

NMAG

KOSTENLOS!
PDF ZUM
DOWNLOAD

NEU!

POWERED BY

Gamepro

ZACK & WIKI

Innovativer Piraten-Puzzler

DEWY'S ADVENTURE

Ein Wassertropfen zieht aus,
um die Welt zu retten

MARIO-MANIA!

SUPER PAPER MARIO

Marios genialer Flip-Trick im Test

SUPER MARIO GALAXY

Neue Bilder und geheime Infos zu
Marios fantastischem Weltraum-Hüpfer

SHOPPING FÜR FANS

NMAG besucht
den Nintendo
World Store in
New York



Noch mehr NMag gibt's in der neuen Ausgabe 11/2007 ab jetzt am Kiosk.

NUR 1,99 €

**+ vier coole Poster
u.a. mit Miyamoto-
Autogramm**



Im Test:

Metroid Prime 3 Corruption
Jam Sessions
Fifa 08
MySims
Ratatouille

Ausblick auf:

Super Smash Bros. Brawl
Rayman Raving Rabbids
Link's Crossbow Training
Rygar
Boulder Dash Rocks

weitere Themen:

GoNintendo-Kolumne zum
Thema Hobbyentwickler
Kaffeekranz mit dem Ninten-
docast
und vieles mehr

Liebe Spieler und Spielerinnen!

Wie waren mindestens genauso überrascht wie ihr es jetzt aufgrund unseres Print-Vorhabens seid, als vor geraumer Zeit eine E-Mail der IDG Entertainment Media GmbH in unserem Postfach lag. Für alle, die es noch nicht mitbekommen haben: Das NMag erscheint neben der kostenlosen PDF-version nun monatlich für nur 1,99 € am Kiosk. Auf sechzig griffigen Seiten werdet ihr die heißesten Neuigkeiten, aktuelle Tests und informative Vorschauen aus der Nintendo-Welt finden.

NMag, das soll das Sprachrohr der deutschen Nintendo-Fancommunity sein. In jeder Ausgabe habt ihr die Möglichkeit, selbst aktiv an der Gestaltung des Heftinhalts beteiligt zu sein. Schickt uns Leserbriefe, verfasst Artikel auf unserer Homepage oder diskutiert mit anderen Lesern hier in unseren Foren. In jeder Ausgabe starten wir Themenaufrufe, zu denen wir eure Beiträge in der nächsten Ausgabe abdrucken werden. Was wünscht ihr euch für das neue „Zelda“-Abenteuer, was sind eure schlimmsten Erfahrungen mit Bugs in Spielen und interessieren sich die Publisher überhaupt noch für die Hardcore-Gamer? Gebt eure Meinung ab und gewinnt dabei noch coole Preise. In jeder Ausgabe verlosen wir unter allen aktiven Lesern attraktive Gewinne.

Und selbst wenn du nichts gewonnen hast, besteht immer noch die Chance, dass wir deinen Beitrag abdrucken.

Auch unsere Partnerseiten werden zu Wort kommen. Mit ihren Erfahrungen und ein einer geballten Ladung Fachwissen werden sie dieses Fanmagazin mit allen Mitteln unterstützen.

Wenn euch die PDF-Ausgabe gefällt, dann schaut doch gleich am Kiosk vorbei. Dort gibt es jetzt das NMag mit noch mehr Inhalt für nur 1,99 €.

Viel Spaß mit der Print- und PDF-Version,

euer NMag-Team



NMAG INHALT

Ganz klar: der Herbst gehört Mario!



42 SUPER MARIO GALAXY



24 MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN



12 SUPER PAPER MARIO



20 NINTENDO WORLD STORE



38 ZACK & WIKI

VORSCHAU

49	Boulder Dash	DS
36	Dewy's Adventure	Wii
35	Die Sims 2: Gestrandet	Wii
24	Mario & Sonic bei den Olympischen ...	Wii
47	Monster Lab	Wii
46	NiGHTS: Journey of Dreams	Wii
40	Rayman Raving Rabbids 2	Wii
49	Rockstar Games presents Table Tennis	Wii
50	RTL Games: Wintersports 2008	Wii
42	Super Mario Galaxy	Wii
48	Track & Field	DS
26	Wii Fit	Wii
38	Zack & Wiki	Wii

NMAG-O-RAMA

11	Die Redaktion
56	Zelda: Wohin geht die Reise?
58	Kolumne: Wii 2010
54	Kolumne: gonintendo.com
52	Gewinnspiel und Mitmach-Möglichkeiten

STANDARDS

03	Editorial
06	News
57	Impressum
57	Partner
58	Comic

TEST

16	Alien Syndrome	Wii
14	Boogie	Wii
15	Cosmic Family	Wii
18	Dragon Ball Z: Goku Densetsu	Wii
10	F-Zero X	VC
15	Madden NFL 08	Wii
18	Madden NFL 08	DS
10	Street Fighter 2 Turbo: Hyper Edition	VC
12	Super Paper Mario	Wii
17	Tiger Woods PGA Tour 08	Wii
15	Trauma Center: Second Opinion	Wii
17	Undercover: Doppeltes Spiel	DS
10	World Sports Competition	VC
18	Worms Open Warfare 2	DS

FEATURE

51	Wii Meet
20	Nintendo World Store
22	Seal of Quality

POSTER

Vier Poster inklusive Kalender und Release-Terminen findet ihr in der Heftmitte





Zero Mission wird wohl vorerst das letzte Handheld-Metroid in 2D bleiben.

SPIELE

DIE HOFFUNG STIRBT ZULETZT

Metroid-Fans warten auf einen weiteren 2D-Teil. Vergeblich?

Seit Mitte 2005 schlängelt sich das Gerücht, dass ein 2D Metroid-Teil für den Nintendo DS entwickelt wird, durch das Internet, und auch Magazine aller Welt stellen gerne Behauptungen auf. Die einen sagen: „Ja, es erscheint!“, die anderen meinen: „Nein, kein neuer 2D Metroid-Teil in der Mache!“ Die Diskussion über ein vielleicht gar nicht existentes Spiel nimmt kein Ende. Metroid Dread soll der Titel lauten und die Story nach Metroid Fusion spielen sowie ein ähnliches Gameplay geboten werden. Zwar war es lange Zeit still um das vermeintliche Projekt, doch der dritte Teil der Metroid Prime-Trilogie sorgte wieder für Verwirrung. So soll beim Scannen einer Konsole im Spiel die Nachricht eingeblendet werden, dass sich Metroid Dread der Fertigstel-

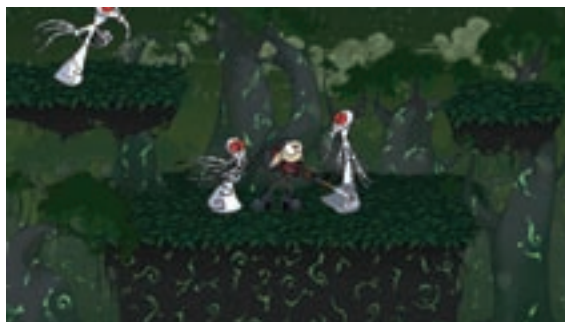
lung nähert. Fakt oder nur ein kleiner Gag seitens Nintendo und der Retro Studios? Kurze Zeit später dementierte Nintendo das Projekt. Doch ob das Dementi glaubwürdig ist, ist eine andere Frage. Schon in der Vergangenheit entpuppten sich einige Nintendo-Meldungen als falsch. So wurde vorerst eine Wii-Version von Zelda: Twilight Princess dementiert, doch heute schwingen wir in Links neuestem Abenteuer per Wiimote das Schwert. Dürfen Metroid-Fans also weiterhin hoffen? Eines ist klar: Von den Retro Studios können wir kein Metroid Dread erwarten, denn das Entwicklerstudio möchte nach Metroid Prime 3 (in den USA bereits erschienen) eine Metroid-Pause einlegen. Bleibt also abwarten und ab Oktober Metroid Prime 3 spielen. **DF**



SPIELE

FANTASTISCHES MÄRCHEN

Luc Bernard ist der Name des 21-jährigen englischen Künstlers, dessen Vision eines fantastischen Märchens nun von der Firma Alten8 für Wii und DS umgesetzt wird. Eternity's Child ist die Geschichte um Angel, dessen Heimatplanet nach einer Katastrophe nahezu komplett geflutet wurde. Während flügellose Bewohner um ihr Überleben kämpfen, konnten jene Bewohner, die mit Flügeln ausgestattet waren, der Flut entfliehen, was den Hass gegen sie schürte. Angel wurde vor einem Waisenhaus abgesetzt und zum Schutz vor dem Zorn seiner Flügel beraubt – nun kämpft er dafür, die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Die Wii-Version des Spiels wird ein komplett handgezeichnetes Abenteuer, das stilistisch wie ein Zeichentrickfilm daherkommt und mit orchestralem Soundtrack und Ko-Op-Modus manche Sehnsucht der Nintendo-Jünger befriedigt. Die DS-Version soll ein 3D-Plattformer werden, der einen anderen Handlungsstrang erzählt. Wir sagen: Her damit! Die fantastische Optik allein bietet genügend Grund zur Vorfreude! **MD**



PRODUKTE

GAME LEGENDS

Bisher war es immer recht aufwändig und vor allem teuer, über Shops wie Play-Asia an Figuren oder ähnliche Merchandise-Artikel aus seinen Lieblingsspielen zu kommen. Auf der Games Convention 2007 stach uns ein Händler ins Auge, der diesen Aufwand um einiges verkleinert. Bei Game Legends gibt es viele der eigentlich nur in Japan erhältlichen lizenzierten Figuren von Herstellern wie Banpresto oder Bandai, aber auch andere Merchandise-Artikel wie Soundtracks, Bücher oder Plüschtiere. Darunter einige Produkte, die eigentlich längst als ausverkauft gelten, und sogar die auf 2000 Stück limitierten Resine-Statuen von Link, Shiek oder Horror Kid. Die Preise sind natürlich etwas höher als auf dem japanischen Markt, jedoch bei weitem nicht so übertrieben wie bei anderen Händlern. Darüber hinaus lassen sich aber auch echte Schnäppchen finden: Die 18 cm hohe Lara gibt's für unter 15 Euro, den PVC-Mario mit 32 cm Höhe für knapp 30 Euro. Noch zu viel? Für gerade mal 9 Euro gibt's den Super Mario-Mushroom als Plüschfigur. **EL**

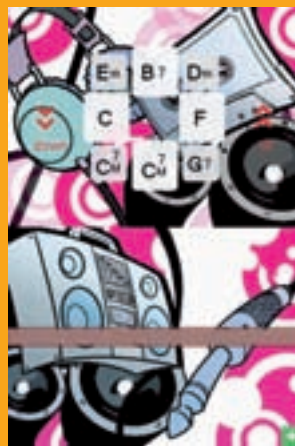
www.gamelegends.de



SPIELE

JAM SESSIONS

In Japan gibt es M-06 schon länger, Ende September kommt es als Jam Sessions auch zu uns auf den Markt. Dabei handelt es sich um eine Art Musikspiel im Guitar Hero-Stil, bei dem ihr die Saiten via Touchscreen anschlagt und den Ton mittels des Steuerkreuzes verändert. Das braucht ein bisschen Eingewöhnungszeit, macht dann aber mindestens genauso viel Spaß wie eine echte Jam Session. **MD**



METROID PRIME 3: CORRUPTION

Nächsten Monat erscheint der lang erwartete dritte Teil der Prime-Reihe. NMag zeigt, wie es um das Spiel steht.

In den USA ist Metroid Prime 3: Corruption bereits erschienen und ging allein in der ersten Woche 400.000 mal über die Ladentheke. Hierzulande erscheint der letzte Teil der Prime-Trilogie erst Ende Oktober, dabei dürstet es Core Gamer so sehr nach Softwarenachschub für erfahrene Zocker. Doch das Warten scheint sich zu lohnen: Metroid Prime 3 überzeugt nicht nur die amerikanischen Käufer, sondern auch die Kritiker.

Die Grafik des Abenteuers zeigt, dass die Wii eben doch mehr ist, als ein GameCube in moderner Hülle, während die Rätsel im Vergleich zu den Vorgängern noch mal an Qualität gewinnen.

Die Vorfreude ist also berechtigt – und auch die NMag-Redaktion kann's kaum erwarten: in der nächsten Ausgabe gibt es den ausführlichen Test des Spiels.



SKURRILES

NEUE VERWENDUNGSMÖGLICHKEITEN FÜR DEN GAMECUBE

Dank der hervorragenden Abwärtskompatibilität der Wii zum GameCube fristet dieser inzwischen ein einsames Dasein. Doch wir haben ein paar alternative Verwendungsmöglichkeiten gefunden, damit Nintendos Würfel wieder eine Daseinsberechtigung hat:

- Aus nur 16512 GameCubes kann man ein durchschnittliches Einfamilienhaus bauen. Nintendo liefert dazu über 51 Kilometer Stromkabel, mit denen man alle Cubes aktivieren kann, was dazu führt, dass das Eigenheim insgesamt mit etwa 8 Terrahertz arbeitet und täglich mit ungefähr 677 Euro Stromkosten zu Buche schlägt.
- Die Würfel beim Nintendo Monopoly von USAopoly sind etwas einfallslos ausgefallen – zwei GameCubes schaffen Abhilfe. Einfach den Griff abschrauben und mit den Zahlen 1–6 markieren. Aber Vorsicht vor Schummeln: Ein GameCube mit intaktem Innenleben landet immer mit dem DVD-Laufwerk nach oben!
- Bei Partys steht man oft vor dem Problem, dass man nicht genügend Eiswürfelbehälter hat, um die Bowle zu kühlen. Nur mit dem GameCube bekommt man einen Eiswürfel in einwandfreier Würfelform, der dann dekorativ in der Mitte der Bowle steht und die Blicke der Gäste auf sich zieht.

Noch mehr Recyclingmöglichkeiten gibt's online auf n-mag.de.

EINE FRAGE ...

EINE ANTWORT:

ZU WELCHEM TITEL WÜNSCHT DU DIR EINE FORTSETZUNG UND WARUM?

JÖRG VOGEL, 20: „Snowboard Kids, da es auf dem N64 einfach Laune gemacht hat und sich meines Erachtens vor Mario Kart nicht verstecken musste.“

SUZIE BECKER, 22: „Eine Fortsetzung zu Final Fantasy 6, weil am Ende doch viele offene Fragen blieben. Und weil es einer der interessantesten und schönsten Final Fantasy-Teile war.“

ANDREAS KRAUS, 23: „Mega Man, da es der absolute Must-have-Klassiker aus NES-/SNES-Zeiten ist und sich sicher eine Wii-gerechte Umsetzung finden lässt.“

KAROL KRZYZEWSKI, 19: „Lemmings. Diese wuseligen Männchen haben eine gute 3D-Umsetzung auf der Wii einfach verdient, denn das ist Knobelspaß im großen Style.“

TIM NELDNER, 19: „Eine Fortsetzung der Donkey Kong Country-Reihe in 2D – am besten auf dem DS. Auf dem Super Nintendo war ich damals begeistert von der Optik und dem Gameplay; nach Super Mario World mein Jump & Run-Favorit.“

FLORIAN ESSER, 19: „Sphinx und die verfluchte Mumie (GCN), weil es ein oft unterschätzter Titel ist, mit kniffligen Rätseln und gutem Humor. Zudem würde es Spaß machen, die Mumie auch per Wiimote zu quälen.“

DANIEL SCHÖN, 18: „Golden Sun, nicht nur, weil es mein absolutes Lieblingsspiel ist, sondern weil es eine sehr große Fangemeinde gibt, die sich einen Nachfolger wünscht und viele Fragen im Spiel offen sind, sodass es förmlich nach einem Sequel schreit.“

In der nächsten Ausgabe: Wofür liebst du Nintendo? Schickt einfach eine E-Mail an redaktion@n-mag.de oder klickt euch rein auf n-mag.de. Wir freuen uns auf eure Antworten.



GAMES CONVENTION 2007

185.000 Besucher, 20.000 Liter Cola, 30.000 Hot Dogs
– die GC war auch dieses Jahr wieder ein riesiges Event.



MATTHIAS' MEINUNG:

Ich sehe die vergangene Games Convention mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Auf der einen Seite stehen erneute Besucherrekorde, mehr Fachbesucher, eine größere Ausstellungsfläche, ein noch größeres Öffentlichkeitsinteresse und eine Vielzahl toller Spiele für alle Systeme. Ich spreche mich zudem für den Veranstaltungsort Leipzig aus, der einem über die Jahre hinweg nahezu heimisch anmutet. Nach letzten Aussagen bleibt die Messe auch definitiv bis 2010 in der bevölkerungsreichsten Stadt Sachsens.

Etwas enttäuscht bin ich hingegen von Nintendos Messeauftritt. Während Pressevertreter im Businesscenter und in ausgewiesenen Bereichen der Messehallen Perlen wie Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3 und The Legend of Zelda: Phantom Hourglass anspielen durften, präsentierte man der breiten Öffentlichkeit so ausgelutschte Titel wie Wii Sports und Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging. Diese einseitige Auslegung pro Casual-Gamer-Zielgruppe geht mir persönlich dann doch zu weit. Inwieweit Nintendo of Europe auf diesen Zustand Einfluss hat oder ob die Zügel da aus Japan zu straff gehalten werden, vermag ich nicht zu beurteilen. Fakt ist jedoch: Zielgruppengewinnung in Ehren, aber wo oben etwas dazukommt, zwackt Nintendo sich die Ur-Zielgruppe, nämlich die der „richtigen“ Spieler, mit derlei Maschen hinten nach und nach ab. Und das wäre angesichts solcher „echten“ Spiele und vermeintlicher Toptitel wie die oben genannten mehr als schade.



MARCELS MEINUNG:

Bereits zum vierten Mal war ich nun auf der Games Convention anwesend. Die ersten Male nur als gewöhnlicher Besucher, mittlerweile aber auch aus journalistischen Gründen.

Wieder gab es viele Spiele zu bewundern, ich habe einige alte Bekannte getroffen, und die derzeitige Konsolengeneration hat nun endlich auch auf der Games Convention ihre Muskeln spielen lassen. Für mich persönlich hat es sich dieses Jahr wieder sehr gelohnt, so viel Zeit und Geld in die GC zu stecken. Leider hat Nintendo diesmal ausschließlich auf die Casual Gamer abgezielt, sodass Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3 etc. nur im Pressebereich angespielt werden konnten. Andere Hersteller haben mich da weitaus mehr überzeugt. Gerade Sony und Microsoft waren dieses Jahr auf der GC sehr stark vertreten und boten einige wirklich lohnenswerte Titel. So mausert sich die Games Convention in meinen Augen mittlerweile zu einer in der Branche immer wichtiger werdenden Messe und wird wohl in den nächsten Jahren noch weiter wachsen. Sehen wir mal, was die Zukunft so alles mit sich bringt.



ROBERTS MEINUNG:

Die Games Convention gehört mittlerweile zum „B2B“ (Business-to-Business) der Videospielbranche. Kein Wunder, denn je nachdem, wie die Tokyo Games Show dieses Jahr läuft, könnte Leipzig Ausrichter der weltgrößten Messe dieser Art gewesen sein. Rechnung getragen wird dem durch pompöse Messestände und Weltpremiere. Leider sind Letztere nur hinter verschlossenen Türen zu sehen, womit man eigentlich die Leute ausschließt, die die GC groß gemacht haben: die Spieler! Besonders enttäuscht hat mich aus Publikumssicht Nintendos Stand. Alle etablierten Traditionen wie Bühnenshows, DS-Ausleihe, DJ oder Game Tester T-Shirts wurden fallen gelassen und durch einen optisch zwar reizvollen, aber inhaltlich für Gamer, mit Ausnahme von Wii Fit, uninteressanten Stand ersetzt. Auch die „Casuals“ ansprechen zu wollen, mag zwar der richtige Weg sein, aber nur die wenigsten Leute hätte ich in die Kategorie „Gelegenheitsspieler“ eingeordnet. Die Besucher, die alle Strapazen der langen Anfahrt auf sich nehmen und den Großteil der Messegäste ausmachen, wollen Core Games sehen – kein Gehirn-Jogging; das spricht auf der Game(r)s Convention nur die Minderzahl an.

Ich wünsche mir für das nächste Jahr neben der Beibehaltung des Standorts Leipzig mehr Messtage, zwecks Besucherverteilung, und wieder ein stärkeres Ansprechen des klassischen Gamers. Ansonsten war die Messe wie immer eines der Jahreshighlights und hat jede Menge Spaß gemacht.

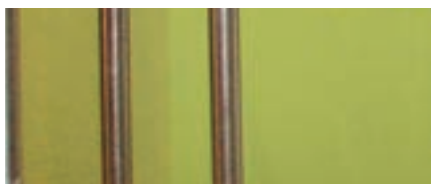


EMANUELS MEINUNG:

Für mich war es erst der zweite Besuch auf der Games Convention. Das liegt vor allem daran, dass die Anreise aus Kärnten (Österreich) recht teuer und anstrengend ist – doch inzwischen habe ich festgestellt, dass es sich auf jeden Fall lohnt.

Nachdem das letzte Jahr ganz im Zeichen des Wii-Launches stand, ging es dieses Jahr endlich um die wichtigen Spiele wie Mario, Metroid oder Wii Fit. Dachte ich zumindest. Leider hat sich Nintendo dazu entschlossen, nur eines der genannten Games für Normalbesucher zu zeigen, was ich für sehr unklug halte. Zwar konnte die Presse diese und noch andere Spiele spielen, jedoch sind es ja nicht wirklich sie, die diese Spiele auch kaufen. Die Games Convention ist im Gegensatz zu anderen Messen eine Messe für normale Gamer, und die wollen dort auch unterhalten werden. Wenigstens andere Hersteller wie Electronic Arts, Eidos oder Ubisoft zeigten, was sie im Nintendo-Bereich zu bieten haben. Den besten Stand hatte dieses Jahr meines Erachtens nach Sony, die fast alles zeigten, was in nächster Zeit für ihre Konsolen auf den Markt kommt.

Der Stand von Konkurrent Microsoft war kleiner und nicht so aufwändig wie letztes Jahr, jedoch wurden auf diesem geringeren Raum mehr neue Spiele gezeigt. Dennoch, die GC war erneut ein großes Erlebnis, und ich werde auch nächstes Jahr wieder vor Ort sein, hoffentlich dann wieder mit einem etwas besseren Nintendo-Stand, der sich nicht nur um Casual Games dreht. Aber wie sagte schon Yvonne Catterfeld bei der Ubisoft-Presskonferenz: „Die Zeit der Killerspiele ist vorbei!“ Das Publikum brachte seine „Zustimmung“ eindrucksvoll mit „Buh“-Rufen und Pfiffen zum Ausdruck.





STREET FIGHTER 2 TURBO: HYPER FIGHTING

Wii-Spieler, die sich für 800 Wii Points Street Fighter 2: The World Warrior heruntergeladen haben, schauen nun in die Röhre. Ein gutes halbes Jahr später hat Capcom nämlich für dieselbe Summe Street Fighter 2 Turbo: Hyper Fighting für die Virtual Console veröffentlicht. Dabei handelt es sich um eine nahezu identische Version des Prügelspiels, die um einige Extras erweitert wurde. Nun stehen zwölf Kämpfer zur Verfügung und somit vier mehr als in „The World Warrior“. Außerdem lässt sich die Spielgeschwindigkeit bestimmen, was das Gameplay um einiges besser macht. Das Beat 'em Up gehört noch immer zu den besten Spielen des Genres und steuert sich mit dem Classic-Controller tadellos. Das GameCube-Pad eignet sich nur bedingt, da das kleine Steuerkreuz die feinfühligsten Eingaben schwierig macht. Wer die Qual der Wahl hat, sollte zur Turbo-Variante greifen oder aber auf das noch etwas umfangreichere Super Street Fighter 2: The New Challengers warten, zu dem allerdings noch kein Release-Termin bekannt ist. **DF**

Capcom • Beat 'em Up

SNES

800 Wii Points



F-ZERO X

Ihr wolltet schon immer schneller als der Schall sein, in diesem Höllentempo Rennen bestreiten und die Gegner ganz legal von der Strecke rammen können? In dem Highspeed-Racer F-Zero X, welcher für 1000 Wii Points auf der Virtual Console angeboten wird, ist all dies möglich. Das Spiel stellte zu N64-Zeiten Extreme G in den Schatten und zeigte, wie ein futuristisches Rennspiel auszusehen hatte. Unzählige Fahrzeuge sind anwählbar, und die Grand-Prix-Rennen sorgen durch die hohe Geschwindigkeit und Gegneranzahl für viel Spannung. Die Strecken bieten zudem reichlich Abwechslung und beinhalten auch das eine oder andere Hindernis, auf das es zu achten gilt. Besonders fordernd sind die Death-Rennen, in denen durch Rammattacken 29 Konkurrenten außer Gefecht gesetzt werden müssen. Das Spiel überzeugt heute wie damals und ist Rennspielfans sehr ans Herz zu legen. Enttäuschend fällt allerdings der Multiplayermodus aus, bei dem keine CPU-Gegner auf der Strecke mitfahren. **DF**

Nintendo • Rennspiel

N64

1000 Wii Points



WORLD SPORTS COMPETITION

Zur Überbrückung der Wartezeit bis zum Release von Mario & Sonic at the Olympic Games ist das Sportspiel aus dem Hause Hudson Soft ideal geeignet. Der Track & Field-Klon erschien neun Jahre nach dem Vorbild und bot das gleiche Gameplay mit dreimal mehr Sportarten. In insgesamt 18 Disziplinen können bis zu fünf Spieler um die Wette laufen, werfen, schwimmen, schießen oder springen. Dabei ist flottes Knöpfchendrücken angesagt. Mit den Tasten 1 und 2 wird gerannt, mit dem Steuerkreuz gesprungen und gezielt. Wer keine flinken Finger hat, sollte ein Hilfsmittel wie ein Feuerzeug nutzen, denn andernfalls läuft die Konkurrenz davon. Der Schwierigkeitsgrad ist beinhart und sorgt für Frust, weil häufig gar der Weltrekord in einer Disziplin gebrochen werden muss, um auf Platz 1 zu kommen. Dennoch ist der Titel für Genrefans sehr empfehlenswert, denn er orientiert sich am beliebten Track & Field, bietet aber mehr Umfang und einen ebenso genialen Multiplayermodus. **DF**

Hudson • Sportspiel-Sammlung

TurboGrafx

800 Wii Points



MEIN ERSTES NINTENDO-SPIEL



Miro Grenda, 29: „Mein erstes Nintendo-Spiel war Super Street Fighter II auf dem SNES. Nachdem ich es bei einem Freund live erlebt hatte, musste ich es einfach haben, und habe mir ein SNES und das Spiel von meinem Ersparnen gekauft. Solche Grafik und ein solches Spielgefühl fand man damals nur auf Spielautomaten.“

Welches war dein erstes Nintendo-Spiel? Teil deine Retro-Erinnerungen mit uns. Einfach per Mail an redaktion@n-mag.de (Betreff: Erstes Spiel).

DIE BEWERTUNG

DIE REDAKTION



Neun junge Köpfe, die in jedem zweiten Satz das Wort Nintendo verwenden – das sind wir! Wir sind in erster Linie Spieler, dann erst Redakteure. Wenn wir vor den Bildschirmen sitzen und die Wii-FB wild umher schwingen oder mit dem Touchpen kritzeln, geschieht das nicht mit dem permanenten Hintergedanken, darüber noch einen Test schreiben zu müssen. Doch auch als Nintendo-Nerd muss man nicht automatisch alles gut finden: wir lassen das Spiel auf uns einwirken. Wurden wir überhaupt unterhalten und hat es Spaß gemacht? Wir wissen aus eigener Erfahrung: fünfzig Euro gibt man ungern einfach her, umso wichtiger ist es, am Ende nicht eine herbe Enttäuschung mit einem gekauften Spiel feststellen zu müssen. Deswegen versuchen wir, euch eine möglichst nachempfindbare Sicht auf unsere Spieleindrücke zu geben. Unsere Punkte-Bewertung ist nur eine Ergänzung zu einem Test und gibt eine grobe Orientierung an. Die Geschmäcker sind so verschieden, dass nicht jedes Spiel die gleiche Begeisterung bei jedem Spieler auslöst. Wer keine Ego-Ansicht mag, wird wohl auch mit einem genialen Metroid Prime keinen Spaß haben ...

SO BEWERTEN WIR

Jedes Spiel kann in unseren Tests eine Bewertung von einem bis maximal zehn Punkten abstauben. Je höher die Zahl, umso mehr unterhält das Spiel. Fünf Punkte bilden dabei das Mittelmaß: Hier erwartet euch kein Sperrfeuer an Innovation, aber ihr werdet auch nicht enttäuscht. Ein typisches Durchschnittsspiel eben. Je höher oder niedriger ein Spiel bewertet wurde, umso besser beziehungsweise schlechter hat es uns gefallen. Keinesfalls solltet ihr die Punktzahl mit Prozentwertungen gleichsetzen, indem ihr einfach eine imaginäre Null hinten anfügt. Stellt euch die Skala stattdessen wie eine Waage vor. Bei uns bilden fünf Punkte gerade erst das Mittelmaß! Null Punkte vergeben wir übrigens nicht: einen Punkt erreicht ein Spiel mindestens – und wenn es nur für den Mut des Publishers ist, ein solches Spiel zu veröffentlichen.

Solltet ihr noch Fragen zu einem getesteten Spiel haben, scheut euch nicht diese in unserem Forum auf n-mag.de zu stellen oder sie uns per E-Mail an redaktion@n-mag.de zu schicken.

JONAS WEISER

Le Chef

- **Spielt gerade:** Verstecken (mit den Dateien auf dem Computer)
- **Liest gerade:** „Millionär“ von Tommy Jaud
- **Wartet auf eine Fortsetzung von:** Golden Sun
- **Größter Wunsch:** kabelloser Nunchuk-Controller
- **Glaubt nicht an:** echten Cola-Geschmack ohne Zucker

MARVIN DERE

Linkshänder

- **Zuletzt gesehen:** Layout-Dateien und Korrektur-Lawinen
- **Hört gerade:** „Junge“ von Die Ärzte
- **Wartet auf eine Fortsetzung von:** „Das Model und der Freak“ mit NMAG-Redakteuren
- **Größter Wunsch:** Pro Evolution Soccer für Wii
- **Glaubt nicht an:** gute Family Guy-Übersetzungen

DAMIAN FIGOLUSZKA

Unerschrockener Tester

- **Spielt gerade:** Texas Hold'em Poker mit Spielchips
- **Liest gerade:** Wikipedia-Artikel, wenn die Langeweile plagt
- **Wartet auf eine Fortsetzung von:** Skies of Arcadia Legends
- **Größter Wunsch:** Rare zurück bei Nintendo
- **Glaubt nicht an:** die Rückkehr von Rare

EMANUEL LIESINGER

Österreich-Korrespondent

- **Spielt gerade:** Guitar Hero 2
- **Zuletzt gesehen:** Las Vegas, Staffel 3
- **Wartet auf eine Fortsetzung von:** Pikmin
- **Zuletzt gelesen:** die Anweisung, diese Frage zu beantworten
- **Glaubt nicht an:** den Weihnachtsmann

MATTHIAS HEILIG

nicht Freak, sondern Model

- **Hört gerade:** Lifehouse – Who we are
- **Zuletzt gesehen:** King of Queens, Staffel 8
- **Wartet auf eine Fortsetzung von:** Fahrenheit
- **Größter Wunsch:** 10. Staffel von King of Queens
- **Glaubt nicht an:** Cheeseburger ohne Käse

ROBERT RABE

Mädchen für alles

- **Liest gerade:** nach wie vor Harry Potter 7
- **Zuletzt gesehen:** zehntausend Pressemappen
- **Wartet auf eine Fortsetzung von:** Takeshi's Castle
- **Größter Wunsch:** Shakehands mit Miyamoto
- **Glaubt nicht an:** das Blaue vom Himmel

ANDREAS REICHEL

Sklave der Chefredaktion

- **Spielt gerade:** Warcraft III, der Strategieklassiker
- **Liest gerade:** Harry Potter And The Deathly Hallows (inzwischen zum sechsten Mal)
- **Zuletzt gesehen:** Die Simpsons – Der Film
- **Wartet auf eine Fortsetzung von:** Beyond Good & Evil
- **Glaubt nicht an:** ein Buch „Albus Dumbledore and ...“ von JKR

DANIEL BÜSCHER

Sprach- und Grammatik-Jongleur

- **Hört gerade:** „Meaning of Life“ von Disturbed
- **Liest gerade:** „Der Steppenwolf“ von Hermann Hesse
- **Wartet auf eine Fortsetzung von:** Beyond Good & Evil
- **Größter Wunsch:** ein Ende der unsäglichen „Killerspiele“-Diskussion
- **Glaubt nicht an:** die Existenz von Gut und Böse

MARCEL FOULON

Spielexperte

- **Spielt gerade:** BioShock
- **Zuletzt gesehen:** mein leeres Portemonnaie
- **Wartet auf eine Fortsetzung von:** Extreme G
- **Größter Wunsch:** mehr Games für Hardcore-Spieler
- **Glaubt nicht an:** ein Aussterben von Mario

BUBBA

Tänzer und Double von Patrick

- **Hört gerade:** Yes Sir, I Can Boogie
- **Zuletzt gesehen:** Let's Dance
- **Wartet auf eine Fortsetzung von:** Saturday Night Fever
- **Größter Wunsch:** ein Duett mit Baccara
- **Glaubt nicht an:** den Erfolg ohne Training und bestreitet seine Ähnlichkeit zu Patrick Seestern, dem Kumpel von Spongebob.



Es grünt so grün: Auch die typische Super-Mario-Bros.-Idylle feiert in Super Paper Mario ihre Renaissance.



Welt 1-2: Der klassische NES-Level offenbart geflippt neue Ansichten.



SUPER PAPER MARIO

Des Klempners großes Abenteuer zwischen den Dimensionen



In diesem Weihnachtsgeschäft scheint sich Nintendos Maskottchen selbst das Leben schwer zu machen: Gleich mit zwei Titeln vertreten mag man zwecks Kaufentscheidung fragen, welcher der beiden Titel denn der bessere sei. Doch dies ist eigentlich überflüssig, da Super Mario Galaxy und Super Paper Mario zwei völlig verschiedene Spielprinzipien verfolgen.

DAS UNBEKANNTE BÖSE

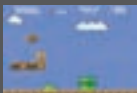
Wo die bisherigen Ableger der Paper Mario-Serie ganz auf das Konzept Rollenspiel setzten, versuchen die mit der Serie betrauten Entwickler von Intelligent Systems dieses Mal den alten, ausgetretenen Pfad zu verlassen. Das neue Spiel lässt sich noch am ehesten mit den klassischen Mario Bros. 2D-Jump & Runs vergleichen, bringt aber viele geniale Ideen und RPG-Elemente mit sich. Das fängt mit der sehr umfangreichen Geschichte des Spiels an. Es ist natürlich einmal mehr die Aufgabe Marios, die Welt zu retten, wobei sich Nintendo mit dem Beginn des Spiels auf witzige Art und Weise selbst auf die Schippe nimmt: Mario & Luigi sitzen gemeinsam am Tisch und langweilen sich zu Tode, hoffentlich gebe es mal wieder eine Rettungsaktion. Nachdem sie in Bowsters Schloss gerufen werden, stellen sie vor Ort fest, dass dieser abermals die Macht an sich reißen will. In diesem Moment macht jedoch

Graf Knickwitz der geschlossenen Gesellschaft einen Strich durch die Rechnung. Er kidnappt Luigi, Bowser und Peach und will die beiden Herrscher über Kröten und Pilze zur Hochzeit zwingen. Durch diese Vereinigung von Gut und Böse will der unbekannte Übeltäter, ganz nach einer antiken Legende, ein dunkles Herz erschaffen, dass das gesamte Universum auslöschen soll. Harter Tobak für den zurückgelassenen Mario, denn nun ist es an ihm, die Sache wieder geradezubiegen.

DIMENSIONSTHEORIE FÜR DUMMIES

Wie auch in den Vorgängerteilen ist in der Paper Mario-Reihe der Name Programm: Alle Charaktere und Umgebungsobjekte sind flach wie Papier. Doch dieses Mal ist alles anders, denn durch die Begehrbarkeit der dritten Dimension erhält das Spiel ganz neue Möglichkeiten. Bereits nach wenigen Spielminuten erlernt Mario das „Flippen“. Dies ist das Hauptelement des Spiels und macht vom Start weg Spaß. Auf Knopfdruck dreht sich die Perspektive um 90°, und bisher Verborgenes wird so sichtbar. Wo beispielsweise in der Standardsicht ein unüberwindbares Hindernis den Weg versperrt, reicht es vielleicht, einfach die Dimension zu wechseln und daran vorbeizulaufen. Diese Fähigkeit lässt sich allerdings nur für begrenzte Zeit einsetzen, lädt sich aber in der normalen Spielansicht recht flott wieder auf. Die so entstehenden Möglichkeiten sind schier unendlich, und auch nach mehreren Spielstunden ergeben sich durch das Flippen immer neue

»VIDEOSPIEL-MATHE: SUPER PAPER MARIO =



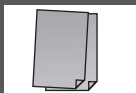
Super Mario Bros

+



90 Grad

×



Papier



Alles klar, Quadratschädel. Peach in einem sprachlich wertvollen Dialog.



Friss Pixl! Mario schmettert seinen transparenten Begleiter auf den Feind!

Lösungsansätze für die zahlreichen Rätsel im Spiel. Man hat selten das Gefühl, dass eine Idee mehrfach verbraucht worden ist. Genau dieser Punkt bereitet am Spiel auch so viel Spaß, denn der Spieler bekommt ständig etwas Neues zu Gesicht.

YOU'LL NEVER WALK ALONE

Mario allein hätte ganz schöne Schwierigkeiten, das Abenteuer zu bestreiten, also müssen auch die anderen Helden nach ihrer Befreiung Hand anlegen, um das Universum zu retten. Da es im Sinne aller ist, legen nicht nur die „Guten“ Peach und Luigi an, sondern auch der „Böse“ Bowser. Jeder von ihnen kann sich seine ganz eigenen Spezialfähigkeiten zunutze machen. Peach kann mit dem Öffnen ihres Schirms über weite Abgründe hinwegschweben, und Bowser könnte

im Zirkus als Feuerartist auftreten. Doch damit ist der Unterstützung noch nicht genug, denn es begleiten euch außerdem auf Schritt und Tritt die sogenann-

„Durch das Flippen ergeben sich immer neue Lösungsansätze für die zahlreichen Rätsel im Spiel.“

ten Pixl. Diese kleinen Helferlein haben die unterschiedlichsten Fähigkeiten: Vom Analysieren der Gegner über das Greifen von Gegenständen bis zum Schrumpfen auf Schlumpfgröße können sie euch mit einem reichen Repertoire unter die Arme greifen. Im Spielverlauf schaltet ihr nach und nach immer mehr von ihnen frei und könnt so bisher verschlossene Areale erkunden.

Das Spiel selbst unterteilt sich ganz im Stil von Super Mario Bros. in mehrere Levels. Diese heben sich thematisch voneinander ab und behandeln jeweils einen neuen Storyabschnitt. Zwischen den einzelnen Welten wird die Geschichte in etwas zu umfangreichem Rahmen vorangetrieben. Der Spielfluss wird dadurch eher gestört als angeheizt. Am Ende von jedem Level gilt es auch typischerweise einen Boss zu besiegen, für den jeweils eine mehr oder weniger ausgefeilte Taktik angewandt werden muss.

EINFACHE STEUERUNG

Da das Retten der Welt sowohl Marios als auch des Spielers Spezialdisziplin ist, kann man die Aufgabe ruhig ohne flattrige Hände angehen. Das sollte man auch,

denn die kräftigen Eis- oder Donnerattacken wollen im Spiel nicht aus Versehen aktiviert werden. Die Hauptsteuerung selbst funktioniert sehr einfach. Man

hat sich auf die prinzipiellen Eingaben beschränkt – so wird die Wiimote quer gehalten und die Bewegung über das Steuerkreuz sowie Springen, Flippen und der Pixl-Einsatz über die Aktionstasten abgewickelt. Schon nach fünf Minuten ist die Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen.

TECHNISCH SAUBER

Sowohl auf dem Gebiet der Grafik als auch dem des Sounds haben die Entwickler gute Arbeit geleistet. Das Spiel reißt zwar keine (Papier-)Bäume aus, erfreut das Auge aber doch immer wieder durch witzige, kleine Animationen. Der Klang ist – wie sollte es auch anders sein – einfach typisch im Mario-Stil.

Wo ist das Spiel also einzuordnen? Es macht unglaublich viel Spaß, zwischen den Dimensionen zu flippen und die Verborgenheiten des Spiels zu entdecken. Auch das Jump & Run-Grundprinzip wird für Old-School-Freunde ein Pluspunkt sein. Der ordentliche Spielumfang und die vielen Möglichkeiten, die das Spiel liefert, machen Super Paper Mario mehr als nur spielsenswert.

ROBERT RABE

» INFO

- Das Ur-Paper Mario erschien als eines der letzten Highlights 2001 für das N64.
- Intelligent Systems hätte nach der Fertigstellung ja eigentlich Zeit für die Neuauflage eines ihrer ältesten Spiele: Kid Icarus ...
- ... zuvor kommt aber noch das in Japan bereits erschienene Fire Emblem Wii zu uns.

SUPER PAPER MARIO

Wii



ENTWICKLER: Intelligent Systems
PUBLISHER: Nintendo
USK: o.A./PEGI 3+
GENRE: Jump & Run/RPG
SPIELER: einer

STATEMENT » ROBERT RABE

So flach und doch so tief.

Danke, liebe Entwickler, für dieses Spiel! Es ist euch gelungen, den Spagat zwischen zwei entgegengesetzten Genres zu vollführen, ohne dass irgendetwas erzwungen wirkt. Das Spiel macht bis auf die zu umfangreiche Story und einen fehlenden Koop-Modus fast alles richtig. Ich behaupte sogar, die Zukunft der Reihe liegt eher beim Jump & Run-Ansatz als beim klassischen RPG.

▲ **POSITIV**
geniales „Flippen“, immer was zu entdecken, zig Spezialfähigkeiten

▼ **NEGATIV**
zu umfangreiche Story, kein Multiplayer

NMAG-WERTUNG:
Mr. Schnauzbarts
Genre-Mix
funktioniert!
Hervorragend!





Popstars on Stage: Tanzbattles



Ähm, alles klar ... diese Lyrics lassen wir mal unkommentiert.

BOOGIE

Ein ungewöhnliches Musikspiel, das den Sprung zwischen SingStar und Guitar Hero wagt und optische Anleihen bei Spongebob Schwammkopf sucht ...



Shake it, sing it, create it. Mit diesem Motto will euch das Musikspiel aus dem Hause EA an den Fernseher fesseln. Doch die Fesseln liegen irgendwie arg lose, und so wird aus dem anfänglichen Spaß nur ein kurzes Vergnügen.

HAVE FUN ...

Boogie bietet euch im Grunde genommen zwei Spielmodi. Zum einen wäre da der Karaoke-Modus, zum anderen der Tanzwettbewerb. Das Spiel bietet insgesamt knapp 50 Cover-Songs, zu denen gesungen und getanzt wird. Im Tanzmodus müsst ihr euer musikalisches Rhythmusgefühl unter Beweis stellen. Im vorgegebenen Takt wird hier die Wiimote hin und her geschwungen. Ob ihr die Wii-FB kurz schüttelt, hoch und runter oder seitlich bewegt, wird dabei bestens vom Spiel erkannt und auf eure virtuelle Tanzfigur übertragen. Das Taktgefühl wird euch durch ein akustisches Signal aus dem Lautsprecher der Wii-FB und einer Balkenanzeige auf dem Spielscreen übermittelt. Neben dem Einfach-im-Takt-Tanzen könnt ihr auch zu Special-Moves ansetzen, bei denen ihr die Wii-FB in vorbestimmte Richtungen schwingen müsst. Der Karaoke-Modus ist fast schon selbsterklärend. Das mitgelieferte Logitech-Mikrofon wird an einen der zwei USB-Ports der Wii angeschlossen, und dann darf auch schon fröhlich drauf zu geträllert werden.

Wer hier die richtigen Töne trifft, heimst die meisten Punkte ein.

... BUT NOT TOO MUCH

Was sich auf dem Papier sehr unterhaltsam anhört, macht in der Tat auch anfangs mächtig Spaß. Doch nach einem Tag Boogie wird euer Lächeln einer ernsten Miene gewichen sein. Der Storymodus des Spiels ist nicht erwähnenswert. In weniger als zwei Stunden seid ihr damit durch, und eine wirkliche Story wird dabei auch nicht erzählt. Jetzt bleibt nur noch das freie Tanzen und Singen. Doch auch hier wird schnell der Spaß verfliegen sein. Schon nach wenigen Songs stellt sich ein Gefühl der Eintönigkeit ein, und man fragt sich, was man hier alleine eigentlich macht. Eine Antwort könnte sein, einfach mehr Spieler dazu zu holen. Denkste. Maximal können sich zwei Spieler gleichzeitig ein Tanzduell liefern. Und überhaupt – singen kann man nur alleine. Für Unterhaltungswert wäre auf einer Party aber sicherlich gesorgt. Den meisten Gästen wird es wohl schon tierisch Spaß machen, ihre Tanzfiguren selbst gestalten zu können und sie dabei in tigarfarbene Unterhosen und Unterhemden mit Sandalen zu stecken, dann aber noch ganz stilvoll der Figur einen Zylinder aufzusetzen. Alleine macht das zwar anfangs auch kurz Spaß, aber schon nach einem Tag schaut der einzelne Spieler in eine bunte und dennoch triste Röhre.

JONAS WEISER

TRACKLIST (COVERVERSIONEN):

- Black Eyed Peas – „Let's Get It Started“
- Blondie – „One Way Or Another“
- Britney Spears – „I'm A Slave 4 U“
- Britney Spears – „Oops I Did It Again“
- The B-52's – „Love Shack“
- Carl Douglas – „Kung Fu Fighting“
- Chic – „Le Freak“
- The Commodores – „Brick House“
- Culture Club – „Karma Chameleon“
- Cyndi Lauper – „Girls Just Want To Have Fun“
- Daft Punk – „One More Time“
- Dee-Lite – „Groove Is In The Heart“
- Fergie – „Fergalicious“
- Gypsy Kings – „Baila Me“
- Jackson 5 – „ABC“
- Jackson 5 – „Dancing Machine“
- Jackson 5 – „I Want You Back“
- Jamiroquai – „Canned Heat“
- Jamiroquai – „Virtual Insanity“
- Jennifer Lopez – „Get Right“
- Katrina & The Waves – „Walking On Sunshine“
- KC And The Sunshine Band – „That's The Way (I Like It)“
- Kelis – „Milkshake“
- Kool & The Gang – „Celebration“
- Lou Bega – „Mambo No. 5 (A Little Bit of...)“
- M – „Pop Musik“
- Martha Reeves & The Vandellas – „Dancing in the Street“
- MC Hammer – „U Can't Touch This“
- Pink – „Get The Party Started“
- Pussycat Dolls feat. Busta Rhymes – „Don'tcha“
- Red Hot Chili Peppers – „Love Rollercoaster“
- Rihanna – „SOS“
- Simply Red – „Stars“
- Sister Sledge – „We Are Family“
- Taste Of Honey – „Boogie Oogie Oogie“
- Thalia – „Tu Y Yo“
- The Village People – „YMCA“
- The Weather Girls – „It's Raining Men“

BOOGIE

Wii



ENTWICKLER: Electronic Arts
PUBLISHER: Electronic Arts
USK: o. A./PEGI 3+
GENRE: Musik
SPIELER: 1 bis 2

STATEMENT » JONAS WEISER

Ohne Groove.

Keine Frage, Boogie macht Spaß, leider aber nur wenige Stunden. Alleine verfliegt die Tanz- und Singlaune recht schnell, und auch der Mehrspieler-Modus kann aufgrund seiner wenigen Optionen nicht wirklich unterhalten. Die Entwickler haben einen Videoeditor eingefügt, mit dem ihr eure Gesangskünste aufnehmen und optisch bearbeiten könnt. Wäre bestimmt ganz witzig, wenn man diese Videos auch online der ganzen Welt zeigen könnte, aber leider macht Boogie von den Online-Features der Wii keinen Gebrauch. Hier handelt es sich um nicht mehr als eine Eintagsfliege.

▲ POSITIV

knapp 50 Cover-Songs, Tanztraining mit Dirk Back, Charaktereditor

▼ NEGATIV

absolut eintönig, kurze, aber häufige Ladezeiten, keine Online-Unterstützung

NMAG-WERTUNG:

Kurzweiliger Spaß, der die Party nicht immer retten kann – durchschnittlich.





MADDEN NFL 08



Auch auf Wii veröffentlichte EA kürzlich den neuesten Teil der Madden-Reihe. Im Gegensatz zur Vorjahresversion lag das Hauptaugenmerk nun darauf, die Steuerung weiter zu verbessern und dem Spieler ein neues Spielgefühl zu vermitteln. Zwar kann man in der Wii-Version nicht alle Aktionen durchführen, welche auf PS2 und 360 möglich sind, aber gerade dadurch bietet die Wii-Version für Neueinsteiger schnelle Erfolgsmomente. Für genug Langzeitmotivation ist durch den großen Umfang ebenfalls gesorgt. Gerade der Superstar-Modus und der Franchise-Modus nehmen bei voller Entfaltung einiges an Zeit in Anspruch, da in diesen euer Team verwaltet oder eure Karriere mit eurem selbstgestellten Spieler aufgebaut werden muss. Das beinhaltet etwa Spielertransfers, Interviews, Promotion eures Spielers etc. Daneben gibt es noch den neu hinzugefügten Online-Modus über EA Nation. Dank Messenger, Lobby, Quick Play u.v.m. lässt dieser keine Wünsche offen. Auch technisch gibt es nichts zu bemängeln, was sich aufs ganze Spiel übertragen lässt. Die Grafik reißt zwar niemanden vom Hocker, dafür läuft sie beständig ohne Einbrüche, und auch der Sound mit seinen Originallizenzen passt super ins Geschehen. Für alle Neueinsteiger durchaus ein lohnenswerter Titel. **MF**

PUBLISHER: Electronic Arts · **ENTWICKLER:** EA Sports
GENRE: Sport · **SPIELER:** 1 bis 4 · **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung

▲ POSITIV:

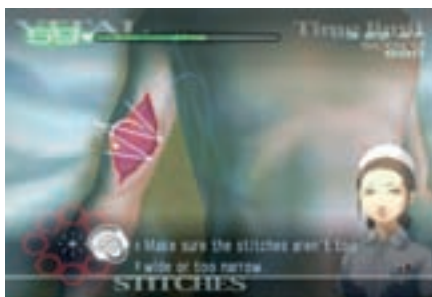
einsteigerfreundliches Gameplay, umfangreicher Online-Modus, verbesserte Steuerung

▼ NEGATIV:

komplett in Englisch, weniger Aktionsmöglichkeiten

EA geht in die Offensive und landet auch auf Wii einen Touchdown.

6
von 10



TRAUMA CENTER: SECOND OPINION



Im April letzten Jahres erschien Trauma Center: Under the Knife für den Nintendo DS und bot dem Spieler einen Einblick in die harte Arbeit eines aufstrebenden Arztes. Das Spiel machte dabei neben dem ungewöhnlichen Spielprinzip vor allem einen ausgezeichneten Gebrauch der Touchscreen-Steuerung. Um das Lineup der Wii zu stärken, portierte Atlus nun kurzerhand das Spiel auf Nintendos Wii. Bis auf ein paar Zusatzoperationen, mehr Operationsbesteck und eine verbesserte Grafik handelt es sich jedoch leider um einen direkten Port der Nintendo DS-Version. Allerdings ist die schon sehr gute DS-Steuerung durch die Remote noch einen Tick präziser, und auch der Schwierigkeitsgrad wurde im Gegensatz zur DS-Version ein wenig heruntergeschraubt. Trotz fehlender Sprachausgabe weiß das Spiel auch storytechnisch zu fesseln und den Spieler für rund zehn Stunden an den Fernseher zu kleben. Wer demnach schon immer mal Arzt spielen wollte und die DS-Version bisher nicht kennt, kann bedenkenlos zugreifen. Allen Skeptikern kann ich nur sagen, spielt es an und bildet euch eine Meinung. Vielleicht verpasst ihr sonst ein auch für euch sehr interessantes Wii-Spiel. **MF**

PUBLISHER: Nintendo · **ENTWICKLER:** Atlus · **GENRE:** Simulation · **SPIELER:** einer · **USK-FREIGABE:** ab 12 Jahren/PEGI 12+

▲ POSITIV:

Gute Remote-Steuerung, spannende Story, unverbrauchtes Spielprinzip

▼ NEGATIV:

Grafik nur zweckmäßig, keine Sprachausgabe, noch immer hoher Schwierigkeitsgrad

Neuer Patient in der Notaufnahme! Seine Chancen stehen gut, er ist stabil!

6
von 10



COSMIC FAMILY



Für die jüngeren Spieler bietet Ubisoft mit Cosmic Family eine Aneinanderreihung von kleinen und einfachen Aufgaben in Form von Minispielen, eingehüllt in eine quatschbunte und leicht zugängliche Verpackung. Ihr untersucht mithilfe der Wiimote die unterschiedlichen Räume und Gänge einer mehrstöckigen Rakete, in der Familie Cosmic eine Reise ins All unternimmt. Zeigt ihr auf ein Objekt in eurer Umgebung, verrät eine kleine Animation, dass ihr mit dem Gegenstand interagieren könnt. Meist wartet eine kleine Aufgabe darauf, von euch gemeistert zu werden. Diese fördert besonders die Hand-Auge-Koordination, das Gedächtnis und die Kreativität. Unter anderem setzt ihr zerbrochene Vasen wieder zusammen, geht mit einer Fliegenklatsche auf Monsterjagd oder füllt im Boden vorhandene, verschiedenförmige Löcher mit dem passenden Gegenstück. Habt ihr eine Aufgabe erfolgreich bestanden, werdet ihr mit einer Blüte belohnt, acht Stück davon bringen euch dann in das nächste von insgesamt fünf Stockwerken. Das Spiel richtet sich an Kinder im Alter von 3 bis 7 Jahren, so fällt der Schwierigkeitsgrad erwartungsgemäß äußerst moderat aus, was für die angepeilte Zielgruppe aber genau richtig sein dürfte. Die Aufgaben sind simpel, mehr als eine Taste und die Kontrolle via Wiimote werden nicht abverlangt. Im Zweifelsfall hilft ein Ratgeber im Spiel weiter. **MH**

PUBLISHER: Ubisoft · **ENTWICKLER:** Ubisoft · **GENRE:** Geschicklichkeit · **SPIELER:** einer · **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung/PEGI 3+

▲ POSITIV:

nette Präsentation, Lerneffekt beim Spielen, ein Spiel, das die Zielgruppe erweitert

▼ NEGATIV:

für ältere Spieler gänzlich uninteressant; wer älter als 7 Jahre ist, wird mit Mario und Co. glücklicher

Nette Spielwiese für Kinder im Vorschulalter – Empfehlenswert.

7
von 10



Aileen Harding, die Heldin des Titels, ist eine Mischung aus Samus Aran und Kim Possible.

ALIEN SYNDROME

Man nehme einen alten Arcade-Klassiker aus den 80ern, entwickle ein PSP-Remake und setze das Ganze gleich noch für Wii um – fertig ist das Action-Feuerwerk! Dachte sich Sega und griff ganz tief ins Klo ...



Nach dem Spielstart werdet ihr gleich in die Story eingeführt.

Diese bietet wenig Überraschungen: Als Earth Command Lieutenant Aileen Harding müsst ihr die Raumstation SAT 5 von einer riesigen Horde Aliens säubern. Viel mehr gibt's dazu nicht zu sagen, eine typische Science-Fiction-Story von der Stange. Das Ganze wird euch in spärlich animierten Artworks präsentiert, unterlegt mit engli-

scher Sprachausgabe und zeitlich versetzt platzierten deutschen Untertiteln.

ORGANISCHE MATERIE? EHER NICHT

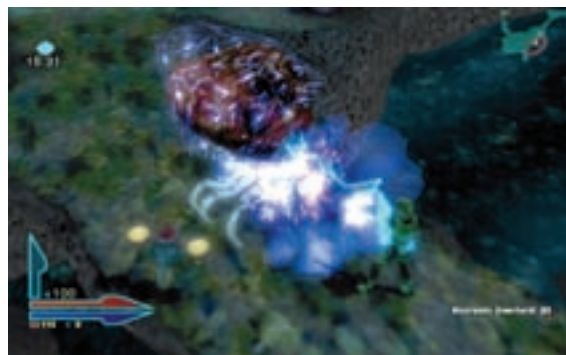
Nun wird man direkt ins Spielgeschehen geworfen und sogleich mit dem nächsten Manko konfrontiert. Klar, Grafik ist nicht alles, doch wenn der Grafik-Chip der Konsole lauter schnarcht als der Lüfter, ist irgendwo etwas schief gegangen. Denn Alien Syndrome ist nicht nur inhaltlich, sondern auch technisch komplett identisch mit der PSP-Version. Die gesamte Raumstation ist in den gleichen, langweiligen Grautönen tapeziert. Die Gegnerscharen sind verblüffend matschig texturiert und bestechen sowohl durch ihre beinahe nicht vorhandene Intelligenz als auch Polygonarmut. Einzig die Titelheldin zeigt einen Hauch von Detailreichtum, von dem man im Spiel allerdings selten etwas zu sehen bekommt, da ihr Aileen stets aus der Vogelperspektive heraus steuert.

DIE FRAU MACHT WAS SIE WILL!

Auf dem Papier wirkt die Steuerung noch verhältnismäßig gut durchdacht, doch in der Praxis offenbart sie sich als viel zu ungenau und fummelig. Benutzt man nicht gerade eine Fernkampf-Waffe, führt man mit dem B-Knopf einen einfachen Nahkampfangriff aus. „Einfach“ wohl auch deshalb, weil alle anderen Nahkampfattacken mit Wiimote-Bewegungen gesteuert werden und sich



Matschige Grafik und Art-Direktion aus der Hölle: Die Grafik haut nicht vom Hocker – das Gameplay leider auch nicht.



„Nur ein toter Bug ist ein guter Bug“. Brutzelt die Riesenstaubmilbe!

genauso träge wie zickig geben, ebenso das Drehen der Kamera per Nunchuk. Indem man mit der Wiimote auf den Fernseher zeigt, wird gezielt, wegen störrischer Kollisionskontrolle und Physik wird das rote Fadenkreuz jedoch leider seines Sinns beraubt. Da ist es gut, mit dem SCARAB einen Roboter bei sich zu haben, der nicht nur ab und an auf eure Gegner schießt, sondern euch auch noch mit Items versorgen kann.

LUPE DABEI?

Wie gesagt – kann. Denn sich durch die Menüs zu ackern wird einerseits dadurch erheblich erschwert, dass die Schrift schlicht und einfach viel zu klein ist, um sie ohne Probleme lesen zu können. Andererseits ist jedoch auch die Menüführung selbst derart verwirrend, dass man sogar mit doppelter Schriftgröße seine liebe Mühe hätte, den Roboter dazu zu bringen, endlich das gewünschte Item auszuspacken. Auch die zur Attributsteigerung genutzten Minispiele werden in dieser Winkschrift erklärt, wobei danach oft immer noch nicht so recht klar ist, worin die Aufgabe nun eigentlich besteht.

Auch der Coop-Modus für bis zu vier Spieler und die nett gemeinten RPG-Ansätze können das Gesamtbild nicht aufhellen. Immerhin: Ein besseres Beispiel für eine schlechte Wii-Portierung wird wohl nur schwer zu finden sein.

ANDREAS REICHEL

ALIEN SYNDROME

Wii



ENTWICKLER: Totally Games
PUBLISHER: Sega
USK: ab 12 J./PEGI 12+
GENRE: Action
SPIELER: 1 bis 4

STATEMENT » ROBERT RABE

Budget-Entwicklung zum Vollpreis ...



Es kommt nicht gerade oft vor, dass man sich als Redakteur selbst zwingen muss, ein Game weiterzuspielen. Alien Syndrome aber ist so ein Härtefall: Auch als ich einmal – mehr schlecht als recht – mit der Steuerung zurecht kam, wollte das sogenannte „Action“-Spiel nicht so wirklich Fahrt aufnehmen. Nicht, dass mit Gegnern geizigt wurde, doch wenn zum fünfzigsten Mal der selbe Recycling-Gegner auf einen zukriecht, dann ist das einfach nur noch öde. Die immer gleich aussehende Umgebung und unterirdische Grafik tut ihr Übriges, damit selbst optisch keine Abwechslung geboten wird. Dieses Stück Software auch noch zum Vollpreis zu verkaufen, schlägt dem Fass den Boden aus ...

▲ **POSITIV**
ordentliche Spielzeit

▼ **NEGATIV**
Grafik unter aller Würde, verblüffend monotoner Spielablauf, hakelige Steuerung, fast unlesbar kleine Schrift, konfuse Minispiele

NMAG-WERTUNG:
Das „Alien Syndrom“ ist gemeinhin auch bekannt als „pure Langeweile“-mies!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2
von 10



TIGER WOODS PGA TOUR 2008



Freunde realistischer Golfspiele wird die halbe Portion Golf in Wii Sports wohl nicht zufriedenstellen. Doch EA Sports schafft nun bereits zum zweiten Mal Abhilfe. Ohne Miß und mit einem realistischen Grafikstil kann in der 2008er-Version von Tiger Woods PGA Tour nun der Schläger geschwungen werden – und das im wahrsten Sinne des Wortes. Drei Steuerungsvarianten stehen zur Verfügung: Bei der Standing Style-Steuerung muss ganz im Stile von Wii Sports Golf ein Golfschwing nachgeahmt werden. Das Ganze funktioniert größtenteils sehr gut, gelegentlich fallen jedoch bei zu schnellen Bewegungen Verzögerungen auf. Old-School-Freunde hingegen bekommen eine klassische Nunchuk-Steuerung spendiert, die ohne jegliche Bewegungen auskommt. Zu guter Letzt stellt das Spiel die Sitting Style-Steuerung zur Auswahl, bei der die Wii-FB in eine beliebige Richtung geschwungen werden muss. Steuerungstechnisch weiß das Spiel zu gefallen, doch technisch hat EA Sports ordentlich geschlampt. Das Spiel wirkt wie ein halbgarer PS2-Titel, der zudem nicht immer flüssig läuft. Freunde des Golfports sollten den Titel einmal auf Probe spielen, denn wer den Vorgänger besitzt, braucht diese Version nicht zwingend, und aufgrund einiger Mankos wäre es sinnvoller, auf den (sicheren) Nachfolger zu warten. **DF**

PUBLISHER: Electronic Arts · **ENTWICKLER:** EA Sports
GENRE: Sport · **SPIELER:** 1 bis 4 · **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung/PEGI 3+

▲ POSITIV:

bessere Steuerung als in Wii Sports Golf, zig Einstellmöglichkeiten/Modi, etc., motivierend

▼ NEGATIV:

wieder nur offline, englische Texte/Sprachausgabe, grafisch sehr mäßig

Leicht verbessertes Vollpreis-Update.

5
von 10



UNDERCOVER: DOPPELTES SPIEL



Wir schreiben das Jahr 1939. In einer britischen Forschungseinrichtung wercken zahlreiche schlaue Köpfe an hochgeheimen Regierungsprojekten, unter ihnen auch der Physiker John Russel. Dieser steht unter dringendem Verdacht, vertrauliche Dokumente an die Deutschen weitergegeben zu haben. Ihr schlüpfst nun in die Rolle des charismatischen Professors und der liebreizenden Sekretärin Audrey und versucht, bewaffnet mit Grips und Stylus, Johns Unschuld zu beweisen.

Ganz im Sinne der besonders Anfang der 90er-Jahre ungemein populären Point&Click-Adventures steuert ihr die beiden Protagonisten über den Touchscreen durch vorgerenderte Szenarien, sammelt Gegenstände ein und nutzt diese zur Lösung der zahlreichen Rätsel. Dabei haben die Entwickler besonderes Augenmerk auf die Integration der Spezialfähigkeiten des DS gelegt: So formt ihr beispielsweise einen Draht so zurecht, dass sich damit problemlos ein Türschloss öffnen lässt. Oder aber ihr nutzt das integrierte Mikrofon des Handhelds, um durch pusten ein Blasrohr zu benutzen. Diese und die althergebrachte Art der Rätsel funktionieren prima und sind gut aufeinander abgestimmt. Besonders die Wechselei zwischen den Hauptakteuren trägt hierzu einen großen Teil bei, wenn Audrey



beispielsweise einen Wachmann ablenken muss, damit John unbemerkt einen Raum untersuchen kann. Über das Steuerkreuz lassen sich zudem alle verwendbaren Punkte, sogenannte „Hot Spots“, auf dem Schirm anzeigen, langwierige Pixelsuche entfällt somit. Die Grafik wirkt etwas statisch, und auf Sprachausgabe wurde verzichtet, die Steuerung funktioniert dafür einwandfrei. **MH**



STATEMENT »» MATTHIAS HEILIG
Klassisches Adventure gut umgesetzt



Undercover: Doppeltes Spiel zeigt, was man mit dem Genre der althergebrachten Adventures auf dem DS alles anstellen kann. Die Steuerung funktioniert tadellos, die Geschichte ist stimmig und die Rätsel sind zuweilen toll auf die Möglichkeiten des Nintendo-Handhelds zugeschnitten. Für einen eventuellen Nachfolger wünsche ich mir jetzt noch weniger triste Hintergründe und vielleicht sogar hier und da ein paar Fetzen Sprachausgabe. Doch so oder so: Freunde klassischer Hirnschmalzakrobatik kommen hier voll auf ihre Kosten.

PUBLISHER: ANACONDA/dtp · **ENTWICKLER:** Sproing Interactive · **GENRE:** Adventure · **SPIELER:** einer, **USK-FREIGABE:** ab 12 J./PEGI 12+

▲ POSITIV:

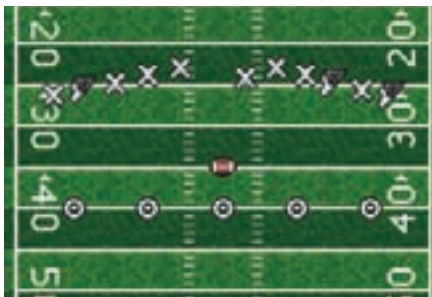
durchdachte Rätsel, Einbindung der DS-Features, gute Steuerung, stimmige Atmosphäre ...

▼ NEGATIV:

... die gemindert wird durch fehlende Sprachausgabe und teilweise statische Grafik

Gute Adventure-Unterhaltung mit kleinen technischen Mängeln.

7
von 10



MADDEN NFL 08



Auch auf dem Nintendo DS veröffentlichte EA kürzlich den neuesten Teil der Madden-Reihe.

Ihr versucht, eure Mannschaft an die Spitze zu bringen, übernehmt die Aufgaben eines Trainers, kümmert euch um eure Franchises oder spielt einfach Quickmatches, um eure Fähigkeiten in Sachen Taktik und Spielzüge zu verbessern. Ohne die besagten Kenntnisse der verschiedenen Spielzüge wird euch das Spiel im späteren Verlauf sonst relativ schwerfallen. Um potenziellen Käufern das Spiel trotz des Vorgängers schmackhaft zu machen, wurde die Grafik weiter verbessert, alle aktuellen Originalizenzen implementiert und ein Online-Modus hinzugefügt.

Um ein wenig Abwechslung zu schaffen, befinden sich zudem die Minispiele Paper Football und Mini Camp auf der Cartridge. Wem diese erweiterten Aspekte zum Vorgänger reichen, der kann ohne Bedenken zugreifen. Interessierte sollten die DS-Version sicherlich auch mal anspielen, denn unterwegs ein paar Touchdowns machen bietet schon einen gewissen Reiz. Allerdings muss gesagt sein, dass das Spiel komplett in Englisch gehalten ist und dies gleichzeitig den größten Kritikpunkt darstellt. **MF**

PUBLISHER: Electronic Arts • **ENTWICKLER:** EA Sports
GENRE: Sport • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung/PEGI 3+

▲ **POSITIV:**

solide Grafik,
Online-Modus,
Multiplayer-Spiele mit
nur einer Cartridge

▼ **NEGATIV:**

komplett in Englisch,
für Anfänger lange
Eingewöhnungszeit

Touchdown – gewohnt solide
Madden-Kost von EA Sports!

6
von 10



WORMS OPEN WARFARE 2



Team17 hat sich die Kritik zum Vorgänger zu Herzen genommen und ein Spiel entwickelt, das alles besser machen soll – soweit die übliche Prozedur.

Doch das Ergebnis ist tatsächlich spitze! Der zweite Teil rund um die wurmigen Kriegsfreunde lässt kaum Wünsche offen. Stimmungsvoll präsentiert sich das Spiel schon zu Beginn mit einer nett anzusehenden Rendersequenz, die Lust auf mehr macht. Der typische Worms-Humor ist ebenso mit dabei wie die von vielen Fans favorisierte 2D-Grafik. Diese Feinheiten ziehen sich durch das gesamte Spiel und lassen die Laune eines jeden Wormsfans in die Höhe schnellen. Neben diversen Solo-Modi – darunter auch DS-exklusive Modi, die die Fähigkeiten des Handhelds nutzen – ist diesmal auch ein umfangreicher Online-Modus mit von der Partie. Doch was wird gespielt? Das altbekannte Spielprinzip: Bis zu vier verschiedene Teams aus todesmutigen Würmern nutzen ein gewaltiges Waffenarsenal, um sich gegenseitig zu bekämpfen und das Schlachtfeld als Sieger zu verlassen. Da pro Runde mit nur einem Wurm eine Aktion getätigt werden darf, muss diese gut überlegt sein. So entstehen spannende, strategische Kämpfe. Jeder Strategiefan sollte sich diesen Titel zulegen und die neuen Modi und Waffen ausprobieren. **DF**

PUBLISHER: Ubisoft • **ENTWICKLER:** Team17 • **GENRE:** Strategie • **SPIELER:** 1 bis 4 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung/PEGI 7+

▲ **POSITIV:**

wurmige, humorvolle
Präsentation,
neue Modi und Waffen,
Online-Schlachten zu viert

▼ **NEGATIV:**

Online-Modus mit langer
Gegnersuche,
... und ohne Voice-Chat

Worms und Online ...
was will man mehr?

7
von 10



DRAGON BALL Z GOKU DENSETSU



Dank Pokémon, Magic und Yu-Gi-Oh! sind Sammelkartenspiele nicht mehr wegzudenken. Doch neben diesen

klassischen Trading Card Games springen nun auch immer häufiger andere Serien auf den Zug mit auf. So erschien kürzlich ein neues Spiel der Dragon Ball Z-Reihe für den Nintendo DS, diesmal jedoch – ähnlich dem Game Boy Color-Spiel Dragon Ball Z: Legendary Super Warriors – mit einem Kartenspielprinzip. Statt wie in den letzten Spielen in Beat-'em-Up-Manier Son Gokus Gegner zu besiegen, setzt ihr nun verschiedene Karten ein. Leider ist das Spielprinzip dabei sehr oberflächlich gehalten. Ihr müsst bei weitem nicht so viel beachten wie in anderen Kartenspielen, sodass das Spiel zwar sehr einsteigerfreundlich ist, aber für die geübten Zocker keine Herausforderung darstellt. Auch die Präsentation des Spiels lässt zu wünschen übrig. Auf einer tristen Oberweltkarte mit festen Wegen versucht ihr, an euer Ziel zu gelangen, die Kämpfe sind so unspektakulär wie langweilig, und auch der Sound dümpelt einfach so vor sich hin.

Für jüngere Spieler zwar gerade noch so geeignet, ältere sollten es sich vorher aber lieber gründlich anschauen und selbst entscheiden. **MF**

PUBLISHER: Atari • **ENTWICKLER:** Namco Bandai
GENRE: Taktik • **SPIELER:** 1 bis 4 • **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren/PEGI 7+

▲ **POSITIV:**

für jüngere Spieler
geeignet,
verschiedene Szenarien
spielbar

▼ **NEGATIV:**

langweilige Präsentation,
oberflächliches Gameplay

Leider hat Son Goku diesen Kampf nicht
wirklich gewonnen.

4
von 10



Dreh- und Angelpunkt des Story-Modus: die Karte.



Natürlich gibt's auch klassische Sonic-Levels.



SONIC RUSH ADVENTURE

Sega schickt seinen flotten Igel auf Zwangsurlaub in die Karibik.



Nicht zuletzt dank der großen Popularität des Vorgängers Sonic Rush bekommt der DS den zweiten Auftritt von Marios olympischen Hauptkontrahenten serviert. Dieses Mal hat man versucht, in das bewährte „Schneller-als-der-Schall“-Jump & Run eine Geschichte und einige Adventure-Elemente zu integrieren – und es stellt sich heraus: Das funktioniert richtig gut!

VERBORGEN IM NEBEL

Zu Beginn des Spiels stürzen Sonic und Tails in einem Unwetter über Southern Island, der zentralen Insel des Spiels, ab. Sogleich nach deren Rettung machen sie sich auf zur Erforschung der umliegenden Inseln. Was zu Spielbeginn noch etwas erzwungen und uneinsichtig anmutet,

entwickelt sich mit voranschreitendem Spielverlauf zu einer interessant werden- den Storyline.

Das Gameplay des Spiels wirft einen Blick über den Tellerrand des Genres Jump & Run hinaus. So finden sich im Spiel zahlreiche Missionen, die abgeschlossen werden wollen, und auf der Hauptinsel eure Freunde, mit denen ihr immer ein Wort wechseln könnt.

GELUNGENE TEILUNG

Das Spielprinzip funktioniert folgendermaßen: Da ihr alle Inseln in eurer Umgebung erforschen wollt, malt ihr über den Touchscreen auf der Seekarte eine Fahr- route ein. Je nachdem, ob ihr auf einem Waterbike oder Hovercraft sitzt, kommt ihr unterschiedlich weit. Jedes der vier freischaltbaren Gefährte hat eine ganz eigene Steuerung. Ob „nur“ lenken und gekonnt den Boost einsetzen, zwischen der richtigen Munition wählen oder geschickt die Waffe aufladen – es macht immer wieder Spaß auf dem Meer. Wie ihr euch sicher denken könnt, wurden auch Wettrennen als Nebenmission ins Spiel eingebaut. Wenn ihr also an einer der sieben Hauptinseln oder einer der wesentlich in der Überzahl daher- kommenden verborgenen Inseln angelegt habt, geht das Spiel von 3D in die klassische 2D-Ansicht über. Die Kernwelten teilen sich in zwei Acts und einen Bosskampf, der wieder- um in 3D bestritten wird. Unterm Strich



liegt die Verteilung der

Grafikstile bei geschätzten

65% 2D- und 35% 3D-Darstellung. Es wird euch nie langweilig, denn zu keinem Zeitpunkt schreibt das Spiel vor, was genau als Nächstes zu tun ist. Schon allein das Ab- suchen der Landkarte ist super, weil es an jeder Ecke etwas Neues zu entdecken gibt.

POTENZIAL GENUTZT

Nicht nur solche Nettigkeiten wie das be- liebige Abspielen von bereits gesehenen Zwischensequenzen, sondern auch die Un- terstützung der Nintendo Wi-Fi Connection können überzeugen. Neben einsehbaren Rekordzeiten könnt ihr auch direkt übers Internet spielen. Wahlweise geht es darum, als Erster das Ziel zu erreichen oder mög- lichst viele Ringe im Level mitzunehmen. Auch Einzel- und Multikartenspiele im lokalen Netz ermöglicht das Spiel, sodass eigentlich keine Wünsche offen bleiben. Ein onlinefähiger Koop-Modus wäre vielleicht noch das Tüpfelchen auf dem „i“ gewesen. Überhaupt gibt es kaum Kritikpunkte am Spiel, höchstens, dass man aufgrund der hohen Geschwindigkeit irgendwann auto- matisch in einen Abgrund stürzt. Jeder, der sich aus Jump & Run-Sicht mal wieder so richtig die Kante geben will, ist mit Sonic Rush Adventure goldrichtig beraten.

ROBERT RABE

SONIC RUSH ADVENTURE

Nintendo DS



ENTWICKLER: Sonic Team
PUBLISHER: Sega
USK: ab 6 J./PEGI 12+
GENRE: Jump & Run
SPIELER: 1 bis 4

STATEMENT » ROBERT RABE

High-Speed-Trip in der Karibik

Was für ein grandioses Spiel! Als ich vom Story-Modus hörte, dachte ich noch: „Och nö, wieder bloß erzwungener Mist.“ Dabei stellt sich das als echte Umfangsbereicherung zum Spiel heraus. Wenn es jetzt noch einen Koop-Modus hätte ...

▲ POSITIV
hohe Spielgeschwin- digkeit, hübsche Grafik, nette Story
▼ NEGATIV
kein Koop-Modus

NMAG-WERTUNG:
Hervorragend!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
8
von 10



Gut besucht: Fans aus aller Welt pilgern in den Konsum-Tempel.

NINTENDO WORLD STORE

Das Geschäft der Träume für alle Nintendofans.

Männliche Zeitgenossen haben für das große „Shopping-Fieber“ der Frauen für gewöhnlich nicht viel übrig. Das liegt ganz einfach daran, dass sie die „kredenzten“ Waren nicht interessieren. Doch es gibt ein Geschäft, das jeder Nintendofan am liebsten leerkaufen würde: den Nintendo World Store in Manhattan, New York.

Da bei einem Besuch der Welthauptstadt der Store für Videospieler zum absoluten Pflichtprogramm gehört, machte ich mich sogleich auf, diesen zu suchen. Mit prominenter Lage versehen – direkt am Rockefeller Center – sollte dies kein Problem darstellen. Viel hatte man bereits gehört und gelesen: An gleicher Stelle war das ehemals einzige Pokémon Center außerhalb Japans beheimatet, ehe dieses im Februar 2005 schloss und kurze Zeit später an gleicher Stelle Nintendos Geschäft der Geschäfte seine Pforten öffnen sollte.

KAUF MICH!

Wie es in den Straßenschluchten Manhattans üblich ist, weiß man nie, was einen bei der nächsten Straßenkreuzung erwartet. Eben schaute ich noch nach oben auf die Wolkenkratzer, und schon sah ich ein paar hundert Meter tiefer den unauffälligen Eingang. Also flugs die Metalltüren aufgeschwungen und rein ins Vergnügen. Kaum eingetreten, umgaben das sehr technische und edle Umfeld die wohlbekannten Nintendo-melodien. Dadurch war bereits die perfekte Atmosphäre geschaffen, denn ständig wechselten sich Soundtracks aus Hyrule oder dem Pilzkönigreich ab. Mit zwei Stockwerken ausgestattet und auf den ersten wie zweiten Blick erstaunlich klein, bot der Store ein überschaubares und fast familiäres Bild. Was aber sofort auffiel, war eine nicht endende Schlange vor der Kasse. Nicht etwa aufgrund eines Releases, sondern „nur“ wegen Wii pilgerten die Massen hierher und zückten freudigst ihre Kreditkarten. Eine Konsole nach der anderen wanderte über die Ladentheke – und auf Nachfrage wurde mir erklärt, dies sei hier jeden zweiten Tag, immer dann, wenn eine neue Lieferung einträfe, der Fall. Kein Wunder, schließlich ist das Gerät der Free Hand Control in de facto jedem Geschäft Nordame-

rikas „sold out“. Spätestens, wenn man sich dies vor Augen führt, hat man keinen Zweifel mehr an Nintendos momentaner Marktführerschaft.

DADDELN IM GROSSEN STIL

Die Menschen „schlängelten“ sich rings um ein DS-Spielerondell, in dem man Highlights aus dem gesamten Handheld-Lineup anspielen konnte. Außerdem fand sich im Untergeschoss ein letztes Überbleibsel des Pokémon Centers. Hier gab es ganze Regale voller Sammelfiguren, Spielkarten, Flummis etc. der beliebten Taschenmonster. Auch einen von Mitarbeitern betreuten Trading Card-Tisch gab es, um den sich immer wieder aufs Neue eine Menschentraube bildete. Natürlich wurden auch die neuen Pokémon-Editionen für den DS ausgiebig getestet.

Wo das Erdgeschoss voll im Zeichen der Pokémon und Handhelds stand, lag der Fokus in der oberen Etage ganz klar auf Wii. Gut zehn Konsolen standen zum Anspielen bereit. Repräsentativ für die Blue Ocean-Strategie, sowohl bestückt mit Casual- als auch Coregames. Von Wii Sports bis zum aktuellen amerikanischen Kassenschlager Metroid Prime 3: Corruption war hier, zumindest an First Party-Titeln, alles mit Rang und Namen vertreten. Ähnlich wie auf der Games Convention war jede Wii durch eine Hostess betreut, die das Spielkonzept und die Steuererklärung erklärte.

EXKLUSIV

Außerdem war im Obergeschoss die große Merchandise-Abteilung. Wo man die Spiele bereits zum großen Teil aus Good Old Germany kennt, wird hier wirklich einiges an Goodies aufgefahren, mit denen man zu Hause ordentlich angeben kann. Zig T-Shirt Variationen zu den bekannten Spielserien, das Nintendo Monopoly, Miniaturen von Mario, Luigi, Peach, Toad und Yoshi, sowie bedruckte Tassen lassen den Einkaufskorb nicht unbedingt leerer werden. Wo man dieses halbwegs normale Merchandise noch erwarten kann, wurden auch echte Sammlerstücke angeboten. Ein gutes Dutzend DS Lites mit Lasergravur zu Spielmotiven, ein spezieller Nintendo World Store

Alles da! Selbst der modebewusste Fan wird mit einem entsprechenden Sortiment verwöhnt.



DS oder auch edle Glaskristalle, deren Inneres Mario zeigt, tragen stets stolze Preise. Ein solches Sammlerstück muss dem Käufer schon mal gute 600 Dollar wert sein ...

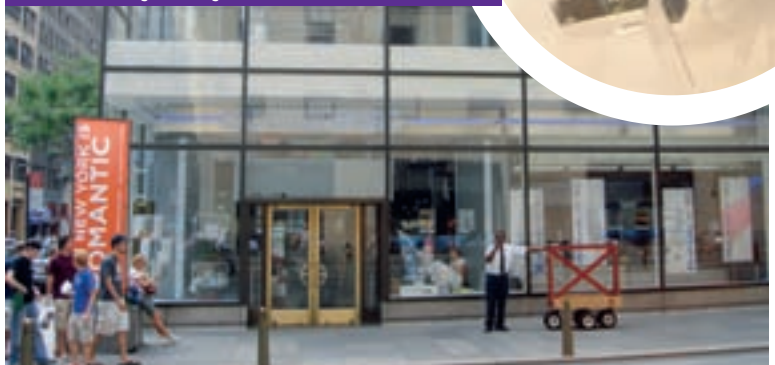
Aber nicht alles, was das Auge erblickt, kann gekauft werden. Prominent gelegen, direkt im Zentrum der oberen Etage, kann der Nintendofan einen großen Teil der in den letzten Jahren veröffentlichten Hardware begutachten. Eine ganze Kollektion an GBA SP Sondereditionen gibt es hier zu sehen, genauso wie einige Relikte aus Famicom-Zeiten. Und da wir hier in den Vereinigten Staaten sind, einem Land in dem an jeder Straßenecke die Nationalflagge weht: einen im ersten Golfkrieg durch Granatsplitter beschädigten Ur-Game Boy. Man wirbt damit, dass auf ihm auch heute noch Tetris spielbar ist. Die Frage, ob man dabei die Grenzen des guten Geschmacks überschreitet, muss jeder für sich selbst beantworten.

In einer kleineren, unscheinbaren Ecke wurde hier auch dem GameCube noch ein wenig Platz eingeräumt. Neben der letzten für den Würfel veröffentlichten Software konnte man sich überdies mit den frischen Ausgaben des lizenzierten Nintendo Power Magazins eindecken.

DEM NAMEN WÜRDIG?

Was erwartet man sich von einem Geschäft, das sich damit schmückt, das weltweite Aushängeschild des größten Video-spielherstellers überhaupt zu sein? Um die Frage aus ganz persönlicher Sicht zu beantworten: etwas mehr. Das Flair in den vier Wänden ist sicher attraktiv und reiht sich gut in die restlichen Geschäfte der Fifth Avenue ein, aber ein Schuss mehr Abenteuerland hätte es doch sein dürfen. Zumindest mit lebensgroßen Ebenbildern von Link, Mario oder Samus hätte ich gerechnet. Auch die Ladenfläche selbst hätte größer sein dürfen, denn beim Besichtigen der offiziellen Homepage unter www.nintendoworldstore.com hat der geneigte Besucher bereits mit der Vorinformation so gut wie alles gesehen. Man bekommt zwar viele exklusive Goodies zu Gesicht, aber der erwartete „Boah!“-Effekt wollte sich nicht einstellen. Das ist eben das Problem, wenn man mit zu großen Erwartungen an eine Sache herangeht.

Unscheinbar: Der Eingang lässt kaum vermuten, dass sich hier das Mekka für Nintendofans befindet. Rechts: Für schlappe 600 \$ wechselt die Hologramm-Figur den Besitzer.



Altes Eisen? Auch der GameCube bekommt seinen Platz.





SEAL OF QUALITY

Speichercrashes, Abstürze und Aufhänger. Manche Spiele laufen einfach nicht so, wie man es erwartet. Spieltester Gunnar Schreiber geht der Fehlerquelle nach und stellt fest: Da ist der Wurm, Verzeihung, Bug drin.

Auch wenn Produkte aus dem Hause Nintendo meistens noch sehr fehlerfrei veröffentlicht werden, fällt seit einigen Monaten doch eines frappierend auf: Viele Spiele, vor allem von Third-Party-Entwicklern, sind mal mehr und mal weniger verseucht mit Bugs. Denjenigen, die jetzt meinen, ich schreibe eine zoologische Abhandlung über Käfer und deren Zusammenhang mit Nintendo, sei erklärt, dass es sich bei Bugs um Fehler in einer Software handelt. Bugs sind dabei etwas völlig Normales während eines Entwicklungsprozesses, nur sollten wenigstens die schlimmen und offensichtlichen Vertreter dieser Spezies im fertigen Produkt nicht mehr zu finden sein, was aber dennoch der Fall ist, wie Abstürze in Siedler DS oder Far Cry Vengeance von Ubisoft zeigen. Deshalb ist es Zeit, ein wenig die Schuldfrage zu klären. In erster Linie ist es natürlich die Schuld der jeweiligen Firmen, da sie das Produkt, trotz offensichtlicher Mängel, auf den Markt gebracht haben. Aber auch in der Videospielebranche geht es hauptsächlich darum, gute Umsätze zu erzielen, die man am schnellsten durch eine Kostenreduktion erreichen kann. Je kürzer die Entwicklungszeit eines Spiels, desto geringer die Kosten und desto höher am Ende die Gewinnspanne.

Etwa ein bis zwei Monate vor dem geplanten Release ist das eigentliche Spiel soweit fertig. Fast das Einzige, was zu dieser Zeit noch gemacht wird, ist das sogenannte Beta-Testing. Das heißt, dass Tester die Software auf Fehler überprüfen, diese kategorisieren und dokumentieren und an die Programmierer weitergeben, die dann versuchen, die Bugs zu entfernen. Gerade bei aufwändigen 3D-Spielen kostet eine komplette Fehlersuche

sehr viel Zeit und Geld, da mehrere Tester wochenlang damit beschäftigt sind. Dies führt oft dazu, dass Publisher versuchen, diese Phase möglichst zu verkürzen, vor allem, wenn es darum geht, noch in umsatzstarken Zeitperioden wie zum Weihnachtsgeschäft vertreten zu sein.

Genau beim letzten Punkt kommt aber Nintendo ins Spiel, die eigentlich dafür sorgen müssen, dass solche bugverseuchten Produkte niemals die Regale der Händler erreichen. Um das zu erklären, bedarf es einer kurzen Exkursion in die Endphase der Spielentwicklung. Ist ein Publisher der Meinung, dass sein Titel marktreif ist, dann wird dieser zur sogenannten Submission an die Konsolenhersteller geschickt. Die Submission ist eine Prüfung, die garantieren soll, dass die Software den Qualitätsansprüchen entspricht. Das heißt, Sony, Microsoft und Nintendo müssen erst ein Spiel genehmigen, bevor es produziert werden darf. Zur Produktionsreife müssen die Entwickler eine Technical Requirements Checklist (TCR) beachten. Ist einer der Pflichtpunkte im Spiel nicht TCR-konform, dann wird der Titel nicht zur Produktion freigegeben. In der TCR-Liste stehen solche Vorgaben, wie zum Beispiel Fehlermeldungen in einem Spiel zu lauten haben, wie lange Ladezeiten sein dürfen bevor ein animierter Ladebalken eingesetzt werden muss und so weiter. In der Checkliste steht aber auch, dass die fertige Software keine größeren Bugs wie Abstürze enthalten darf. Wie kann es dann also sein, dass manche Spiele trotz solcher offensichtlichen Probleme veröffentlicht werden?

Ich bin selbst seit über sechs Jahren nebenberuflich als Tester von

» INFO

Gunnar Schreiber ist einer der Verantwortlichen der Seite www.nintendo-lan.de. Wer gerne sein Feedback zum Artikel abgeben möchte, kann Gunnar auf der nächsten WiiMeet treffen oder eine E-Mail schreiben – in beiden Fällen findet ihr auf der oben genannten Seite weitere Informationen.



Harte Kritik an Ubisoft: So lobenswert das Engagement des Publishers auf den Nintendo-Konsolen auch sein mag, verbuggte Spiele wie Red Steel, Far Cry Vengeance oder Die Siedler DS dürfen einfach nicht sein.



Seal of

Videospielen tätig. Dabei habe ich schon unzählige Submissions mitgemacht, vornehmlich aber von kleineren Publishern, deren Produkte einen nicht so hohen Status genießen. In dieser Zeit musste ich feststellen, dass eigentlich alle Konsolenhersteller die zugesendete Software mehr als genau testen. Es kam regelmäßig vor, dass wir Spiele mehrmals zur Prüfung schicken mussten, bis endlich eine Produktionsreife erreicht war, da auch kleinste Fehler moniert wurden. Aber wie gesagt, waren das immer Spiele von kleineren Publishern, mit einer nicht vorhandenen Lobby. Ich wage nun einfach mal die Unterstellung, dass Microsoft, Sony und auch Nintendo gerne mal ein oder, im Falle von Abstürzen, auch eher zwei Augen zudrücken, wenn Spiele zur Submission kommen, deren rechtzeitiges Erscheinen wichtig für die Performance der Hardware ist.

Zur Verdeutlichung: Auch in Red Steel gibt es Abstürze. Dadurch wird das Spiel zwar inhaltlich nicht schlechter und bleibt auch für Fans des Genres weiterhin empfehlenswert, dennoch ist es sehr ärgerlich, wenn man aufgrund eines Absturzes einen angefangenen Level wieder von vorne beginnen muss. Worauf ich aber aufmerksam machen möchte: Was wäre der Wii-Launch ohne Red Steel gewesen? Streng genommen hätte Red Steel nicht produziert werden dürfen, solange die Bugs enthalten sind. Wahrscheinlich hätte Ubisoft es aber nicht mehr geschafft, die Fehler rechtzeitig zum Verkaufsstart zu beheben, was dazu geführt hätte, dass ein wichtiger Stein im Wii-Launch Mosaik gefehlt hätte. Es ist also davon auszugehen, dass Nintendo in dem Fall ein Auge zugunsten einer rechtzeitigen Veröffentlichung zugeedrückt hat.

Auch wenn jetzt manche sagen mögen, na und, lieber das Spiel am ersten Tag im heimischen Wohnzimmer als wegen einem Absturz einen Monat länger warten, stellt es doch den ganzen Sinn einer Submission in Frage und untergräbt Symbole wie Nintendos Seal of Quality.

Allerdings scheint Nintendo dem Problem vorausschauend vorgebeugt zu haben. Während bis vor einigen Jahren im englischen

Erklärungstext zur Seal of Quality explizit auch die Qualität der Spiele einbezogen wurde – „This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met standards for (...) entertainment value (...)“ – ist der Text mittlerweile sehr schwammig formuliert: „Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo-System passt.“ Die Frage ist jetzt nur, ob der Ausdruck „Nintendo-Qualität“ impliziert, dass alle Spiele fehlerfrei laufen müssen!?

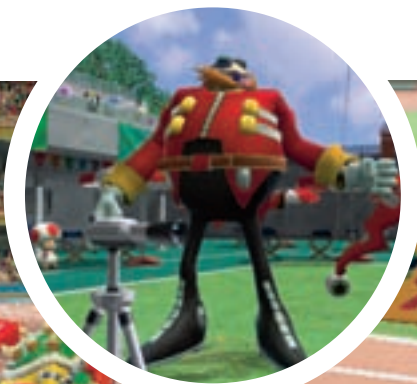
Zur Verteidigung der Entwickler, Publisher und Konsolenhersteller sei aber auch gesagt, dass es nicht möglich ist, komplett fehlerfreie Software zu erstellen. Als geübter Tester wird man sicherlich in jedem veröffentlichten Titel noch den einen oder anderen Bug entdecken. Wichtig ist aber, dass der Spieler auf dem normalen Wege auf keine Fehler stößt, die das Erlebnis schmälern. Dazu gibt es Submissions und bei Nintendo nach unserem Verständnis das Seal of Quality.

Lasst uns also hoffen, dass dieser eingeschlagene Weg nicht weiter fortgesetzt wird. Denn einer der großen Vorteile, die Konsolenspieler gegenüber den PC-Zockern immer hatten, war, dass die Submission dafür gesorgt hat, dass wir ohne lästige Patches und Fehlerorgien auskommen mussten. Doch neuere Entwicklungen wie Patches bei Xbox 360-Spielen sowie die zunehmend nachlässige Prüfung vor der Marktreife sollten uns aufhorchen lassen. Deshalb bitte ich auch alle Leser, wendet euch bei Bugs per E-Mail oder Telefon an die jeweiligen Konsumentenberatungen der Publisher und lasst sie wissen, was ihr von Bugs haltet.

GUNNAR SCHREIBER · www.nintendo-lan.de

ÜBLER CODE

Teilt uns eure Erfahrungen mit fehlerverseuchten Spielen mit. Schreibt eine E-Mail oder diskutiert mit anderen Spielern über die schlimmsten Softwarepatzer auf www.n-mag.de.



Wer hier wohl das Rennen macht? Bis vor kurzem hätte ich noch jede Wette für Sonic abgegeben ...

... doch der Sprint zeigt: Mario ist fitter, als manch einer vermutet hätte.



Bei Wettrennen gewinnt der Igel und nicht der Hase – schon eine alte Fabel wusste dies zu lehren.

Fabelhaft hörte sich auch das an, was Sega und Nintendo Anfang des Jahres bekannt gaben. Zum allerersten Mal treffen Mario und Sonic in einem Spiel aufeinander, um den Besten unter sich auszumachen. Und wo, und wie, und wann? Fragen, auf die ihr in unserer Vorschau eine Antwort bekommt.

DIE SPIELE SIND ERÖFFNET

Austragungsort für den sportlichen Wettkampf zwischen Italo-Klempner Mario und Blau-Flitzer Sonic sind die Olympischen Spiele. In verschiedenen Disziplinen treten die Aushängeschilder von Nintendo und Sega im sportlichen Wettstreit an. Unterstützung und Konkurrenz bekommen sie dabei aus den eigenen Reihen. So werden viele weitere bekannte Nintendo- und Sega-Charaktere wie etwa Peach, Bowser, Tails oder Dr. Eggman ebenfalls um ein Plätzchen auf dem Podest mitkämpfen. Jeder Charakter hat seine Stärken und Schwächen: Mario ist der Allrounder: Er hat eine durchschnittliche Ausdauer und kann auch mit seiner Sprungkraft überzeugen. Bowser hingegen tut sich im Sprint mit seinem Gewicht schwer, punktet dafür aber mit viel Kraft in den Armen. Mit wem ihr in den sportlichen Wettstreit zieht, dürft ihr selbst entscheiden ... Und jetzt: Lasst die Spiele beginnen!

100-METER- UND HÜRDENLAUF

Im Schulsport verhasst, auf dem Bildschirm eine absolute Unterhaltungsgranate: Der

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

In einer Privataudienz bekamen wir von Sega erste spielbare Eindrücke der Wii-Version von Mario & Sonic zu Gesicht. Und das, was wir sahen, machte wirklich Lust auf mehr.



100-Meter-Lauf. Zunächst wird in der Startposition der B-Knopf gedrückt gehalten. Fällt der Startschuss, kann, wenn der B-Knopf im richtigen Moment losgelassen wird, ein Turbostart hingelegt werden. Jetzt heißt es laufen, was die Arme hergeben. Die Arme? Mit der Wii-FB und dem Nunchuk in der Hand müsst ihr abwechselnd die Arme rauf und runter, ähnlich wie beim Jogging, bewegen, damit euer Athlet über die Tartanbahn flitzt. Kurz vor der Ziellinie kann durch Drücken des B-Knopfes ein Hechtsprung gestartet werden. Euer Charakter schmeißt sich dann regelrecht über die Ziellinie, und ihr könnt wertvolle Zeitpunkte einsparen. Auf dieselbe Art und Weise wird der Hürdenlauf gemeistert. Auch hier müsst ihr so schnell wie nur irgendwie möglich mit den Armen zappeln und im richtigen Moment vor einer Hürde auf der Bahn den B-Knopf drücken, damit euer Charakter abspringt und nicht mit vollem Schwung auf das Hindernis knallt. Neben blauen Flecken würde das nämlich auch einen hohen Zeitverlust bedeuten.

HAMMERWERFEN

Glück für den, der einen Charakter mit viel Kraft gewählt hat. Mit der Wii-FB vollführt ihr in dieser Kraftdisziplin Kreisbewegungen und müsst im passenden Moment den B-Knopf drücken, damit der Hammer geradeaus möglichst weit in Richtung 100-Meter-Marke fliegt. Entscheidend ist hier das Timing, also wann ihr den Hammer sausen lasst und welche Geschwindigkeit ihr zuvor durch das Kreisen mit der Wiimote gesammelt habt.



Beim Hammerwerfen glänzt der bärenstarke Bowser.

DREISPRUNG

Ohne Motivation geht's nicht. Noch bevor ihr Anlauf nehmen könnt, müsst ihr hier erst mal das Publikum zur Ekstase bringen. Mit der Wii-FB und dem Nunchuk in der Hand führt ihr Klatschbewegungen aus, was auch dem Charakter im Spiel zu Händeklatschen bringt und die Zuschauer mitreißt. Habt ihr das Publikum auf eurer Seite, wird zum Sprung angesetzt. Erst nehmt ihr ordentlich Anlauf. Wie beim 100-Meter-Lauf gewinnt ihr umso mehr Geschwindigkeit, je schneller ihr die Wii-FB samt Nunchuk bewegt. Kurz vor dem Absprung müsst ihr Hände und Arme ruhig halten, denn eure Geschwindigkeit wird eingelockt und ihr könnt euch auf

bett nicht mehr zu nehmen. Habt ihr zuvor jedoch die Absprunglinie übertreten, wird dies gnadenlos vom Schiedsrichter, in diesem Fall Toad, moniert und euer Sprung nicht gewertet. Insgesamt dürft ihr euch in drei Versuchen beweisen, wobei nur die beste Weite in der Wertung gezählt wird.

BOGENSCHIESSEN

Die letzte Disziplin der Demo-Version hebt sich deutlich von den anderen ab. Im Bogenschießen geht es vergleichsweise ruhig zu. Der Arm, mit welchem ihr die Wii-FB in der Hand haltet, wird nach vorne gestreckt, während ihr den anderen

„Sega beantwortete die Frage über einen möglichen Online-Modus nicht. Aber man könne einiges erwarten.“

den Sprung konzentrieren. Unmittelbar vor der weißen Absprunglinie reißt ihr die Wiimote in die Höhe, was euren Charakter zum Abspringen bewegt. Da es sich um einen Dreisprung handelt, müsst ihr noch zwei weitere Male, wenn euer Sportler abwechselnd mit den Beinen aufkommt, den Nunchuk und ein letztes Mal die Wii-FB im richtigen Moment hochreißen. Wenn ihr dann noch beim

letzten Sprung in der Luft ordentlich mit den Armen strampelt, ist euch eine weite Landung von der Absprunglinie im Sand-

Arm nach hinten zieht. So, als hättet ihr wirklich einen Bogen in den Händen. Mit der Wii-FB zielt ihr zunächst möglichst in die Mitte der Zielscheibe. Ein Fadenkreuz dient dabei der Orientierung. Ein weiteres Fadenkreuz könnt ihr durch Neigungen des Nunchuks bewegen. Decken sich die Markierungen, habt ihr die ideale Schusslinie und könnt den Pfeil sausen lassen. Je besser ihr auf die Mitte gezielt habt,

umso mehr Punkte heimst ihr ein. Eine ruhige Hand und ein gutes Auge sind hier das A und O.



Für ein Foul gibt's die rote Fahne. Oben: Dreisprung.



Beim Bogenschießen sind ruhige Hände gefragt.

SPORTLICH WIE IM WAHREN LEBEN

Neben den fünf Disziplinen aus der Demo werden in der finalen Version eine Vielzahl an weiteren sportlichen Herausforderungen dafür sorgen, dass euch, auch wenn man es hier „nur“ mit einem Videospiel zu tun hat, einige Schweißperlen die Stirn hinunterkullern. Grafisch konnte uns schon die Demo-Version überzeugen. Auch wenn das Publikum nur aus einer zweidimensionalen Bitmap-Animation besteht, lenkt dies vom grandiosen Unterhaltungswert des Spiels nicht ab. Die Figuren sind dem sportlichen Ereignis angepasst. Peach kommt im Trainingsanzug daher, und Dr. Eggmann glänzt mit einer tollen Animation, wenn er beim Springen seine langen Beine nach hinten zieht. Ob das Spiel über einen Online-Modus verfügt, wollte Sega nicht preisgeben, verriet aber mit einem Lächeln, dass man bei diesem historischen Treffen von Mario und Sonic in einem Spiel wohl einiges erwarten könne. Da Mario kein Hase ist, wird es also spannend, wie der Kampf Ende des Jahres ausgeht. **JONAS WEISER**

» INFO

- DS-Version ebenfalls in der Mache
- Weitere Disziplinen: Schwimmen, Tischtennis, Taubenschießen, Gymnastik u.v.m.
- Ausgezeichnet mit dem Best of GC-Award als Bestes Wii-Spiel

ENTWICKLER:

Sega, Nintendo

PUBLISHER:

Sega

GENRE:

Sport

TERMIN:

Dezember 2007

EINSCHÄTZUNG:

Olympisches Gold!





Wii FIT

Die Begriffe Casual Games und Nintendo gehen meist in einem Atemzug über die Lippen. Warum das so ist, stellen die Konsolenpioniere einmal mehr mit dem Balance Board unter Beweis.

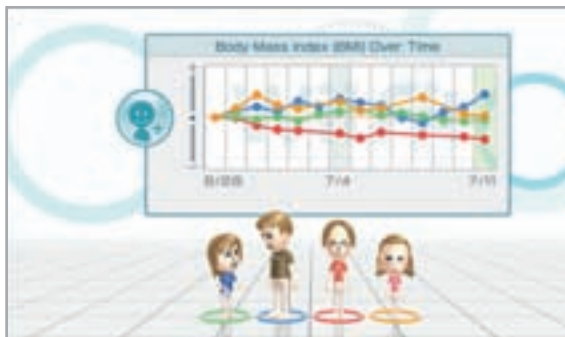


Nach der Veröffentlichung von Wii Sports im Beisein der Konsole macht Nintendo nun mit Wii Fit den nächsten Schritt weg von der Sportsimulation und hin zum aktiven Sport selbst. Neu dieses Mal: Das Wii Balance Board, denn das Spiel steuert sich abgesehen von den Menüs ganz ohne die inzwischen bewährte Wii-Remote. Dabei handelt es sich um eine Art Hightech-Waage, die durch zahlreiche Sensoren genau erkennen kann, wie und vor allem wo euer Körpergewicht wirkt. Das Gerät weiß also beispielsweise ganz genau, ob ihr euch nach links oder rechts beugt.

DAS ZÜNGLEIN AN DER WAAGE

Inhaltsgleich mit der in Santa Monica gezeigten Version, konnte man auf der Games Convention einige Minispiele, aber auch Gesundheitsübungen absolvieren. Typisch für uns Spieler, wurden Letztere natürlich erst mal gemieden – man möchte sich ja nicht gleich als Bewegungsmuffel outen. Besonders hervorstechen konnte dabei das Skispringen. Das Ganze funktioniert so, wie man sich den Sport als Laie vorstellt: Im Anlauf stellt man sich auf Zehenspitzen, springt kurz ab – ohne aber abzuheben –, hält im Flug wieder auf Zehenspitzen die Haltung und legt schließlich durch Verlagern des Gewichts auf beide Füße kurz vor der Landung einen sensationellen Telemark hin. Vielleicht sollte der Deutsche Skiverband damit trainieren, dann könnten die Deutschen bei der Vier-Schanzen-Tournee mal wieder was reißen.

Das Ganze funktioniert aus technischer Hinsicht erstklassig. Die Balance zu halten, erfordert jedoch schon eine ziemlich ausgefeilte Körperbeherrschung. Noch mehr Gefühl ist beim Lenken von Murmeln in Löcher erforderlich. Hier wird schon einiges an Präzision abgefordert. Etwas tricky geht es auch bei den Kopfbällen zu, denn hier kann man das Spiel ganz gut austricksen. Auch wenn sich euer Mii auf dem Bildschirm zu den Seiten neigt, reicht es im Prinzip, wenn ihr mit dem Fuß auf die jeweilige Balance-Board-Seite drückt. So tut ihr es Miro Klose noch am ehesten gleich.



Überwacht den Body Mass Index eurer ganzen Familie.

WORKOUT TRIFFT SPASS

Neben diesen Balance-Spielchen konnte die Demo auch mit einigen Yoga-Übungen aufwarten. Hier ist eine bestimmte Figur vorgegeben, die es nachzustellen gilt. Wie bei allen Übungen gibt euch immer ein kleines Kästchen Auskunft darüber, wie ihr euer Gewicht verlagert. Wo dabei der Körperschwerpunkt liegen muss, hängt vom jeweiligen Spiel bzw. der Übung ab. Zumindest in der Demo hat das System wunderbar funktioniert und lässt auf ein wirklich rundes Gesamtbild hoffen. Zudem werden zur Vollversion insgesamt 40 verschiedene Übungen gehören. Zu den beiden bereits genannten Kategorien kommen dann noch Muskeltraining und – zur besonderen Belustigung des Redakteurs – Aerobic hinzu. Ein weiterer Fall für „Tür verriegeln“.

Die Führung einer BMI-Statistik und diese über einen neuen Wii-Kanal mit anderen zu vergleichen, geben dem Spiel seinen ganz eigenen Reiz. From Couch Potatoe to Star Athletic! Wii Fit ist definitiv auf dem richtigen Weg.

ROBERT RABE

„Vom Couch-Potatoe zum Athleten: Wii Fit ist auf dem richtigen Weg!“

» INFO

BALANCE BOARD

Das gemeinsam mit dem Spiel ausgelieferte Board misst durch zahlreiche Drucksensoren das Gewicht und auch dessen spezifische Verlagerung auf der Oberfläche. Das Gerät soll genauer als eine handelsübliche Personenwaage sein. Witziges Detail am Rande: Nachdem man feststellte, dass Japaner im Schnitt kleinere Füße haben, wird es eventuell ein größeres Balance Board speziell für den westlichen Markt geben.

ENTWICKLER:

Nintendo

PUBLISHER:

Nintendo

GENRE:

Sport/Fitness

TERMIN:

2008

EINSCHÄTZUNG:

Wii Fit = fett!





Tempel und das Fischen mit dem Speer dürfen bei „Insel-Spielen“ nicht fehlen.



„Ich ... habe Feuer gemacht!“ – Die Sims „Tom Hengst“ und „Lasmiranda“ vor dem physikalischen Wunderwerk.

DIE SIMS 2: GESTRANDET

Getreu dem Motto „Auf zu neuen Ufern!“ macht sich EA an ein Neukonzept für seine Umsatzkuh schlechthin: Die Sims.

INFO

„Die Sims“ von Sim City-Entwickler Maxis ist noch immer das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten. Das liegt auch daran, dass sich viele weibliche Zocker für das Spiel interessieren. Analog zu Nintendos aktueller Marktstrategie ...



Robinson Crusoe zählt zu den beliebtesten Werken der Literaturgeschichte. Nicht umsonst nehmen sich Serien wie Lost oder der Film Cast Away die gleiche Thematik zur Vorlage. Die ungeheure Abenteuer-Atmosphäre, die von dieser Idee ausgeht, hat offenbar auch die Entwickler von EA gefangen genommen. Nicht umsonst lassen sich in diesem Herbst die Sims an den Strand eines tropischen Eilands anspülen, um dort ihr Leben bei null neu zu beginnen.

DER SCHEIN TRÜGT

Wie man es sich denken kann, landen die Sims auf einem beschaulichen, tropischen Inselchen, das man auf den ersten Blick gestrost als Paradies bezeichnen könnte. Allerdings verfügt ihr über kein Startkapital, und die Berufswahl aus den klassischen Teilen könnt ihr auch an den Nagel hängen – hier geht es zunächst um ganz elementare Dinge, wie das Beschaffen von Essen und Trinken. Wenn die Grundversorgung gesichert ist, kann man sich an den Bau von Werkzeugen machen oder sich in Form einer Hütte ein Dach über den Kopf setzen. Die

Möglichkeiten hierbei sind schier unendlich, von „Uncle Tom's Cabin“ bis zur Luxusvilla ist alles möglich. Aber vorher will der Weg des Neandertalers auf der Entwicklungstreppe genommen werden – erst Hammer, dann Nagel, dann Haus.

Das eigentliche Ziel des Spiels besteht darin, einen Weg zurück in die Zivilisation zu finden. Was aber daraus gemacht wird, bleibt euch selbst überlassen – es macht doch schließlich viel mehr Spaß die vier Inseln zu entdecken und sich an Stelle des Alltags das Leben auf der einsamen Insel schmackhaft zu machen. Abhilfe dabei schaffen die anderen Sims, die nach dem Crash mit euch angespült worden sind. Durch die unterschiedlichsten Lebenserfahrungen könnt ihr eine illustre Truppe zum Zusammenleben erstellen.

MEHR ENTDECKEN, WENIGER TUN

Obwohl der Simulationscharakter des Spiels beibehalten wird, finden wir ihn nur noch in abgespeckter Form vor. Das Achtgeben auf die Bedürfnisse wie Hunger oder den Gang zum stillen Örtchen eures Sims übernimmt nun also größtenteils die KI.

So bleibt mehr Zeit für den Kerninhalt des Spiels: Möbel entwerfen, Kleidung stricken oder die Erforschung von Lagunen und dem Dschungel. In einigen Höhlen finden sich Spuren antiker Vorfahren in Form von Malereien oder Altären. Diese eignen sich besonders gut zur Errichtung geschützter Nachtplätze. Überhaupt lässt euch das Spiel sämtliche Freiheiten. Alles, was ihr seht kann benutzt werden und auf jeder freien Stelle lassen sich Objekte ablegen. Bäume müssen gefällt, Fische gefangen und Feuerplätze errichtet werden. Das Spiel hat auch seinen eigenen Humor, wie später im Spielverlauf stattfindende Entführungen durch Aliens beweisen.

Technisch reißt das Spiel nicht mal einen Grashalm aus. Grafik wie Sound bewegen sich auf Playstation 2-Niveau – eine Augenweide sieht anders aus. Auch die fehlende Verbindung zur autarken DS-Version müssen wir bemängeln. Wie viel Abwechslung das Spiel letztendlich bietet, steht noch in den Sternen. Bleibt also ein gemischtes Fazit.

So sehr man über die Lizenzausschlachtung streiten kann, so lobenswert finden wir den Ansatz, mit dem Sims-Franchise die alten, ausgetrampelten Pfade zu verlassen. Wir hoffen, dass sich auch die finale Version von den alten Sims-Teilen distanziert. Nicht, weil sie schlecht waren, sondern weil die Videospielewelt nach Neuheiten schreit.

ROBERT RABE

ENTWICKLER:

Electronic Arts

PUBLISHER:

Electronic Arts

GENRE:

Simulation

TERMIN:

Oktober 2007

EINSCHÄTZUNG:

Alltagsflüchtig





ZACK & WIKI: DER SCHATZ VON BARBAROS

Capcom entdeckt ein totgeglaubtes Genre und pflanzt gleich einen waschechten Exoten im Garten der Adventures ...



Der Adventure-Markt galt spätestens nach dem Flop von Grim Fandango im Jahre 1998 als tot. Aber vor allem im deutschen Raum erlebt das Genre mit Spielen wie Ankh, Runaway oder Geheimakte Tunguska einen erneuten Aufschwung, der sich langsam – etwa durch die Sam&Max-Episoden – auf der ganzen Welt ausbreitet. Jetzt steigt auch Capcom auf den Zug auf und entwickelt mit Zack & Wiki ein eher untypisches Point&Click-Adventure.

TRINKT AUS, PIRATEN, JOHO!

In Begleitung seines fliegenden Affen Wiki ist der Pirat Zack ständig auf der Suche nach längst vergessenen Schätzen. Eines Tages findet Zack in einer Schatztruhe den sprechenden Schädel des legendären Piraten Barbaros, auf welchem ein Fluch lastet, der nur gebrochen werden kann, wenn man alle 35 Teile seines Körpers von sieben verschiedenen Orten wieder zusammensetzt. Als Gegenleistung für das Brechen des Fluches verspricht Barbaros Zack & Wiki, dass er sie

zu seinem Schatz führt. Den Schatz vor Augen machen sich Zack & Wiki auf den Weg, um die Teile zu sammeln. Für jeden dieser Teile hat Capcom einen eigenständigen Level erstellt, in dem Rätsel gelöst werden müssen, um die Schatztruhe zu erreichen, in welcher sich dann jeweils eines der Teile befindet. Man beginnt also bei jedem Level wieder bei null und kann früher erarbeitete Gegenstände nicht mitnehmen.

VON AFFEN UND GLOCKEN

Das Spiel ist in sieben Zonen aufgeteilt, beginnend auf einer tropischen Insel. Auf dieser Insel lebt ein komisches Affenvolk, welches nicht gerade friedlich ist und auch recht brutal reagiert, wenn man es stört. In einem der ersten Levels finden sich Zack & Wiki unter ein paar Palmen wieder; die Schatztruhe befindet sich unter Wasser im See vor ihnen, welcher von einem übergroßen Piranha bewacht wird. Auf der anderen Seite des Teichs sitzt ein angelnder Affe. Um an die Schatztruhe zu kommen, muss man sich zuerst einen Frosch suchen und

ihn durch Läuten von Wiki, welcher zu einer magischen Glocke wird, wenn man die Wiimote schüttelt, in eine Bombe verwandeln. Mit dieser Bombe setzt man den angelnden Affen außer Gefecht, schnappt sich dessen Angel und fängt damit den Piranha. Nun ist der Weg zur Schatztruhe frei, und Barbaros' Körper ist um einen Teil reicher. Die Rätsel werden natürlich immer kniffliger und umfangreicher. Zack & Wiki ist also nichts für Leute, die nicht gerne nachdenken.

VON DER KARIBIK BIS INS EIS

Die sieben Zonen des Spiels sind so unterschiedlich wie nur möglich. Neben den Tropen gibt es eine Spukvilla, das ewige Eis, einen Vulkan und noch andere Gebiete, in denen Barbaros' Gliedmaßen versteckt sind. Natürlich bringt auch jedes Gebiet seine Gefahren mit sich. So trifft man in den Tropen auf Schlangen (welche sich mithilfe von Wiki in Sägen verwandeln lassen), im Vulkan wird jeder falsche Schritt mit einem angesengten Piratengewand bestraft und in der Spukvilla sind Geister un-

ENTWICKLER:

Capcom

PUBLISHER:

Nintendo

GENRE:

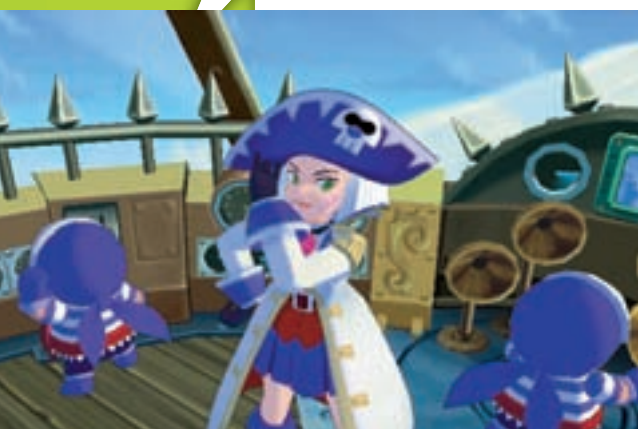
Puzzle-Adventure

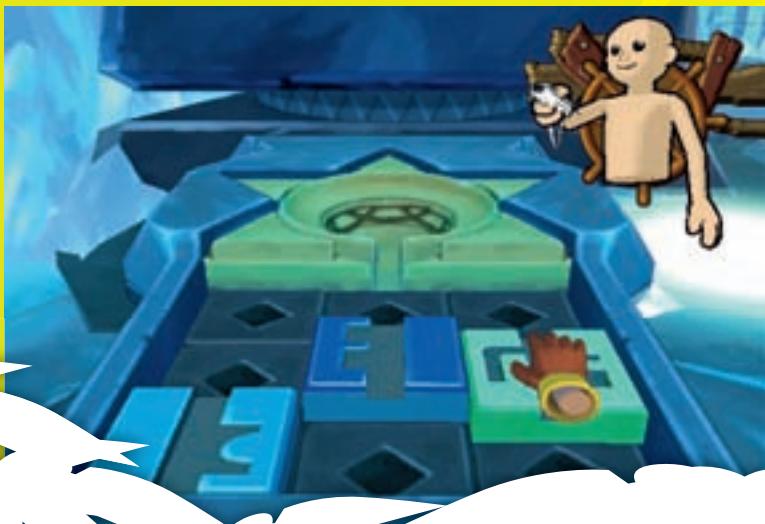
TERMIN:

7. Dezember 2007

EINSCHÄTZUNG:

Versteckter Schatz!





terwegs, welchen man nicht zu nahe kommen sollte, es sei denn, der Mond hört auf zu leuchten, denn dann fallen sie – ähnlich wie bei Wario Land 2 – in sich zusammen und Zack & Wiki können passieren.

WIIKI

Die Steuerung des Spiels ist komplett auf die Features der Wiimote ausgelegt. Man stelle sich ein klassisches Point&Click-Adventure vor, nur anstatt einer Maus benutzt man eben die Wiimote. Dem nicht genug wird beinahe jede Aktion mit der Wiimote durchgeführt. Um Bäume durchzuschneiden, muss man sie wie eine Säge hin- und herziehen, um Becher auszuschütten müssen sie mit der Wiimote gekippt werden, und Aktionen wie das Angeln funktionieren in etwa wie bei The Legend of Zelda: Twilight Princess. Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros ist ähnlich wie The Legend of Zelda: The Wind Waker oder XIII komplett im Cel-Shading-Stil gehalten. Es ist also keine grafische Pracht, aber der

Look passt perfekt zum Spiel. Fraglich ist jedoch, wie lang das Spiel ausfallen wird. Durchschnittlich benötigt man für jeden Level etwa zehn Minuten, was bei 35 Teilen knapp sechs Spielstunden ergibt. Um auf die angestrebten 20 Spielstunden zu kommen, muss Capcom also noch einiges in das Spiel einbauen.

EIN SCHATZ

Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros scheint ein wirklicher Geheimtipp zu werden. Die einfach beginnenden, später aber sehr schweren Rätsel in Verbindung mit dem äußerst gelungenen (schwarzen) Humor und den liebevoll designten Charakteren scheinen ein ausgesprochen stimmiges Spiel zu ergeben, welches, wenn es umfangreich genug wird, zur Crème de la Crème der Wii-Spiele gehören könnte. Leider treffen solche Spiele meistens auf einen recht kleinen Markt, doch vielleicht ist Zack & Wiki mehr Glück beschert. Voraussichtlich am 7. Dezember 2007 wissen wir mehr.

EMANUEL LIESINGER





So süß, dass die Zähne schmerzen: Das Artwork links wäre doch auch mal ein tolles Poster-Motiv, oder? Das Spiel selbst ist kaum weniger bunt.

DEWY'S ADVENTURE

Konami feat. the Waterdrop – das Spiel mit den Zuständen des Wassers: Gefroren, Flüssig und Verdunstend



Verrückte Spielideen gibt es immer wieder – aber ein Spiel um einen Wassertropfen zu spinnen, erfordert doch eine gehörige Portion Fantasie. In Japan bereits seit Ende Juli im Handel erhältlich, wartet das Spiel der Entwicklerriege, die sich auf Wii bereits mit Eledees einen Namen gemacht hat, in Europa noch auf seine Veröffentlichung zum Weihnachtsgeschäft. Auf der Games Convention konnten wir uns einen Eindruck über die finale Spielmechanik rund um das nicht immer kühle Nass machen.

DAS SPIEL DER GRÜNEN

Die Story des Spiels besteht darin, dass die Wasserlandschaft massiv vom bösen Don Hedron verschmutzt worden ist. Natürlich ist es eure Aufgabe, diesen Missstand mit Hilfe des kleinen Dewy wieder zu besei-

Zur Steuerung eures Protagonisten haltet ihr die Wiimote horizontal wie bei den NES-Titeln der Virtual Console und könnt durch Hin- und Herneigen des Controllers Dewy ganz ohne Nunchuk über die Oberfläche gleiten lassen.

Um im Spiel bestehen zu können, müsst ihr regelmäßig euren Aggregatzustand und den der Umgebung ändern. Da dies beliebig oft geschehen kann, ist dem Ausprobieren von unterschiedlichsten Lösungsansätzen keine Grenze gesetzt. So könnt ihr als gefrorener Dewy Gegner einfach durch Hineinschlittern besiegen, während ihr in flüssiger Form eure Energie aufladen könnt, um schlagartig alle Feinde in einem bestimmten Radius zu eliminieren. Ein einfaches Tippen nach oben oder unten auf dem Steuerkreuz genügt, um den Dreh an der Temperaturschraube zu vollführen.

„Das Konzept des Spiels mit den unterschiedlichen Aggregatzuständen macht sofort Spaß.“

tigen. Die Geschichte wird euch dabei in hübschen, handgezeichneten Artworks nahegebracht. Die Story steht aber nicht im Mittelpunkt des Plattformers, sondern vielmehr die ausgefuchste Spielmechanik, die euch zum Start behutsam einführt, später aber wirkliches Fingerspitzengefühl abfordert.

Außerdem ist es ständig per Druck auf 1 möglich, zu springen.

Wie bereits eingangs geschildert, werden die Levels im Spielverlauf von Mal zu Mal schwieriger. In der uns gezeigten Demo waren drei Standardlevels und ein Bosskampf verfügbar. In dem Bosskampf musste, wie es nicht anders üblich ist, eine

ENTWICKLER:

Konami

PUBLISHER:

Konami

GENRE:

Plattform/Puzzle

TERMIN:

Ende 2007

EINSCHÄTZUNG:

Plätschernde
Angelegenheit





Sinken die Temperaturen, ändert sich der Aggregatzustand des Helden

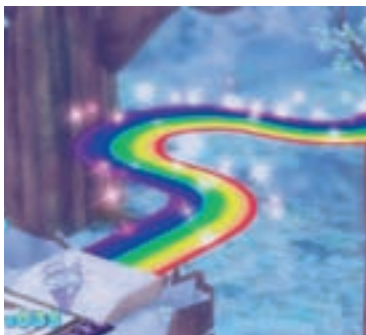
Taktik zum Bezwingen des Ungetüms angewandt werden. Erst musste das Biest in der Eiszeit gerammt werden, um dann im benommenen Zustand per Energieaufladung des Wassertropfens ausgeschaltet werden zu können.

TECHNISCHE FINESSEN

Dewy's Adventure macht einen quietschbunten Eindruck. Trotz der Bedrohung durch die Wasserverschmutzung hat alles den Anschein einer typischen „Friede, Freude, Eierkuchen“-Welt und dürfte deshalb eindeutig ein jüngerer Publikum ansprechen. Die von uns begutachteten Levels waren liebevoll designt und einzigartig. Nicht zuletzt ist das neueste Projekt des Entwicklerteams um Shingo Mukaitoge eines der ersten Wii-Spiele, das den Grafikeffekt Normal-Mapping anwendet. Mehr zu den technischen Hintergründen findet ihr in unserem Info-Kasten.

Wie soll man Dewy's Adventure also einschätzen? Das ist eine sehr subjektive Entscheidung, denn man muss bei dem Spiel ein gewisses Faible für Geschicklichkeitsspiele haben. Zwei linke Hände werden hier nicht von Vorteil sein. Auch viel Geduld ist erforderlich, da man manchmal mehrere Anläufe benötigt, bis man weiß, welcher Weg eingeschlagen werden will. Das unverbrauchte Konzept des Spiels mit den unterschiedlichen Wasserzuständen macht aber sofort Spaß. Wenn sich so viele Ideen in jedem Level des finalen Spiels befinden, wie in denen der Demofassung, dann steht uns an Weihnachten ein unterhaltsames Spiel für Tüftelfreunde ins Haus.

ROBERT RABE



» INFO

NORMAL MAPPING

Die Grafikanwendung Normal Mapping wird eingesetzt, um Schattierungen einen größeren Detailreichtum zu geben, ohne eine zusätzliche Zahl von Polygonen – und damit Rechenleistung – zu verbrauchen. Über die stark detaillierte Oberfläche eines dreidimensionalen Objekts wird ein grobmäsiges Muster gelegt. Dieses beinhaltet zwar noch die gleiche Grundform, wirkt aber wesentlich kleinteiliger. Beim Vorgang der Schattierung wird nun die Vorlage aus dem Muster über die detaillierte Vorlage gelegt. Somit bleibt die Exaktheit des Objekts erhalten, aber es wird ihm gleichzeitig die charakteristische Schattierung verliehen.



DEWY'S ENTWICKLER: SHINGO MUKAITOGE VON KONAMI



NMag: Gab es während der Entwicklung von Eledees Erfahrungen oder Probleme, die für den Produktionsprozess von Dewy's Adventure eine große Rolle spielten?

Mukaitoge: Unser Hauptproblem bei Eledees war der Mangel an Zeit. Zunächst einmal konnten uns die bereits gesammelten Erfahrungen mit Wii Connect 24 weiterhelfen, außerdem mussten wir uns nicht erneut mit der Hardware vertraut machen. Man war schon ein eingespieltes Team.

NMag: Worin besteht die Hauptidee des Spiels?

Mukaitoge: Grundsätzlich geht es darum, Puzzles zu lösen. Die Steuerung ist so angelegt, dass sie sich bei jeder Temperatur anders verhält. Dewy soll sich exakt so bewegen, wie der Spieler die Wiimote hält. Dadurch wird die Sache für den Spieler greifbarer.

NMag: Die Idee, mit einem Wassertropfen und dessen Zuständen zu spielen, mutet etwas seltsam an. Gab es ein bestimmtes Schlüsselereignis, das zu diesem Konzept geführt hat?

Mukaitoge: Grundsätzlich nicht. Wir wollten ein Spiel machen, das die Neigungssensoren des Controllers nutzt. Aber wir brauchten ein neuartiges Konzept, weil es in der Richtung schon einiges gibt. Also dachten wir: Ein Spiel rund ums Wasser wäre doch cool! (lacht)

NMag: Letztes Jahr Eledees, dieses Jahr Dewy's Adventure – und was gibt's nächstes Jahr?

Mukaitoge: (lacht) Ich arbeite bereits am nächsten Spiel, aber wenn ich etwas dazu sagen würde, gäb's gehörigen Ärger mit der Chefetage.

NMag: Viel Erfolg weiterhin und danke für das Gespräch!

RAYMAN RAVING RABBIDS 2



Die verrückten Hasen sind zurück und meinen es ernster denn je. Raymans Welt reicht ihnen

nicht mehr, und so haben sie sich ein neues Ziel ausgesucht: die Erde. Versteckt in einer geheimen Basis unter einem Einkaufscenter planen sie nun, die Erde in ihre gierigen Pfötchen zu bekommen. Doch auch Rayman hat es in unsere Welt verschlagen, und verkleidet in einem Hasenkostüm versucht er, die Mächenschaften der Möhrennager zu verhindern.

SIE SIND ZURÜCK

So bizarr klingt die Story des Nachfolgers von Rayman Raving Rabbids. Mit 60 brandneuen Minispielen wartet das Sequel auf. Man habe sich vermehrt auf den Mehrspielermodus konzentriert, erklärten uns die Entwickler. Fast alle Minispiele sind nun mit bis zu vier Partygästen spielbar. Jeder Spieler kann die Kontrolle über Rayman oder einen Hasen nehmen und diesen nach seinen Wünschen ankleiden. Während ihr in den Einzelspieler-Kampagnen versucht, die Pläne der Hasen zu vereiteln, wird im Partymodus um Punkte gespielt. Wer nach Ablauf einer zuvor festgelegten Zeit die meisten Punkte erspielt hat, gewinnt. Im Partymodus selbst könnt ihr alle aus dem Singleplayer-Modus freigespielten Minispiele einzeln auswählen. Einen Onlinemodus bietet das Spiel nicht. „Wir wollen ja noch etwas für die Zukunft aufheben“, scherzten die Entwickler. Ob wir in der Zukunft noch mehr von den Hasen hören werden? Wenn es nach den Entwicklern geht, schon. In zwei oder drei Jahre sei man auch so weit, die Hasen als eigene Franchise etabliert zu haben. Rayman brauche man dann nicht mehr und könne mit ihm wieder zu seinen Wurzeln zurückkehren.

Noch ist es aber nicht so weit. Wir haben uns an die neuesten Minispiele gewagt; lest auf der nächsten Seite, wie verrückt es diesmal zugeht und welches Chaos euch im November erwarten wird. **JONAS WEISER**



DIE GEGENÜBERSTELLUNG:

Darum geht's: Ein Hase wird beschuldigt, ein Schiff aus dem Hafen gestohlen und der Freiheitsstatue die Flamme geraubt zu haben. Um den Täter sicher identifizieren zu können, kommt es zu einer Gegenüberstellung.

Das ist zu tun: In einem Introfilm müsst ihr euch die Verkleidung des Diebs gut einprägen. Anschließend muss der Langfinger unter anderen Hasen ausfindig gemacht werden.

So wird gesteuert: Per Wii-FB zeigt ihr auf den Hasen. Hier gewinnt, wer schnell ist und das richtige Langohr identifiziert hat.

TRINKEN:

Darum geht's: Die Hasen haben sich in Paris am Arc de Triomphe versammelt, um den Rülpsmeister unter ihnen zu küren. Zuerst wird getrunken und anschließend lauthals gerülpst, was die Erde zum Beben bringt und halb Paris in Schutt und Asche legt.

So wird gespielt: Die Wii-FB wird schnell hin und her bewegt. Im Spiel schüttelt passend dazu ein Hase eine Flasche in seiner Hand. Durch Drücken des A-Knopfes wird die Flasche anschließend geöffnet. Durch weitere schnelle Auf-und-ab-Bewegungen der gesenkten Wii-FB trinkt der Hase nun die Flasche aus und setzt zum Aufstoß an. Gewinner ist, wer innerhalb eines Zeitlimits die Wii-FB am heftigsten geschüttelt hat.

DIE FALLE:

Darum geht's: Rabbid Jones und sein Forscherteam finden in einem alten Tempel einen Schatz. Als sie ihn bergen wollen, lösen sie einen Schalter aus, und ein riesiger Fellsbrocken rast auf die Karnickel-Herde zu. Nun muss gerannt werden, was die Beine hergeben.

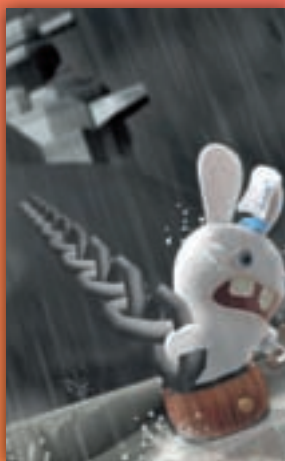
Das ist zu tun: Wii-FB und Nunchuk müssen abwechselnd schnell bewegt werden, damit der Hase rennt und nicht vom Felsen überrollt wird. Das Spiel geht so lange, bis nur noch ein Hase übrig bleibt. Hier verliert, wem die Puste ausgeht und wen die Kraft in den Armen verlässt.



TELEFONIEREN:

Darum geht's: Die Hasen schauen im Kino einen Film an. Ausgerechnet jetzt klingelt bei allen das Handy. Dem Ober-Hasen Don Rabbid gefallen diese Störgeräusche gar nicht. Er hat seine Angestellten hierher gebracht, damit sie sich vergnügen und anschließend wieder bestens erholt für ihn arbeiten. Also telefonieren die Hasen vor ihm nur im Dunkeln. Wenn das Licht angeht, sollten sie besser aufgelegt haben.

So wird gespielt: Ist es dunkel und läuft der Film, wird die Wiimote als Handysersatz ans Ohr gehalten. Geht das Licht an, sollte blitzschnell aufgelegt werden, indem die Wii-FB ruhig in der Hand gehalten wird. Während das Licht an ist, können SMS an andere Hasen im Kinosaal verschickt werden. Wer eine SMS empfängt, bei dem klingelt das Handy, was sofort von Don Rabbid bemerkt und mit einer Überraschung von oben vergütet wird.



SCHACH:

Darum geht's: Die Hasen sitzen versammelt an einem Tisch und spielen Schach.

Das ist zu tun: Der Nunchuk und die Wii-FB müssen an den Kopf gehalten werden. Nun sollte viel gedacht werden. Derjenige, bei dem die meisten Gehirnströme gemessen werden, gewinnt.

So funktioniert's: Alles nur gestellt. Hier entscheidet nicht, wer am meisten denkt, sondern alles ist per Zufall generiert. Trotzdem ganz amüsant.

ENTWICKLER:

Ubisoft Paris

PUBLISHER:

Ubisoft

GENRE:

Party / Humor

TERMIN:

15. November 2007

EINSCHÄTZUNG:

Versteckt die Möhren!

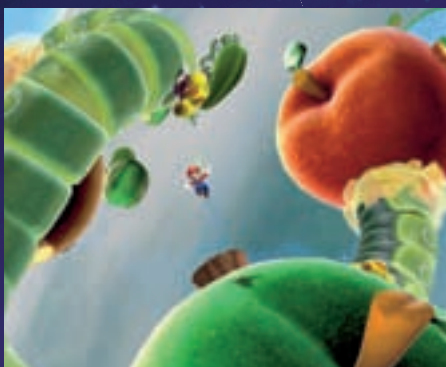


SUPER MARIO GALAXY



» INFO

- Koop-Modus: Einer steuert Mario, der andere feuert Sternenstaub ab
- 120 Sterne auf sechs riesigen Welten verteilt
- Gravitationssystem ermöglicht viele neue Gameplay-Einlagen
- Für „Sunshine“-Kritiker der wahre Mario 64-Nachfolger





Rechts: Der übelgelaunte Riesengoomba will seine zahllosen Goomba-Freunde rächen.



Wir haben uns mit Mario in die Weiten des Alls gewagt und wären am liebsten nicht mehr auf die Erde zurückgekehrt.

Wenn ihr erste Storydetails erfahren wollt, dann schaut am besten mal den Infokasten an. In der Demo-Version konnten wir gleich die Kontrolle über Mario ergreifen, als dieser nach dem dort beschriebenen Vorfall wieder zu Bewusstsein kommt. Irgendwie scheint alles normal. Wir befinden uns inmitten einer Blumenwiese und werden von einem Hasen beschnuppert. Dann setzt die Kamera zum großen Out-Zoom an, und wir sehen Mario nur noch als winzigen Punkt auf einem ebenso winzigen Planeten. In der Ferne erkennen wir viele weitere Planeten in der Schwerelosigkeit. Es ist einfach unglaublich, was uns in Sachen Weitsicht geboten wird. Da soll noch einmal einer sagen, Wii sei nur ein GameCube in anderer Verpackung!

HÜPF KLEMPNER, HÜPF!

Die Kamera setzt wieder zum Zoom an, und wir sehen den Hasen weiterhin neben uns hoppeln. Als wir aufstehen signalisiert er uns, ihm zu folgen. Warum auch nicht? Man ist gerade auf einem fremden Planeten wach geworden, die Prinzessin ist entführt, und man weiß nicht mal, wo man sich genau befindet. Warum also dann nicht mit Hasen spielen? Uns bleibt zunächst nichts anderes übrig, also folgen wir dem Karnickel. Mario können wir dabei per Analogstick bewegen. Mit der A-Taste lassen wir ihn hochspringen. Schütteln wir die Wii-FB, so dreht sich der Klempter wild im Kreis und lässt dabei auch noch die Hände sprechen. Zunächst scheint die Wiimote keine anderen Funktionen zu besitzen.

Meister Lampe führt uns zu einer Stelle, an der sich noch zwei andere Hasen tummeln. Bevor wir überhaupt agieren können, verabschieden sie sich mit einem „Lass uns Verstecken spielen. Du musst uns fangen“, und rennen davon. Unsere erste Aufgabe besteht also darin, drei Hasen auf einem kleinen Planeten zu fangen. Wir empfanden dies als idealen Einstieg in das Kontrollschema. Sobald wir nahe genug an ein Kaninchen

herangekommen sind, schütteln wir die Wiimote, und Mario schnappt mit seinen Klempterhänden nach dem Mümmelmann. Wir haben ihn! Das war Numero Uno. Wie Mario den Hasen in seinen Händen hält, verwandelt sich dieser in einen kleinen runden Stern. Als ob das nicht genug wäre, fordert uns der Stern auf, noch die anderen zwei Langohren zu fangen, wenn wir ein Geheimnis wissen wollen ... Wir lassen den Klempter weiter über die Kugel rennen und erkennen erst jetzt, was für eine Genialität hinter dem Gravitationssystem steckt. Stellt euch einmal die Erde als kleine Kugel vor, auf der ihr spazieren geht. Mit drei Schritten könnt ihr sie dabei einmal umgehen. Dass ihr nicht herunterfallt, dafür sorgt die Schwerkraft samt Gravitation. Genauso ist es auch in Super Mario Galaxy. Alle Gegenstände besitzen eine Gravitation, die Mario sich zu Nutze machen kann. Wie eine Klette kann er kopfüber Passagen bezwingen, die so noch nie möglich waren. Das Gehirn musste die erst einmal verarbeiten: einen Turm senkrecht hoch zu laufen – ohne dabei herunterzufallen –, das sieht man wahrlich nicht tagtäglich ... Als wir die restlichen Hasen gefangen haben, die sich anschließend auch in kleine Sterne verwandelten, erstrahlt helles Licht.

DIE STORY

Eigentlich ist sie noch streng geheim, wir haben aber schon erste Details herausfinden können und verraten sie euch nun: Alle hundert Jahre streift ein Komet die Atmosphäre des Pilzkönigreichs und lässt dabei Sterne und Sternenstaub auf die Bewohner regnen. Als Prinzessin Peach und ihre Untertanen dieses Ereignis würdigen, stürmt Bowser mit seinen Schurken die pompösen Feierlichkeiten. Noch bevor Mario überhaupt realisiert, was da geschieht, versagen seine Beine, und alles wird schwarz ...





Kamek ist wieder da! Bowsers magisch begabter Untertan und Harry Potter-Double jagt Mario über das Deck eines waffenstrotzenden Schiffes, das an Mario Bros. 3 erinnert.



MARIOS HILFSMITTEL

Nimmt Mario besondere Pilze auf, erlangt er Spezialfähigkeiten. Wir haben sie genauer angeschaut und sind dabei auf eine interessante Spur gestoßen.

Bienen-Pilz: Dieser Pilz verwandelt Mario in eine Biene. Als solche kann er kurze Zeit fliegen und Bienenwaben entlanghangeln. Doch Vorsicht – kommt er mit Wasser in Berührung, verliert er sein Kostüm.

Buu Huu-Pilz: Dieser Pilz lässt Mario zu einem Geist werden. Als Geist können ihm die Gegner nichts anhaben, zudem kann er durch Gemälde hindurchschweben. Licht sollte der Klemptner vermeiden. Fällt ein Lichtschein auf den Geister-Mario, verwandelt er sich wieder zurück.



Pilz: Wenn Marios Energie erschöpft ist, kommt ihm dieser Pilz gelegen. Er füllt nicht nur die Power-Anzeige auf, sondern erweitert sie sogar um zwei Punkte.

Power-Pilz? Alle bisher bekannten Power-Ups waren in Super Mario 64 in ähnlicher Form vorhanden. Der Bienen-Pilz entspricht der roten Fliegerkappe, mit der Mario fliegen konnte, und auch den Geister-Pilz gab es so ähnlich schon, damals als Tarnkappe. Nun darf man spekulieren, ob auch weitere klassische Power-Ups im Galaxy-Abenteuer vorkommen. Was noch nicht vorgestellt wurde: ein Power-Up, das Mario für kurze Zeit unbesiegbar machte. Wir glauben, dass es in Mario Galaxy ein ähnliches Item geben wird.

Ein unscheinbares Haus auf dem Planeten verwandelt sich und bringt eine strahlende Schönheit hervor: Rosetta. Anhand einer Krone machen wir aus, dass auch sie eine Prinzessin sein muss. Wir bekommen nicht allzu viel von ihr offenbart: Schurken breiten sich in den Galaxien aus. Sie bittet uns, nach dem Großstern zu suchen, nur so könne alles verhindert werden. Doch wir sollen nicht alleine auf die Reise gehen. Rosetta stellt uns Tyke, einen gelben Stern, den wir zuvor als Hasen gefangen hatten, zur Seite. Mit Tyke als Partner stellen wir eine neue Funktion der Wii-FB fest. Zielen wir nun auf den Bildschirm, erscheint ein Sternencursor. Per Druck auf den B-Knopf können wir Sternenstaub abfeuern. Diese Staubkörner müssen wir aber behutsam einsetzen, da sie begrenzt sind und wir den Vorrat selbst einsammeln müssen. Den Sternenstaub können wir auf Gegner abfeuern und sie somit außer Gefecht setzen.

Mit Rosettas Erscheinung hat sich noch etwas auf dem Planeten getan. Eine Sternform ist am Boden erschienen. Als wir Mario darauf zugehen lassen, empfiehlt uns Tyke, einmal die Wii-FB zu schütteln. Aber gerne doch. Ehe wir uns versehen, beginnt sich die Sternform um Mario zu drehen und feuert den Klemptner zu einem neuen Abenteuer ins Weltall. Gute Reise!

ÜBERALL STERNE

Super Mario Galaxy ist alles, was Sunshine nicht war. Anstatt Sonnen-Insignien gilt es nun wieder, Sterne zu finden. Insgesamt 120 Sterne sind auf sechs Welten mit mehreren Galaxien verteilt. Auch sonst sind die Gemeinsamkeiten mit Super Mario 64 deutlich zu erkennen. Um in neue Galaxien zu gelangen, ist eine bestimmte Anzahl an Sternen nötig. Neue Welten können nur mit besonderen Schlüsseln betreten werden, die, wie schon in Super Mario 64, gut bewacht werden. Wer das wohl sein könnte? Ob es eine Karte gibt, auf der man schnell und leicht zwischen den Welten hin und her reisen kann, konnten wir noch nicht in Erfahrung bringen. Wir wären jedoch überrascht, sollte dem nicht



Oben: Mario tanzt auf der Lavakugel. Unten: Die Welt steht Kopf – die justiert automatisch.



so sein. Viele Galaxien im Spiel sind eine Ansammlung kleinerer Planeten. So gibt es Planeten, die man mit zehn Schritten abgelaufen ist, aber auch weitaus größere. Miyamoto verspricht sogar Planeten, die so groß sind, dass man ihren Flächen gar keine Rundung anmerkt. Viele Planeten, die wir in der Demo betraten, hatten jedoch schon die Größe der Levels aus Super Mario 64. Umso erstaunlicher ist es, dass wir auf diesen Planeten nur kurz ausharrten. Oftmals galt es, einen Sterntransporter zu finden, der uns zum nächsten Planeten schoss.

Neueste Screenshots lassen erkennen, in welchen Welten wir uns im November mit Mario bewegen können. Ob Lava, Wüste, Wasser oder ganz normale grüne Pflanzenwelten. Hier wird wieder alles geboten, was man in einer Mario-Welt nichtmehr missen möchte!

GRAFIKWUNDER MARIO

Was wir bis jetzt von Mario sahen, machte uns wirklich den Mund wässrig. Die ganze Welt funkelt – wie ein echter Stern. Alles wirkt plastisch, aber gibt auch nichts von dem Comic-Charme eines Mariospiels ab. Was wir hier zu sehen bekamen, ist das Grafikwunder auf der Wii schlechthin. Keine Ecken, keine Kanten. An mancher Stelle wirkte die Textur etwas verwaschen, trotzdem ist alles wunderschön ausgearbeitet. Setzt Mario zum Sprung an oder schlägt mit der Faust zu, werden wie in einem Cartoon seine Gliedmaßen übertrieben gedehnt. Schon die Demo lief in flüssiger 60-FPS-Rate, was also auch in der Final-Version klappen sollte.

Wenn es einen Grund gab und gibt, die Wii zu kaufen, dann ist es dieses Spiel. Experimente à la Sunshine sind vorbei und anscheinend verworfen. Super Mario Galaxy verfolgt die Linien aus Super Mario 64 und bietet dabei trotzdem so viel Neues. In Europa soll es am 16. November erscheinen. Wir halten solange weiterhin Ausschau nach einem roten Männchen aus einer fernen Galaxie.

JONAS WEISER

ZEHN STRENG GEHEIME FAKTEN ...

... und Absurditäten rund um Super Mario Galaxy, die wir für dich aufgespürt haben.

1. Entwickelt wird das Spiel von Miyamoto und Team Tokio. Die Entwicklungen begannen im Juli 2005 und sind mittlerweile beendet.
2. Unter Wasser geht Mario die Luft aus. Eine Anzeige signalisiert, wie lange er tauchen kann.
3. Obwohl es im All eigentlich keine Luft gibt, geht Mario hier der Sauerstoff nicht aus.
4. Fällt Mario in heiße Lava oder kommt mit Strom in Berührung, sieht ihr, wie nur noch Knochen von ihm übrig bleiben.
5. Die Idee des Gravitationsystems hatte Miyamoto schon, als Super Mario Sunshine entwickelt wurde. Damals empfand er es noch nicht als befriedigend umsetzbar.
6. Zauberer Kamek ist wieder mit dabei. Als Verbündeter Bowsters wird er Mario das Leben mit seinem Zauberstab schwer machen.
7. Als weiteres Power-Up kann die Feuerblume gefunden und eingesetzt werden.
8. Anstatt des Dreckweg 08/17 aus Sunshine habt ihr diesmal als Begleiter den Stern Tyke, der euch wertvolle Tipps liefert.
9. Damit Mario Wände senkrecht entlanglaufen kann, benötigt er eine „Anlauframpe“.
10. Neben goldenen gibt es auch silberne Sterne. Sammelt man fünf silberne, erhält man dafür einen goldenen.



ENTWICKLER:
Nintendo
PUBLISHER:
Nintendo
GENRE:
Jump&Run
TERMIN:
16. November 2007

EINSCHÄTZUNG:
Galaktisch gut!



NiGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Zwei Kinder und ein Narr kämpfen gegen die Ängste eines jeden Kindes: Alpträume. Erwartet uns ein vergnüglicher Traum oder hält uns Sega zum Narren?



Bunt und abgefahren: NiGHTS greift tief in den Farbtopf.



» INFO

- Nachfolger des 1996 erschienenen Sega Saturn-Titels NiGHTS into Dreams
- Mehrere Steuerungsvarianten
- Nutzt die Features von WiiConnect 24



Zugegeben, auf diese Frage haben wir bis jetzt noch keine Antwort parat. Dafür reicht das bisher gezeigte Material einfach nicht aus. Was wir euch aber schon verraten können, sind der Inhalt der Story und erste Gameplay-Details.

NACHTS, WENN ALLES RUHT

Nighttopia ist eine Traumwelt, in der die Geschichte spielt. Diese Welt existiert also nur durch Träume und kann demnach auch nur nachts im Schlaf gefunden werden. Eigentlich ist Nighttopia eine friedliche, phantasievolle Welt. Wenn in ihr die Harmonie stimmt, träumt auch jedes Kinderherz sanft. Doch Nighttopia gerät mehr und mehr unter die Herrschaft der üblen Nightmares, was immer mehr Kindern Alpträumen beschert. Helen

und Will sind zwei von ihnen, die eines Nachts von einem Albtraum heimgesucht werden. Doch anstatt aufzuwachen und sich in einem warmen, nassen Bett zu befinden, stellen sie sich ihren Ängsten und kämpfen unabhängig voneinander mit dem Phantasie-Narr Nights um die Freiheit von Nighttopia.

FLUGLIZENZ? NEIN DANKE!

Die Welt von Nighttopia wird von Helena oder Will zunächst zu Fuß erkundet. Da ihr aber an Stellen herankommen müsst, die auf normalem Wege nicht zu erreichen sind, benötigt ihr magische Unterstützung. Findet und betretet ihr einen goldenen Käfig, ergreift ihr die Kontrolle über den Narr Nights, mit dem ihr in akrobatischer Grazilität durch die Lüfte schweben könnt. Diese Flugeinlagen bilden dabei den Kernteil des Spiels. Auf einer festen Bahn fliegt ihr mit Nights durch die Welt und könnt dabei nur minimal vom Weg abweichen, ähnlich wie in Sonic und die geheimen Ringe. Während ihr auf der vorgegebenen Bahn eure Flugshow abzieht, startet ihr Angriffseinlagen auf Gegner, sammelt Masken ein, die euch Spezialfähigkeiten beschern und versucht, an Tempo aufzunehmen, indem ihr viele Ringe durchfliegt, um möglichst schnell das Ziel zu erreichen. NiGHTS lässt sich auf mehrere Arten steuern. Neben der Steuerungsoption, mit einer waage-



recht gehaltenen Wii-FB zu spielen, kann der Narr auch mit dem Analogstick eines angeschlossenen Nunchuks durch die Levels manövriert werden. Die Entwickler versprechen sieben verschiedene, große Areale, die erkundet werden wollen. Neben dem Gebrauch des Wetterkanals, der dafür sorgen soll, dass sich die Umgebung im Spiel der realen anpasst, soll in der finalen Version auch ein Koop-Modus auf die Disk gepresst sein.

Auch wenn es uns bisher schwerfällt, einen Ersteindruck über das Spiel abzugeben, hegen wir doch große Erwartungen daran. Wir freuen uns auf ein phantasievolles Abenteuer, das maßgeschneidert auf die Wii-Steuerung passt.

JONAS WEISER

ENTWICKLER:
Sega Studios USA
PUBLISHER:
Sega
GENRE:
Action
TERMIN:
1. Quartal 2008

EINSCHÄTZUNG:
Bitte keine
Schlaftablette





Professor Fuseless gibt euch einen Crash-Kurs in Monster-Mechanik.



„Ich ... habe Feuer gemacht!“ zum Zweiten: Beim Kampf kommt ein Flammenwerfer zum Einsatz.

MONSTER LAB

Man nehme etwas Frankenstein, füge eine Brise Mario Party hinzu und garniere dies abschließend mit einem Hauch von Pokémon – fertig ist der monstermäßige Genre-Cocktail.



Was uns auf der diesjährigen Games Convention bei Eidos mit Monster Lab als bis dato unbekannter Titel gezeigt wurde, erklärt sich am besten als Gemisch aus Action-, Strategie-, Adventure- und RPG-Elementen, welches gegen Ende Mai des nächsten Jahres exklusiv für Wii erscheinen wird.

SCHAFTE, SCHAFTE, MONSTER BAUE

Von der eigentlichen Hintergrundgeschichte ist noch nicht allzu viel bekannt, nur, dass ihr gegen einen finsternen Baron und dessen Schergen zu Felde ziehen müsst. Ihr übernehmt zunächst die Rolle von einem der insgesamt drei Hauptcharaktere, angefangen beim leicht durchgeknallten Professor Fuseless. Im finsternen Kellergewölbe des Lightning Towers, dem Ausgangsort eures Handelns, macht ihr euch in eurem Labor daran, zwischen qualmenden Reagenzien und angestaubten Rezepten eine morbide anmutende Kreatur zu erschaffen, die ihr dann in den Kampf gegen eure Widersacher entsendet. Das Besondere daran: Ihr könnt den einzelnen Körperzonen bestimmte Gad-

gets, Waffen und Goodies zufügen und so euer ganz persönliches Monster kreieren. Der Schöpfungsprozess läuft dabei in Form verschiedenartiger Minispiele ab. Um beispielsweise einen neuen Unterarm für euren Sproß zu konstruieren, müsst ihr via Wiimote unterschiedliche Metalle zusammenschweißen und anschließend das gefertigte Endstück durch Schütteln des Controllers abkühlen. So erbaut ihr euch nach und nach einen unverwechselbaren Charakter, den ihr dann nach Herzenslust mit weiteren Items modifizieren dürft. Über 120 Teile und weitere verwertbare Gegenstände versprechen die Entwickler für das fertige Spiel, so dass eurem Bastlerdrang und der Individualisierung eures kleinen Freundes keine Grenzen gesetzt sind.

TIM BURTON MEETS POKÉMON

Nach getaner Arbeit wird es Zeit, euren zusammengesteckten Recken in die von Gegnern belagerte Oberwelt zu entsenden, um Aufgaben zu lösen und die zur Arbeit benötigten Materialien zu sammeln. Die Ländereien lassen

sich nicht frei erkunden, vielmehr ist die Karte mit einzelnen Punkten abgesteckt, ähnlich einem Spielbrett. So wandert ihr von Punkt zu Punkt; trefft ihr auf einen Gegner, schwenkt das Spiel in einen separaten Kampfbildschirm um, in dem sich die beiden Kontrahenten dann in bester Beat'em-Up-Manier gegenüberstehen. Gekämpft wird allerdings nicht in Echtzeit, sondern rundenweise, wie man es von traditionellen RPGs her kennt. Im Laufe des Spiels trefft ihr auch auf mächtigere Bossgegner; nachdem ihr diese besiegt habt, dürft ihr als Trophäe deren zumeist besonders wertvolle Waffen oder Körperteile einheimsen. Die sehr frühe Version des Spiels, dessen Machart von den Entwicklern selbst als „Tim Burton meets Pokémon“ titulierte wird, überzeugt in grafischer und teils spielerischer Hinsicht noch nicht vollends, die zugrundeliegende Idee klingt jedoch sehr interessant – besonders die fest angekündigte Online-Unterstützung und die damit verbundenen Kämpfe und Item-Tauschorgien mit Freunden machen Lust auf mehr.

MATTHIAS HEILIG

ENTWICKLER:
Backbone Entertainment
PUBLISHER:
Eidos Interactive
GENRE:
Action-RPG
TERMIN:
Mai/Juni 2008

EINSCHÄTZUNG:
Monströs





NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Die Geburt des „Button-Bashing“ jährt sich zum 25. Mal. Anlass genug für Konami, eine Neuauflage des ehemaligen Hornhautproduzenten Track & Field auf den Markt zu bringen.



Auf der Games Convention feierte die Neuauflage eben jenen Titels Weltpremiere. Das englische Entwicklerteam hat es sich dabei zur Aufgabe gemacht, das Spielprinzip der Klassiker aus Spielhalle und NES-Zeiten auf den Touchscreen zu übertragen. Gut möglich, dass wir durch dieses Spiel in Zukunft die Prägung eines ganz neuen Begriffes miterleben werden: „Screen-Scratching“. So ist das Spielkonzept nämlich am besten zu beschreiben. Möglichst schnell den Stylus von einer Seite auf die andere bewegen, um so Bestzeiten laufen zu können. Track & Field bleibt also seinen Wurzeln treu und versucht nicht, eine Simulation zu sein. Das wird zusätzlich noch durch den Anime-Stil und die verrückten Charaktere unterstrichen. Unter ihnen sollen sich sowohl Sportler des Klassikers als auch verrückte Konami-Aushängeschilder wie Pyramid Head aus Silent Hill befinden.

HÄRTETEST FÜR DEN DS

Was für Strapazen der Touchscreen über sich ergehen lassen muss, sei anhand der folgenden Situation geschildert: Der Ent-

wickler erklärt mir zunächst das Spielprinzip und holt dann seinen modifizierten Stylus aus der Tasche. Soll heißen, er hat eine Kante geschliffen, um eine größere Wirkungsfläche zu erreichen. Auf Nachfrage verriet er: „Ich versuche immer zu cheaten“ – alles klar! Als ich selbst Hand an das zu 30% fertige Spiel anlegen durfte, mit dessen Entwicklung im vergangenen November begonnen wurde, stellte ich schnell fest, dass das Spiel mit einem Classic DS Stylus eigentlich unspielbar ist. Dieser ist einfach zu dünn und würde im Eifer des Gefechts sehr schnell zerbrechen. Mit dem DS Lite Stylus war aber alles kein Problem, auch wenn man doch irgendwie ärgste Ängste hat, seinen Handheld in die ewigen Jagdgründe zu befördern – bei den schnellen Bewegungen wäre es kein Wunder. In der gezeigten Demo waren die drei Sportarten 100m Sprint, Hürdenlauf und Weitsprung anspielbar. Das Rennen war hierbei durch Hin- und Herrubbeln auf einem horizontalen Pfeil anzugehen – schnell zeigten sich die besten Resultate bei einem möglichst kurzen Hebel am Stylus. Das Abspringen konnte entweder durch



Nach-oben-Ziehen auf dem Screen oder einen kurzen Schultertastendruck gestaltet werden – durch letztere Methode kann man bei den Hürden seine Geschwindigkeit besser beibehalten. Beim Weitsprung lässt sich haargenau der Abflugwinkel bestimmen, um möglichst weit hinten in der Sandkühle landen zu können.

MEHRSPIELERSPASS

Was im lokalen Netz schon beim Antesten einen Heidenspaß gemacht hat, wird durch die volle Unterstützung aller Möglichkeiten des DS noch weiter getragen. Downloadspiel, Multikartenspiel und Wi-Fi Connection werden unterstützt. Außerdem wird es eine einsehbare, weltweite Rangliste geben. Zwei bis vier Spieler können sich simultan in einer der 24 Disziplinen messen. Aber auch für den Einzelspieler soll mit einem Karrieremodus gesorgt sein. Wie sich die angekündigten Spielmodi und weiteren Disziplinen spielen werden, steht noch in den Sternen, aber das bis jetzt Gezeigte macht uns optimistisch, dass uns nächstes Jahr eine wahre Multiplayer-Größe ins Haus steht.

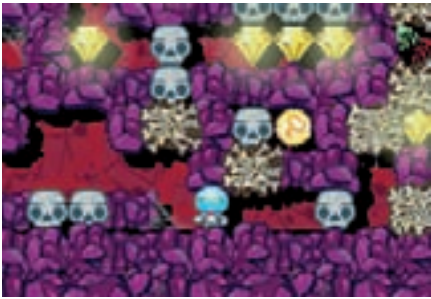
ROBERT RABE

Sieht gut aus: die Comic-Charaktere verleihen der Optik einen gewissen Japano-Charme

ENTWICKLER:
Sumo Digital
PUBLISHER:
Konami
GENRE:
Arcade-Sport
TERMIN:
2008

EINSCHÄTZUNG:
Touchscreen-(Over)kill





BOULDER DASH: ROCKS!



Es gibt sie noch: Puzzlespiele abseits von herunterfallenden Blöcken und Balken.

Eines der besten Beispiele ist Boulder Dash, dessen Wurzeln bis in die frühen 80er-Jahre zurückreichen. Im aufpolierten Gewand und mit frischen Modi garniert, bläst Held Rockford jetzt zum Angriff auf den Puzzlethron. Damals wie heute gilt es, in den unterschiedlichen Arealen eine bestimmte Anzahl von Diamanten einzusammeln und unbeschadet den Levelausgang zu erreichen. Leichter gesagt als getan, denn auf dem Weg dorthin sieht sich unser Held zahlreichen Gegnern und Hindernissen gegenübergestellt, die jedoch unter richtigem Einsatz der Felsbrocken kurzerhand aus dem Weg geräumt werden. Und warum das alles? Die Antwort heißt Crystal und ist die Angebetete unseres kleinen Freundes. Die Dame will mit wertvollen, funkelnden Steinchen beeindruckt werden. Dummerweise plant der Herr von Tentakel selbiges, womit der Wettlauf um den größten und schönsten Diamanten beginnen kann. Auf eurer Reise besucht ihr Areale im Dschungel-, Wasser-, Lava- und Unterwelt-Setting. Während ihr euch im Storymodus einzig der Jagd nach den Diamanten widmet, fordert der Time-Trial-Modus euren Ehrgeiz nach neuen Bestzeiten heraus. Habt ihr einen Freund zur Hand, haut ihr euch gegenseitig im Double Dash die Steine um die Ohren. Besonders interessant ist der „Route Race Mode“: Hier zeichnet ihr mit dem Stylus den Weg um die Hindernisse herum vor, den Rockford dann schnurstracks abläuft. Kopfnüsse inklusive. **MH**

ENTWICKLER:
10tacle Studios
PUBLISHER:
Electronic Arts
GENRE:
Arcade Puzzle
TERMIN:
15. 11. 2007

EINSCHÄTZUNG:
Schimmernder Spaß



ROCKSTAR TISCHTENNIS

Pong im 21. Jahrhundert



Wer dank Wii Sports bereits einen maltärzten Tennisarm hat, braucht den gar nicht erst zu schonen: Publisher Take 2 veröffentlicht Ende des Jahres die Xbox 360-Portierung von Rockstar Games präsentiert Tischtennis – natürlich mit für Wii optimierter Steuerung. Dabei stehen euch drei Varianten zur Auswahl. Die erste spielt sich ganz im Sinne der Tennis-Versoftung aus dem Hause Nintendo, sprich: Euer Sportler marschierst von alleine, ihr konzentriert euch voll und ganz auf das eigentliche Aufschlagen (mittels A-Knopf) und Zurückschmettern des Balles (wahlweise auch als Spin durch Drücken des Steuerkreuzes in die gewünschte Richtung). Die zweite Form der Steuerung benötigt den Nunchuk, mit dessen Stick ihr dann auf althergebrachte Art die Schlagrichtung vorgebt. Echte Profis übernehmen zu guter Letzt die totale Kontrolle über ihr virtuelles Konterfei. Während die Grafik zwar durchaus hübsch ist, aber keine Bäume ausreißt, lassen die Kontrollmöglichkeiten hier und da doch noch einige

Wünsche offen. Beim Anspielen der Demoversion des Titels machte sich häufig das Gefühl breit, die durchgeführten Bewegungen würden nur zeitverzögert ins Spiel übertragen, dadurch lief das ganze Geschehen stellenweise etwas holprig ab. Wirklich schnelle Ballwechsel wollten sich so nicht einstellen, was bei einer Simulation des „schnellsten Ballsports der Welt“ natürlich der elementare Punkt sein sollte. Wir sind gespannt, was sich hier mit ein wenig Feintuning seitens der Entwickler und mit etwas Übung seitens der Spieler herausholen lässt. Zünftige Mehrspieler-Ballwechsel gibt es übrigens nur in geselliger Runde vor dem heimischen Fernseher – ein Onlinemodus ist nicht geplant.

„Seit wir Tischtennis veröffentlicht haben, fragen uns die Fans nach einer Wii-Version“, sagt Sam Houser von Rockstar Games. Nun könne eine komplett neue Zielgruppe das Spiel dank Bewegungssensoren und eingängiger Wiimote-Steuerung erleben.

MATTHIAS HEILIG



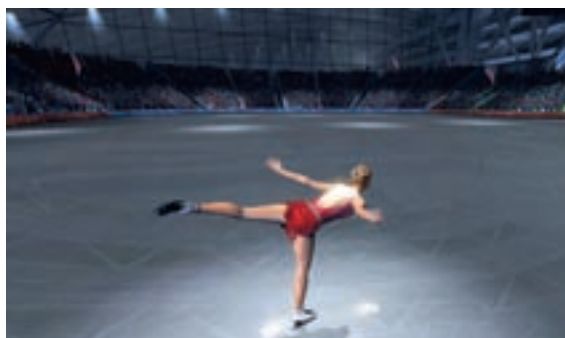
ENTWICKLER:
Rockstar
PUBLISHER:
Take 2
GENRE:
Sport
TERMIN:
4. Quartal 2007

EINSCHÄTZUNG:
Netzroller





Die Königsdisziplin im Spiel (Achtung: Sparwitz!): Schief liegen.



Grafisch wird nicht nur verschneites Weiß geboten: Auch in Hallen geht's rund.

RTL WINTER SPORTS 2008

Im November feiern die deutschen Spieleschmieden ihre Premiere auf der New Generation. Vorreiter dieses Mal: 49 Games, die sich an einem Port des auf dem PC erfolgreichen Wintersport-Franchises versuchen.



Die Zielgruppe für dieses Spiel ist klar: Sportbegeisterte, die selbst Hand anlegen möchten, denen aber entweder die Zeit oder das Können in den jeweiligen Disziplinen fehlt. Abhilfe schaffen kann RTL Winter Sports 2008, denn dank der arcade-lastigen Steuerung beherrscht jeder das Spielsystem bereits nach fünf Minuten aus dem Effeff.

INSTANT-SPORT

Die große Stärke des Spiels ist die leicht zugängliche Steuerung. Jede Sportart hat dabei selbstverständlich eine eigene Kreation spendiert bekommen, wobei diese stets auf Geschwindigkeit oder rhythmische Bewegungen ausgelegt ist. Das Spiel verzichtet beinahe gänzlich auf Knopfeingaben und setzt anstatt dessen vor allem auf die Neigungssensoren von Wiimote und Nunchuk.

Das Prinzip sei kurz anhand von zwei Beispielen erklärt: Beim Skispringen haltet ihr die Controllerkombi parallel und müsst versuchen, durch geschicktes Neigen eine Anzeige ins Mittelmaß zu bringen. Wenn

es an den Langlauf geht, müsst ihr die Arme rhythmisch auf und ab bewegen. Dabei ist es wichtig, euren virtuellen Sportsfreund nicht zu überlasten, da er sonst buchstäblich vor eurer Nase in die Knie geht. Willkommene Erholung geben da Abfahrten, während der der Kondition ein Schluck aus dem Jungbrunnen vergönnt ist.

MEHR ALS PAUSENUNTERHALTUNG?

In den zwanzig Minuten Anspielzeit, die wir hatten, waren wir von dem Spiel positiv überrascht. Genau so, wie es sein soll, spielt sich das Ganze sehr eingängig und feinfühlig. Fraglich ist jedoch, ob Winter Sports 2008 auch auf längere Sicht an die Mattscheibe fesseln kann. Dafür sollen die 42 Missionen im Kampagnen-Modus sorgen. Von diesem konnten wir uns allerdings noch kein Bild verschaffen, bleibt also abzuwarten, in welche Richtung sich das Gameplay endgültig entwickeln wird.

Einige Mankos haben uns aber, abgesehen von der spielerischen Seite, nicht wirklich froh gestimmt. Zunächst wäre da die Grafik, die noch nicht mal dem Game-

» INFO

SPORTARTEN

- Alpin Ski (Abfahrt, Slalom etc.)
- Skispringen
- Bobrennen
- Rodeln
- Skeleton
- Eisschnelllauf
- Curling
- Langlauf
- Eiskunstlauf

ENTWICKLER:

49 Games

PUBLISHER:

RTL Sports

GENRE:

Sportsimulation

TERMIN:

29. 11. 2007

EINSCHÄTZUNG:

Schussfahrt



Cube würdig ist. Negativ-Highlight sind die Fahnen, die sich im Wind bewegen wie unflexible Blechschilder. Aber auch die Zuschauer Texturen und Randobjekte bestehen schlichtweg nur aus Bitmaps. Kleiner Lichtblick: die Bewegungsanimationen wirken dagegen nicht so hölzern. Des Weiteren mag man noch über die nicht vorhandene offizielle Lizenz hinwegsehen können, aber die furchtbar abgelesenen Kommentare fallen schon in der kurzen Anspielzeit sehr negativ auf. So oder so ist hier für die Endversion eindeutig noch Luft nach oben!

HUI ODER PFUI?

Winter Sports 2008 ist ein klassischer Vertreter des zweischneidigen Schwerter. Das Gameplay funktioniert super, die Präsentation jedoch lässt noch arg zu wünschen übrig. Wird allerdings an der Technik noch gefeilt und der Kampagnenmodus unterhaltsam, so könnte uns Ende November ein echter Überraschungstitel ins Haus stehen. Wintersport-Freunde sollten diesen Titel also im Auge behalten.

ROBERT RABE

WIIMEET

Am 13. Oktober wird Meerbusch wieder zum Schmelztiegel für alle Nintendofans. Bis zu 150 begeisterte Spieler versammeln sich in der Nähe von Düsseldorf, um sich in Turnieren zu messen, einander persönlich kennenzulernen oder einige Neuheiten auszuprobieren. Die Veranstalter Mario Kablau und Gunnar Schreiber geben euch die wichtigsten Infos zu diesem Event.

WiiMeet ist eSport und Spaßzocken in einem Event. Neben den Turnieren, die mit Mario Strikers Charged Football für Wii sowie Mario Kart DS und DTM Race Driver Create & Race für den DS eher erfahrene Zocker ansprechen, haben wir auch Wettkämpfe für alle, die es weniger ernst nehmen im Programm, wie Big Brain Academy und Boogie für Wii sowie Worms Open Warfare 2 für den Nintendo DS.

Natürlich gibt es für die Turniersieger fette Preise zu gewinnen, aber auch alle anderen haben die Chance, bei der großen Verlosung abzusahnen. Dafür sorgen unsere Turniersponsoren Nintendo, Codemasters, Electronic Arts und THQ sowie die weiteren Sponsoren Konami, Sega, Spielgrotte.de und Ubisoft. Für den Champion des Mario Strikers Charged Football Turniers haben wir noch einen ganz besonderen Hauptpreis: Der Gewinner und eine Begleitperson fahren im November 2007 nach Frankfurt zur Olymptronica, und natürlich sind freier Eintritt und die Übernachtung im Preis inbegriffen.

Damit keine Langeweile aufkommt, werden wir diverse Wii- und DS-Stationen aufstellen, an denen man aktuelle und neue Games anspielen kann. Weitere Höhepunkte des Tages werden die Software-Präsentationen sein. So schaut zum Beispiel Ubisoft vorbei und zeigt euch die neueste Version von Rayman Raving Rabbids 2, welches erst einige Wochen später in die Läden kommt.

Der Eintrittspreis beträgt 15 Euro und beinhaltet – neben der Teilnahme an bis zu drei Turnieren – auch ein warmes Essen vom Gasthof sowie zwei Freigetränke. Jeder Besucher kann einen Gast mitbringen, der für 9 Euro ebenso verpflegt wird und an einem der Casual-Turniere teilnehmen kann. Fernseher werden erneut von Nintendo gestellt, sodass man allenfalls seine Wii, den DS und Games mitbringen muss. Auch für das passende Outfit werden wir mit unseren schicken, bestellbaren T-Shirts sorgen. Die Motive der T-Shirts sowie alle weiteren Infos zum Event, die Anmeldemaske und vieles mehr findet ihr auf www.nintendo-lan.de.

Bis zum 13. Oktober in Meerbusch! Euer WiiMeet Team,

Mario & Gunnar





... UND DAS KANNST DU GEWINNEN

Nintendo bringt euch Mario und Co

Neben vielen Spielen aus Nintendos aktuellem Software-Angebot erwartet euch als Hauptpreis ein weißer Nintendo DS Lite.

- 1 x Nintendo DS Lite (weiß) mit Tingle RPG
- 3 x Tingle RPG für DS
- 2 x Trauma Center: Second Opinion für Wii
- 2 x Super Paper Mario für Wii

Neue Welten mit Disney Interactive

Gemeinsam mit Disney Interactive stechen wir in See und verlosen dabei Spiele aus der ANNO-Welt.

- 2 x ANNO 1701 für DS
- 2 x Das ANNO 1701-Kartenspiel

Spielfreude von Ubisoft

Ubisoft deckt euch mit Goodies rund um die Software-Neuheiten ein. Je fünf voll-gestopfte Pakete hält der Publisher für euch bereit.

- 5 Fanpakete mit je
 - einer „Driver“-Tasche
 - einer „Siedler DS“-Tasche
 - einem „Siedler DS“-T-Shirt
 - einer „Könige der Wellen“-Dartscheibe

Sega lässt den Igel los

Sega zeigt sich in Spendierlaune: gleich zehn Leute dürfen sich auf ein neues Spiel freuen! Außerdem gibt es ein echtes Einzelstück zu gewinnen:

- ein vom Sonic Team signiertes „Sonic und die geheimen Ringe“-Poster
- 10 x „Sonic Rush Adventure“-Shirt und „Touch Darts DS“



MITMACHEN & GEWINNEN

Sei Teil unserer Community und gestalte das Magazin nach deinen Wünschen!

Nur lesen war gestern. Gestaltet das NMag mit und heimst dabei auch noch tolle Preise ein!

NMag, das soll das Sprachrohr der deutschen Nintendo-Fans sein. Ihr könnt dieses Magazin selbst gestalten. In jeder Ausgabe starten wir neue Aktionen, bei denen ihr teilnehmen und gewinnen könnt. Außerdem könnt ihr uns Vorschläge, selbstverfasste Artikel, Kommen-

tare und Fanart – kurz gesagt: alles! – zukommen lassen. Oder schnuppert doch mal in den Foren auf n-mag.de und diskutiert mit der Community. Vielleicht findet sich euer Kommentar schon in der nächsten Ausgabe. Unter allen Lesern, die sich aktiv beteiligen, verlosen wir jeden Monat Hammer-Preise. Worauf wartet ihr also noch? Schaut auf www.n-mag.de. da vorbei oder schickt uns eine E-Mail.

SO KÖNNT IHR EINEN DIESER PREISE ABSTAUBEN:

Die Preise verlosen wir unter allen aktiven Lesern. An der Verlosung nimmt teil, wer bis zum 24.10.2007 bei NMag-o-Rama-Themen mitmacht, uns eine E-Mail zukommen lässt, oder Artikel auf n-mag.de und in den Foren verfasst.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MITMACHEN – SO GEHT'S:

Ihr habt eine Meinung zu einem bestimmten Thema in unserem Magazin, wollt mit anderen Nintendofans über Spiele und News aus der Branche reden oder euch an den NMag-o-Rama-Themen beteiligen? Dann schreibt uns einfach eine E-Mail an redaktion@n-mag.de oder klickt euch auf n-mag.de rein. Ein Besuch lohnt sich allemal! Ausgewählte Beiträge veröffentlichen wir in der nächsten Ausgabe.

DAS NEUE N-MAG.DE

Hier versammelt sich die Nintendo-Welt.

Am besten, du schaust noch heute auf unserer Homepage vorbei und meldest dich dort gleich an. Erstelle dein eigenes Benutzerprofil, zeige den anderen deine Spielesammlung, suche nach Online-Gegnern, tausche WiFi-Freundescodes oder werde zum neuen Star am Schreiberhimmel und verfasse selbst Artikel, die die ganze Community anschließend betrachten kann. Der Clou: Die besten User-Artikel drucken wir in den kommenden Ausgaben ab. Übrigens, du musst kein Profi sein, um deinen Namen hier im Heft zu sehen. Vielleicht durchstöberst du ja auch nur die Foren und teilst deine Vorfreude zu Mario Galaxy mit anderen Spielern – Begeisterung, Leidenschaft oder eine prägnante Meinung öffnen dir im NMag Tür und Tor.

Wir sind natürlich auch auf n-mag.de anzutreffen. Hier hast du direkten Draht zu uns, und dein Feedback ist ausdrücklich erwünscht. Außerdem kannst du monatlich coole Preise als aktiver N-Mag.de-User abstauben. Am besten, du machst dir selbst ein Bild über die NMag-Community und wagst gleich einmal einen Blick auf n-mag.de!

NMAG-O-RAMA

In dieser Rubrik ist eure Meinung jeden Monat herzlich willkommen. Wir starten mit folgenden Themen:



ZELDA – WOHN FÜHRT DIE REISE?

Seite 57

Was wünscht ihr euch für die Zukunft der Zelda-Serie? Cel-Shading oder realistische Landschaften, und Bedarf es überhaupt noch Ganondorf? Zelda-Fans diskutieren und wagen einen Blick in die Kristallkugel. (Betreff: Zelda)



ÜBLER CODE

Seite 22

Dein Spiel hat dich nicht lieb und stürzt permanent ab? Spieler berichten über ihre Erfahrungen mit verkorkster Software. (Betreff: Übler Code)



CASUAL ODER CORE-GAMER?

Seite 54

Verkommt der Hardcore-Spieler zu einer Randgruppe? Publisher sind im Causal-Gamer-Rausch, dennoch machen Vollblut-Spieler auf ihre Wünsche aufmerksam. (Betreff: Gelegenheitsspieler)

STANDARDS

Seite 10

Mein aller erstes Videospiel und warum auch du es einmal gespielt haben solltest! (Betreff: Klassiker)

Seite 7

Eine Frage, eine Antwort: Wofür liebst du Nintendo? (Betreff: Eine Frage)

Sind wir alle dumm, fett und blind?

Die Kolumne von Kevin Cassidy



Videospiele führen nicht unbedingt die Liste von Aktivitäten an, die einen gesund halten. Das allgemeine Vorurteil besagt, ein Gamer ist ein übergewichtiger Jugendlicher mit abgeschottetem Sozialleben. Aber das ist längst nicht alles. Wie oft haben dir deine Eltern eingetrichtert, dass dich Spielen verblödet? Ganz zu schweigen von unseren Sehfähigkeiten. Das jahrelange Starren auf Bildschirme (egal ob TV oder Handheld) kann unmöglich wohltuend sein. Wenn all diese Behauptungen wahr wären, würde es ziemlich schlecht um uns stehen. Nur ist es eine Sache der Öffentlichkeit und Medien, die uns in ein solches Licht rücken.

Wie viele Spieler wissen, gehen mit unserem Hobby einige sehr unfaire Vorurteile einher. Und trotzdem: Ein Fünkchen Wahrheit ist schon dabei. Videospiele erwirkten einen ungesunden Lebenswandel – zumindest bis Nintendo die nächste Generation von Heimkonsolen und Handhelds auf den Markt brachte. Mit seinen Touch Generations-Titeln hat Nintendo eine schier unerschöpfliche Goldgrube gefunden. Dies ist der Weg, all die Leute zu erreichen, die mit traditionellen Spielen nur wenig am Hut haben. Die breite Mehrheit dieser Spiele ist darauf fokussiert, sich selbst zu verbessern. Wenn der klassische Videospielehasser aufgrund von Kopf- oder Körperfragen einen Blick auf das aktuelle Line-Up Nintendos wirft, würde er sich seine eigene Fettschwarte aus dem Bauch schneiden müssen vor Verzweiflung.

Die Touch Generations schlugen ein wie eine Bombe, aber es geht noch weiter. Nicht nur, dass Nintendo am Ball bleibt – jetzt jagen auch die Third-Partys nach der Goldader. In Japan gibt es Trainingssoftware für alles irgendwie Vorstellbare. Sie reichen von Fitnesstrainern über Yoga und Diät bis hin zu Gesichtsausübungen. Dann gibt es die teureren Titel, die einem gutes Benehmen, optimale Vorstellungsgespräche und sogar die Mysterien des Börsenmarktes beibringen. All diese Software gibt es heute wie Sand am Meer, doch die Programme verdanken ihre Existenz Dr. Kawashimas Gehirnjogging, Nintendos Wegbereiter dieses Zweigs.

Wer hätte gedacht, dass echte Spieler sich für einen Intelligenztest anstellen würden? Irgendjemand in den heiligen Nintendohallen Kyotos muss gedacht haben, dass sich Dr. Kawashimas Buch „Trainiere dein Gehirn: In 60 Tagen zu einem besseren Gehirn“ ausgezeichnet für ein Spiel eigne. Mr. Iwata lud also Herrn Kawashima ein, um sich darüber zu unterhalten. Ein paar Stunden Brainstorming später wurde ein neunköpfiges Entwicklungsteam mit dem seit langem wohl größten Schlag der Videospiegelgeschichte beauftragt. Gehirn-Jogging will deinen Geist fit halten. Die verschiedenen Übungen tragen allen Hirngegenden gebührend Rechnung. Das eine lässt dich Zahlen und Buchstaben merken, das andere einfache Rechenaufgaben lösen. Diese Zusammenstellung aus Denkanregern und Übungen zu Lesen, Schreiben und Mathematik werden zu einem neuen Tagesablaufelement des Spielers. Du kannst

INFO

Seine News sind weltbekannt: Kevin „RawMeatCowboy“ Cassidy ist Gründer und Betreiber von gonintendo.com, die Seite, die Nachrichten aus der Nintendowelt immer früher weiß als andere.

Hier schreibt er exklusiv für das NMAG.



so oft üben wie du willst, aber nur einmal täglich den Test ablegen. Welche Art von Test, wird davon beeinflusst, ob man in seiner Umgebung frei sprechen kann oder nicht. Durch das schnellstmögliche (und hoffentlich korrekte) Lösen der Aufgaben wird das Alter deines Gehirns berechnet. Ziel ist es, zumindest das eigene körperliche Alter zu erreichen. Zwanzig zu sein und ein Geistesalter von sechzig zu haben, wäre nicht das Maß der Dinge.

Diese einfache Spielidee hat die Tore für zig Sequels und das gesamte Touch Generations-Franchise aufgestoßen. Gleiches gilt für all die anderen Trainingsprogramme. Obwohl es Tausende Nachmacher gibt, ist und bleibt Nintendo der einzige, der dieses Marktfeld ständig ausbaut und mit Innovationen versorgt. Nehmen wir zum Beispiel Flash Focus. Das gleiche wie Gehirn-Jogging – nur für die Augen. Es spielt sich ähnlich wie der Kawashima-Titel, aber man muss mehrere Spielchen absolvieren, die die Reflexe und Bildverarbeitung der Augen überprüfen.

Wenn du keine Probleme mit deinen Augen hast, wie wär's dann mit etwas körperlicher Ertüchtigung? Egal, wie man drauf ist, ein paar Minuten Aerobic haben noch keinem geschadet. Genau deshalb macht Nintendo den Sprung auf Wii, um Wii Fit auf den Markt zu bringen. Das Spiel wird gebündelt mit dem Balance Board. Jede einzelne Übung in Wii Fit wird Nutzen

aus diesem druck- und gewichtssensitiven Gerät ziehen, um euch ein paar Kalorien verbrennen zu lassen. Es gibt weniger anstrengende Übungen wie Yoga, aber auch echte Schweißtreiber wie den Dance Dance Revolution-Klon. Es gibt sogar Spiele, die Körper und Geist vereint arbeiten lassen. Eines dieser Spiele lässt dich Kugeln in Löcher bewegen, ohne dass eine von ihnen über den Abgrund stürzen darf. Wie man dies angeht, erfordert eine ganz spezielle Herangehensweise und will überdacht sein. Wii Fit wird also ein Workout-Programm für den ganzen Körper!

Versucht uns Nintendo also zu sagen, dass wir alle dumm, fett und blind sind? Ich denke, nicht mal im Ansatz! Sie zeigen uns, dass – ganz egal, wer man ist – es nie schadet, an sich selbst arbeiten zu wollen. Es ist nichts Falsches dabei, etwas Gewicht zu verlieren oder seinen Geist auf Trab zu halten. Der Schlüssel zum Erfolg hierbei ist, dass es Nintendo gelungen ist, diese anstrengenden Aktivitäten mit Spaß zu verbinden. Die weltweite, öffentliche Reaktion spricht für sich. Ich kann mich Nintendos neuem Weg (egal ob Gehirn-Jogging oder Wii Fit) nur anschließen. Wenn ich zocken kann und gleichzeitig etwas für meine Gesundheit tue, bin ich immer gerne dabei!

**KEVIN CASSIDY, GRÜNDER UND CHEFREDAKTEUR VON GONINTENDO.COM
EXKLUSIV FÜR NMAG, ÜBERSETZT AUS DEM ENGLISCHEN VON ROBERT RABE**

ZELDA

Wohin geht die Reise?

Offiziell will man bei Nintendo noch nicht an einem neuen Zelda-Abenteuer arbeiten. Verstanden, dann überlasst die Arbeit mal den Fans.

Twilight Princess ist noch nicht mal ein Jahr erhältlich – Nintendo behauptet selbst, dass die Entwicklung eines neuen Zelda-Geniestreichs noch nicht begonnen habe – und trotzdem wird schon über den Nachfolger heftigst spekuliert. Wird die Serie in dieser Form überhaupt fortgesetzt? Welche Wünsche hegen die Fans dafür? Wir haben bei unseren Zelda-Partnerseiten nachgefragt ...

„GRÖßERE ABENTEUER“

Was uns als Nächstes erwartet, davon ist bisher wenig bekannt. Allerdings wird es mit Sicherheit ein weiteres Epos für Wii geben. Wie man Nintendo mittlerweile kennt, werden sie sich wahrscheinlich noch intensiver auf die spezielle Wii-Steuerung konzentrieren, aber auch im grafischen Bereich können wir logischerweise noch einiges erwarten. Was die Story und Tiefe des nächsten Zelda-Teils angeht, so können wir uns bestimmt wieder auf ein größeres Adventure freuen.

Möglicherweise wird die Sprachausgabe in kommenden Zelda-Teilen eine größere Rolle spielen. Als Zelda-Fan wünsche ich mir persönlich einen Teil, indem man wieder durch die Zeit reisen kann oder eventuell sogar durch verschiedene Dimensionen. Die Wii-Steuerung eröffnet sicherlich auch neue Möglichkeiten, zum Beispiel für Rätsel, die Link lösen muss. Spielraum ist den Entwicklern jede Menge gegeben.

TOBIAS RINNENBURGER, ZFANS.DE

„EINFACH MEHR“

Ein absoluter Traum wäre natürlich eine Fortsetzung von Twilight Princess auf der Wii. Der realistische Link, die unglaubliche und detaillierte Welt Hyrules machen das Spiel einzigartig. Die Legende ist neben „Ocarina of Time“ eine der ausführlichsten und aufschlussreichsten aller Spiele. Das Zelda der Zukunft sollte jedoch an die Legende und die Handlung der Vorgänger anknüpfen und diese auch fortsetzen können. Von einem Multiplayer-Modus ganz zu schweigen. Das jüngste Abenteuer sollte viel mehr in neue Welten abtauchen. Man soll mehr Schreine erkunden, mit noch mehr Waffen kämpfen und einfach noch mehr Geheimnisse lösen können. Genau solch grundlegende Dinge machen das Spiel zu dem, was es ist.

SASCHA WIELAND, Z-ELDA.COM

„ALTES UND NEUES“

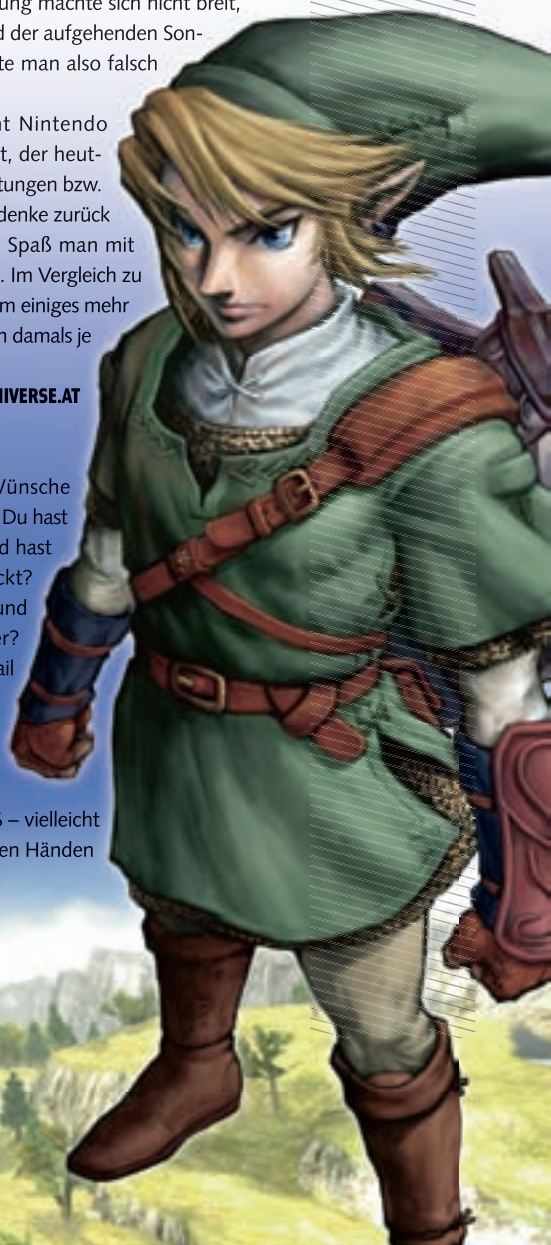
Einerseits wünsche ich mir, dass der gewohnte Zelda-Stil beibehalten wird, andererseits wäre es wünschenswert, dass man auch neue Elemente in weiteren Spielen vorfindet. Wenn man nun aber in die Menge horcht, wird man bemerken, dass der Großteil der Fans etwas viel Mächtigeres beziehungsweise eine komplette Wende erwartet. Dem kann ich nur teilweise zustimmen. Letzte Weihnachten konnten wir endlich unseren grünen Helden (nein, nicht Tingle ...) in Twilight Princess mit unserem Wii-Controller steuern. Doch sehr viel Begeisterung machte sich nicht breit, die Verkaufszahlen ließen im Land der aufgehenden Sonne zu Wünschen übrig, was hatte man also falsch gemacht?

In meinen Augen ist hier nicht Nintendo schuld, sondern der Kunde selbst, der heutzutage einfach viel zu hohe Erwartungen bzw. Ansprüche an den Tag legt. Man denke zurück an die 8-Bit-Zeiten und wie viel Spaß man mit den guten alten NES-Zeiten hatte. Im Vergleich zu früher wird heute in einem Spiel um einiges mehr für sein Geld geboten, als man sich damals je hätte träumen lassen.

MICHAEL POELZL, EHEMALIG ZELDA-UNIVERSE.AT

MITMACHEN:

Jetzt seid ihr gefragt: welche Wünsche habt ihr für ein neues Zelda-Spiel? Du hast Storyideen? Du kannst malen und hast Link in ein neues Kostüm gesteckt? Ganondorf muss verschwinden und du kennst schon den Nachfolger? Her damit! Schickt uns eine E-Mail mit euren Ideen und Vorschlägen an redaktion@n-mag.de oder schaut auf n-mag.de. Wir drucken eure Ideen und leiten sie an Nintendo weiter. Wer weiß – vielleicht landen sie irgendwann sogar in den Händen von Miyamoto-san?



IMPRESSUM

REDAKTION

Chefredaktion: Jonas Weiser, Marvin Dere (V.i.S.d.P.)
Projektkoordinator: Robert Rabe
Layout & Design: Marvin Dere, Jonas Weiser
Redaktion: Andreas Reichel, Daniel Büscher, Marcel Foulon, Robert Rabe, Damian Figoluszka, Emanuel Liesinger, Matthias Heilig
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Kevin Cassidy, Patrick Queisler, Gunnar Schreiber, Mario Kablau
Lektorat: Daniel Büscher, Marion Schneider
Produktionsleitung: Dirk Steiger

VERLAG

Herausgeber:
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02
Fax: 089 / 360 86-501
Web: www.idgmedia.de

Geschäftsführer: York von Heimburg
Verlagsleitung: Uwe Kielmann
Associate Publisher: André Horn
Vorstand: York von Heimberg, Keith Arnot, Pat Kenealy
Mitglied der Konzerngeschäftsführung: Josef Lohner
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick J. McGovern

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleinigere Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

ANZEIGEN

Anzeigenleitung/Markenartikel: Petra Hermann (-730),
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift des Verlags)
Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)
Mediaberatung: Christoph Knittel (-629)
Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-99740)

DRUCK

ADV Augsburg Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlingerstr. 17-19,
86167 Augsburg

RECHTLICHES

Einsendungen: 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 des Verlages 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 Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in NMag erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt.

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH

DANKSAGUNGEN

Wir danken den Publishern für die Bereitstellung der Testmuster, unseren Partnern für die tatkräftige Unterstützung, sowie dem Osterhasen für die tollen Kindheitstage. Diese Ausgabe wäre außerdem nicht entstanden ohne Corinnas Kaiserschmarren.

WIR DANKEN UNSEREN PARTNERN:

wiifans.de

• www.wiifans.de

playWii.de

• www.playwii.de

RAWIOLI

• www.rawioli.de

WiiMeet

• www.nintendo-lan.de

NINTENDOCAST
Gaming zum Hören

• www.nintendocast.de

Wii fanseite
www.wii-fans.de

• www.wii-fans.de

Wii-front.de

• www.wii-front.de

zeldafans.de
Die Fanseite für alle Zeldafans

• www.zeldafans.de

wiiinsider

• www.wiiinsider.de

wiitower
Aktuelle News zur Nintendo Wii

• www.wiitower.de

ZELDA EUROPE

• www.zelda-europe.net

MyNintendo.de

• www.mynintendo.de

nFreaks.de

• www.nfreaks.de

PLANET DS.DE

• www.planetds.de

z-elda.com

• www.z-elda.com

N-Life
Daily Nintendo Magazine

• www.n-life.de

SQUARE PORT

• www.squareport.de

wiiarefree.com

• www.wiiarefree.com

GoldenSun
Zone

• www.goldensun-zone.de

WARS
WORLD

• www.wars-world.de

SSB
BRAVE

• www.ssb-brawl.de

Die Wii im Jahre 2010 – ein Ausblick

Mit dem Voraussagen ist das so eine Sache. Trotzdem wagt sich Chefredakteur Patrick Queisler von wiiarefree.com an die Aufgabe, Nintendos zukünftigen Weg vorherzusagen und geht dafür erst einmal einen Schritt zurück in die Vergangenheit.

Ein Blick in die Glaskugel ist nie so ganz einfach. Eigentlich ist es ja munteres Raten, vielleicht Deuten von Hinweisen. Auf jeden Fall lohnt sich vorher ein Blick in die Vergangenheit. Wer immer nur nach vorne schaut – und nie zurück –, wird leider nie beurteilen können, welchen Weg er gegangen ist. Und der ist ja oftmals das Ziel.

Nintendo kam nach dem GameCube von ganz unten, und eigentlich hatte sie ja keiner mehr auf der Rechnung. Der Konsolenkuchen war gegessen, Microsoft und Sony teilten sich brav die Häppchen. Doch irgendwann sprach Nintendo dann von einer Revolution. Nur hörte noch keiner so richtig zu.

Nachdem die Wii allerdings der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, hat sich einiges geändert. Klar, Nintendo wurde viel belächelt aufgrund der schwachen Hardware – aber die Idee war gut. So gut, dass sogar ich mich mit Wii beschäftigt habe. Eigentlich hatte ich dem Zocken schon fast abgeschworen. Hin und wieder mal ein bisschen auf der Playstation 2 ... aber mehr war da nicht. Mit Nintendo war ich nach dem N64 fertig – irgendwie habe ich mich dort nicht mehr zu Hause gefühlt.

Dass die Grafik keinen vom Hocker hauen würde, war ja jedem von vornherein klar, darüber wurde unzählige Male berichtet. Und dass die Wii keine DVDs abspielen kann, war auch klar. Und jetzt kommen wir nörgelnden Kunden ins Spiel. Auf einmal stören wir uns doch ein bisschen an der Grafik, weil so genial-einfache Spiele wie „Wii Sports“ für den Einstieg nett waren, aber man will dann halt doch irgendwann mehr. Und es wird gemunkelt, Nintendo will eine Wii mit DVD-Funktionen auf den Markt bringen, und plötzlich fühlen wir uns von Nintendo verarscht. Warum? Wir wussten doch vorher, was die Wii kann und was nicht.

Momentan sind wir also mitten in dieser seltsamen Phase, und ein Ausweg ist nicht in Sicht. Nintendo fährt inzwischen die Strategie von Apple und sagt einfach gar nichts dazu. Das Problem ist: Apple kauft man das ab, Nintendo nicht. Nintendo ist doch die familienfreundliche Firma von nebenan, die, die immer so tolle Spiele für Kinder rausgebracht hat. Die mit dem Game Boy!

Wenn wir jetzt in die Zukunft schauen – und das Jahr 2010 ist ja gar nicht mehr so weit weg –, dann wird eines klar: Die Käufer der Wii teilen sich in zwei Lager. Die einen, die vielleicht zum ersten Mal vor einer Konsole sitzen und es toll finden, weil es so einfach und intuitiv ist. Und die anderen, die sich jetzt mehr erwarten.

Das schwierige für Nintendo wird nun, beide Gruppen unter einen Hut zu bekommen. Auch die „Gelegenheitsspieler“ werden irgendwann mehr wollen. Und da muss Nintendo nun auf die Tube drücken. Wenn man sich ansieht, in welcher Geschwindigkeit Sony beispielsweise Updates für die Playstation 3 auf den Markt wirft – wow – da gibt sich jemand richtig Mühe! Bei Nintendo hat man dieses Gefühl nicht. Klar, man hat es auch nicht nötig. Die Wii ist inzwischen Marktführer und hat bei den weltweiten Verkaufszahlen die Xbox 360 von Microsoft überholt – und das nicht mal in einem Jahr! Und wenn sich geschnittenes Brot doch so gut verkauft, warum die teure Marmelade kostenlos dazu geben?

Ich rechne schon 2010 oder 2011 mit einem Nachfolger der Wii. Und während die einen viel Geld für eine Playstation 3 ausgegeben haben, kaufen wir uns halt zwei Konsolen im gleichen Zeitraum – für das gleiche Geld. Und haben damit jede Menge Spaß – denn darum geht es doch beim Spielen, oder?

PATRICK QUEISLER • WIIAREFREE.COM



Vorsicht
Kopfgeldjäger



Unser Date
mit Samus ...

NEXT MAG ...
NMAG 11/2007
erscheint am
26.10.2007



www.wiiarefree.de

2007 P.Tourism & P.D. Amore

Noch mehr NMag gibt's in der neuen Ausgabe 11/2007 ab jetzt am Kiosk.

NUR 1,99 €

**+ vier coole Poster
u.a. mit Miyamoto-
Autogramm**



Im Test:

Metroid Prime 3 Corruption
Jam Sessions
Fifa 08
MySims
Ratatouille

Ausblick auf:

Super Smash Bros. Brawl
Rayman Raving Rabbids
Link's Crossbow Training
Rygar
Boulder Dash Rocks

weitere Themen:

GoNintendo-Kolumne zum
Thema Hobbyentwickler
Kaffeekranz mit dem Ninten-
docast
und vieles mehr