

**EXTRA:**

# NMAG

POWERED BY

# Gamepro

**NEU!**

**NUR 1,99 €**

**4 COOLE POSTER**

## METROID PRIME 3 CORRUPTION

WIE SCHLÄGT SICH SAMUS IN  
IHREM ERSTEN WII-ABENTEUER

## ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

SO NEU, SO GUT! LINKS BRAND-  
NEUES DS-ABENTEUER IM TEST!

ANGESPIELT

LINKS CROSSBOW TRAINING

SOUL CALIBUR LEGENDS

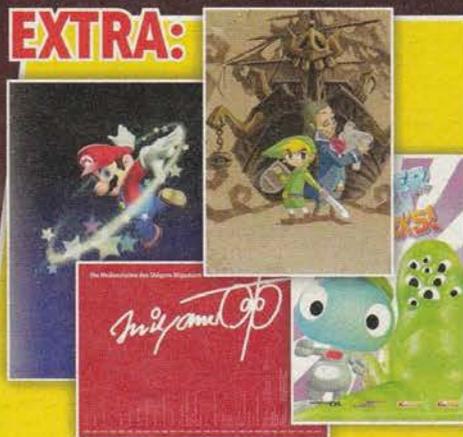
RAYMAN RAVING RABBIDS 2

# SUPER SMASH BROS. BRAWL

DER ULTIMATIVE KAMPF DER VIDEOSPIEL-PROMINENZ:

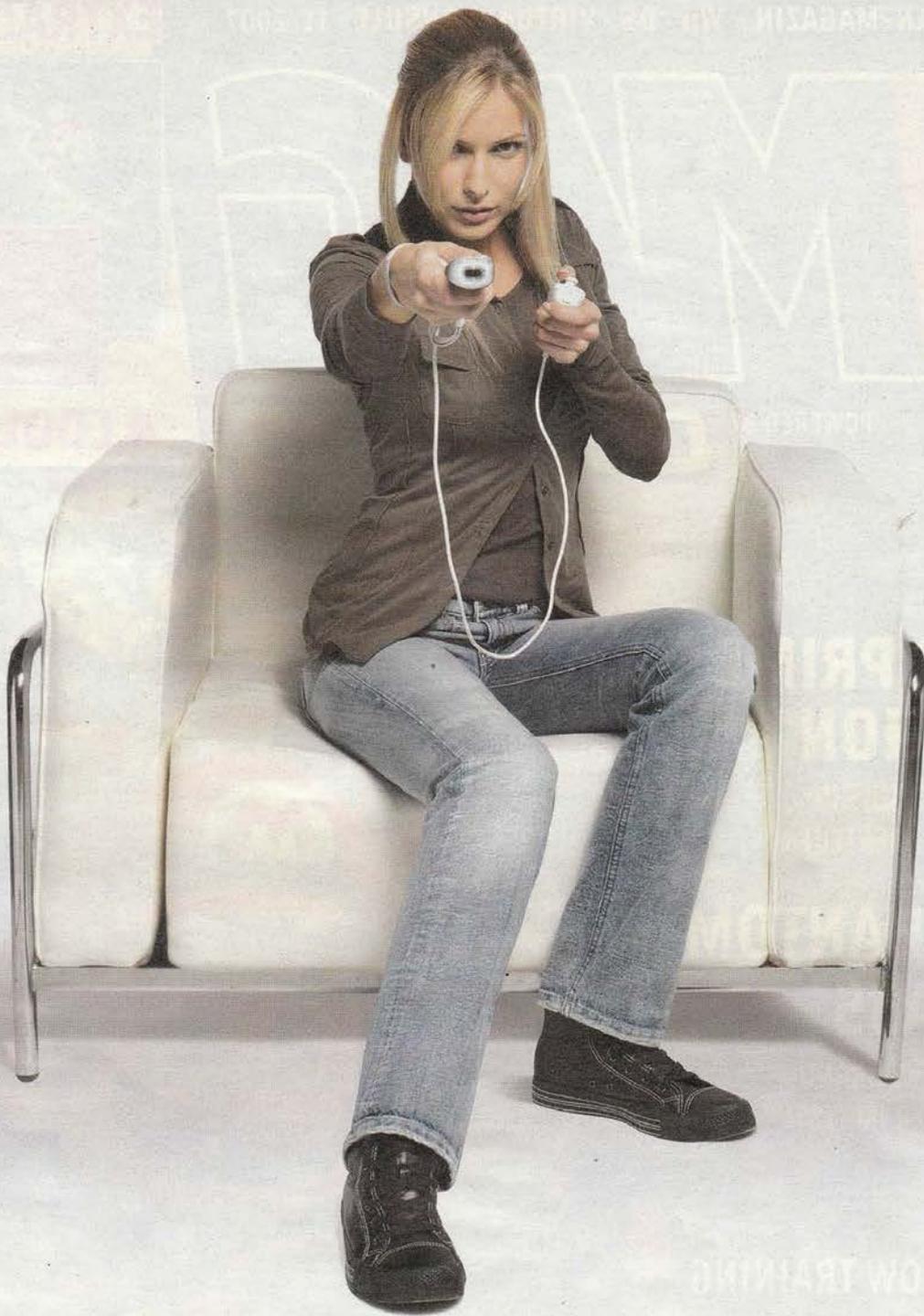
ALLE INFOS ZUM MULTIPLAYER-SPASS –

UND WER FÜR SEGA IN DEN RING STEIGT!

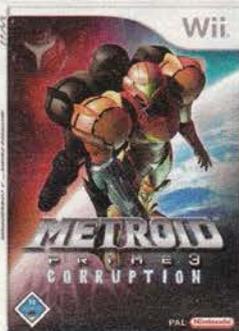


Deutschland EUR 1,99 · Öster  
Schweiz SFR 4,00 · Bel  
Italien EUR 2,80 · Sp

VKP € 2,30



## Morphen, beamen, Welten retten



Die legendäre Metroid Prime Trilogie erfährt auf der Wii ein grandioses Finale. Erlebe den Shooter-Klassiker in einer neuen Dimension. Mit Wii-Remote und Nunchuk bestimmst du als Samus Aran das Geschehen. Mache dich bereit für ein intergalaktisches Abenteuer. Du hast es in der Hand, das Universum zu retten.



**wii**  
move you



## LIEBE SPIELERINNEN UND SPIELER,

wir sind Verräter, geben uns dem Kommerz hin, pfeifen auf die Fans und verdienen uns jetzt eine goldene Nase mit dem gedruckten NMag.

Natürlich entspricht das nicht der Wahrheit. Manche Leser schienen dies aber zu denken, als die Pressemitteilung zur ersten Ausgabe ihre Kreise durch das Internet zog. All denen möchten wir mit dieser Ausgabe beweisen, dass wir noch immer ein Fanzine sind, dass vor allem von Fans lebt. Mit Spannung haben wir auf Leserpost gewartet; und sie kam! Dafür wollen wir uns ein weiteres Mal bedanken! Ob es euer Beitrag in diese Ausgabe geschafft hat, erfahrt ihr auf den NMag-O-Rama-Seiten. Und es geht natürlich weiter: Wieder könnt ihr an unserem Gewinnspiel auf Seite 50 teilnehmen und mit ein wenig Glück im nächsten Heft dabei sein.

Nehmen wir diese Ausgabe genauer unter die Lupe. Wii- und DS-Spielern stehen nämlich etliche Top-Titel ins Haus, die in der feuchten Jahreszeit die Tage unterhaltsam verkürzen! Allen voran steht ein Spiel, auf das wir uns am meisten freuen: **Super Smash Bros. Brawl**. Die Tatsache, dass hier jeder mit seinem persönlichen Lieblingshelden gegen den Favoriten eines anderen antreten kann, ist ein erprobtes Erfolgsrezept und bietet einen Reiz, dem wir uns einfach nicht entziehen können. Und Kollege Dennis Iskra von unserer Partnerseite **ssb-brawl.de** geht dem Mythos der Smash Bros.-Reihe auf den Grund. Und wer nichts mit dem leicht zugänglichen, aber dennoch tiefgründigen Prügler anfangen kann, der greift im Herbst auf eine der zahlreichen Spiele-Alternativen zurück: Links Debüt auf dem Nintendo DS beispielsweise überzeugt fast auf ganzer Linie, ebenso wie Samus' erster und actionreicherer Wii-Abstecher – die Tests findet ihr in dieser Ausgabe auf den Seiten 12, bzw. 24.

Auf einen spannenden Spieleherbst!

**EUER NMAG-TEAM**

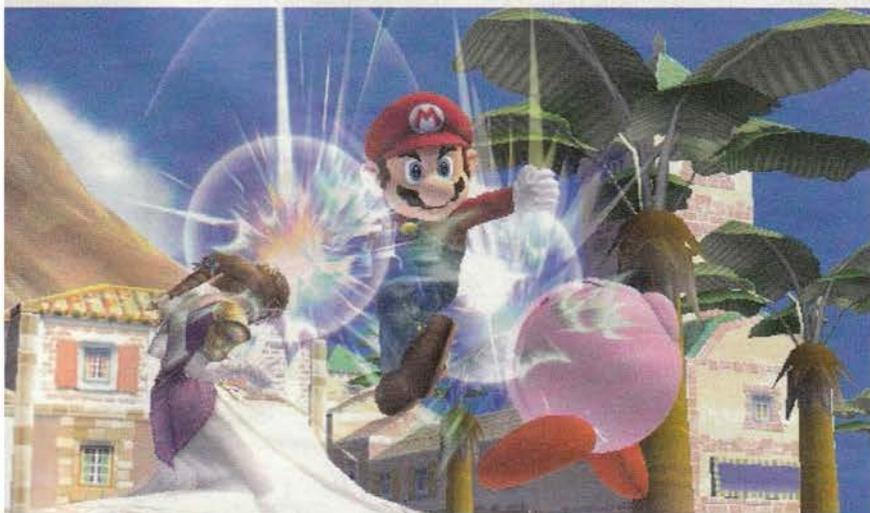
P.S.: Unsere Adresse für Leserpost und digitale Einsendungen aller Art lautet wie immer **redaktion@n-mag.de** – wir freuen uns auf euer Feedback

# NMAG INHALT

Ganz klar: der Herbst gehört Mario!



12 Metroid Prime 3: Corruption



40 Super Smash Bros. Brawl



16 FIFA 2008

## TEST

36	Abenteuer auf dem Reiterhof	DS
22	Drawn to Life: Mal-Held sein!	DS
16	FIFA 08	Wii
17	FIFA 08	DS
23	Freshly Pickled: Tingle's Rosy Rupeeland	DS
15	Heroes of Mana	DS
36	Horse Life	DS
36	Jam Sessions	DS
15	Juiced 2: Hot Import Nights	DS
19	Könige der Wellen	Wii/DS
12	Metroid Prime 3: Corruption	Wii
20	MySims	Wii/DS
23	Naruto: Ninja Council	DS
18	Ratatouille	Wii/DS
36	Sophies Freunde: Kochspaß	DS
17	Tamagotchi Party On!	Wii
24	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS
36	Totally Spies! 3	DS

## VORSCHAU

48	Boulder Dash ROCKS!	DS
45	Links Crossbow Training	Wii
47	Mein Wortschatzcoach	Wii/DS
46	Panzer Tactics	DS
49	Rayman Raving Rabbids 2	DS
47	Rygar	Wii
44	Soul Calibur Legends	Wii
42	Super Smash Bros. Brawl	Wii

## NMAG-O-RAMA

11	Die Redaktion
35	Zelda: Wohin geht die Reise? – Auswertung
58	Kolumne: Höhenflug des DS
54	Kolumne: gonintendo.com
50	Gewinnspiel und Mitmach-Möglichkeiten
52	Leserpost
53	Übler Code – Auswertung

## FEATURE

38	Nintendocast-Kaffeekranz
40	Super Smash Bros. – Der Mythos!

## STANDARDS

03	Editorial
05	News
53	Impressum
53	Partner
08	Comic

## POSTER

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

# E FOR ALL

Die E3 ist Geschichte, doch die „E for all“ tritt die Nachfolge an. Vor allem für Nintendo-Fans gab's auf der Consumer-Messe einige Neuheiten, die das Spielerherz frohlocken lassen ...

## SPIELE

### PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Fußballerherz, was willst du mehr? Die spielerisch überragende PES-Reihe kommt auf die Wii!



Die Grafik liegt etwa auf dem Niveau des fünften Teils auf der Xbox, profitiert aber von der 480p-Auflösung.

Wer einmal vom PES-Fieber angesteckt wurde, wird keinen FIFA-Teil mehr anrühren wollen: Zu überlegen war bisher die Konami-Reihe gegenüber EA Sports lizenziertem Gekicke. Bisher gab es nur eine DS-Umsetzung des letztjährigen Teils, doch im Zuge der Next-Gen-Veröffentlichung des siebten Teils (Pro Evolution Soccer 2008 ist der direkte Nachfolger von PES 6) wurde nun auch ein Trailer zur Wii-Version veröffentlicht. Klar, dass Konami die Eigenheiten der Wii-Steuerung nicht außer Acht lässt und die traditionell komplexe Steuerung generalüberholt.

Was der Trailer davon bisher zeigt, sieht spannend aus: Ständig benutzt ihr die Pointer-Funktion, um einen Cursor auf dem Bildschirm zu steuern. Gleichzeitig übernehmt ihr die Kontrolle des ballfüh-

renden oder ausgewählten Kickers per Nunchuk-Controller, habt aber mithilfe des Cursors die Möglichkeit, weitere Teamkameraden zu steuern. Spielt tödliche Pässe so präzise wie noch nie. Aber noch weitere Features hält die Wii-Mote bereit. Seid ihr in der Defensive und reißt die Fernbedienung nach oben, schnell eure Viererkette in Richtung Mittellinie und die Abseitsfalle schnappt zu.

Im gezeigten Video sieht das zwar logisch, aber noch reichlich konfus aus. Andererseits wird Konami eine so wichtige Marke wie die PES-Reihe kaum mit einer undurchdachten Steuerung verschlimmbessern. Und sollten sich die Spielzüge und Manöver so intuitiv ausführen lassen, wie es der Trailer verspricht, könnte dieses Spiel das Fußball-Genre tatsächlich eine Liga weiter nach oben befördern. **MD**



## SPIELE

### BILDSCHNIPSEL

Neuigkeiten von der E for All.



MARIO KART auf der Wii macht es erstmals möglich, auch Motorräder als Vehikel auszuwählen. Außerdem verrät der Trailer, dass das Fahrerfeld mindestens zwölf Teilnehmer pro Rennen zählt.



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE YOUNG KING AND THE PROMISED LAND wird als einer der ersten Titel im neuen WiiWare-Kanal veröffentlicht. Mehr dazu auf der nächsten Seite ...



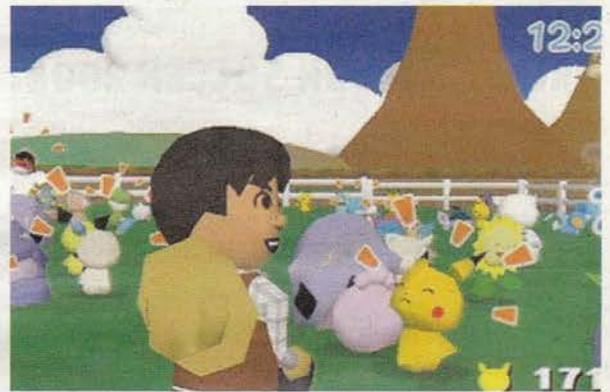
SUPER SMASH BROS. BRAWL ist einer der meisterwarteten Titel für die Wii. Für viele wird die Vorfreude jetzt noch größer: Segas Vorzeigemaskottchen Sonic keilt kräftig mit!

## Wii Ware & Downloadservice für DS vorgestellt!

Der neueste Wii-Kanal wird es ermöglichen, Spiele direkt auf die Wii zu laden. GleichermäÙen können so Demos auf den Nintendo DS übertragen werden ...

Nintendo befindet sich im Moment zweifelsfrei auf einem sensationellen Erfolgsgang, denn Wii verkauft sich wie geschnittenes Brot, es werden immer mehr hochklassige Spiele veröffentlicht, und auch die Virtual Console erfreut sich großer Beliebtheit. Um das Angebot an exklusiven und hochwertigen Spielen weiter zu steigern, können sich geneigte Wii-Spieler voraussichtlich im Frühjahr des kommenden Jahres über den sogenannten WiiWare-Kanal weitere Spiele herunterladen. Anders als in der Virtual Console sind die auf dem WiiWare-Kanal erhältlichen Spiele dann aber keine Remakes, sondern komplette Neuentwicklungen. Ein ähnliches System verfolgt zum Beispiel auch Microsoft mit seinem Xbox Live Arcade-Service – und das sehr erfolgreich. Ein großes Zugpferd für den WiiWare-Kanal hat Nintendo auf jeden Fall schon mal inne, denn mit Final Fantasy: Crystal Chronicles – The Young King and the Promised Land wird schon von Beginn an ein potenzieller Toptitel verfügbar sein. Erstmals erschien Crystal Chronicles, ein Ableger der Final Fantasy-Reihe, auf dem GameCube und galt damals als ein Symbol dafür, dass Nintendo und Square (heute Square Enix) ihren alten Streit zu Grabe getragen haben und wieder einen gemeinsamen Weg gehen werden. Von den bisher angekündigten Spielen liegen auf diesem sicher auch die größten Erwartungen. Zudem lassen die ersten Screenshots darauf schließen, dass das Spiel neben dem großen Namen auch technisch auf der Höhe sein wird. Ziel des Spiels scheint es zu sein, wie bisher bekannt geworden ist, sein eigenes Land aufzubauen. So könnte der neue Crystal Chronicles-Ableger zum Beispiel eine Mischung aus Aufbaustrategie und Spielen wie Final Fantasy: Tactics werden. Mit Star Soldier R und Bomberman wird neben Square Enix und anderen großen Publishern auch Hudson den WiiWare-Kanal mit Software unterstützen. Star Soldier R ist dabei ein klassischer Vertikalshooter, ähnlich wie Ikaruga oder Radiant Silvergun. Das Spiel bietet neben dem klassischen Design auch ein altbewährtes Spielgefühl, denn hier

müsst ihr nicht mit vollem Körpereinsatz und akrobatischen Bewegungen euer Raumschiff steuern, sondern schlicht mit Steuerkreuz und Knöpfen. Diese Tatsache wird wohl gerade die ältere Generation an Spielern freuen. Zwar ist über Bomberman noch nicht viel bekannt, aber es wird voraussichtlich auf den seit Jahren beliebten Bomberman-Spielen aufbauen. Sollte es einen Online-Modus besitzen, ist für Langzeitmotivation gesorgt, denn kaum ein Spiel bietet ein so simples und dennoch spaßiges Gameplay wie Bomberman und ist daher perfekt für große Multiplayer-Partien geeignet. Es gibt wenig Unterhaltameres, als seinen besten Freund in Bomberman durch ein paar Tricks aus dem Spiel zu kicken und schadenfroh darüber zu lachen. Natürlich wird Nintendo auch eigens produzierte Spiele auf dem WiiWare-Kanal veröffentlichen. Nach ersten Ankündigungen wird demnächst ein neues Pokémon-Spiel mit dem Titel Pokémon Farm erhältlich sein. Angesichts der ersten Screenshots darf man gespannt sein, wie das Spielprinzip aussehen wird. Ein nettes Gimmick ist zum Beispiel, dass ihr eure selbstkreierten Miis als Spielcharaktere verwenden dürft und Nintendo damit den Einsatz der Miis weiter ausbreitet. Daneben wird der Datentransfer zwischen Pokémon Diamond & Pearl und Pokémon Farm ein garantiert nützliches Feature darstellen. Wie schon bei Bomberman würde sich auch hier ein Online-Modus anbieten. Mit dem WiiWare-Kanal hat Nintendo so gesehen ein heißes Eisen im Feuer. Schaut man sich die Downloadzahlen der Virtual Console an, dürfte sich auch der WiiWare-Kanal schnell durchsetzen und ähnliche Erfolge verbuchen wie Xbox Live Arcade auf der Xbox 360. Mit weit über hundert sich in Entwicklung befindlichen Spielen, darunter große Namen wie Pokémon oder Final Fantasy, hat Nintendo außerdem schon jetzt eine gute Ausgangsposition mit dem WiiWare-Kanal. Lassen wir uns überraschen, wie sich alles entwickeln wird, und freuen wir uns auf den einen oder anderen Hit auf dem neuen Kanal. MF



Bisher gezeigte Bilder sehen noch nicht so beeindruckend aus, dennoch könnte WiiWare wichtig für kleinere Entwicklerteams werden.

### NINTENDO:

- Pokémon Farm Channel
- Dr. Mario & Saikin Bokumetsu
- Maruboushikaku
- Minna de Puzzleloop

### HUDSON:

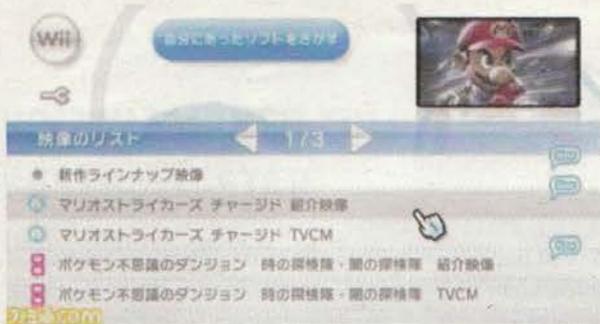
- Star Soldier R
- Bomberman (Arbeitstitel)
- Joysound Wii (Arbeitstitel) – ein Karaoke Spiel

### NAMCO BANDAI:

- Kotoba no Puzzle MojiPittan – eine Art Scrabble

### SQUARE-ENIX:

- Final Fantasy Crystal Chronicles: The Young King and the Promised Country



In diesem Screenshot stehen auch Punkte mit dem DS-Logo zur Auswahl.

Schauen wir mal ein wenig in die Vergangenheit: Als Nintendo die Wii damals noch unter dem Codenamen „Revolution“ ankündigte und die ersten technischen Details ans Tageslicht rückten, gab es schnell Gerüchte um einen eventuellen Download-Service für den Nintendo DS über Nintendos neue Heimkonsole. Um den Spekulationen ein Ende zu bereiten, bestätigte Nintendo schließlich dieses Gerücht und lies verlauten, dass es möglich sein wird, Demos, Trailer und Spiele über die Wii auf den Nintendo DS zu übertragen. Schaut man sich heute aber die verfügbaren Kanäle an, so merkt man, dass diese Möglichkeit weiterhin fehlt. Wie Nintendo jedoch vor kurzem bestätigte, wird der langerwartete Download-Kanal für DS-Software – in Japan unter dem Namen „Minna no Nintendo Channel“ angekündigt – im kommenden Jahr verfügbar sein. Damit will Nintendo sein reichhaltiges Angebot an technischen Möglichkeiten mit der Wii weiter ausbauen und neue Käufer erreichen. So wird der eine oder andere von euch die Nintendo DS-Downloadstationen kennen, an denen ihr euch per WLAN Demos und Videos auf euren DS ziehen könnt. Auch auf der Games Convention bietet Nintendo diesen Service oft an. Nicht zuletzt dadurch, dass die Messe für viele nicht zu erreichen ist, ermöglicht Nintendo seinen Kunden diesen Service bald direkt im heimischen Wohnzimmer. Damit kann sich jeder Spieler eine eigene Meinung über kommende Spiele bilden und so eventuellen Fehlkäufen entgegen. Zusätzlich bietet der Download-Kanal diverse Filter, um sich etwa die beliebtesten Demos anzeigen zu lassen oder die am häufigsten heruntergeladenen Videos aufgelistet zu bekommen. Sollte das Konzept aufgehen und Nintendo einen Erfolg verzeichnen können, wird sich höchstwahrscheinlich auch die Käuferschicht ausweiten. Denn so könnten sich Nintendo DS-Besitzereine Nintendo Wii kaufen und neben den erhältlichen Wii-Spielen gerade den für sie sehr reizvollen Nintendo DS-Downloadservice in Anspruch nehmen. Letztendlich kommt die Wii nächstes Jahr richtig in Fahrt. Dank Nintendo DS-Downloaddownloadservice, vielen Spieleknallern, der umfangreichen Virtual Console, dem zukünftigen WiiWare-Kanal und weiteren, exklusiven Überraschungen dürfte Nintendo seine neu aufgebaute Marktführerschaft weiter ausbauen und nach Jahren auf dem absteigenden Ast der Heimkonsolen wieder an alte Erfolge anknüpfen. **MF**

## SZENE SPEEDRUNS

Die wahrscheinlich schnellste Nebensache der Welt

Wir haben doch keine Zeit! Das dürfte wohl auch das Credo der Zocker unter uns sein, denen normales Durchspielen ihrer Games zu langweilig ist und die deshalb immer neue Herausforderungen in sogenannten Speedruns suchen. Dabei wird versucht, auf dem schnellstmöglichen Weg den Abspann eines Spiels über den Bildschirm flimmern zu lassen. Die Trophäen in Form von immer schwindelerregenderen Highscores dürfen dann in einer der zahlreichen Ruhmeshallen im Internet betrachtet und von anderen Spielern unterboten werden. Eine kleine, aber feine Auswahl der interessantesten Zeiten haben wir für euch zusammengetragen:



1985 abendfüllende Unterhaltung, heute nur ein 5-Minuten-Quickie.

1. Super Mario Bros. (NES, 0:05:00)
2. Castlevania (NES, 0:13:13)
3. Super Mario 64 (N64, 0:19:47)
4. Yoshi's Story (N64, 0:23:01)
5. Donkey Kong Country (SNES, 0:32:00)
6. Kid Icarus (NES, 0:33:44)
7. Turok: Dinosaur Hunter (N64, 1:02:54)
8. Metroid Prime (GCN, 1:03:00)
9. Zelda: A Link to the Past, The Legend of (SNES, 1:39:47)
10. Banjo-Kazooie (N64, 2:55:01)

Um übrigens Super Mario Bros. in nur 5 Minuten durchzuspielen, müssen alle Register gezogen werden. Ein Lebenslust ist natürlich tabu, ebenso wie langes Warten vor feindbesetzten Röhren – wer nicht punktgenau über die Piranha-Pflanzen springt, verliert wertvolle Sekunden. Natürlich kommen auch die Warp-Röhren zum Einsatz. **MH**

## EINE FRAGE ...

EINE ANTWORT:

## WOFÜR LIEBST DU NINTENDO?

MATTHÄUS PIELESCH:

„Für den Mut, sowie das Kreuz dafür, neuartige sowie waghalsige Videospieldesigns zu entwickeln, die am Schluss eine Revolution in der Videospieldesign-Geschichte auslösen.“

DENNIS GRZYB:

„Ich liebe Nintendo für all die unvergesslichen Momente, die mir SNES und auch die anderen Konsolen mit unvergleichlichen Spielen beschert haben, zum Beispiel Super Mario World (besonders den Level „Tubular“ nach der Sternstraße) oder Super Mario Kart. Das und noch vieles mehr hat Nintendo in meinen Augen zu Helden gemacht.“

BORIS KRETZINGER:

„Nintendos Konsolen waren und sind erschwinglich, das Spieleangebot ist üppig, und viele Genres sind vertreten. Wenn Commodore den Computer populär machte, dann verdanken wir Nintendo Konsolen für alle.“

ANDREAS GÖRGEN:

„Dafür, dass sie sich nicht verbogen haben und mit der Wii aus der ewigen „Bigger, better, faster, more“-Spirale – angesichts aller damit verbundenen Konsequenzen und trotz zum Teil harscher Kritik an diesem Vorgehen – ausgestiegen sind.“

In der nächsten Ausgabe: Welches Spiel war dein größter Fehlkau und warum? Schickt einfach eine E-Mail an [redaktion@n-mag.de](mailto:redaktion@n-mag.de) oder klickt euch rein auf [n-mag.de](http://n-mag.de). Wir freuen uns auf eure Antworten.

MAG-O-RAMA

Deine Meinung ist gefragt!

### DEIN KANAL

Die neu vorgestellten Kanäle reichen dir noch nicht aus, und du hast selbst viel bessere Ideen? Oder du möchtest nur deine Freude über den sensationellen WiiWare-Kanal kundtun? Dann her damit! Wir suchen die besten Vorschläge für neue Wii-Kanäle.

Schick deinen Vorschlag oder deinen Kommentar einfach an

[redaktion@n-mag.de](mailto:redaktion@n-mag.de)



Die Olymptronica ist das größte Konsolen-E-Sport-Event Deutschlands. Vor allem Nintendo-Fans werden unzählige Betätigungsmöglichkeiten finden. Doch nicht nur die zahlreichen Turniere (beispielsweise in Wii Tennis, Guitar Hero III oder – erstmals – Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen!), auch der sogenannte Cultura-Bereich buhlen

# OLYMPTRONICA 2007

Gleich vormerken: 17. und 18. November, Frankfurt am Main!

um eure Aufmerksamkeit. Hier steht nicht das Spielen, sondern die Spielkultur im Vordergrund. Machinimas und Computer-Kunst-Clips findet ihr hier ebenso wie einen Retro-Bereich, der euch die Geschichte der Videospiele von Pong bis heute erleben lässt. Dank FreePlay-Option dürfen freudige Nostalgietränen an den Automaten auch ohne Münzeinwurf vergossen werden. Jüngere Zocker dürfen ihre erwachsenen Begleitpersonen in der „Eltern Area“ abgeben. Die Olymptronica steht

auch 2007 wieder ganz im Sinne des Spielspaßes – komplexe Multiplayergames sucht ihr vergebens, stattdessen misst man sich an simplen Spaßbringern wie Wii Sports und Co. Das unbeschwerte Wochenende kann man sich bei entsprechender Leistung außerdem auch noch durch ein Preisgeld versüßen. Anmelden und Mitmachen – alle weiteren Informationen findet ihr auf der Website der Veranstaltung:

[www.olymptronica.de](http://www.olymptronica.de)

## RETROSTUDIOS

SIE MACHEN NUN EINE METROID PAUSE. WIE GEHT ES WEITER? WAS WIRD AUS SAMUS?

## METROID ADVENTURE™

Hinter dir Samus, ein dreiköpfiger Affe!

Metroid wegblasen  
Metroid mit komisch blubberndem Götzenbild verwenden

## METROID DATING SIM™

ÖHM, IN MEINER HARTEN SCHALE STECKT EIN WEICHER KERN, WEISST DU...

## METROID DRESS-UP™

SUGAR Wi-Fi ONLINE

## METROID STRIP-POKER™

## METROID BALANACE™

TOUGH! GEN

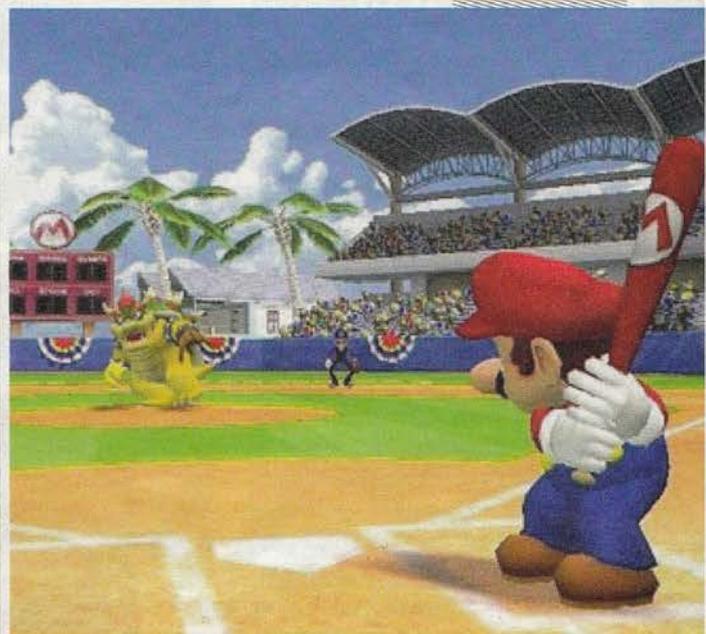
WWW.WIIINSIDER.DE

2007 B.MAIER & P.D. AMORE

## SPIELE

VOM KLEMPNER ZUM  
BASEBALL-STAR

Auch auf der Wii stellt Allrounder Mario in sämtlichen Sportspielen seine körperliche Fitness unter Beweis. Nicht nur beim Fußball, sondern bald auch bei olympischen Disziplinen sowie beim Baseball. Super Mario Stadium Baseball wird von Bandai Namco entwickelt und soll nächstes Jahr für die Wii erscheinen. Mario, Wario, Peach, Daisy, Bowser Jr. und weitere Charaktere aus dem Nintendo-Universum werden den Schläger schwingen und versuchen, möglichst viele Homeruns zu erzielen – und das, wie man es von Mario-Sportspielen kennt, mit nicht immer fairen Mitteln. Beispielsweise kommt Bowser Juniors Pinsel zum Einsatz, doch Details dazu sind noch nicht bekannt. Grafisch ist das Spiel bereits jetzt ein Augenschmaus: Die Texturen wirken gestochen scharf, die Stadien detailliert und alles in allem sehr rund und weich. Noch haben die Entwickler Zeit, um die letzten grafischen Mängel wie die 2D-Bitmap-Zuschauer zu verbessern und dem Spiel einen ordentlichen Umfang zu verpassen. Dank Wii Sports Baseball könnt ihr euch jetzt schon einspielen, denn bei der Steuerung wird sich wenig ändern: Wiimote-Schwingen ist angesagt! **DF**



## SPIELE

CAPCOM JAGT  
AUF DER WII

Nachdem Capcom die Produktionskosten auf der Playstation 3 zu hoch wurden, wechselten sie mit Monster Hunter 3 zur Konkurrenz über. Monster Hunter ist ein Action-RPG, bei dem es Ziel ist, durch Töten von großen Monstern wie Drachen und dem Erfüllen von Quests zum besten Monster Hunter der Welt aufzusteigen. Während Monster Hunter in Europa mit bisher drei erschienenen Titeln für Playstation 2 und Portable eher unbekannt ist, verkauften sich die fünf in Japan veröffentlichten Titel wie warme Semmeln. Alleine der letzte Teil, Monster Hunter Freedom 2, ein inzwischen auch bei uns erschienenes Remake des zweiten Teils, ging über eine Million Mal über die Ladentische, was darin resultierte, dass es in Japan hinter Wii Sports auf Platz zwei der meistverkauften Spiele 2007 rangiert. Dies zeigte sich auch stark in den Hardwareverkäufen – also freuen sich sicher nicht nur Nintendofans über den Konsolenwechsel. Am interessantesten dürfte die Tatsache sein, dass Monster Hunter stark onlineorientiert ist. Allerdings wurde von Capcom leider noch kein Release genannt. **DF**

## Spiele

GROSSE STRATEGIE AUF  
KLEINEM DS

Hobbystrategen, die nur den DS ihr Eigen nennen, dürfen sich freuen, denn mit Fire Emblem startet bald eine der erfolgreichsten Strategie-Reihen auf Nintendos Handheld. Schon im Frühjahr dieses Jahres deuteten die Entwickler von Intelligent Systems auf einen DS-Teil hin, denn man habe festgestellt, dass sich Strategie-Rollenspiele sehr gut für Handhelds eignen. Eine Feststellung, in der viel Wahrheit steckt. Nicht zuletzt durch den Touchscreen eignet sich das Genre perfekt für den DS. Auch die Tatsache, dass der DS über zwei Bildschirme verfügt, sorgt für Vorteile: Während auf dem Touchscreen die Spielzüge getätigt werden, sind auf dem oberen Bildschirm wichtige Daten oder Kampfszenen zu sehen. Der DS-Teil präsentiert sich in einfacher 2D-Grafik und wird Zwischensequenzen im Comic-Look enthalten. Erscheinen wird diese potenzielle Strategie-Perle rund um Roy und Marth im kommenden Jahr.

**DF**



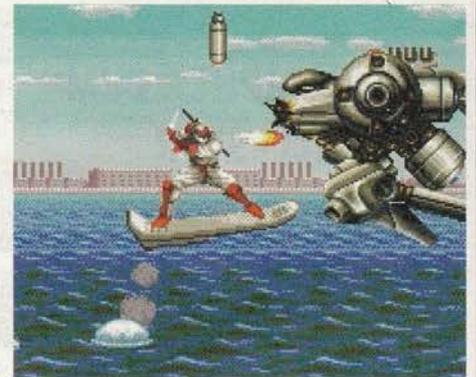
## SIN & PUNISHMENT

**H**ighscore-Jäger aufgepasst! Dank der Sci-Fi-Woche, über die sich Action-Freunde während des stattgefundenen Hanabi-Festivals auf der Virtual Console freuen durften, kommen nach sieben Jahren nun auch europäische Zocker in den Genuss eines Third-Person-Shooters aus dem Hause Treasure, der damals Japan-only und in einer geringen Auflage zum krönenden Abschluss der N64-Ära erschien. Doch wird das Spiel all dem Hype gerecht? Wir können euch sagen: ja! Allerdings handelt es sich nicht um einen typischen Shooter, denn um das Vorwärtslaufen braucht ihr euch nicht zu kümmern. Wie in einem On-Rail-Shooter muss hauptsächlich das Fadenkreuz bewegt und geballert werden. Doch damit nicht genug: Das Springen wird euch genauso ermöglicht wie das Laufen nach links und rechts. Wer sich an die Steuerung gewöhnt hat, kommt kaum mehr von dem Spiel los. Ständig wird Action geboten, ihr jagt einen Endboss nach dem anderen und ballert auf alles, was sich bewegt, bis nach einigen Stunden die Credits über den Bildschirm flimmern. Das Ganze macht nicht nur viel Spaß, sondern sieht auch noch fantastisch aus. Ein hohes Gegneraufkommen, viele Effekte und Details brachten damals die N64-Hardware ins Schwitzen, und dank des hohen Wiederspielwertes stört die geringe Spieldauer nur bedingt. Freunde der Highscore-Jagd dürfen bedenkenlos

zugreifen, denn im Spiel geht es ähnlich wie in Lylat Wars 64 um das Sammeln von Punkten, mit dem Unterschied, dass man diesmal nicht in der Luft unterwegs ist und der Schwierigkeitsgrad recht happig ausfällt. Sehr lobenswert ist die Tatsache, dass für die Virtual Console Menü, Tutorial und Abspann ins Englische übersetzt wurden. Jedoch mit einem Nachteil: Mit 1200 Punkten fällt der Preis dieser Shooter-Perle höher aus, als man es von N64-Spielen gewohnt ist. **DF**



Shoot 'em-Up  
N64  
1200 Wii Points



## SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

**Z**u den besten Actionspielen auf Segas 16-Bitter gehört ohne Zweifel der eigentlich siebte Shinobi-Teil Shinobi 3: Return of the Ninja Master, der im Jahre 1993 als Nachfolger zu The Revenge of the Shinobi, dem zweiten Shinobi-Spiel überhaupt, erschien und somit nicht die Fortsetzung zu Shinobi 2: The Silent Fury war. Wer jetzt schon verwirrt ist, sollte sich über weitere Shinobi-Teile informieren – eine ziemlich merkwürdige Reihenfolge, um es vorsichtig auszudrücken. Bei Shinobi 3 hat Sega alles richtig gemacht: Ihr bekommt Ninja-Action vom Feinsten serviert. Mit einer perfekten Spielbarkeit konnte der Titel damals auftrumpfen, und auch grafisch hat Sega saubere Arbeit geleistet. Ihr bewegt euch in bester 2D-Manier durch zahlreiche Levels und nehmt es mit Schwert und Shurikens bewaffnet mit der bössartigen Zeed-Organisation auf. Dabei wird viel Abwechslung geboten: In einem Level seid ihr auf einem Pferd unterwegs, in einem anderen auf einem Surfbrett, und selbstverständlich sind auch die bekannten Waldlevels mit von der Partie. Euer Shinobi verfügt über verschiedene Fähigkeiten wie den Wandsprung oder den Sprungtritt, und während eines Sprunges können auch Shurikens geworfen werden. Ein Klassiker mit passender Ninja-Atmosphäre, den wir Action-Fans sehr ans Herz legen können!

**DF**

Action  
Mega Drive  
800 Wii Points



### MEIN ERSTES NINTENDO-SPIEL



„... war „Die Schlümpfe“ auf dem Game Boy. Das System habe ich gleich dazubekommen. Zuvor habe ich immer nur bei meinem Cousin und meinem Bruder Game Boy oder SNES gespielt. Ich war mächtig stolz, und auch wenn das Spiel im Nachhinein nicht der Bringer ist, hat so meine Leidenschaft ihren Lauf genommen, was es dann wieder einzigartig macht.“ **Andreas N.**“

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

## DIE BEWERTUNG

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 umherschwingen 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. Würden wir überhaupt unterhalten, hat es Spaß gemacht? Wir wissen aus eigener Erfahrung: Fünfundzwanzig Euro gibt man ungern einfach her; umso wichtiger ist es, am Ende keine herbe Enttäuschung mit einem gekauften Spiel zu erleben. 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 unserem Test eine Bewertung von einem bis maximal zehn Punkten abstauben. Je höher die Zahl, umso mehr unterhält das Spiel. Fünf Punkte bilden dabei die goldene Mitte: 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, solch einen Titel 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](mailto:redaktion@n-mag.de) zu schicken.

## DIE REDAKTIONSHIGHLIGHTS IM OKTOBER/NOVEMBER:

### JONAS WEISER

Sklaventreiber

- Liest gerade: „Resturlaub“ von Tommy Jaud
- Spielt gerade: Wario Ware Smooth Moves
- Lieblingsgenre: Adventure
- Größter Fehlkauf: Loopz (Game Boy)
- Herbst-Highlight: Super Mario Galaxy

### ROBERT RABE

Mädchen für alles

- Hört gerade: Van Halen – Jump
- Zuletzt gesehen: EM Quali Spiele Schlands
- Lieblingsgenre: Action-Adventure
- Größter Fehlkauf: Holy Magic Century 64
- Herbsthighlight: richtig gutes Mensaeßen

### MARVIN DERE

A-Hörnchen

- Liest gerade: NMag Erstausgabe
- Spielt gerade: FIFA 2008
- Lieblingsgenre: Sackhüpfen
- Größter Fehlkauf: Windows-PC
- Herbst-Highlight: es ist schon Herbst?

### ANDREAS REICHEL

„DSL nach Hintertupfing“-Aktivist

- Liest gerade: 1984
- Zuletzt gesehen: abstruse Fehlermeldungen
- Lieblingsgenre: Action-Adventure
- Größter Fehlkauf: Doshin The Giant (GC)
- Herbst-Highlight: Metroid Prime 3 (Sorry, Mario!)

### DAMIAN FIGOLUSZKA

Arbeitstier

- Spielt gerade: Sin & Punishment (VC)
- Zuletzt gesehen: Das Parfum
- Lieblingsgenre: Action-Adventure
- Größter Fehlkauf: Cruis'n USA (N64)
- Herbst-Highlight: Super Mario Galaxy

### DANIEL BÜSCHER

Gefangener der Konventionen

- Spielt gerade: Skies of Arcadia Legends
- Zuletzt gesehen: Ergo Proxy
- Lieblingsgenre: RPG!
- Größter Fehlkauf: Haibane Renmei (DVD)
- Herbst-Highlight: RE: The Umbrella Chronicles

### EMANUEL LIESINGER

Einsamer Österreicher

- Spielt gerade: Halo 3
- Hört gerade: Erste Allg. Verunsicherung – Amore XL
- Lieblingsgenre: alle ;-)
- Größter Fehlkauf: Monster 4x4
- Herbst-Highlight: Der Klempner – was sonst?

### MARCEL FOULON

Zocker aus Leidenschaft

- Spielt gerade: Project Gotham Racing 4
- Liest gerade: Das Parfum
- Lieblingsgenre: Rennspiele
- Größter Fehlkauf: Fluch der Karibik
- Herbst-Highlight: Pro Evolution Soccer 2008

### MATTHIAS HEILIG

B-Hörnchen

- Hört gerade: Daughtry – Daughtry
- Spielt gerade: Super Paper Mario
- Lieblingsgenre: Adventures
- Größter Fehlkauf: Resident Evil
- Herbst-Highlight: KSC top in der Bundesliga

### LINK

Prinzessinnen-Retter

- Hört gerade: Wellenrauschen
- Zuletzt gesehen: Seekarte
- Lieblingsgenre: epische Helden-Sagen
- Größter Fehlkauf: Philips CD-i
- Herbst-Highlight: Link's Crossbow Training

TEST

NMAG 11/07 • www.n-mag.de



# METROID PRIME 3: CORRUPTION

Alles hat ein Ende – auch die Prime-Saga.  
Wir haben Samus auf ihrer letzten Schlacht gegen ihr  
dunkles Ebenbild begleitet.



Der organische Supercomputer der Sternenflotte ist mit einem Virus verseucht und droht samt gespeicherten Daten zu kollabieren – da hätte man wohl besser eine Firewall installiert. Söldner und Kopfgeldjäger – unter ihnen auch Samus Aran – werden beauftragt, nach einem Gegenmittel zu suchen.

## GIBT'S DA NICHT AUCH WAS VON ...

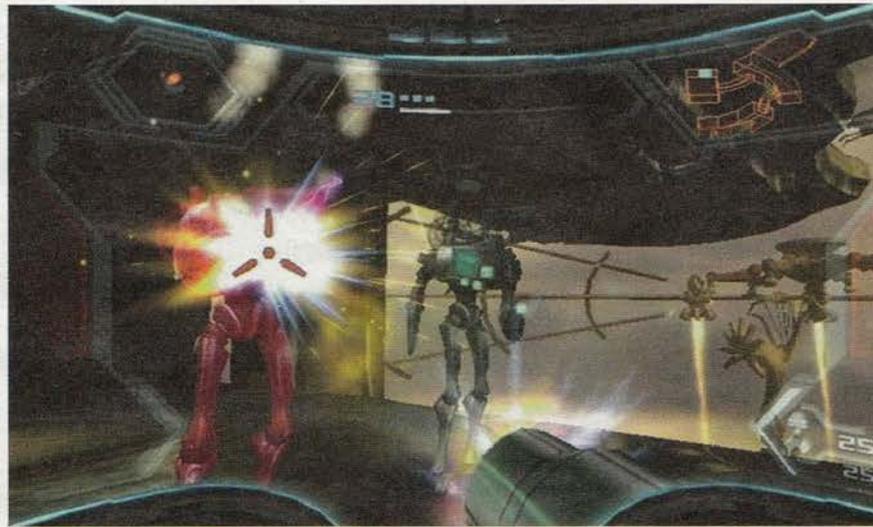
Noch bevor die Reise unserer galaktischen Heldin startet, wird die Basis der Sternenflotte angegriffen. Der Schutzwall der Basisstation wurde außer Kraft gesetzt, und zu allem Übel rast auch noch ein Meteorit auf die Bodenstation zu. Samus und den anderen Jägern gelingt es zwar, den Angriff der Welt-raumpiraten zu vereiteln, jedoch werden sie bei diesem Unterfangen von Dark Samus niedergestreckt und mit der mysteriösen Substanz Phazon verseucht. Samus erwacht nach dem Angriff ihrer dunklen Feindin erst sechs Monate später aus einem Koma. Die Phazon-Substanz hat ihr zwar ein halbes Jahr geraubt, doch nun kann Samus dank dem Phazon in einen Hyper-Modus wechseln, der sie mit brachialer Kraft versorgt. Die anderen Jäger befinden sich derweil auf der Suche nach einem Antigen für den Supercomputer in den verschiedensten Winkeln der Galaxie. Jedoch hat man von ihnen schon seit einiger Zeit nichts mehr gehört. Nach ihrer halbjährigen Zwangspause macht sich nun auch Samus auf, um die rettende Substanz für das Superhirn zu finden.

## IN EINER WEIT ENTFERNTEN GALAXIE

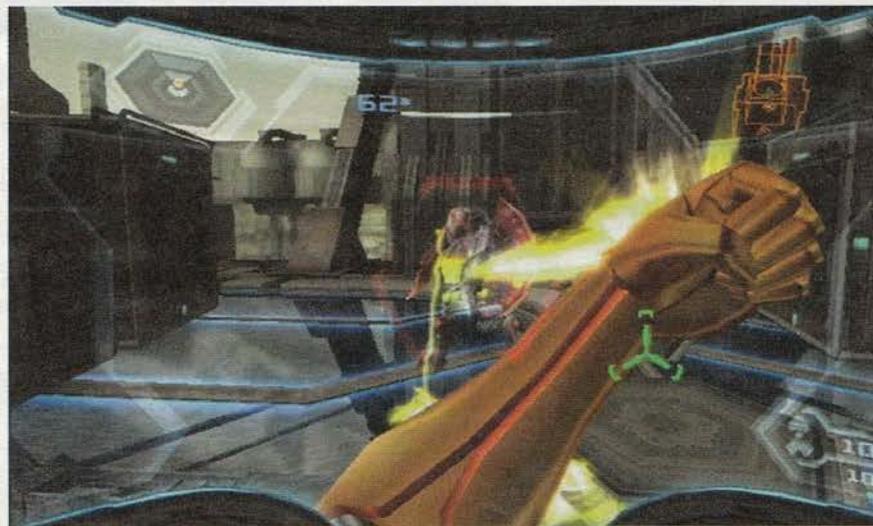
Es dürfte wohl jedem klar sein, dass man ein Heilmittel so schnell nicht finden wird – schließlich will man auch lange mit dem Spiel unterhalten werden. Anstatt durch wenige, aber dafür große Areale wie im Vorgänger, führt Samus' Odyssee diesmal durch kleinere Gebiete. Dafür landet sie auf mehreren unterschiedlichen Stellen zahlreicher Planeten. In bester Metroid Prime-Manier ballert ihr euch in der Ego-Shooter-Ansicht durch die Welten, verwandelt euch in den Morphball, um an verzweigte Stellen zu gelangen, und sammelt fleißig Power-Ups ein, die euch Eintritt in neue Gebiete ermöglichen. Klingt ganz nach den GameCube-Ablegern. Ist es eigentlich auch. Man merkt, wie sehr der finale Teil mit dem vorangegangenen Würfel-Ableger verwurzelt ist. Und dennoch werden die Features der Wii genutzt: Wer sich einmal in die Steuerung von Metroid Prime 3 einfühlen könnte, möchte nie wieder einen Ego-Shooter anders steuern. Mit der Wii-FB bewegt ihr euren Schuss-Visor. Dabei stehen euch drei Steuerungsvarianten zur Auswahl. In der Anfängervariante dreht sich das Blickfeld erst, wenn ihr mit dem Cursor an den äußersten Rand des Bildschirms gelangt seid. Im Veteranen-Modus bewegt sich das Sichtfeld, sobald ihr den Cursor auf die linke beziehungsweise rechte Bildschirmhälfte zielt. Die Neigungssensoren des Controllers kommen ebenfalls zum Zug. So aktiviert ihr zum Beispiel Schalter, indem ihr ein Rad durch Drehen der Wii-FB bewegt, oder schwingt ein Energie-Lasso aus Samus' Power-Anzug, wenn ihr eine entsprechende Bewegung mit dem Nunchuk in der Hand ausführt.

## VÖLLIG LOSGELÖST

Die Story wird nebst Zwischensequenzen auch durch das Abscannen von Gebieten vorangetrieben. Durch einen Spezial-Visor kann Samus Informationen über Objekte in ihrer Umgebung erlangen und hinterlassene Botschaften aufnehmen. Ein weiterer und erstmalig verfügbarer Visor ist der Kommando-



Wie gehabt: Auch in Metroid Prime 3 blickt ihr durch Samus' Visor.



Ein Ruck am Nunchuk und der Schild ist weg – jetzt habt ihr leichtes Spiel mit dem Feind.

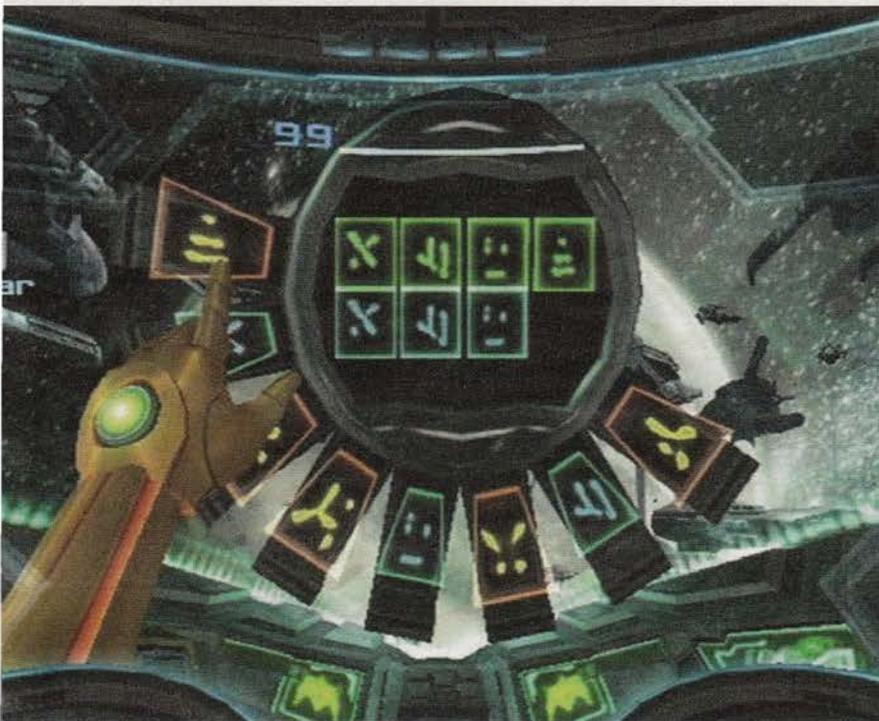
## INFO >>

### HYPER, HYPER

Im Hyper-Modus lässt ihr in Samus' Körper die Phazon-Substanz einfließen. Für kurze Zeit seid ihr unverwundbar, und Gegner lassen sich schon mit wenigen Treffern niedermetzeln. Doch verweilt nicht zu lange in dieser Phazon-Transformation – Phazon ist eine todbringende Substanz. Je länger ihr im Hyper-Modus steckt, umso mehr Phazon sammelt sich in Samus' Körper an, was nach einiger Zeit, sofern ihr den Modus nicht abschaltet, zum Ableben führt.



Modetrend: Die Frau von Welt braucht eben auch leuchtenden Armschmuck.



An Board eures Schiffes bedient ihr die Armaturen per Wiimote.



Das große Krabbeln: Die insektoiden Gegner überzeugen mit guter Modellierung.



Per Anhalter durch die Galaxis: Ihr bereit auf eurem Abenteuer allerlei verschiedene Planeten.

**INFO** IM WELTRAUM HÖRT DICH KEINER REDEN

An Bord von Samus' Raumschiff könnt ihr mit einem Radio verschiedene Frequenzen abhören. Durch einen Code lassen sich Frequenzbereiche einstellen, in denen Sprachnachrichten von Nintendo-Chef Satoru Iwata und Spielelegende Shigeru Miyamoto versteckt sind. Wenn das mal kein Ansporn ist, den Code zu knacken ...

Visor, mit dem ihr Samus' Raumschiff steuert. An bestimmten Stellen könnt ihr zum Raumschiff funken und es zu euch fliegen lassen, um dort einzusteigen oder – auch ganz neu – es mit Geschützen aufstocken, um damit Zugänge zu anderen Bereichen freizusprennen.

**VISION**

Metroid Prime 3 ist ohne Zweifel der beste Teil der Reihe. Mehr Action, eine unanfechtbare Steuerung und die momentane Grafik-Referenz auf der Wii lassen Corruption zu einem würdigen Abschluss der Serie vollkommen. Die Soundkulisse bietet viel Neues, aber auch Bekanntes. Endlich wurde eine Sprachausgabe eingepflegt, wenn diese auch nur in Englisch mit deutschem Untertitel daherkommt. Metroid Prime 3 ist Pflichtkauf für all diejenigen, die bereits einen Ableger auf dem GameCube gespielt haben. Selbst, wenn euch die Metroid-Spiele auf dem Würfel nicht ganz überzeugen konnten, lasst euch gesagt sein: Metroid Prime 3 rockt! Die Entwickler haben Fehler der vorangegangenen Teile ausgebessert: Die Gebiete sind überschaubarer, Speicherpunkte zentraler platziert, und Zwischenspeicherpunkte lassen selbst den Frust früherer Metroid-Prime-Tage, als man bei jedem Ableben vom letzten Speicherpunkt aus neu starten musste, in Vergessenheit geraten. Die Flaute an Spielen epischen Ausmaßes ist fürs Erste vorbei. Momentan teilt sich Metroid Prime 3 mit Zelda: Twilight Princess das oberste Siegerpodest der besten Wii-Games. Samus sollte ihren Siegerplatz genießen, schließlich könnte sie schon in wenigen Wochen von Super Mario Galaxy abgelöst werden.

JONAS WEISER

**METROID PRIME 3: CORRUPTION**

Wii



**ENTWICKLER:** Retro Studios  
**PUBLISHER:** Nintendo  
**USK:** ab 16 Jahren  
**GENRE:** Action-Adventure  
**SPIELER:** einer

**STATEMENT** JONAS



Prime Time

Mich persönlich konnten die GameCube-Teile der Reihe nicht ganz überzeugen. Ich war deshalb extrem überrascht, wie sehr mich Metroid Prime 3 begeisterte. Das ist der Titel, auf den ich nach Zelda: Twilight Princess gewartet habe. Die Entwickler haben eine fantasievolle Welt erschaffen, die außerirdisches Leben durch eine verträumte Symbiose aus Technik und Natur ohne die Barriere des Fernsehers zum Betrachter transportiert. Alles, was ich mir für einen krönenden Abschluss gewünscht habe, brachten die Entwickler mit ein. Die Story wird schneller vorangetrieben, die Sprachausgabe erweckt die Charaktere zu neuem Leben, und nicht zuletzt trägt mehr Action zu einem größeren Spielspaß bei. Nun kann sich Retro Studios an die Umsetzung von Kid Icarus wagen.

**▲ POSITIV**

stimmungsvolle Atmosphäre, perfekte und kreative Steuerung, Story-Höhepunkt der Prime-Saga, 1-a-Technik und -Grafik

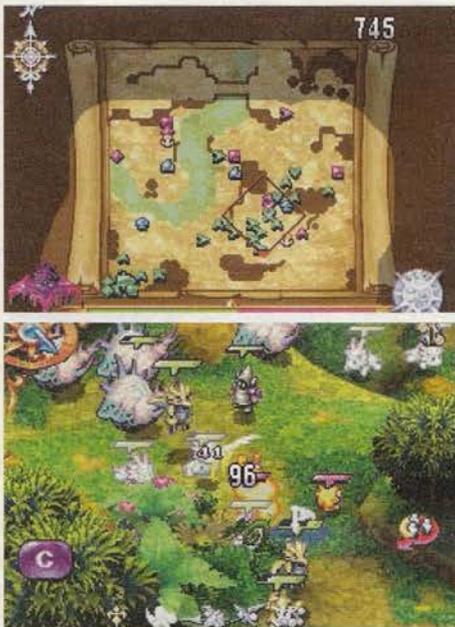
**▼ NEGATIV**

geringe Spieldauer kein Mehrspieler-Modus (den es aber im Vorgänger schon gab!)

**NMAG-WERTUNG:**

Von jedem ein bisschen mehr – der beste Teil der Reihe, der nahezu alle Kritikpunkte der Vorgänger vergessen macht und perfekt auf die Wii-Steuerung angepasst wurde.





## HEROES OF MANA

In der Geschichte einer jeden Videospieldreihe kommt vermutlich irgendwann einmal der Zeitpunkt, an dem die Entwickler mit alten Bräuchen brechen und sich auf neues Terrain wagen. So geschehen beim aktuellsten Mana-Ableger – Heroes of Mana präsentiert sich nämlich als reines Strategiespiel. Ein freies Erkunden der Oberwelt ist nicht mehr möglich, zwischen den Kämpfen wird dafür die Story erzählt sowie die nächste Schlacht vorbereitet. Mit der Zeit wird diese „Story-Phase“ immer arbeitsintensiver, da nach und nach neue Regeln beigebracht werden und weitere Charaktere zur Gruppe dazustoßen. In den Scharmützeln, die natürlich mit allerhand Monstern aus dem Mana-Universum ausgetragen werden, gilt es, sich mithilfe sammelter Ressourcen zunächst eine Basis zu bauen und dann den Feind zu besiegen, wobei häufig auch Nebenkonditionen eingehalten werden müssen. Zum Tragen kommt bei den in Echtzeit ablaufenden Kämpfen das „Schere, Stein, Papier“-Prinzip; bestimmte Einheiten sind gegenüber anderen automatisch im Vor- oder Nachteil, ähnlich wie in der Fire Emblem-Serie. Gesteuert wird das gesamte Spiel bequem mittels Touchpen, die künstliche Intelligenz dagegen lässt zu wünschen übrig. **DB**

**PUBLISHER:** Koch Media · **ENTWICKLER:** Brownie Brown  
**GENRE:** Strategie · **SPIELER:** 1 bis 2 · **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren/PEGI 12+

**▲ POSITIV:**

Multiplayer und Internetranking, Soundtrack von Yoko Shimomura (u.a. Kingdom Hearts)

**▼ NEGATIV:**

keine Sprachwahlmöglichkeiten (nur Englisch), manchmal unübersichtlich und hektisch, linear

Feine Strategie - Kost für DS-Besitzer, die aber noch Luft nach oben lässt.



## JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Rennspielfans, die gerne nachts in hohem Tempo unterwegs sind und nicht aufhören können, an virtuellen Fahrzeugen rumzubasteln, suchen meist vergeblich nach einer Alternative zu der Need For Speed-Reihe. Grund genug für Juice Games, einen Tuning-Racer für den DS zu entwickeln, in dem es ebenfalls um attraktive Frauen, aufgemotzte Karren und dröhnende Motoren geht. Wer das Spiel einschaltet, kommt erst mal nicht so schnell aus dem Staunen heraus, denn grafisch spielt Juiced 2 in der obersten Rennspiel-Liga mit. Die Texturen sind scharf, die Umgebungen detailliert, und insgesamt wirkt das Spiel technisch sehr ausgereift, auch in Bezug auf die Steuerung. Doch diese Hochstimmung verfliegt schnell und wandelt sich um in pure Enttäuschung, denn inhaltlich bietet Juiced 2 kaum etwas, was man nicht schon gesehen hat. Neben dem Karriere-Modus, welcher aus lausigen zehn Ligen besteht, ist nur noch die Werkstatt wirklich erwähnenswert, in der die eigenen Boliden nach Belieben getunt werden können. Nicht gerade viel Umfang für einen Racer, der Need For Speed das Dasein schwer machen möchte, oder? Doch als wäre der mangelnde Umfang nicht schon Spielspaßkiller genug, sorgen die Entwickler zudem für wenig Abwechslung bei



den Aufgaben. Euch erwarten typische Aufgaben wie „Werdet Erster“, „Erreicht eine bestimmte Punktzahl bei einem Drift-Event“ oder „Gewinnt ein Eliminator-Rennen“. Kaum Ideen, die das Spiel auch für Rennspielfans, die diese Modi schon seit Ewigkeiten kennen, interessant machen könnten. Einzig das „Erschrecken“ ist nicht rennspieltypisch. Fährt man eine Zeit lang dicht hinter einem Gegner, dann erschreckt sich dieser und gerät außer Kontrolle. Sehr realistisch ist das zwar nicht, doch an diesem Beispiel merkt man, dass sich die Entwickler wenigstens ein wenig Gedanken darüber gemacht haben, wie man etwas frischen Wind ins Spiel bringen könnte. **DF**



**STATEMENT** **» DAMIAN**  
 Lahmes Rennen

Ich als großer Fan von Rennspielen bin von Juiced 2 leider ziemlich enttäuscht. Die Modi sind alle altbekannt, und man bekommt zu wenig Inhalt für das wertvolle Geld, welches man lieber in andere Spiele investieren sollte. Schade, denn technisch konnte mich das Spiel überzeugen, doch was nützt das, wenn der Inhalt nicht stimmt? Neulinge werden mit dem Racer zufrieden sein, doch für Rennspielfans bietet Juiced 2 nichts Neues.



**PUBLISHER:** THQ · **ENTWICKLER:** Juice Games · **GENRE:** Rennspiel · **SPIELER:** 1 bis 4 · **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren/PEGI 12+

**▲ POSITIV:**

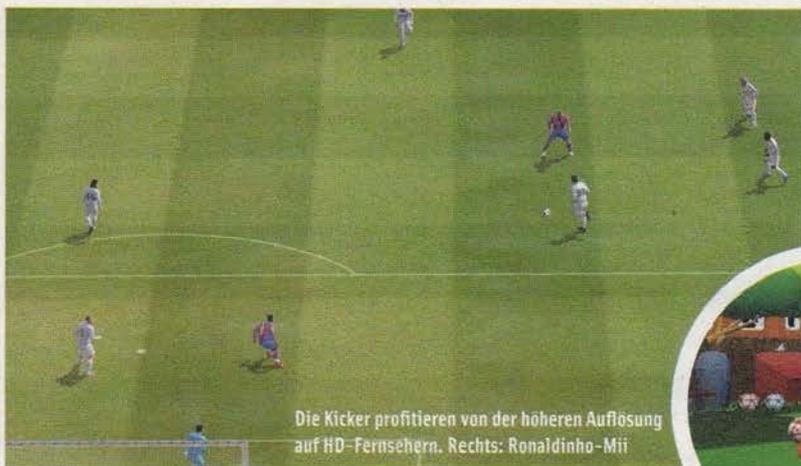
gute Spielbarkeit, technisch ausgereift, viele lizenzierte Fahrzeuge

**▼ NEGATIV:**

sehr kurze Spieldauer, eintöniges Streckendesign, langweilige Aufgaben, kein Wifi

Nichts Neues für Rennspielfans.





Die Kicker profitieren von der höheren Auflösung auf HD-Fernsehern. Rechts: Ronaldinho-Mii



# FIFA 2008

EA möchte mit der Wii-Version des neuesten FIFA-Ablegers Unterhaltung für die ganze Familie bieten. Bleibt es lediglich beim Versuch, oder haben Vater, Mutter und Kind Spaß?

Can you FIFA 08? Mit diesem Satz macht die Verpackungsrückseite von FIFA 08 auf sich aufmerksam. Doch an wen sich dieser Satz richtet, wird erst klar, wenn man das Spiel einschaltet. Ob Party-Modus, Family-Play-Steuerung oder Mii-Unterstützung, klar ist: FIFA 08 richtet sich an die ganze Familie!

## SPASS FÜR DIE GANZE FAMILIE

Schon das übersichtliche Menü, in welchem per Wii-FB navigiert werden kann, macht deutlich, dass EA bei der Entwicklung auch an Gelegenheitsspieler gedacht hat. Die Fußball-Akademie bringt dem Spieler auf unterhaltsame Weise die Steuerung bei. Auf zwei Arten kann gekickt werden: Die Family-Play-Steuerung benötigt nur die Wiimote. Die Feldspieler bewegen sich automatisch, man muss lediglich mit Wiimote-Bewegungen schießen oder grätschen, oder aber Knopfaktionen ausführen. Mit einer ruckartigen Bewegung nach oben wird geschossen; schwingt man die Wii-FB nach unten, führt man einen angeschnittenen Schuss aus. Ist man nicht im Ballbesitz, kann mit selbiger Bewegung gegrätscht werden. Mit dem A-Knopf wird gepasst; hält man vorher den B-Knopf, kann ein hoher Pass gespielt werden. Diese Steuerungsart richtet sich hauptsächlich an Gelegenheitsspieler und ist dementsprechend leicht erlernbar. Erfahrene Spieler können den Nunchuk an die Wii-FB anschließen, um mehr Möglichkeiten beim Spielen zu haben. Nun hat man die volle Kontrolle: Die Feldspieler können mittels Ana-

logstick bewegt werden, dank weiterer Knöpfe sind Aktionen wie der Heber oder das Sprinten möglich. Wir raten: Nutzt zu Beginn erst einmal die Family-Play-Steuerung, um die Grundsteuerung zu lernen. Die Nunchuk-Steuerung ist recht komplex und wirkt anfangs überladen.

## NO FAMILY, NO FUN

Dank des Party-Modus, der sich Trickii-Party nennt, hat man Spaß mit der ganzen Familie. In diesem Modus können Minispiele wie Tischfußball, Ball-Jonglieren oder Wettschießen gespielt werden. Insbesondere der Tischfußball sorgt für gute Unterhaltung. Die Stangen werden inklusive der Spielfiguren per Analogstick nach oben und unten bewegt und per Wii-FB gedreht. Realitätsnah Tischfußball am heimischen Fernseher zu spielen, wer hätte sich das nicht gewünscht? Die Trickii-Party ist ein gelungener Modus, zudem Wii-exklusiv. Doch langjährige FIFA-Fans werden mit der Wii-Version von FIFA 08 kaum zufrieden sein. Das liegt vor allem daran, dass kein Manager-Modus vorhanden ist und im Multiplayer lediglich ein schnelles Spiel ermöglicht wird. Vorbei die Zeiten, in denen man zu zweit eine Bundesliga starten konnte und jeder Mitspieler seine eigene Mannschaft besaß. Enttäuschend ist auch der Online-Modus. Nicht in Bezug auf den Umfang, sondern vielmehr auf die Funktionalität. Während unserer Testphase kam durch Verbindungsabbrüche leider kaum ein Spiel zustande. Auch durften wir zweimal erleben, dass das Spiel gar nicht startet und zusätzlich ein Foul-Bug gelegentlich den Spielfluss stört. So kommt

es vor, dass aufgrund eines Fouls abgepfiffen wird, obwohl fair gespielt wurde. Parteiischer Schiedsrichter oder schlampige Programmierarbeit von EA?

DAMIAN FIGOLUSZKA

## FIFA 2008

Wii



**ENTWICKLER:** EA Sports  
**PUBLISHER:** Electronic Arts  
**USK:** ohne Altersbeschr.  
**GENRE:** Fußball  
**SPIELER:** 1 bis 4

## STATEMENT » DAMIAN

Ausgespielt

EA hat sich leider zu sehr auf das Family-Play konzentriert. Der Trickii-Modus ist zwar sehr unterhaltsam, ich hätte mir aber weitaus mehr Umfang bei dem Hauptspiel gewünscht. Es können lediglich verschiedene Ligen gespielt werden, kein Manager-Modus, wie es ihn auf anderen Plattformen gibt. Auch online hat man nicht den erhofften Spaß. Wie denn auch, wenn kaum ein Spiel zustandekommt? Versteht mich nicht falsch, FIFA 08 ist kein schlechtes Spiel, aber solche Kürzungen müssen einfach nicht sein. Übrigens: Arcade-Fans sollten sich den Kauf zweimal überlegen, denn das Hauptspiel geht mehr in Richtung Realismus.

## STATEMENT » MARVIN

Gebt Konami die Lizenzen!

Als Fan der Pro Evolution Soccer-Reihe hat mich der Fußballhunger zum FIFA-Snack getrieben, und als solcher funktioniert das Spiel auch ganz gut. Mit etwas Ein- und Umgewöhnung kommen auch Pad-Akrobaten der Konami-Kickerei bald zurecht. Dennoch: Das Gameplay fühlt sich im Vergleich noch immer ‚indirekter‘ an, die verwaschene Grafik und die hakeligen Animationen sehen erschreckend veraltet aus. Insgesamt fehlt an allen Ecken Feinschliff, auch, wenn Potenzial da ist.

## » INFO

FIFA 08 nutzt das EA Nation Online System. Das bedeutet: keine lästigen Freundescodes mehr! Stattdessen kann Spielern, die man online getroffen hat, eine Freundschaftsanfrage geschickt werden. Die Identifizierung erfolgt über den EA-Online-Benutzernamen. Das System bietet einen Umfang, den Nintendo-Spieler bisher nicht kannten.

## ▲ POSITIV

Familienfreundliche Trickii-Party, größtenteils ansehnliche Grafik, gut umgesetzte Steuerung, massig lizenzierte Teams und offizielle Ligen

## ▼ NEGATIV

kein Manager-Modus, unausgereifter Online-Modus, gelegentliche Bugs

## NMAG-WERTUNG:

Trotz einiger Abstriche im Hauptspiel gute Fußball-Unterhaltung





## FIFA 2008

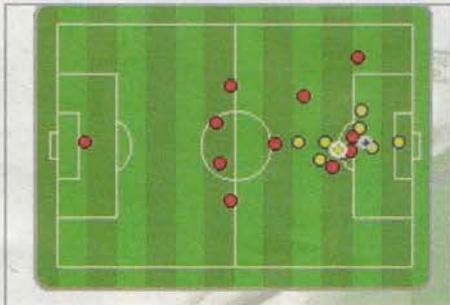
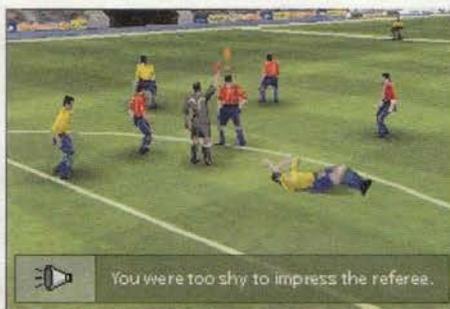
Auch der DS bekommt die aktuelle FIFA-Version, die gewohnt solide Fußballkost für unterwegs bietet. Neben einem Online-Modus, welcher sogar Kader-Aktualisierungen zum Herunterladen für eure Mannschaft bietet, sowie Elfmeterschießen, Training und einem Turnier-Modus ist auch der Manager-Modus enthalten, in welchem ihr einen Club eurer Wahl bis an die Spitze der Tabelle spielen müsst. Genug Auswahl habt ihr dazu auf alle Fälle, denn wie jedes Jahr gibt es wieder ein schier unglaubliches Sortiment an lizenzierten Clubs und Vereinen. Diese präsentieren sich zudem in einer zweckmäßigen, jedoch unspektakulären Grafik. Hier fallen aber gerade die schicken Animationen der Spieler auf. Neben der grundsoliden Technik bekommt man auch was auf die Ohren. Im Menü laufen lizenzierte Songs, und im Stadion erwarten euch Fangesänge, Torjubel und ein englischer Kommentator. Damit das Spiel nicht zu schnell langweilig wird, gibt es zusätzlich noch freischaltbare Belohnungen wie Minispiele oder weitere Fangesänge. Alles in allem kann FIFA mit Umfang und Langzeitmotivationspunkten. Dank einer gut umgesetzten Steuerung sollte sich jeder Fußballbegeisterte FIFA 08 für den DS durchaus ansehen. Simulationsfreaks dagegen sollten einen Vergleich mit Konamis Pro Evolution Soccerin Betracht ziehen. **MF**

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

**▲ POSITIV:** solide Technik, Online-Modus, großer Umfang, Multiplayer mit nur einer Cartridge

**▼ NEGATIV:** nerviger Kommentator, teilweise Sound-Aussetzer

Dank FIFA 08 schnappt die Abseitsfalle jetzt auch unterwegs zu.



## REAL FOOTBALL

Gerade im Sport-Genre gesellen sich dem Portfolio des DS mehr und mehr Hochkaräter hinzu. So hat der Käufer neben FIFA 08 und Pro Evolution Soccer 2008 mit Real Football 2008 eine weitere Auswahlmöglichkeit, um auch unterwegs seinem Lieblingssport nachzukommen. Als Kaufanreiz bietet es eine solide Grafik und auch die Steuerung geht in Ordnung. Besonders interessant ist die Einbindung des Mikrofons. Indem ihr bei einer Schiedsrichterentscheidung in das Mikrofon brüllt, könnt ihr mit Glück die Meinung des Schiedsrichters ändern. Daneben geht Real Football 2008, anders als es FIFA und PES tun, mehr in Richtung Arcade-Gameplay, was man gerade an der Ballphysik und dem gesamten Spielgefühl bemerkt. Ob das von den Entwicklern angesichts des Namens aber so beabsichtigt war, sei an dieser Stelle mal dahingestellt. Leider fällt die Präsentation des Titels sehr mau aus. Kein Kommentator, emotionsloses Publikum und unspektakuläre restliche Sounduntermalung lassen das Spiel gerade im Vergleich zu FIFA 08 sehr alt aussehen. Auch bietet es keinen Online-Modus und ähnlich wie bei PES sieht es mit Lizenzen sehr schlecht aus. Insgesamt bleibt damit leider nur ein höchstens durchschnittliches Fußballspiel, was sowohl von FIFA als auch von Pro Evolution Soccer 2008 klar in die Schranken gewiesen werden müsste. **MF**

**PUBLISHER:** Ubisoft · **ENTWICKLER:** Gameloft · **GENRE:** Sport · **SPIELER:** 1 bis 4 · **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung/PEGI 3+

**▲ POSITIV:** Mikrofon-Feature, grafisch in Ordnung

**▼ NEGATIV:** schlechte Präsentation, keine Lizenzen, minderwertige Sounduntermalung

Übers Tor hinaus geschossen. Da fehlte auf jeden Fall die Zeit zum Training.



## TAMAGOTCHI PARTY ON!

Wer eine Party nicht unbedingt vermiesen möchte, sollte von Tamagotchi die Finger lassen. Wie bei Mario Party bewegt man sich auf einem Spielbrett. Ziel ist es, Präsident der Tamagotchi-Stadt zu werden, was nur erreicht werden kann, wenn man die meisten Beliebtheitspunkte besitzt. Diese werden zumeist in extrem simplen und langweiligen Minispielen gesammelt. Dabei unterscheidet man zwischen „Gotchispielen“, die nur wenige Sekunden dauern und lediglich das Steuerkreuz nutzen (beispielsweise für Schnick, Schnack, Schnuck) und „Minispielen“, die einige Minuten dauern können und auf oft hakelige Weise die Bewegungsfunktionen unterstützen. Während der Spielrunden ist man gezwungen, die Spielzüge der Computergegner mitzuverfolgen, was gerne einmal mehrere Minuten dauert. Haltet das Popcorn (und das Kissen) also schon mal bereit. Häufig geschehen einfach nur unspektakuläre Ereignisse, die sich nach kurzer Zeit wiederholen, und auch die Minispiele bekommt man einige Male zu sehen. Warum die Spielchen nicht gemeinsam gespielt werden können, bleibt ein Rätsel. So entwickelt sich auch der Multiplayer-Modus zu einem langweiligen Zuschauerspiel. Tamagotchi Party On! ist eine absolute Curke. Wir raten: Greift zu einem besseren Genvertreter, denn alles andere wäre weggeworfenes Geld! **DF**

**PUBLISHER:** Atari · **ENTWICKLER:** Bandai Namco · **GENRE:** Party-Killer · **SPIELER:** 1 bis 4 · **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung/PEGI 3+

**▲ POSITIV:** schräge Präsentation, die vor allem Vorschüler unterhalten kann

**▼ NEGATIV:** es gibt kaum etwas zu tun, langatmige Runden, anspruchslos, Grafik auf niedrigem Niveau

Legt dieses Spiel ein, wenn ihr eure Party beenden wollt! Fehlkaufgarantie!





Die Grafik fängt die Stimmung des Films gut ein, könnte aber technisch besser sein.

# RATATOUILLE

Rattenscharfes Lizenzspiel oder Langeweile zum Mäusemelken?



DS-Minispiel im Stil des Film-Abspanns.

**RATATOUILLE**  
Wii/DS

**ENTWICKLER:** THQ  
**PUBLISHER:** THQ  
**USK:** o.A./PEGI 3+  
**GENRE:** Jump & Run  
**SPIELER:** einer

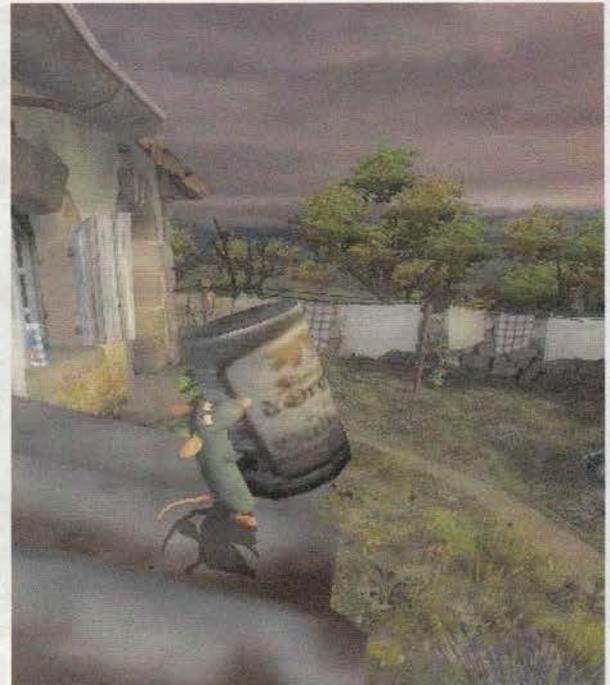
**STATEMENT** » MATTHIAS  
Kein Lizenzschrott

Ratatouille erleidet Gott sei Dank nicht das gleiche Schicksal wie seine unzähligen Kollegen, deren Videospielumsetzungen nicht mehr sind als plumpe Verwüstungen zugkräftiger Lizenzen, um noch eben den einen oder anderen Euro abzukassieren. Besonders die Wii-Version hat mir trotz eher moderatem Schwierigkeitsgrad richtig Spaß gemacht – als Aufwärmübung für den schnauzbärtigen Klempner durchaus zu empfehlen.



Als Ratte hat man's nicht leicht: Während sich seine Artgenossen bei der Nahrungssuche in dampfenden Müllbergen austoben, träumt Feinschmeckernase Remy davon, ein Nobelkoch zu sein. Pünktlich zum Start von Pixars Animations-Hit Ratatouille veröffentlicht THQ die gleichnamigen Videospielumsetzungen für Nintendo Wii, DS, Gameboy Advance sowie PS2. Auf Nintendos weißem Wunderkasten steuert ihr Nager Remy – wie in den übrigen Versionen – in bester Jump & Run-Tradition durch die Ereignisse und Schauplätze des Films. Unter anderem hetzt ihr dabei durch das Abwassersystem von Paris oder stehlt euch ungesehen durch das emsige Treiben in der Küche. Vorangetrieben wird das Geschehen durch kleinere Aufgaben: So müsst ihr in einer Szene eine bestimmte Anzahl Mäusefallen ausschalten, ohne dabei vom kläffenden Wachhund entdeckt zu werden.

In einem hübschen Tutorial erklärt euch Rattenbruder Emile die Feinheiten der Steuerung, die sich genretypisch an Kollegen wie dem nahenden Super Mario Galaxy orientiert und generell prima von der Hand geht. Der Nunchuk dient dabei zur Fortbewegung, mit dem A-Knopf wird gesprungen und mittels Wiimote-Sensor die Kamera justiert; letzteres wurde leider etwas fummelig umgesetzt und stellt den einzigen Kritikpunkt der Steuerung dar. Sehr hilfreich: Auf Knopfdruck aktiviert ihr Remys feines Näschen und erschnuppert euch so den Weg



Selbst ist der Koch: Zutaten besorgt ihr euch von den Menschen.

zum nächsten Ziel. Grafisch dürft ihr kein Feuerwerk erwarten, stimmig und filmnah präsentiert sich Ratatouille aber durchaus. Für Auflockerung im Hüpfalltag sorgen die Kocheinlagen, die leider etwas abwechslungsarm und zu einfach ausgefallen sind. Hier wollen mittels Wiimote Karotten gehackt, Kartoffeln geschält und die richtigen Zutaten für die Gemüsebrühe ausgewählt werden. Die Musikuntermalung ist eingängig und passt zum französischen Flair des Titels.

## CHEF DE CUISINE IM TASCHENFORMAT

Auch auf dem DS erscheint Ratatouille als Plattformer im 3D-Gewand. Wo in der Wii-Version die Handlung durch Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt wird, treten an diese Stelle auf dem Handheld starre Filmschnipsel samt Texteinblendungen – atmosphärisch weit weniger schön als beim großen Bruder. Das Manko der etwas störrischen Kamera wiegt bei der DS-Version nochmals deutlich schwerer, da diese nicht frei drehbar ist und ihr somit des Öfteren unfreiwillige Bildschirmtode durch unkoordinierte Sprünge sterben werdet. Auch die optionale Steuerung via Stylus ist alles andere als intuitiv. Abgesehen davon macht aber auch die Hosentaschenvariante der Versoftung um die gewitzte Ratte durchaus Spaß, besonders die Kocheinlagen sind gut auf die DS-Features abgestimmt – Hobbyköche fordern sodann ihre Freunde im Mehrspielermodus zum Kochduell heraus.

MATTHIAS HEILIG

### Wii-Version:

**▲ POSITIV**  
gute Steuerung, Musikuntermalung, launige Minispiele

**▼ NEGATIV**  
Kameraprobleme

### NMAG-WERTUNG:

Gutes Lizenzspiel, das die Wartezeit auf Mario verkürzt



### DS-Version:

**▲ POSITIV**  
DS-Anpassung der Minispiele

**▼ NEGATIV**  
bockige Kamera, schwammige Steuerung

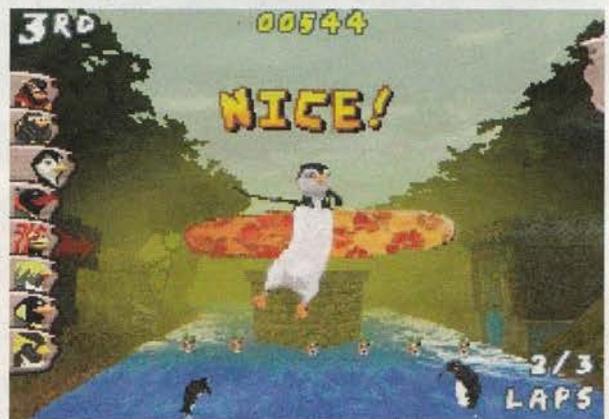
### NMAG-WERTUNG:

Durchschnittlicher Hüpfen, aber mit Kameraproblemen.





Kelly Slater im Frack – auf dem Brett railt ihr über allerlei maritime Gegenstände. Rechts unten: DS-Version.



# KÖNIGE DER WELLEN

Kinder Pingui verschlingen reicht dir nicht mehr? Du wolltest schon immer selbst ein Pinguin sein, am besten auf einem Surfbrett? Dann ist Könige der Wellen dein Spiel!

Den beiden Fassungen für Nintendos Konsolen liegen unterschiedliche Spielkonzepte zugrunde. Während der Handheld-Ableger am treffendsten als Mario Kart-Klon auf dem Wasser bezeichnet werden könnte, haben sich die Entwickler bei der Wii-Umsetzung sehr von einem gewissen Kelly Slater's Pro Surfer beeinflussen lassen, das die Spieler seinerzeit aber nicht wirklich überzeugen konnte. Die Geschichte wiederholt sich.

## I BELIEVE, I CAN SURF...

Auf dem Fernseher dreht sich alles um Tricks und Stunts. Mit einer der insgesamt zehn Spielfiguren, unter denen sich auch Elliott aus Jagdfieber tummelt, geht ihr auf die Wasserpiste und müsst in jedem Level möglichst viele Punkte sammeln. Das Spielprinzip gleicht sich dabei immer wieder, sodass man im Grunde schon nach einer viertel Stunde alles gesehen hat. Auf der Strecke geht es neben den Stunts um das Durchfahren von Toren und Einsammeln von Figuren. Die uninspirierten Tricks werden durch simples Drücken auf das Steuerkreuz oder die Aktionstasten ausgeführt – dann vollführt KleinPinguin einen Dreher, und der Spieler kassiert Punkte. Zwar lässt sich bei einem Spiel für die junge Zielgruppe nichts gegen Simplizität einwenden, etwas mehr Abwechslung

hätte dem Spiel aber dennoch gut getan. Es will einfach kein Spaß aufkommen. Im Gegenteil, man wird gelangweilt. Seinen entsprechenden Beitrag dazu leistet die kaum vorhandene Nutzung von Point- oder Neigefunktion. Einzig die nett gestalteten und eingedeutschten Sequenzen zwischen den Events sind ein kleiner Lichtblick am Ende des dunklen Wellentunnels.

## KLEINER UND BESSER

Der DS-Version gelingt es sogar, dem Spieler Spaß zu bereiten. Das liegt vor allem daran, dass das Spielkonzept ganz anders

ausfällt. Bis auf den Bären Boog aus Jagdfieber, der an Stelle Elliotts mit von der Partie ist, macht sich die selbe Crew auf und surft um die Wette. Die recht ansehnlich gestalteten Levels sind dabei mit Items und Sprungrampen gespickt. In der Luft könnt ihr so über Druck auf den Touchscreen vier verschiedene Sprünge ausführen. Das wirkt aber sehr erzwungen und trägt nichts zum eigentlichen Spiel bei. Da Könige der Wellen neben WiFi-Connection auch das Multikartenspiel unterstützt und eine einfache Steuerung, aber natürlich keinerlei Innovationen oder gar eine umfangreiche Spieldauer mitbringt, siedelt sich das Handheldspiel im grauen Lizenz-Mittelmaß an.

ROBERT RABE

## KÖNIGE DER WELLEN

Wii/DS

**ENTWICKLER:** Ubisoft  
**PUBLISHER:** Ubisoft Quebec  
**USK:** Wii: ab 6 J./PEGI 3+  
DS: o. A./PEGI 3+  
**GENRE:** Wii: Funsport  
DS: Funracer  
**SPIELER:** Wii: 1 bis 2/  
DS: 1 bis 8  
(Multikartenspiel & WiFi-Connection)

## STATEMENT » ROBERT

Surf's up, thumbs down ...

Zwar stehe ich hinter dem Ansatz aus einer Lizenz mal was anderes als ein Jump'n Run zu machen, aber wenn ich mir die Wii-Fassung anschau, wäre mir die klassische 08/15 Versoffung wohl doch lieber gewesen.



## INFO » DER FILM

Wie jedes Jahr stehen mit der Herbst- und Weihnachtszeit auch die kunterbunten Animationsfilme vor der Tür. Seit Findet Nemo erfreuen sich dabei Themen rund um das kühle Nass immer größerer Beliebtheit. Diesem Trend folgt auch der neue Streifen der Macher von Toy Story 2 und Tarzan. Könige der Wellen handelt vom angehenden Surfer-Pinguin Cody, der auf dem Weg ist, seine ersten Profi-Rennen zu bestreiten. Im Stil einer Reality-Soap begleiten den angehenden Star Journalisten, die Interviews führen und Kamerateams, die den kleinen Pinguin groß herausbringen wollen. Außerdem an Bord: Eine Lovestory, witzige Dialoge und natürlich eine Lehre fürs Leben, die Könige der Wellen zu einem typischen Familienfilm machen.

## Wii-Version:

- ▲ **POSITIV**  
lustige Filmsequenzen
- ▼ **NEGATIV**  
kein Spielspaß, unkreative Tricks, schwache Technik

## NMAG-WERTUNG:

Nur für ganz treue Fans!

2  
von 10

## DS-Version:

- ▲ **POSITIV**  
solide Technik, WiFi-Connection-Unterstützung
- ▼ **NEGATIV**  
keine Ideen, nach vier Stunden durchgespielt

## NMAG-WERTUNG:

Nur für Freunde des Films und eines gewissen gekühlten Snackprodukts.

4  
von 10



Trendy: Sim „Salabim“ trägt Herbstmode, die diesen Namen tatsächlich verdient! Bei der Charaktererstellung wird jedoch nicht zwischen Männlein und Weiblein unterschieden.

# MY SIMS

EA springt auf Nintendos Animal Crossing-Zug auf. Können die knuffigen Wasserköpfe aber mit Nintendos Zoo mithalten?



Nach dem Erfolg von Animal Crossing: Wild World war es nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Entwickler auf Nintendos Zug aufspringen und versuchen, ihre eigenen Spiele mit demselben Prinzip zu veröffentlichen. EA verwendet dazu die erfolgreiche Sims-Spielreihe und versetzt sie in komplett neue Welten.

## SIMS MIT KNUDELGRAFIK

Jeder dürfte inzwischen EAs Die Sims kennen. Die zwei Hauptteile sowie Ableger wie Die Urbz verfolgen eher einen realistischen Grafikstil. MySims jedoch geht mehr in Richtung Anime, mit Köpfen größer als der Körper und minimalen, dafür umso ausgefalleneren Unterscheidungsmerkmalen. Das zeigt sich schon bei der Charaktererstellung, welche nicht mal eine Unterscheidung zwischen männlich und weiblich zulässt, sondern diese nur durch das Design erkennbar macht.

## DIE VERFALLENE STADT

Bei MySims gibt es viele Dinge zu sammeln: Früchte, Blumen, Steine – selbst, wenn man mit anderen Sims kommuniziert, schütten diese ihre Gefühle zum Einsammeln bereit aus. Alle diese Objekte haben etwas gemeinsam: Sie sind Essenzen, auf denen das komplette Spiel aufbaut. Der erstellte Charakter taucht nämlich in einer fast verfallenen Stadt auf, in der nur noch sehr wenige Leute leben. Verzweifelt erzählt die Bürgermeisterin von früher, als sie noch einen Bewohner hatten, welcher die Essenzen meisterte und aus ihnen unzählige Dinge erschaffen konnte. Und genau diese Fähigkeit hat nun die Spielfigur. Im Auftrag der Bürgermeisterin liegt



Stellt ihr euch nicht all zu ungeschickt an, floriert bald nicht nur die Stadt ...

es folglich beim Spieler, die Stadt von ihrer derzeitigen Bewertung von einem Stern auf fünf Sterne und damit wieder an die Spitze zu bringen. Dies ist mittels Bevölkerung und Verschönerung der Stadt zu bewerkstelligen. Bei einem Besuch im Hotel der Stadt lernt man neue Sims kennen und baut ihnen ein Haus, damit sie in die Stadt ziehen. Das Haus kann aus verschiedenen Elementen zusammengestellt werden, jedoch macht es keinen Unterschied, ob es ein- oder zweistöckig, groß oder klein gebaut wird, im Inneren sehen die Häuser stets gleich aus. Das Einzige, was beim Bau von Häusern wirklich wichtig ist, ist die Dekoration, wie etwa eine Diskokugel für eine Diskothek.

### MEISTER DER ESSENZEN

Natürlich benötigt ein Haus auch eine Einrichtung. Diese wird direkt vom Hausbesitzer in Auftrag gegeben. Jeder Auftrag enthält außerdem jene Anzahl an Essenzen, die dafür eingesetzt werden müssen – hat man diese nicht, kann das jeweilige Möbelstück nicht vollendet werden. Die Essenzen verwendet man entweder zum

### EIGENLEBEN? NEIN DANKE!

Egal, ob man einem Sim einen großen, wunderschönen Thron erbaut oder ihm einfach einen Steinwürfel zusammensteckt – der Sim wird sich jedes Mal gleich intensiv freuen. Das gleiche Manko offenbart sich bei den Gesprächen mit den Sims, bei denen man sich nett oder böse verhalten kann. Der Unterschied: Ist man nett zu einem Sim, bekommt man Glücksessenzen, ist man böse, erhält man Traurigkeitssenzen. Es gibt zwar eine Anzeige, welche die Beziehung zu einem Sim darstellt, aber auch ein Sim, der beleidigt ist, wird weiterhin Bauaufträge verteilen und Boni vergeben, wenn man diese erfüllt hat, genauso wenig wird er der Spielfigur aus dem Weg gehen oder Streite mit ihr anfangen, wie es eigentlich bei Die Sims üblich ist.

### ESSENZENJAGD

In MySims ist die Hauptbeschäftigung der Bau von Häusern und Möbeln. Da jedoch immer seltenere Essenzen dafür notwendig sind, wird das Essenzen-

## Wer ein zweites Animal Crossing erwartet, wird enttäuscht sein.

Anstreichen der Möbel oder platziert sie als Dekoration. Gebaut werden die Möbel in einem Editor-Modus. Dieser gibt das ungefähre Aussehen des Möbelstücks vor, indem gewisse Punkte durch Sterne markiert werden, welche unbedingt besetzt werden müssen. Nun kann man sich entweder vollständig an den Plan halten und einen normalen Stuhl basteln – oder man erschafft ein Exemplar mit zwei Meter hoher Rückenlehne und riesigen Armlehnen. Es ist aber auch möglich, einfach einen Holzwürfel als Stuhl zu verkaufen.

sammeln im späteren Spielverlauf beschwerlich und zeitraubend. Außerdem scheint EA dem Spiel etwas zu wenig Zeit gegeben zu haben. Nervige Ladezeiten bei jeder größeren Aktion und unverständliche Framerate-Einbrüche stören das Spielvergnügen. Dennoch – MySims hält den Spieler lange vor dem Fernseher und hat vor allem für kreative Köpfe einiges zu bieten. Wer sich allerdings ein wirkliches Die Sims oder Animal Crossing erwartet, wird enttäuscht.

EMANUEL LIESINGER



Mit dem Metalldetektor auf der Suche nach Blindgängern. Im Hintergrund: Freie Liebe unter Frauen.

## INFO » MY SIMS DS



In der DS-Version von MySims gibt es keine Essenzen, und auch auf das Baufeature wurde verzichtet. Dennoch wird am DS dasselbe Ziel verfolgt: Menschen in die Stadt zu locken. Hier geht es allerdings mehr darum, Touristen, welche die Stadt besuchen, zum Bewohnen der Stadt zu bewegen. Das erreicht man, indem man ihnen Geschenke wie Blumenkränze macht und auf ihre Gefühle eingeht – etwas, das die Wii-Fassung nicht geschafft hat. Hier bekommt man außerdem den Tag- und Nacht-Zyklus zu spüren: Während in der Wii-Fassung alles auch bei Nacht geöffnet hat, sind auf dem DS gewisse Tätigkeiten an Tageszeiten gebunden. Leider vergehen diese Zeiten viel zu schnell, und nach drei Runden Tennis ist der Tag schon wieder rum. Als kleinen Bonus enthält die DS-Fassung fünf Minispiele wie das bereits erwähnte Tennis oder Fallschirmspringen. Ist man bei diesen Minispielen ausgesprochen gut, lockt der Erfolg weitere Urlauber in die Umgebung. Durch das Erreichen gewisser Stufen können auch neue Gebiete wie der Wald freigeschaltet werden, wo neue Minispiele und Aufgaben auf einen warten. Die DS-Version ähnelt also dem Vorbild Animal Crossing etwas mehr; welche Version jedoch die bessere ist, bleibt dem Geschmack des Käufers überlassen. **EL**

**PUBLISHER:** Electronic Arts • **ENTWICKLER:** EA Redwood Shores • **GENRE:** Simulation • **SPIELER:** 1 bis 2 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschr./PEGI 3+

▲ **POSITIV:**  
Langzeitmotivation, Minispiele

▼ **NEGATIV:**  
Zeit vergeht zu schnell, kein Objekteditor

Tourismusmagnet Simtown – dank dir.

5  
von 10

### MySIMS

Wii



**ENTWICKLER:** Electronic Arts  
**PUBLISHER:** EA Redwood  
**USK:** o. A./PEGI 3+  
**GENRE:** Musik  
**SPIELER:** einer

### STATEMENT » EMANUEL

Nicht wirklich „simpatisch“



Nachdem ich die ersten Screenshots von MySims gesehen und Interviews mit den Entwicklern gelesen hatte, stellte ich eigentlich große Erwartungen an MySims. So war im Interview von Multiplayer, WiFi-Connection und Connect24 die Rede – nichts davon trat ein. Und dass die Sims überhaupt keine Gefühle zu haben scheinen, ist schon fast erbärmlich. Meine Erwartungen wurden enttäuscht – doch der tolle Bau-Modus macht einiges wett. Aber eben nicht alles.

### ▲ POSITIV

genialer Baumodus, quietschbunt

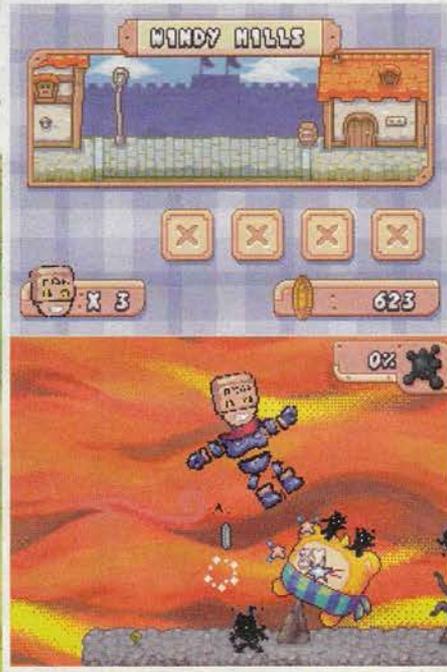
### ▼ NEGATIV

dumme Computercharaktere, Designfehler, technisch unausgereift, fehlende WiFi-Connection

### NMAG-WERTUNG:

Möbelbauen als Freizeitschäftigung

5  
von 10



Schickt euren selbst erstellten Helden auf Reisen. Vor allem die stimmige Grafik überzeugt.

# DRAWN TO LIFE: MAL-HELD SEIN

Wer wollte nicht schon immer sein eigenes Spiel kreieren? Leider ist dies allein und ohne gute Programmierkenntnisse beinahe unmöglich. THQ kommt dem Traum mit Drawn to Life nun einen Schritt näher.

Wie diese Geschichte schon vermuten lässt, darf man seinen Helden – und auch vieles mehr – in Drawn to Life selbst zeichnen. Das funktioniert unerwartet einfach und innovativ. Das Spiel gibt in diesem „Editor-Modus“ nur den ungefähren Umriss des Werkes vor, ob man

nun sich selbst ins Spiel bringt oder aus Drawn to Life ein neues Mario Land macht, bleibt dank der drei verschiedenen Pinselgrößen und der 25 Farben umfassenden Palette dem Spieler überlassen. Wer gerade keine Lust hat, sich einen Charakter zu zeichnen, kann auf die im Spiel enthaltenen Vorlagen wie etwa den Weihnachtsmann zurückgreifen. Der Held ist aber nicht das Einzige, das man selbst gestalten kann, im Spiel trifft man immer wieder auf Staffeleien, bei denen man Plattformen, Waffen oder Fahrzeuge malen kann.

heit ist auch das Problem an Drawn to Life – keiner, der je ein anderes Jump & Run gespielt hat, wird auch nur die geringste Schwierigkeit haben, Drawn to Life zu beenden. Hier merkt man, dass das Spiel eher an eine jüngere Zielgruppe gerichtet ist – schade eigentlich, ein höherer Schwierigkeitsgrad hätte bestimmt einiges gerettet.

EMANUEL LIESINGER

**▲ POSITIV**  
sehr kreativ, ausgezeichneter Soundtrack, viel Freischaltbares

**▼ NEGATIV**  
zu leicht, Vorlage manchmal zu strikt

**NMAG-WERTUNG:**  
Super Idee, die allerdings in dem viel zu einfachen Schwierigkeitsgrad untergeht.

6 von 10

**DRAWN TO LIFE: MAL-HELD SEIN**  
DS

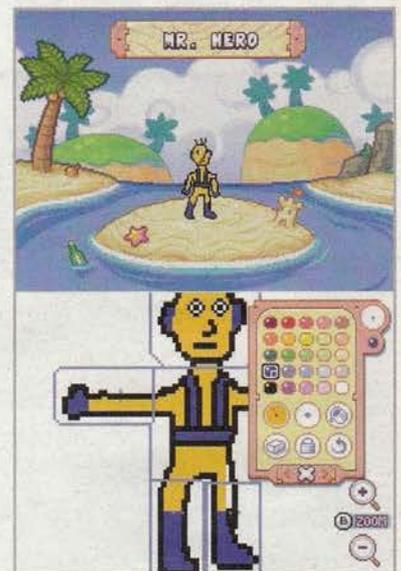
**ENTWICKLER:** 5TH Cell  
**PUBLISHER:** THQ  
**USK:** o. A./PEGI 3+  
**GENRE:** Jump & Run  
**SPIELER:** 1 bis 2

**STATEMENT** **» EMANUEL**  
Die Einfachheit des Malens

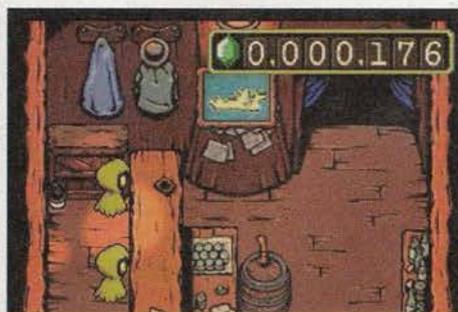
Vor allem in den USA hat sich ein regelrechter Hype um Drawn to Life gebildet. Auch ich war von den Features des Spiels vollkommen hingerissen. Zu Beginn machte das Spiel ja auch einen positiven Eindruck – gute Story, nettes Charakterdesign, tolle Musik und ein leichter Einstieg. Nach einigen Levels aber bemerkt man allmählich, dass dieser leichte Einstieg nicht aufzuhören scheint, und später stellt man fest, dass er sich offenbar durchs gesamte Spiel hindurchzieht. Schade dennoch habe ich es zu Ende gespielt. Meine Freude am Zeichnen war einfach größer als mein Ärger über den zu simplen Schwierigkeitsgrad.

## SUPER DRAWIO BROS.

Drawn to Life ist ein typisches Jump & Run. Auf der Suche nach den fehlenden Buchseiten wandert man von Welt zu Welt, sammelt Münzen und bekämpft Wilfres Armee. Außerdem befinden sich in jedem Level drei von Wilfre gefangen genommene Raposas, welche vom Held befreit werden müssen. Damit man keinen Raposa und keine Buchseite vergisst, haben die Entwickler jeden Level in Abschnitte unterteilt, wobei jeder Abschnitt erst verlassen werden kann, wenn darin alles gefunden wurde. Diese künstliche Einfach-



Hier entsteht „Mr. Nero“, unser Spielheld.



## TINGLE'S ROSY RUPEELAND

Der von den meisten Zeldafans verhasste, als nervigster der Serie empfundene Charakter bekommt sein eigenes Spiel – und es ist gut! Rubin-Opa macht einem 35 Jahre alten Junggesellen das Rubinland schmackhaft und verwandelt ihn in Tingle, welcher sich sofort auf die Suche nach vielen Glitzersteinchen macht, um Rubinland erreichen zu können. Dies ist nämlich nur über den Rubinturm möglich – durch großzügige Spenden wächst er, bleiben sie jedoch aus, geht der Turm ein. Indem Tingle Dungeons erforscht und für Stadtbewohner Aufgaben erfüllt, erhält er Rubine und wird sie oft wieder los, um nur mit ihnen sprechen zu dürfen. Das Spiel wartet mit einigen interessanten Ideen auf, wie etwa der Möglichkeit, Leibwächter zu engagieren, denn ohne die sind spätere Kämpfe unmöglich zu schaffen; oder dem speziellen Kochsystem, bei dem sich Tingle die verschiedensten Zaubersäfte brauen und für viele Rubine verkaufen kann. Rezepte dazu müssen natürlich zuerst teuer erfeilscht werden. Tingle's Rosy Rupee Land wird durch den sehr speziellen Humor getragen, welcher durch seinen eigenwilligen Stil noch weiter hervorgehoben wird und anhand dessen sich Nintendo auch gerne selbst aufs Korn nimmt. Vielleicht sollten die Tinglehasser über ihre Abneigung hinwegsehen und dieses wirklich gute Spiel mal etwas genauer unter die Lupe nehmen.. **EL**

**PUBLISHER:** Nintendo · **ENTWICKLER:** Vanpool  
**GENRE:** Action-Adventure · **SPIELER:** einer  
**USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren/PEGI 12+

**▲ POSITIV:**  
 sehr humorvoll  
 interessante Gameplay-Versuche

**▼ NEGATIV:**  
 Speichern ist nur in Tingles Haus möglich, mit der Zeit langweiliges Kampfsystem

Wer Tingle nach diesem Spiel immer noch hasst, dem kann nicht mehr geholfen werden.

7  
 von 10



## NARUTO NINJA COUNCIL EUROPEAN VERSION

Nintendo veröffentlicht nach Clash of Ninja für den GameCube eine weitere European Version um den Nudelsuppenfanatiker (und ganz nebenbei noch Shinobi-Anwärter) Naruto, dieses Mal erscheint der Titel allerdings in tragbarer Variante für den Nintendo DS. Ninja Council, eigentlich der bereits dritte Teil der Serie, spielt noch vor den aktuellen Shipuuden-Episoden; wichtig ist dieser Umstand aber nicht, denn ein Bezug zur Story wird sowieso nicht hergestellt. Ziel des Spiels ist es, Jounin zu werden – für nicht Eingeweihte sei erklärt, dass dies mitunter der höchste Ninja-Rang ist. Daher gilt es, mit den Charakteren der Serie Missionen zu erledigen, für die man am Ende eine Bewertung erhält. Besonders abwechslungsreich sind diese aber leider nicht ausgefallen, und auch die Steuerung ist eher mäßig. Wollt ihr nämlich eine spezielle Technik einsetzen, müsst ihr diese zunächst mit dem Stylus auf dem Touchscreen antippen – während auf dem oberen Bildschirm der Kampf ununterbrochen im Super Smash Bros.-Stil weitergeht – und dürft euch die Finger verrenken, wenn ihr bei diesem Vorgang nicht wehrlos vermöbelt werden wollt. Die Einbindung der Jutsus an sich ist dafür aber gelungen: Um Sasukes Feuertechniken zu nutzen, müsst ihr beispielsweise zuerst

**PUBLISHER:** THQ · **ENTWICKLER:** Juice Games · **GENRE:** Rennspiel · **SPIELER:** 1 bis 4 · **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren/PEGI 12+

**▲ POSITIV:**  
 Naruto!, sinnvoller Einsatz der DS-Features, Multi-Karten-Mehrspieler-Modus, guter Sound

**▼ NEGATIV:**  
 geringer Umfang, keine Story, problematische Steuerung, mangelnde Abwechslung

Nur für Fans von Arena-Kämpfen und natürlich Naruto-Anhängern.

5  
 von 10



die Handzeichen „formen“ und dann ins Mikro pusten – wenn ihr bei solchen Attacken alles richtig gemacht habt, bekommt ihr die optischen Highlights des Spiels zu sehen. Insgesamt also eine recht ordentliche Umsetzung, die aber vor allem Naruto-Fans ansprechen wird. Der geringe Umfang trübt das Vergnügen. **DB**





# THE LEGEND OF ZELDA

## Phantom Hourglass

Legendäre Spielstunden mit der Macht des Stylus

**VIDEOSPIEL-MATHE : Phantom Hourglass =**  
Zeichenbrett + Notizbuch x Zelda: The Wind Waker



Der Gegenwind, den Nintendo im Zuge der Präsentation des neuen Grafikstils von Zelda: The Wind Waker 2001 erhielt, war enorm. Unzählige Kolumnen, Petitionen und Forenthreads wurden aufgesetzt, um Fischaugen-Link gegen sein ein Jahr zuvor präsentiertes, realistisches Pendant auszutauschen. Doch Miyamoto blieb hart. Trotz aller anfänglichen Skepsis konnte der Cel-Shading-Look zahlreiche Freunde gewinnen, deren Treue jetzt mit dem Quasi-Nachfolger auf dem DS belohnt wird. Der Titel entstand diesmal nicht, wie sonst bei den Handheld-Episoden Zeldas üblich, in Auftragsarbeit bei einem Drittentwickler. Dieses Mal übernahm der Verantwortliche der Zelda-Serie, Eiji Aonuma, das Zepher und ließ Phantom Hourglass direkt im eigenen Team entstehen.

### NEUES, ALTES SPIEL

Um es kurz zu machen: Zelda auf dem DS gibt sich keine Blöße und ist genauso fesselnd wie seine Vorgänger! Zum einen bietet das Spiel mit Bomben, Verschieberätseln und Dungeons gewohnte Kost auf Seiten des Gameplays, zum anderen auf Seiten der Steuerung einen ganz neuen Ansatz. Die Tasten des DS könnt ihr nämlich getrost vergessen, denn Link wird komplett mit dem Stylus gesteuert. Das funktioniert sehr gut: Ihr steuert im Wesentlichen eine Fee, der unser Elf nachrennt. Nach der Entfernung vom Bildmittelpunkt richtet sich die Geschwindigkeit, gesprungen wird wieder automatisch, und Rollen werden durch das Kritzeln eines kleinen Kreises am Bildschirmrand ausgelöst. Das Konzept des Schwertkampfes aus Twilight Princess wurde auf den DS übertragen. Mit schnellen Halbkreisen wird angegriffen, durch Antippen eines Gegners selbiger aufs Korn genommen. In Sachen Wirbelangriff sieht es ähnlich intuitiv aus: Einfach Kreis um euch selbst zeichnen, und Link dreht sich bis zum Schwindelanfall.

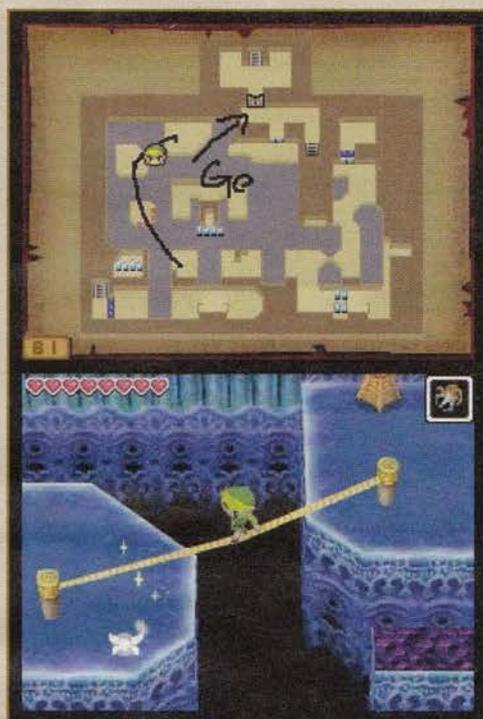
### ZELDA GOES CASUAL?

Bevor wir uns den Spielelementen widmen, sei kurz die Story erzählt: Link und Tetra samt deren Pack sind auf dem Ozean unterwegs. Plötzlich taucht ein mysteriöses Geisterschiff auf, das Tetra entführt und Link bei dessen Rettungsversuch in die Wellen schleudert. Logisch, dass ein echter Hylianer nicht so schnell aufgibt und sich aufmacht, die Piratin zu retten. Schon bald findet ihr einen Kapitän, der ebenfalls auf der Suche nach dem

Geisterschiff ist – allerdings aus gänzlich anderen Gründen. Wie immer wendet sich das Blatt sehr schnell, und die Personenrettung mutiert zur Weltrettung. Storytechnisch reißt Phantom Hourglass keine Bäume aus, sondern bietet altbekanntes Standardprogramm. Spielerisch haben wir es mit einem vereinfachten Zelda zu tun. Es gibt keine Herzteile mehr, sondern nur noch volle Container; Rätsel erstrecken sich meist nur mehr über einen Raum bzw. ein Areal, und auch die Gegner gehen eher behutsam ans Werk. All dies macht das Spiel zwar leichter, aber es geht eben einiges der klassischen Teile verloren. Wirklich lobenswert ist hingegen die Implementierung der Karte. Diese seht ihr jederzeit auf dem oberen Bildschirm, es lassen sich nach Belieben Notizen darauf kritzeln. Das können Aktivierungspläne von Schaltern sein oder einfach nur Krügel, an denen ihr euch spezielle Orte vormerkt. Dies ist sehr nützlich, wenn ihr bei einem Nebenrätsel nicht weiterkommt, weil euch beispielsweise noch der passende Gegenstand fehlt. So vergesst ihr nicht, zurückzukommen.

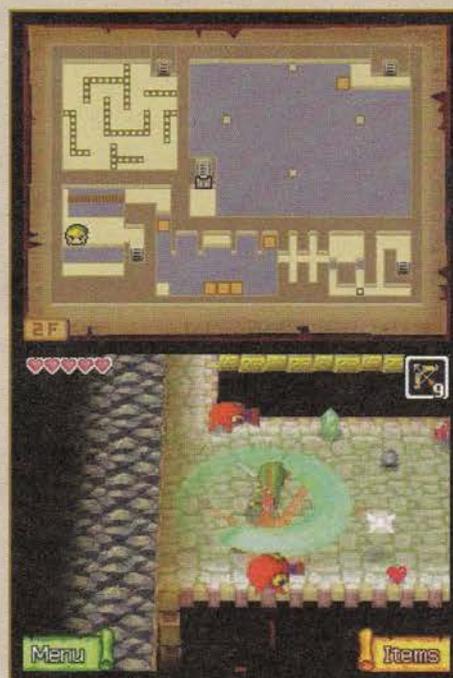
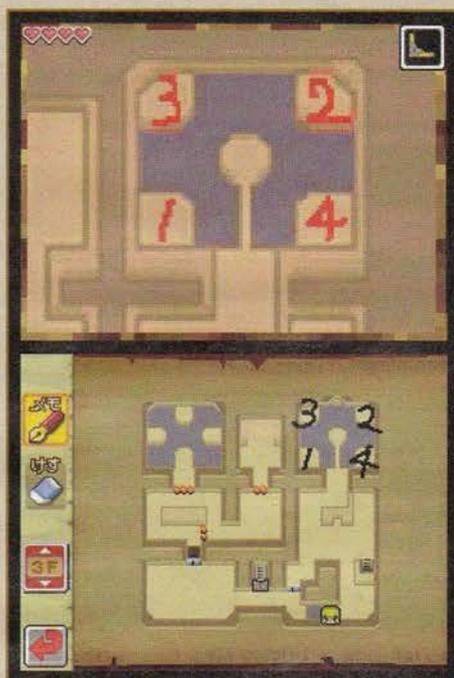
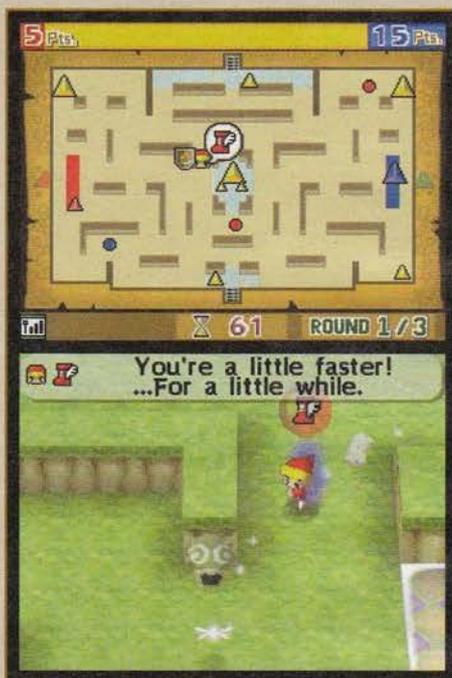
## PLAUDERTASCHE

Natürlich ist der Dreh- und Angelpunkt für das Lösen von Rätseln nach wie vor das Gespräch mit euren Mitmenschen. Hier erfahrt ihr alle wichtigen Infos, die zum Vorankommen notwendig sind. Allerdings sind die Sidequests deutlich in den Hintergrund gerückt worden, was den Spielverlauf doch eher linear als offen gestaltet. Als Nachfolger zu Wind Waker ist natürlich auch wieder die Seefahrt dabei. An Bord habt ihr neben der Bedienung der Kanone nicht viel zu tun, könnt aber die Fahrt jederzeit stoppen und euch die wunderschön modellierte Umgebung ansehen. Bevor es jedoch losgeht, zeichnet ihr auf einer Karte die gewünschte Route ein. Dies vereinfacht das Ganze enorm und unterstreicht Nintendos Schritt in Richtung Gelegenheitsspieler. Das Boot bringt euch zu den Inseln und damit auch zu den insgesamt sieben Tempeln. Zunächst noch sehr einfach, zieht der Schwierigkeitsgrad dort zügig an und legt euch des Rätsels Lösung nicht sofort offen. Wenn man aber den Vergleich mit vorherigen Teilen sucht, haben wir schon deutlich ausgefallener Kopfnüsse erlebt. Eigentlich sollte alles ohne Spieleberater machbar sein. Nicht so erfreulich in Sachen Tempel ist der namensgebende Hourglass Tempel. Diesen sucht ihr im Spielverlauf immer



Links DS-Abenteuer verzichtet vollkommen auf Button-Einsatz. Stattdessen werden alle Aktionen mit dem Stylus ausgeführt. Zeichnet ihr einen Kreis, holt Link zum Rundumschlag aus, bei ausgewähltem Bumerang könnt ihr dessen Flugbahn vorgeben. Rechts: Zoomt die Kamera, wird's pixelig.





Im Bild links seht ihr den Multiplayer-Modus, der an ein modernes PacMan erinnert.

Die Bosskämpfe am Ende der Dungeons sind echte Highlights. Super inszeniert und mit intelligenten Lösungsstrategien versehen, freut man sich beinahe schon, wenn das nächste Ungetüm vor einem steht.

### INFO } EIJO AONOMA

Nicht etwa der geistige Vater Zeldas, Shigeru Miyamoto, sondern vielmehr ein studierter Designer zeichnet für die letzten Teile des Heldenepos verantwortlich. Nachdem Eiji Aonuma 1996 bei Nintendo begann und an einem Abenteuerspiel für das SNES werkete, stieg er sogleich nach dessen Fertigstellung bei EAD ein – der Zelda-Schmiede. Neben dem Dungeondesign in Ocarina of Time übernahm er seit Majora's Mask die Verantwortung während der gesamten Entwicklung. In diesem Zuge machte er es sich zur Aufgabe, die Geschichte aller Spiele zusammenhängend darzustellen. In seiner Freizeit widmet er sich mit Begeisterung der Kochkunst und Musik, was er – laut seiner Aussagen – gern mit in die Spiele einbringen würde. Eiji Aonuma ist Jahrgang 1963 und somit 44 Jahre alt.

wieder auf und müsst euch unter Zeitdruck durchkämpfen. Die Bosskämpfe am Ende der Dungeons sind aber dafür echte Highlights. Hier haben sich die Gamedesigner mal so richtig was einfällen lassen! Super inszeniert und mit intelligenten Lösungsstrategien versehen, freut man sich beinahe schon, wenn das nächste Ungetüm vor einem steht.

### ZELDA-MULTIPLAYER FÜR ALLE!

Nachdem das rein auf Mehrspieler ausgelegte Four Swords an den meisten vorbei gegangen sein dürfte, bietet euch Nintendo dieses Mal eine deutlich zugänglichere Variante. Egal ob im lokalen Netz (Einzel- und Multikartenspiel) oder über das Internet, ihr könnt gegen einen Freund oder Wildfremde im Kampf-Modus auf Triforce-Jagd gehen. Rundenbasiert übernehmt ihr die Rolle von Link oder einem Phantomschergen. Während ihr als Link die Aufgabe habt, die Teile einzusammeln und zur eigenen Basis zu bringen, müsst ihr ihn als Bösewicht „einfach“ nur daran hindern. Mit acht Welten und Items wie dem Krafthandschuh ist für reichlich Abwechslung gesorgt. Das Spielprinzip ist geprägt von Ablenkungsmanövern und schnellen Reaktionen – hört sich nicht nur spaßig an, sondern ist es auch! In Sachen Präsentation gibt sich Nintendo keine Blöße. Die 3D-Optik sieht wunderschön aus, und auch die Klangkulisse setzt

sich aus einem gesunden Mix aus bekannten Melodien und neuen Begleitmusiken zusammen. Höchstens die ein oder andere pixelige Textur fällt negativ auf. Trotz der Vereinfachung, über deren Zweck man streiten kann, ist es Nintendo wieder einmal gelungen, mit Zelda zu zeigen, wie man Videospiele macht. Der neue Steuerungsansatz dürfte Maßstäbe setzen. Greift zu, ihr werdet es nicht bereuen!

ROBERT RABE

### THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS DS

**ENTWICKLER:** Nintendo  
**PUBLISHER:** Nintendo  
**USK:** ab 6 Jahren/PEGI 7+  
**GENRE:** Action-Adventure  
**SPIELER:** 1 bis 2

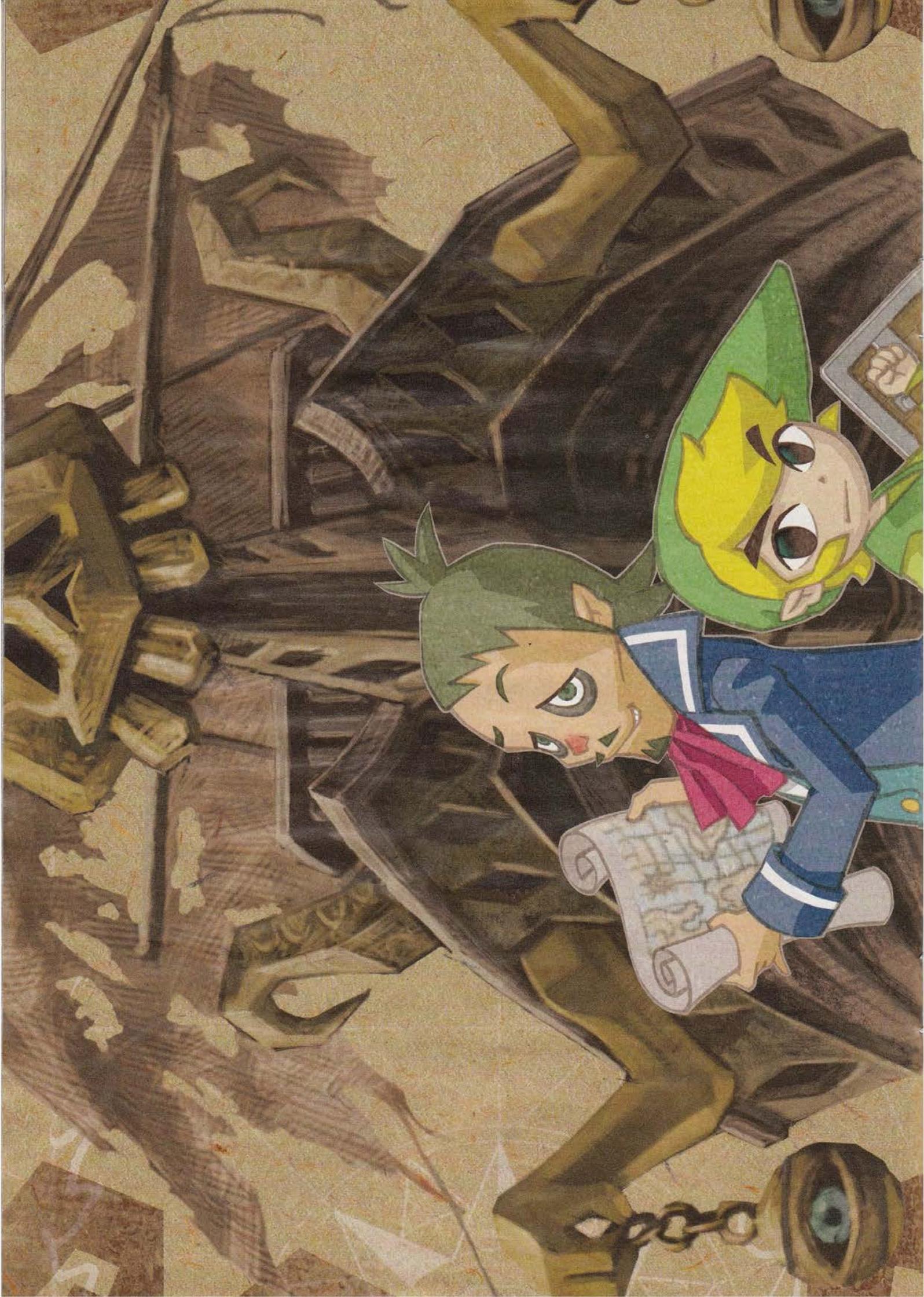
### STATEMENT » ROBERT

Majoras Stylus  
 So muss Zelda auf dem DS aussehen! Auch wenn das Spiel für meinen Geschmack zu leicht und zu kurz ausfällt (ich war nach 18 Stunden durch), hat es dennoch einen Heidenspaß gemacht. Auf der einen Seite sehe ich es gern, wenn man versucht, das Spielkonzept etwas abzuändern, andererseits halte ich den jetzt eingeschlagenen Weg durch Zurückschrauben des Schwierigkeitsgrades für den falschen. Warum man aber nach den Erfahrungen mit Majora's Mask wieder Zeitdruck in das Spiel implementieren muss, geht mir nicht in den Kopf.

**▲ POSITIV**  
 Das grafisch, spielerisch und vom Handling her bisher beste Abenteuer auf Nintendos DS  
**▼ NEGATIV**  
 teilweise pixelige Texturen, Zeitdruck, sich wiederholende Tempelbesuche

**NMAG-WERTUNG:**  
 Zelda ist mal wieder ein Pflichtkauf! Wer ein gutes Abenteuer für unterwegs sucht, greift zu!







**NMAG**

© 2007 Nintendo

**NINTENDO DS™**

# Die Meilensteine des Shigeru Miyamoto

Shigeru Miyamoto

Radar Scope

Donkey Kong

Donkey Kong Jr.

Donkey Kong 3

Super Mario Bros.

The Legend of Zelda

Zelda II: The Adventures of Link

Super Mario Bros. 2

The Legend of Zelda: Game & Watch

Super Mario Bros. 3

F-Zero  
Super Mario World

The Legend of Zelda: A Link to the Past  
Super Mario Kart  
Wave Race (GB)

The Legend of Zelda: Link's Awakening  
Star Fox  
Yoshi's Safari

1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993

Earthbound

Super Mario World 2: Yoshi's Island

Super Mario RPG

Super Mario 64

Wave Race 64

Mario Kart 64

Star Fox 64

Yoshi's Story

1080° Snowboarding

F-Zero X

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time

Super Smash Bros.

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Paper Mario

Super Mario Advance

Wario Land 4

Doshin The Giant

Super Mario Sunshine

Metroid Prime

F-Zero GX

Donkey Konga

Mario Golf Toadstool Tour

Pikmin 2

Paper Mario 2: Die Legende vom Äonentor

Donkey Kong: Jungle Beat

Super Mario 64 DS

Nintendogs

Wii Sports

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Super Paper Mario

Super Mario Galaxy

Wii Fit

Pikmin

Super Smash Bros. Melee

Luigi's Mansion

Wave Race: Blue Storm

Super Mario Kart: Super Circuit

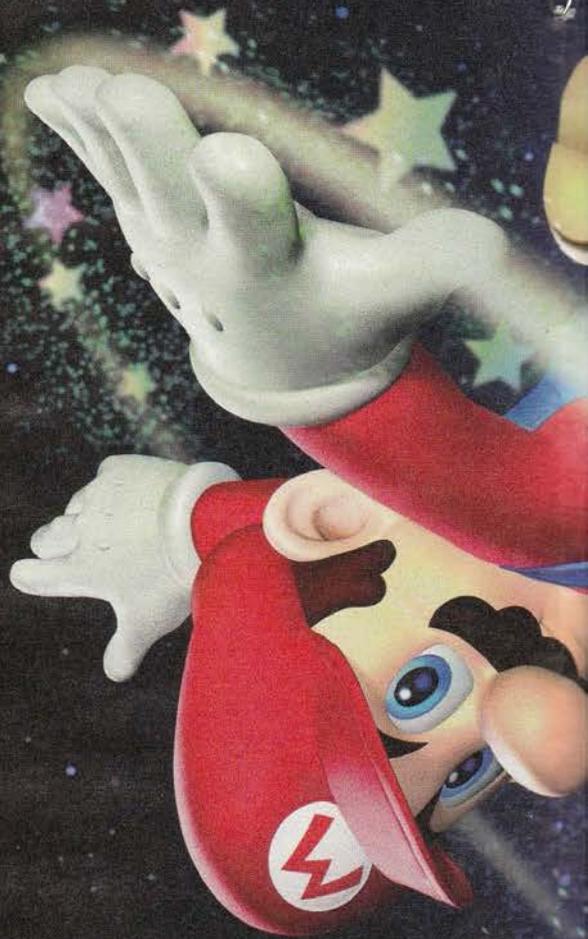
The Legend of Zelda: The Wind Waker

Mario & Luigi: Superstar Saga

The Legend of Zelda: Four Swords

Wii™

© 2007 Nintendo



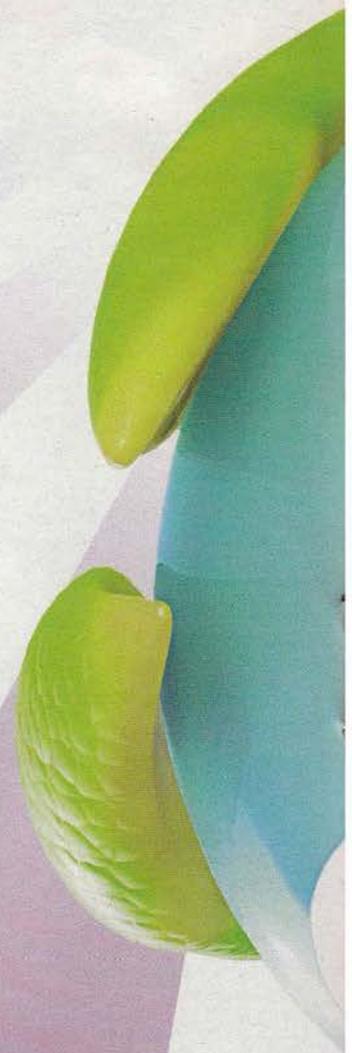


# NOVEMBER 2007

MO 29.	DI 30.	MI 31.	DO 1.	FR 2.	SA 3.	SO 4.	MO 5.	DI 6.	MI 7.	DO 8.	FR 9.	SA 10.	SO 11.
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Need For Speed ProStreet (Wii &amp; DS)</li> <li>• Tony Hawk's Proving Ground (Wii)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avatar: Der Herr der Elemente 2 (Wii)</li> <li>• Dragon Blade: Wrath of Fire (Wii)</li> <li>• EA Playground (Wii)</li> <li>• Ghost Squad (Wii)</li> <li>• Simpsons (Wii)</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>• GamePro 12/2007</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dragonball Z: Budokai Tenkaichi 3 (Wii)</li> <li>• Guitar Hero 3 (Wii)</li> <li>• Lego Star Wars 2 (Wii)</li> <li>• Mein Wortschatz-Coach (Wii)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Endless Ocean (Wii)</li> <li>• King of Clubs (Wii)</li> <li>• Call of Duty 4: Modern Warfare (DS)</li> </ul>		
MO 12.	DI 13.	MI 14.	DO 15.	FR 16.	SA 17.	SO 18.	MO 19.	DI 20.	MI 21.	DO 22.	FR 23.	SA 24.	SO 25.
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr (Wii)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bee Movie Game (Wii)</li> <li>• Petz: Hunde-/Katzenfreunde (Wii)</li> <li>• Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)</li> <li>• Wer wird Millionär? (DS)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Super Mario Galaxy (Wii)</li> </ul>		<p>2001: Der GameCube startet in den USA und löst damit den Vorgänger Nintendo 64 ab, nachdem er bereits auf der E3 1999 angekündigt worden war.</p>	<p>19.11.2006: Fünf Jahre nach dem Würfel wird mit der Wii-Konsole tatsächlich eine Revolution in den Wohnzimmern dieser Welt ausgelöst.</p>		<p>21.11.1990: Das SNES startet in Japan mit zwar nur zwei Launch-Titeln, diese hatten es aber in sich: Super Mario World und F-Zero sind heute Kult.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Godzilla: Unleashed (Wii)</li> <li>• Hot Wheels: Beat That! (Wii)</li> <li>• Lucky Luke: Go West! (Wii)</li> <li>• Puppy Love (Wii)</li> <li>• Smartypants (Wii)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ferrari Challenge (Wii &amp; DS)</li> <li>• Mario Party (DS)</li> <li>• Warhammer 40.000: Squad Command (DS)</li> </ul>		
MO 26.	DI 27.	MI 28.	DO 29.	FR 30.	SA 1.	SO 2.							
				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Goldenen Kompass (Wii &amp; DS)</li> <li>• Mario &amp; Sonic bei den Olympischen Spielen (Wii)</li> <li>• Resident Evil: Umbrella Chronicles (Wii)</li> <li>• <b>MAG 12/2007</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spider-Man: Battle for New York (DS)</li> </ul>	<p>1. Advent 2006: Der Nintendo DS tritt seinen Siegeszug in Japan an und hat sich dort bis heute über 18 Millionen Mal verkauft.</p>							

# NMAG

# BEANS ROCKS





NINTENDO DS™

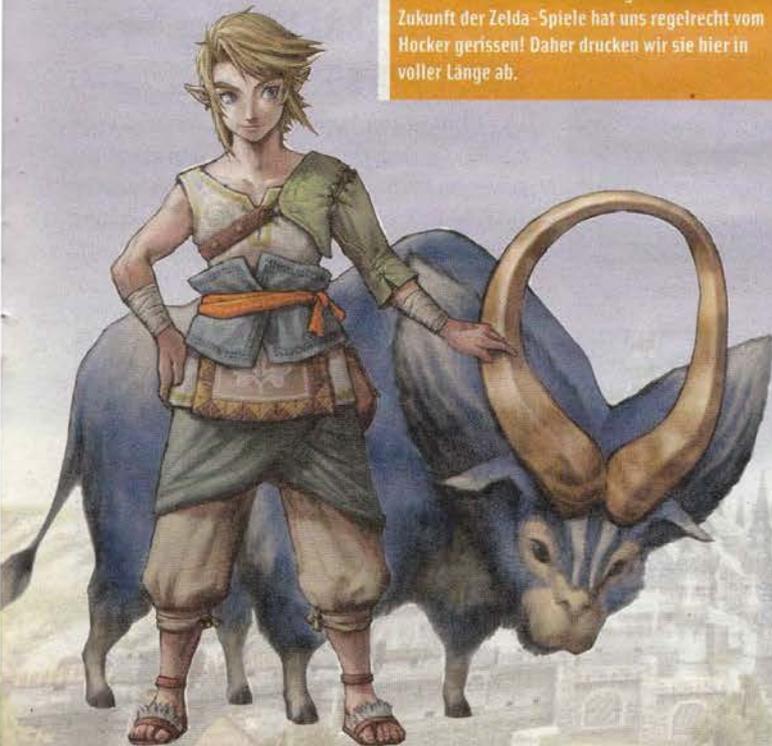
BOULDER DASH/POKKS™ PUBLISHED BY 10TACLE GROUP. CO-PUBLISHED BY FIRST STAR SOFTWARE, INC. BOULDER DASH, FIRST STAR SOFTWARE, INC. AND ITS LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF FIRST STAR SOFTWARE, INC. THE NAMES ROCKFORD™ AND CRYSTAL™ ARE TRADEMARKS OF FIRST STAR SOFTWARE, INC. BOULDER DASH © 1994 - 2007 FIRST STAR SOFTWARE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. BOLLER DASH/POKKS™ WAS CREATED AND DEVELOPED BY 10TACLE MOBILE GMBH WITH FIRST STAR SOFTWARE, INC. AUDIO VISUAL MATERIAL, CERTAIN PROPRIETARY SOFTWARE AND NEW AND DISTINCTIVE GAME AND CHARACTER ART OF BOULDER DASH/POKKS™ ARE TRADEMARKS OF AND © 2007 10TACLE GROUP AND ASHA GAMES & MEDIA PRIVATE EQUITY FUND. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

# ZELDA – WOHIN GEHT DIE REISE?

Vergangene Ausgabe haben wir euch gefragt, was eure Wünsche und Hoffnungen für ein kommendes Zelda-Abenteuer sind. Ihr seid kreativ gewesen und habt euch viele Gedanken gemacht. Der Leserbeitrag von Alexander Geißler (alias Katsuro) ist uns dabei besonders ins Auge gestochen. Wir finden die Ideen so klasse, dass wir sie euch einfach zeigen müssen.

Im Gegensatz zu den anderen Zelda-Teilen ist Link Soldat in der Garde von Schloss Hyrule und dient bereits seit längerem Prinzessin Zelda, die seit dem Verschwinden des Königs vor fast zwei Jahren über Hyrule herrscht. Bereits kurz nach dem Verschwinden des Königs beginnt es an den Grenzen Hyrules zu rumoren. Neben einer erstarkenden Macht in der Gerudo Wüste taucht an der südlichen (kann auch eine andere Himmelsrichtung sein) Grenze ein bis dahin unbekanntes Volk auf, das nach einigen Scharmützeln mit den Truppen Hyrules einen Boten ins Schloss schickt, der Zelda eine Nachricht des Herrschers überbringt – er möchte sich mit ihr an der Grenze treffen, um zu verhandeln. Trotz der Proteste der Berater, insbesondere des Hauptmanns der Truppen, begibt sich Zelda mit einigen Beratern und einer kleinen Eskorte, der auch Link angehört, in den Süden Hyrules, um sich mit dem unbekanntem Herrscher zu treffen. Doch noch bevor Zelda und ihre Begleiter bei den Truppen an der Grenze ankommen, werden sie in einem Wald aus dem Hinterhalt angegriffen. Ein wilder Kampf bricht aus, in dessen Verlauf Link verletzt wird und in Ohnmacht fällt. Als er aufwacht, befindet er sich auf einer Trage, die von einem Pferd gezogen wird. Um ihn herum sind weitere Reiter zu sehen, die ebenfalls Tragen ziehen. Die Reiter tragen die Rüstungen Hyrules. Kurz danach erreichen die Reiter mit den Verletzten das Lager der Truppen, die die südliche Grenze verteidigen. Dort wird Link versorgt und erfährt, dass unter den Schwerverletzten der wichtigste Berater und engste Vertraute Zeldas ist, außerdem erzählt ihm der Kommandant der Truppen, dass sich das unbekannte Volk aus unbekanntem Gründen zurückgezogen hat, aber vermutlich hängt es mit dem Verschwinden Zeldas zusammen. Trotz Links Bitte, in das unbekannte Land im Süden aufbrechen zu dürfen, wird ihm dies verwehrt. Stattdessen wird er zurück nach Hyrule geschickt, um den Rat zu informieren, damit dieser das weitere Vorgehen besprechen kann.

Alexander Geißlers Vorstellungen über die Zukunft der Zelda-Spiele hat uns regelrecht vom Hocker gerissen! Daher drucken wir sie hier in voller Länge ab.



## VÖLKER:

Natürlich sollten wieder die altbekannten Zelda-Völker vorkommen. Neben den Hylianern also auch die Goronen, Zoras und Gerudos. Die drei Völker könnten im späteren Spielverlauf ebenfalls von dem unbekanntem Volk angegriffen werden und auf die Hilfe Hyrules angewiesen sein. Vielleicht könnten auch Schlachten zwischen den Völkern und jenem unbekanntem Volk eingebaut werden.

## WELT:

Die Welt sollte nicht nur Hyrule umfassen, sondern auch das Reich des unbekanntem Volkes, das sich aber unterteilt in mehrere Gebiete, je nachdem, wie viele Völker sich unter der Regierungsgewalt des unbekanntem Herrschers befinden. Dazu sollte vielleicht noch das Schattenreich enthalten sein, wodurch eine wirklich große Welt entstehen würde.

## TEMPEL/DUNGEONS:

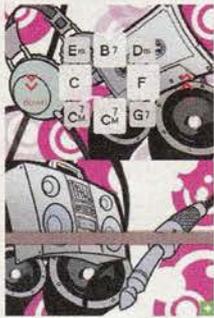
Neben den üblichen Tempeln, wie Waldtempel, Wassertempel et cetera, könnten noch neue Tempel eingebaut werden. Insgesamt wären bei der Größe der von mir beschriebenen Welt vielleicht 10 oder sogar 15 Tempel möglich, die ja nicht alle so groß sein müssen wie die üblichen Tempel, es kann ja neben den großen „Haupttempeln“ auch kleinere geben, deren Bewältigung erforderlich ist, um in die „Haupttempel“ zu gelangen. Natürlich sollten die Tempel eine wichtige Bedeutung haben, aber es muss ja nicht unbedingt so sein, dass man wieder eine bestimmte Zahl Amulette, Fragmente oder Ähnliches braucht, sondern vielleicht auch einfach nur, um einen Kommandanten der Feinde zu besiegen oder um ein bestimmtes Item zu erhalten, das benötigt wird, um weiterzukommen. Es muss ja nicht so sein, dass jeder Tempel denselben Hintergrund hat, hier kann durchaus variiert werden, um etwas mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen. Interessant wäre es auch, wenn es ein paar Tempel und/oder Dungeons gäbe, die nicht zwangsweise bewältigt werden müssen, die aber wie die normalen, für die Story relevanten Tempel aufgebaut sind und auch über einen Bossgegner verfügen. Vielleicht kann in solch einem Tempel/Dungeonein Gegenstand versteckt sein, der nicht benötigt wird, um die Story des Spiels zu beenden, aber um 100% zu erhalten, zum Beispiel, um an alle Herzteile zu gelangen oder um alle Nebenquests zu lösen.

## GRAFIK/MUSIK/ZWISCHENSEQUENZEN:

Grafisch sollte sich das Spiel vom Stil her an Twilight Princess orientieren, aber weiter entwickelt, sodass die Wii deutlich ausgereizt wird und zeigt, was sie kann. Musikalisch ist es wichtig, auf ein richtiges Orchester zurückzugreifen und einen epischen, mitreißenden Soundtrack zu schaffen. Das Spiel sollte auch über eine Sprachausgabe verfügen, es würde die Atmosphäre erhöhen, wäre aber nicht das Wichtigste; hierbei ist aber ausschlaggebend, dass Link weiterhin stumm bleibt. Wichtiger als die Sprachausgabe ist, dass es endlich mehr Zwischensequenzen gibt, um die Story voranzutreiben. Neben Sequenzen in Spielgrafik sollte es an markanten Punkten der Story auch gerenderte Videos geben, in denen z.B. eine Schlacht dargestellt werden kann.

ALEXANDER GEISSLER, 24

JAM SESSIONS



Fast ein Jahr schon ist Jam Sessions unter dem Namen M-06 in Japan erhältlich. Nun wagt es Ubisoft, diese außergewöhnliche Software in westlichen Gefilden zu veröffentlichen. Sam Sessions verwandelt euren DS in eine Gitarre – mit dem Touchpen

schwingt ihr die virtuelle Saite, mit dem Steuerkreuz wechselt ihr die Akkorde. Klingt in der Theorie einfach und macht auch Spaß, wenn man ohne Vorgaben die Saite zum Vibrieren bringt. In der Praxis erweist sich das virtuelle Gitarrespielen für den Laien als fast unschaffbar. Die Akkorde der Lyrics in den Augen zu behalten und dem Rhythmus zu folgen, stellt eine große Hürde dar. Die Lernkurve steigt nach viel Einarbeitungszeit zwar langsam an, doch ohne Vorgaben einfach darauf loszuspielen, erweist sich als wesentlich einfacher. Hier bestimmt ihr selbst den Takt und die Melodie. Jam Sessions hat mit einem Spiel nichts mehr gemein. Keine Aufgaben, die gemeistert werden wollen, keine Story, keine Punkte, nichts. Euer DS wird zu einer Gitarre umkonfiguriert, nur stellt sich die Frage, wofür man das braucht? Dann doch lieber die Holzgitarre am Lagerfeuer – denn die kann man wenigstens noch als Brennstoffersatz verwenden, wenn die Freunde mit der musikalischen Darbietung nicht zufrieden sind.

JONAS WEISER

HORSE LIFE



Das Simulationsspiel rund um das edle Ross lässt sich am ehesten als Nintendogs mit Pferden beschreiben. Es geht vor allem darum, euer Pferd zu pflegen und im Shop Zubehör wie Sattel oder verschiedene Futtersorten zu erwerben, um schließlich auszureiten

JAM SESSIONS

**PUBLISHER:** Ubisoft • **ENTWICKLER:** Plato • **GENRE:** Musik • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung/PEGI 3+

▲ POSITIV:

Lizenzsongs, gute Klangqualität, Mikrofonunterstützung

▼ NEGATIV:

lange Eingewöhnungszeit

Flaute für die Hosentasche, aber für Gitarren-Virtuosen geeignet.



# Gelegenheit macht **Spiele**r

Gleich mehrere Casual Games buhlen diesen Monat um die Aufmerksamkeit der Käufer. Welche davon fesseln an den Screen?

und kräftig zu trainieren. Vor allem Letzteres ist wichtig, denn euer ernanntes Ziel ist es, zu einem berühmten Reitchampion aufzusteigen. Dabei könnt ihr in verschiedenen Schwierigkeitsstufen zunächst in der Trainingshalle Kommandos erlernen, um eure Fähigkeiten später im Wettbewerb unter Beweis zu stellen. Diese werden durch das Antippen von Punkten und Nachfahren von Linien auf dem Touchscreen ausgeführt – hört sich sehr simpel an, macht aber viel Spaß. Präsentiert wird das Ganze in einer wirklich ansehnlichen und beeindruckenden Grafik. Auch wenn der Anspruch und die Spieldauer höher ausfallen könnten und man die Dialoge schon bald nachsprechen kann, sollten Simulationsfans Horse Life eine Chance geben und sich nicht von der Thematik Pferd abschrecken lassen.

ROBERT RABE

ABENTEUER AUF DEM REITERHOF

Ein guter Monat für Pferdeliebhaber: Neben Horse Life von Koch Media erschien für den DS auch eine Pferdesimulation aus dem Hause Ubisoftauf dem Markt. Ihr selbst übernehmt die Rolle von Ginger, einer leidenschaftlichen Reiterin mit einem ansehnlichen Gang, mit dem sie Lara Croft Konkurrenz machen könnte. Ginger möchte ihrem Nachbarn, der bedingt durch seine Krankheit nicht mehr an Meisterschaften teilnehmen kann und somit Probleme bei der Finanzierung seiner Ranch hat, helfen, indem sie für

ihn Turniere bestreitet. In eurem Stall befinden sich Boxen für Pferde, die per Touchscreen gepflegt, gefüttert und trainiert werden können. Selbst das Mikrofon kommt zum Einsatz: Pfeift, um das Pferd zu euch zu rufen – Nintendogs lässt grüßen.



Ubisoft bietet mit diesem Titel eine gute Pferdesimulation, die grafisch kaum Wünsche offen lässt, regen Gebrauch des Touchscreens macht und ein Tal mit einer netten Nachbarschaft, einem Trainingsgelände, Shops zum Einkaufen von Pferden, Satteln, Futter und mehr bereit hält. Wir hätten uns noch mehr Touchscreen-Einbindung gewünscht, denn nur mit Stylus kommt man im gesamten Spiel nicht aus. Auch wurde teilweise versucht, den Touchscreen zwanghaft zu etwas nutz zu machen. Muster zu zeichnen während eines Ritts, ob das Sinn macht? DAMIAN FIGOLUSZKA

SOPHIES FREUNDE: KOCHSPASS

Lisa ist nicht nur klein und jung, sondern auch traurig. Sie versprach ihrem Vater, ihm etwas Leckeres zu kochen, bevor er nach Hause kommt. Doch leider kann sie nicht kochen, also bekommt sie es von ihrer Mutter beigebracht. Wer denkt,

HORSE LIFE

**PUBLISHER:** Deep Silver/Koch Media • **ENTWICKLER:** Neko Entertainment • **GENRE:** Simulation • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** o.A./PEGI 3+

▲ POSITIV:

tolle Grafik, viele Möglichkeiten, ideal für zwischendurch

▼ NEGATIV:

recht einfach, schnell durchgespielt, kein Multiplayer

Dressur, Hindernisspringen oder Waldausritt – großer Simulationsspaß auf kleinem DS



ABENTEUER AUF DEM REITERHOF

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

▲ POSITIV:

gelungene Grafik waschen, bürsten, galoppieren und mehr per Stylus, umfangreich

▼ NEGATIV:

teils hakelige Steuerung, teilweise zwanghafte Nutzung des Touchscreens

Netter virtueller Reiterhof für Pferdeliebhaber.



das sei schon die gesamte Story dieses Kochspiels, der täuscht sich gewaltig. Ein Wesen aus dem All kommt genauso vor wie lebendige Kuscheltiere und ein wenig Zauberei, doch zu viel dieser außergewöhnlichen Story wollen wir nicht verraten. Ihr spielt Lisa und lernt zu kochen. Dabei mutiert der Touchscreen zur Koch- und Arbeitsplatte: Ob rühren, braten, servieren, Hände waschen oder Geschirr spülen, alles wird per Touchscreen erledigt. Alles? Nicht ganz.



Bedauerlicherweise seid ihr im Spiel nicht immer der Koch, denn einige Aufgaben werden euch zwar gestellt, übernommen werden sie jedoch ganz frech vom Computer. Ist ein Gericht fertig, wird es von Lisas Mutter bewertet. Bis zu vier Sterne werden jeweils

für den Geschmack, das Servieren und die Beilage vergeben. Vor Kochbeginn wird euch ein Bild des fertigen Gerichtes gezeigt – je mehr euer Mahl seinem Vorbild ähnelt, desto mehr Punkte gibt es am Ende. Juniorköche des weiblichen Geschlechts könnten mit dem Spiel Spaß haben, erfahrene Köche jedoch werden nicht ausreichend gefordert.

DAMIAN FIGOLUSZKA

## TOTALLY SPIES 3



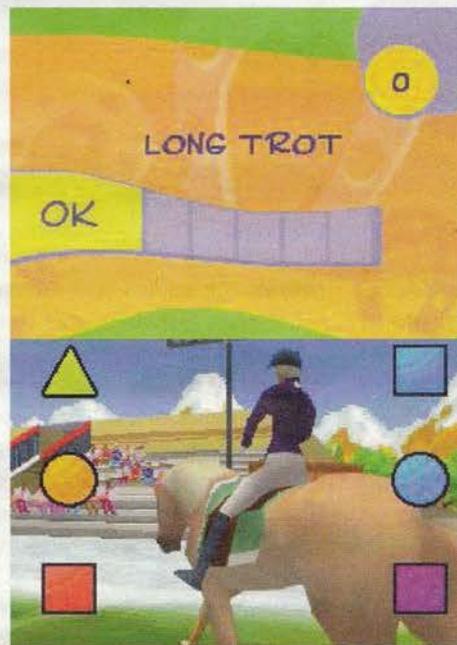
Drei Engel für Charlie mit Highschool-Setting: Wer die Cartoon-Serie um die drei unfreiwilligen Agentinnen Sam, Alex und Clover kennt, kann sich zumindest an den hübsch gezeichneten, jedoch in Standbildern präsentierten Zwischensequenzen erfreuen. Das Spiel selbst macht dagegen ziemlich halbgaren Eindruck. Die uninspirierten Sprungpassagen und Kistenrätseln werden von immer gleichen Kämpfen unterbrochen, die ihr via Stylus ausführt. Ein Symbol zeigt euch an, was ihr zu tun habt: die blauen Kreise sind beispielsweise

anzutippen, während man die rosafarbenen ‚durchstreicht‘. Wichtig dabei ist, die Reihenfolge einzuhalten und möglichst schnell und genau vorzugehen. Leider kann man Kämpfe kaum vermeiden, weshalb die sich wiederholenden Schlagfolgen besonders schwer ins Gewicht fallen. Nur bei Endgegnern wird's dank schneller und einzigartiger Symbolabfolgen spannender. Ein echter Designfehler sind die Undercover-Missionen. Nicht nur, dass die Mädels in Zivilkleidung im Schnecken tempo laufen, auch die zwingend notwendige Aktion, Gegner abzulenken verdammt den Spieler zum quälend langem Zuschauen. Dass die Steuerung nicht wirklich intuitiv ist, zeigt unser Zielgruppen-Test: Nadja, elf Jahre alt und Totally Spies-Fan, wollte nach etwa einer halben Stunde lieber wieder Mario Kart spielen.

MARVIN DERE



Charmant: Sophies Freunde: Kochspaß hat einige nette Rezepte auf Lager. Unten: Abenteuer auf dem Reiterhof.



### SOPHIES FREUNDE: KOCHSPASS

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

▲ **POSITIV:**

über 50 internat. Rezepte, Minispiele, gute Touchscreen-Einbindung, eigene Gestaltung der Küche

▼ **NEGATIV:**

nicht immer selbstständiges Arbeiten, absurde Story; die viel Zeit beansprucht, nur Solo-Kochen

Werde auch du zum (Möchtegern-) Sternekokh!



### TOTALLY SPIES 3

**PUBLISHER:** Ubisoft · **ENTWICKLER:** Ubisoft · **GENRE:** Action · **SPIELER:** einer · **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren/PEGI 3+

▲ **POSITIV:**

schicke Zwischensequenzen, wenn auch in Standbildern

▼ **NEGATIV:**

eintönig, sehr uninspirierte Jump & Run-Passagen, Schleich-Part zum Einschlafen

Ein tolles Abenteuer hätte man sicher aus der Vorlage machen können. Genau das ist Totally Spies 3 allerdings nicht.



## GELEGENHEITSSPIELER

Weichen Weg soll die Industrie gehen? Können Titel wie Gehirn-Jogging und Wii Fit auch Vollblutspieler überzeugen, oder wünscht ihr euch stattdessen lieber Spiele epischen Ausmaßes? Das sind eure Meinungen:

**YVONNE FÜRNSTAHL:** „Von mir aus können so viele Casual-Gamer wie möglich geworben werden. Doch sollten dabei nicht die Core-Gamer vernachlässigt werden. (...) Als jahrelanger Nintendo-Fan hoffe ich, dass die Top-Games-Flaute mit dem Herbst dieses Jahres aufhört, dass ich mich vor meine Wii setzen und endlich wieder „Wow!“ sagen oder einfach nur stillschweigend über eine Sequenz in Nintendo-Manier staunen kann. Ich hoffe, Nintendo vergisst nicht, wer ihnen jahrelang treu geblieben ist und setzt auch mehr Core-Games auf den Markt. Denn ansonsten wird es bei mir ebenfalls ein finales Ende geben, dann wird meine Nintendo-Sammlung mit der Wii enden, mit der Konsole, auf die ich mich ein ganzes Jahr lang, eventuell irrtümlich, gefreut habe.“

**MICHAEL KUTSCHKA:** „Beide Spielergruppen sollten koexistieren können, obwohl zurzeit die Casual-Games deutlich die Nase vorn haben. Irgendwann wird sich der Gelegenheitsspieler-Hype verflüchtigt haben, und die Publisher werden wieder für beide Spielergruppen interessante Titel entwickeln.“

**ANDREAS GÖRGEN:** „Das ist die in meinen Augen nutzloseste und zum Teil am oberflächlichsten geführte Diskussion der letzten Jahre. (...) Schuld hat an diesem fruchtlosen Geplänkelin erster Linie eine Industrie, die völlig überzogen nur noch „alles oder nichts“ kennt und die Schere zwischen allzu einfachen Spielen und solchen, für deren Lösung Durchschnittsspieler kaum eine Chance haben, immer weiter aufklaffen lässt. Eine Industrie, die mich, dich, euch, uns in Schubladen verpackt, um uns dann zielgruppengerecht Spiele wie Boogie und ähnliche programmier-technische Verbrechen unterzujubeln, weil es sie nicht interessiert, was WIR spielen wollen, sondern nur noch, was SIE verkaufen will (...) Was soll ich als Videospielder überhaupt von diesem ganzen Gesumme und Gebrumme halten? Bin ich ein Gelegenheitsspieler, weil ich gerne Spiele wie Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging zocke? Oder dann doch eher ein „Core-Gamer“, weil ich Stunden mit Zelda, Metroid, Super Mario verbringe? He, Marketing-Experten, ich will nicht in einer Schublade mit einem willkürlichen Etikett versehen werden, weil es euch gerade in den werbeteknischen Kram passt! Ich bin weder retro, weil ich Spiele wie Sonic 3 oder Gunstar Heroes liebe, noch bin ich ein „Casual-Player“, weil ich im Zug Tetris DS zocke oder bei Animal Crossing mit Tom Nook feilsche. Ich bin kein Core-Gamer, weil ich Resident Evil 4 liebe oder Metroid Prime 3 entgegenfiebere.“



## NINTENDOCAST KAFFEEKRANZ

Wir haben uns die Kollegen des Nintendocast geschnappt, um mit ihnen ein bisschen über ihr Projekt zu plaudern. Mit uns sprachen sie über die Weihnachtshits von Nintendo und warum sie die Fangemeinde mit ihren neuen Xbox- und Playstation-Podcasts vergrößern möchten.

**NMag:** Hallo Magnus, Ivo und Benjamin. Schön, dass ihr für unseren Kaffeekranz ein wenig Zeit gefunden habt. Wir dachten immer, die Arbeit am Nintendocast würde euch ganz schön schlauchen. Scheint aber wohl nicht so, immerhin habt ihr unter dem Namen Konsolen-Podcast jetzt auch noch einen Xbox-Podcast gestartet. Eine Absicherung für die Zukunft?

**Magnus:** Inzwischen arbeiten knapp zehn Leute an unseren Podcasts. Wir haben für den Xboxcast extra drei sehr fähige neue Moderatoren eingestellt. Keine Angst: Ivo, Benjamin und ich werden weiterhin den klassischen Nintendocast moderieren.

**Ivo:** Natürlich möchten wir unsere Zielgruppe erweitern, daher sehen wir es als Investition und nicht als Absicherung. Dies dürfte nicht zuletzt dadurch klar werden, dass wir noch in diesem Jahr den Playstationcast starten werden, die 30.000 Hörer müssen ja schließlich verdoppelt werden.

**Magnus, dein Praktikum bei Nintendo ist nun schon seit geraumer Zeit zu Ende. Kannst du dir vorstellen, später einmal bei den Kollegen in GroBostheim zu arbeiten?**

**Magnus:** Stimmt. Ich habe das Wii-Marketing sechs Monate lang als Praktikant unterstützt. Seit dem Ende meines Praktikums im März dieses Jahres unterstütze ich Nintendo Deutschland als Freier Mitarbeiter bei klitzekleinen Aufgaben. Zum Beispiel ist der ein oder andere Werbetext von mir. Zur Frage: Ich würde mir wünschen, nach meinem Studium in der Games-Branche zu arbeiten, aber Nintendo ist da mit Sicherheit nicht meine einzige Option.

**Ivo und Benjamin, weiß Magnus wirklich so viele Geheimnisse über Nintendo, die er keinesfalls verraten darf, oder will sich da einer nur wichtig machen?**

**Benjamin:** Ich glaub, das solltest du ihn selbst fragen.

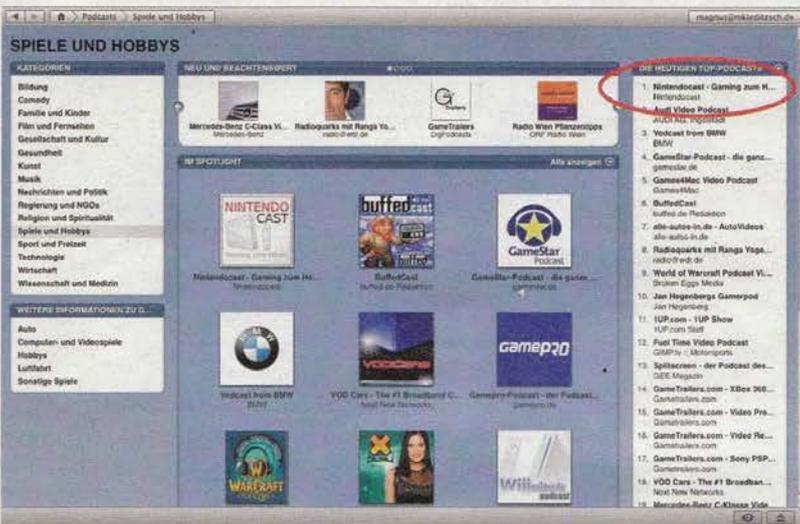
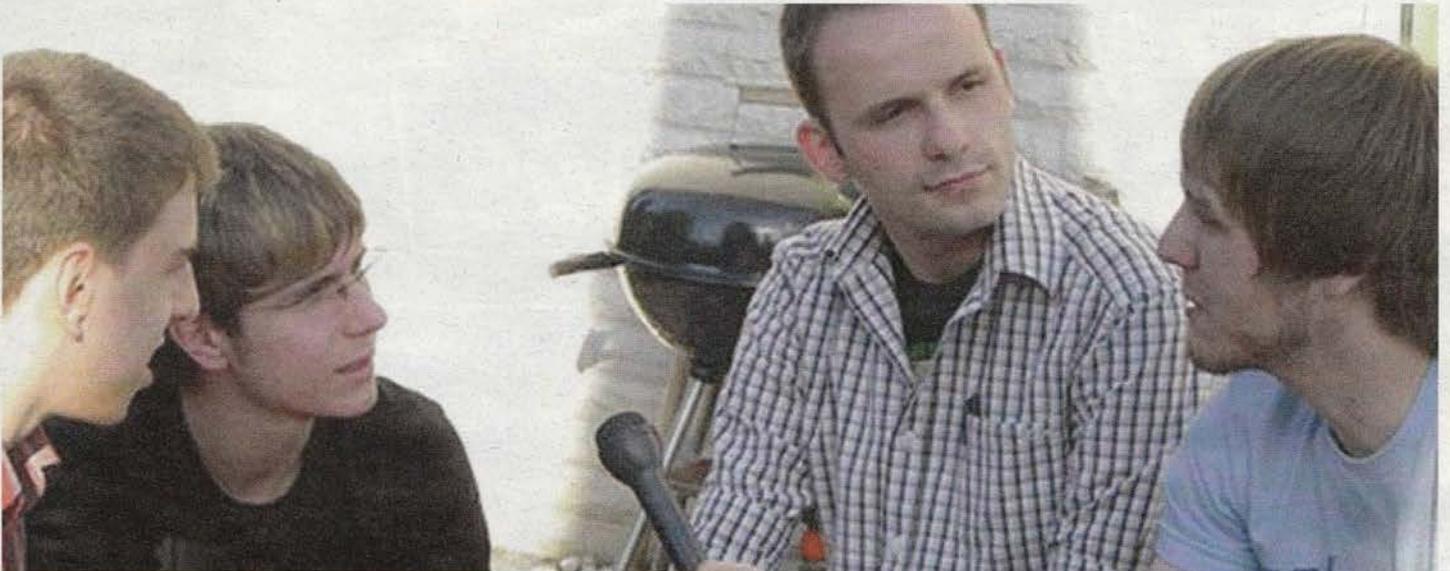
**Also die Karten auf den Tisch Magnus: Geheimes Insiderwissen oder Möchtegern-Spion?**

**Magnus:** Erstmal ist klar: Ich habe zu Anfang meines Praktikums ein 10-Seiten NDA unterschrieben, und das nicht ohne Grund. Die Informationen, die wir im Nintendocast publizieren sind jedoch

alle aus komplett journalistisch einwandfreien Quellen. Hört euch doch mal einen etwas älteren Podcast an, dann wirst Du merken: Auch wir müssen mit unseren Vermutungen oft kreativ werden.

**Streifen wir mal ein bisschen von euerem eigentlichem Ressort ab. Mittlerweile dürften sich alle Spiele für das Weihnachtsgeschäft schon in den Presswerken befinden. Mit Mario, Metroid Prime, Zelda und Super Smash Bros. hat Nintendo innerhalb eines Jahres fast schon sein ganzes Pulver an Franchises verschossen. Was kann da nächstes Jahr noch groß kommen? Habt ihr Hoffnungen und Wünsche an das nächste Konsolen-Jahr?**

**Benjamin:** Dieses Jahr ist wirklich ein außergewöhnliches Nintendo-Jahr, mit dem die Spieler noch lange Spaß haben werden. Auch für das nächste Jahr stehen schon Titel in den Startlöchern. Battalion Wars, WiiFit, MarioKart und so weiter und so weiter. Ich denke, dass wir von jetzt an auch mit großer Drittentwicklerunterstützung rechnen können. Wii und der Nintendo DS sind weltweit ein großer Erfolg



Interviewen sich am liebsten selbst: Ivo, Karol, Benjamin und Magnus (v.l.)



**INFO » WAS IST DER NINTENDOCAST?**  
 Seit September 2005 versorgt das Team von Nintendocast geneigte Hörer mit Reportagen, Diskussionsrunden und Live-Sendungen zum Thema Videospieldkultur. Dabei folgen sie dem Prinzip: Prozentbewertungen von Videospielen sind völlig uninteressant – es geht um den Spaß am Spiel und den Spaß an Hintergrundinformationen. Diese liefern sie zum Beispiel durch ausführliche Biographien oder Portraits von Unternehmen und Organisationen. Sehr beliebt ist das kolossale Konsolen-Kompilium, bei dem die drei Moderatoren eine Nintendo-Konsole, ihre Spiele, ihre Geschichte und ihr Zubehör unter die Lupe nehmen. In unregelmäßigen Abständen präsentiert der Nintendocast auch Video-Specials, so zum Beispiel von der Games Convention oder in Form von Interviews mit Vertretern der Spielebranche. Über 30.000 Hörer im Monat spricht der Nintendocast inzwischen an. Mit nagelneuen Schwester-Podcasts Xboxcast und Playstationcast möchte man die Hörergemeinde auch in Zukunft vergrößern. Und die Chancen stehen gut – das erfolgreiche Konzept vermag auch in der Xbox-Version zu überzeugen.

und damit sind die nächsten Spielehits garantiert.

Magnus: Außerdem ist es ja nicht so, als würde Nintendo nur drei Franchises besitzen. Kirby, Pikmin, Pokémon, F-Zero, Donkey Kong, Star Fox und Co. werden bestimmt in den kommenden Monaten ihren Weg auf die Wii finden.

**Bevor es in das neue Jahr geht, steht erst noch der heiße Herbst an. Samus oder Mario? Sicherlich werdet ihr bei beiden Spielen zugreifen. Aber auf was freut euch persönlich mehr?**

Ivo: Für mich persönlich steht nach den neuesten Videos zu Super Mario Galaxy mein persönliches Game of the Year schon fest. Auch wenn ich mich als Metroid-Fan selbstverständlich auf Samus' neuestes Abenteuer freue, das Ganze wird natürlich ziemlich kostspielig, wenn man bedenkt, dass diesen Monat auch noch Zelda Phantom Hourglass erscheint, aber hey, nach einem dreiviertel Jahr Flaute für die Nintendo Coregamer muss man (oder besser gesagt der Geldbeutel) da eben durch!

Benjamin: Nach so vielen Casualgames freue ich mich besonders auf Metroid Prime 3. Für mich ein Spiel, das ich sofort zum Release haben muss. Die erste Nacht nach dem Kauf wird wohl schlaflos bleiben. Für Super Mario Galaxy möchte ich mir richtig Zeit nehmen um die ganze Spielwelt zu genießen.

Magnus: Super Mario Galaxy ist für mich alleine durch den Zwei-Spieler-Modus ein Must-Have. Nein, Spaß. Metroid Prime 3 ist sehr gut, aber über die Miyamoto-Meisterwerke mit dem Superklempner lasse ich mir Nichts kommen.

**Was für Weisheiten möchtet ihr unseren Leser zum Ende noch mit auf den Weg geben?**

Magnus: Eine bessere Frage fällt euch nicht ein? Wie wäre es zum Beispiel mit: Ivo und Ben, wer von euch zweien kann das Rabbid-Geschrei besser nachmachen?

Benjamin: Waaaaaaaah!

Ivo: Waaaaaaaah!!!!!!

PROTOKOLL: JONAS WEISER

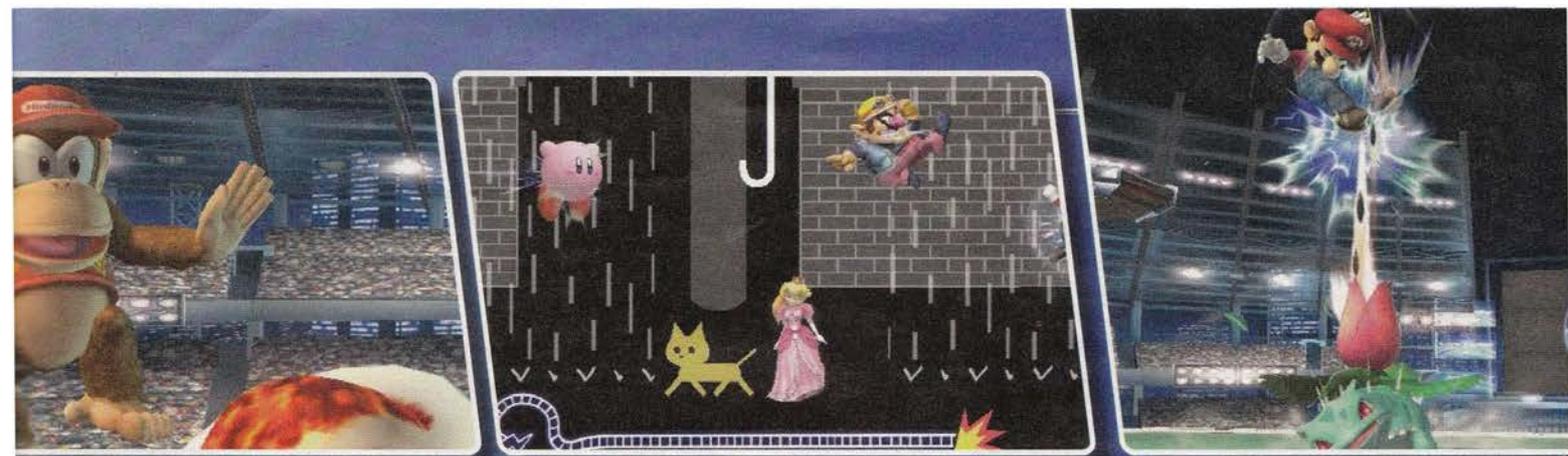


# DER MYTHOS SUPER SMASH BROS.



**DER MANN HINTER DEN SPIELEN: MASAHIRO SAKURAI**

- geboren am 3. August 1970 in Tokio, Japan
- erfand mit 19 Jahren den Charakter Kirby
- verlieb im August 2003 den First-Party-Entwickler HAL Laboratory, Inc.
- arbeitete danach zusammen mit Tetsuya Mizuguchi an dem NDS-Spiel Meteos
- gründete im September 2005 sein eigenes Unternehmen namens Sora
- arbeitet derzeit neben Super Smash Bros. Brawl an einem weiteren, bisher geheimen Titel



## Nächstes Jahr erscheint der dritte Ableger des beliebten Multiplayer-Krachers Super Smash Bros. in allen Gebieten. Das ist für uns der passende Moment, um noch einmal einen Blick in die Vergangenheit zu werfen und uns die Frage zu stellen, wie der Hype um Super Smash Bros. eigentlich entstand.

**D**enken wir gute acht Jahre zurück. Kurz vor der Jahrhundertwende war vielen Gamern bereits klar, dass Nintendos aktuelle Konsole, das Nintendo 64, den Konsolenkampf gegen Sonys PlayStation verloren hatte. Ein ausschlaggebender Grund dafür war der Mangel an Top-Titeln. Abgesehen von Super Mario 64 oder The Legend of Zelda: Ocarina of Time kam nicht mehr viel nach, sodass die letzten Tage des N64 so gut wie gezählt waren. So wundert es einen nicht, dass Nintendo in der Verzweiflung versuchte, mit aller Kraft noch einen Kassenschlager zu schaffen und aufgrund dessen etliche Entwickler-Teams zur Arbeit motivierte. Darunter war auch der First-Party-Entwickler HAL Laboratory samt dessen Game Designer Masahiro Sakurai.

### MIT DER LIZENZ ZUM SMASHEN

Mit dem Auftrag, ein spaßiges Beat 'em-Up zu erschaffen, machte sich Masahiro Sakurai samt Team an die Arbeit. Das Konzept war denkbar einfach: Die Spieler schlüpfen in die Haut von populären Nintendo-Charakteren und schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein – natürlich ganz ohne Blut, Knochenbrüche oder sonstige brutale Blessuren. Ziel dabei ist es, seine Gegenspieler von einer Plattform zu befördern, damit diese ihre wertvollen Leben verlieren. Als Schadensanzeige dient (damals wie heute) ein prozentualer Stand von 0–999. Je mehr Schaden ein Kämpfer erleidet, desto leichter ist er von der Stäbe zu fegen. Mit der Idee dieses denkbar einfachensimplen Spielprinzips war Super Smash Bros. geboren. Nach der Veröffentlichung des Spiels wurde vor allem der Mangel an ausreichenden Modi kritisiert. Zur Auswahl standen lediglich ein Einzelspieler- und ein VS-Mode, wobei sich der Singleplayer-Modus als zu linear herausstellte und somit einen negativen Einfluss auf die Bewertungen hatte. An Smash-Kämpfern standen zu Beginn des Spiels acht Nintendo-Legenden zur Auswahl, darunter natürlich Mario, Link, Samus und Donkey Kong. Vier weitere Kämpfer konnte man sich im

Verlauf freispielen. Auch die Auswahl an monoton wirkenden Stages begrenzte sich auf insgesamt lediglich neun Stück. Dieser Minimalismus und die nicht konkurrenzfähige Optik des Spiels machte Super Smash Bros. für Kritiker zu einem mittelmäßigen Titel. Dennoch konnte sich Nintendo nicht über die Verkaufszahlen des Spiels beschweren. Unterschätzt wurde hierbei nämlich der Multiplayer-Modus, der sich im Nachhinein als großer Spaß- bzw. sogar Suchtfaktor herausstellte. Während sich das Nintendo 64 leise verabschiedete, wuchs die Fangemeinde und deren Hoffnung auf einen baldigen Nachfolger stetig weiter.

### REUNION

2002 war es soweit. Nintendo veröffentlichte den GameCube in Europa und keine drei Wochen später ein neues Super Smash Bros.-Spiel gleich mit dazu: Super Smash Bros. Melee. Die Erwartungen waren groß, und die ersten Tester zeigten sich begeistert von den Neuerungen. Masahiro Sakurai nahm sich die Kritik des Singleplayer-Modus zu Herzen und setzte alles daran, diesen zu verbessern. So gab es in Melee nun auch für den Einzelspieler mehr Spaß und Abwechslung. Neben den normalen, klassischen Kämpfen konnte man sich auch im neuen Adventure Mode beweisen. In einem Mix aus VS-Kämpfen und Sidescrolling-Action gab es insgesamt zwölf Stages zu meistern. Ein Rennen auf dem F-Zero Grand Prix oder die Suche nach dem Ausgang im Untergrund-Labyrinth sorgten für genug Abwechslung, um den Spiel Spaß aufrechtzuerhalten. Neu waren auch die 51 Event-Matches, die sich in den Regeln, der Anzahl an Kämpfern oder dem eigentlichen Ziel grundlegend unterschieden. Trotzdem ist und bleibt ein SSB-Spiel ein Multiplayer-Spiel. Auch der VS-Modus wurde überarbeitet und an Modi reich aufgestockt, unter anderem waren nun Turniere ebenso möglich wie Sudden Death-Kämpfe. Insgesamt standen 25 Charaktere zur Auswahl – 13 mehr als noch zu N64-Zeiten. Darunter neue Gesichter wie beispielsweise die Ice Climbers, Bowser oder Zelda.

Satte 18 Arenen standen zu Beginn des Spiels zur Auswahl, wobei man noch weitere elf freispielen konnte. Auch die Anzahl an nützlichen Items wurde ein weiteres Mal erhöht: Hasenohren, Giftpilze oder neue kampfwütige Pokémon gehörten nun zum Standardarsenal in einem Multiplayer-Kampf. Eindeutiges Ziel von Nintendo beziehungsweise Sakurai war es, den Suchtfaktor des ersten Teils zu festigen und zu verlängern. Ein wichtiger Bestandteil dieses erfolgreichen Vorhabens waren die Trophäen, die das Sammelfieber bei den Gamern ausbrechen ließen. Fast 300 Trophäen, welche entweder einen Charakter oder ein Objekt aus der Nintendo-Welt abbildeten, warteten geradezu darauf, erspielt, erkauft oder einfach nur gefunden zu werden. Der Zusatz dieses Sammelements in Kombination mit den restlichen Neuerungen machte SSBM zum meistverkauften Titel des GameCubes. Nintendo selbst hatte kein anderes Ergebnis erwartet. Immerhin hatte man früh erkannt, welchenormes Potenzial in der Serie steckte, und folglich setzte man alles daran, den Nachfolger in jeder Hinsicht zu perfektionieren. Die Entwicklung von Melee nahm einiges mehr an Zeit in Anspruch, und auch die ernste Herangehensweise von Sakurai & Co. an das Genre machte sich beispielsweise anhand der Orchestermusik im Hintergrund bemerkbar. Der Vorgänger wurde also um Längen übertroffen, und die Messlatte für einen eventuellen Nachfolgersomit hoch gesetzt. Bevor es aber zu einem dritten Smash Bros.-Teil kommen sollte, erlebte auch der GameCube seinen Untergang. Mit dem zunehmenden Erfolg der Smash Bros.-Serie wuchs auch der Druck auf Mastermind Masahiro Sakurai. Was könnte er noch am Konzept verbessern? Welche Neuheiten müssen in den Nachfolger, um Melee zu übertreffen? Angesichts dieser schweren Aufgabe gab der Schöpfer der Serie frühzeitig bekannt, dass der dritte Teil zugleich sein letzter sein wird. Ob Sakurais Abschiedsgeschenk in Form von Super Smash Bros. Brawl gelungen ist, werden wir auf den nächsten Seiten klären.

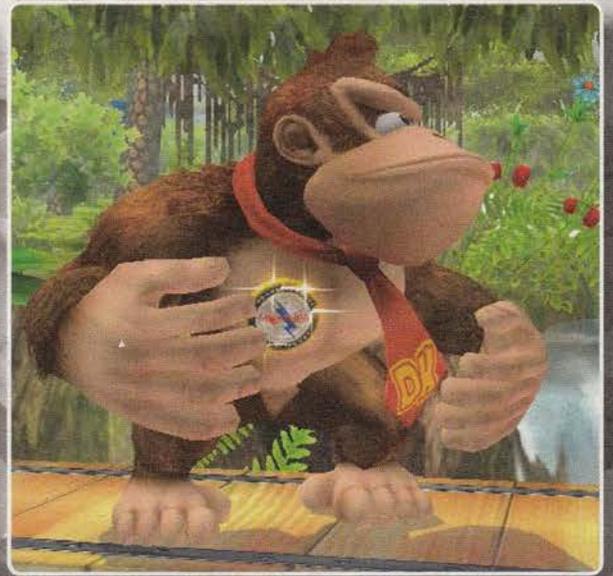
DENNIS (KRA, SSA-BRAWL) DE

# SUPER SMASH BROS. BRAWL

Nintendo schickt seinen heiß ersehnten Multiplayer-Kracher in den Konsolenkampf gegen Microsofts Xbox 360 und Sonys PlayStation 3. Doch auch im Kreise der Nintendo-Charaktere geht es hier kampfbetont zu Werke ...



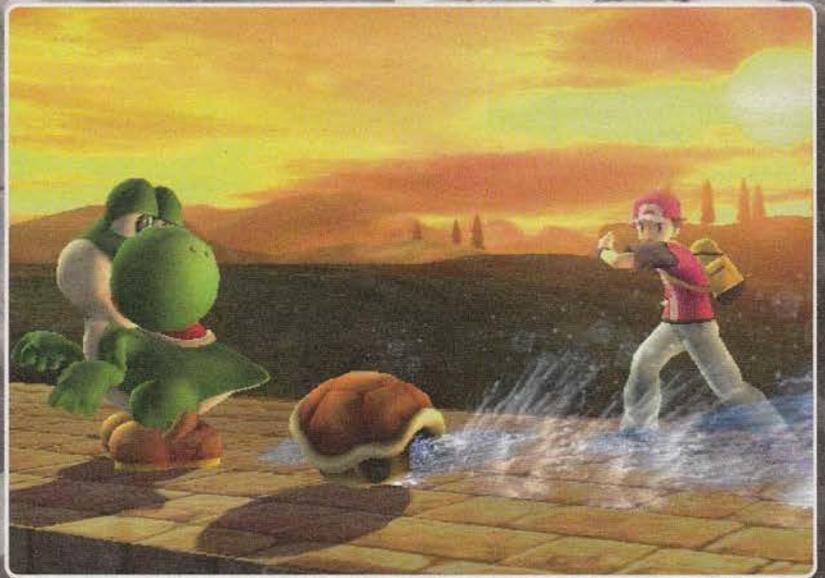
Kablämm! Nimm das Marth! Effektiv klärt Samus hier die Verhältnisse.



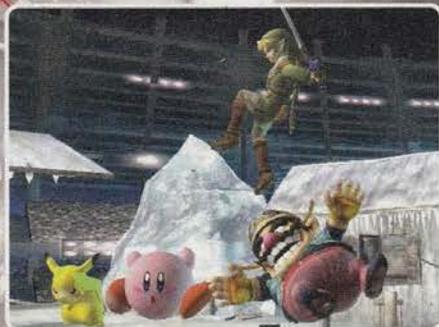
Der Affe hat ein neues Spielzeug.



Angriff der Zwanzig-Meter-Frau.



Einmal quer durch's Nintendo-Universum: Yoshi, ein Koopa-Panzer und Ash auf der Brücke von Eldin.





Seit dem Release der Wii warten viele Fans auf die angekündigten Top-Titel aus dem Hause Nintendo. Super Smash Bros. Brawl reiht sich in den Most Wanted-Charts ganz klar unter die Top 3 ein. Am dritten Dezember dieses Jahres ist es endlich soweit. Die Amerikaner kommen als Erstes in den Genuss des Multiplayer-Mythos. Wir werfen nun einen Blick auf das, was uns Europäer erst 2008 erwarten wird.

## DIE GRÖSSE MACHT'S

Wie man es von einem Nachfolgererhoffen kann, fällt der Umfang von Brawl gegenüber seinem Vorgänger deutlich größer aus. Bisher wurden 21 Charaktere durch die täglichen Updates der offiziellen Seite bestätigt. Als Veteranen unter ihnen gelten weiterhin Bekanntheiten wie Mario, Link, Kirby oder Yoshi. Für genügend neue Gesichter ist aber auch gesorgt, denn Newcomer wie Meta Knight, Pit (aus Kid Icarus) oder Wario werden ebenfalls ihre Fäuste schwingen dürfen. Auch Solid Snake lässt es sich nicht nehmen, seine Gegner mit gezielten Kicks und Handgranaten zu schaden und sogar Segas Maskottchen Sonic, der pfeilschnelle Igel wird sich dem Kampf gegen die Nintendo-Crew stellen. Natürlich erwarten den Spieler im dritten Smash-Teil auch neue, innovative Stages. Diese sind nun interaktiver gestaltet, einzelne Passagen lassen sich durch Attacken sogar zerstören. Bestes Beispiel ist die Passage „belagerte Burg“: Hier beginnt man den Kampf auf den Dächern einer unter Beschuss stehenden Burg. Nach kurzer Zeit geben die Bretter nach, und man fällt in den darunterliegenden Thronsaal. Auch hier lassen sich wieder Gegenstände – in diesem Fall Statuen – mit Schlägen und Tritten zerstören. Der Boden gibt abermals nach, und alle Protagonisten fallen erneut ein Stockwerk tiefer, um dort den Kampf fortzusetzen. Die hinzugekommene Interaktivität kostet den Spielern allerdings Platz. Denn die bisher veröffentlichten Stages sind deutlich kleiner als jene in Super Smash Bros. oder Super Smash Bros. Melee. Ob man nun auf einem Weltraumgleiter im All kämpft oder sich auf der Brücke von Eldin behaupten muss – für Abwechslung ist allemal gesorgt. Stichwort Abwechslung: Auch in Brawl legte Schöpfer Masahiro Sakurai anscheinend großen Wert auf den Singleplayer-Modus. Diesmal will er alles richtig machen und schenkt den Einzelspielern gleich eine ganze Geschichte. Aus dem Abenteuer-Modus, den man übrigens auch zu zweit bewältigen kann, wird ein Story-Modus mit dem passenden Titel Subraum-Emissär (siehe Kasten).

## MOVE IT

Ebenfalls neu ist ein besonders starker Special-Move namens Ultra-Smash-Attacke, der nicht nur im Kampf gegen die dunklen Mächte eingesetzt werden kann. Während eines Fights – ob nun im Single- oder Multiplayer-Modus – erscheint plötzlich ein Smash Bros.-Symbol. Wer sich diesen sogenannten Smash-Ball ergattert kann, gelangt zu seiner verborgenen Kraft, welche sich nun voll entfalten lässt. Dabei fallen die Ultra-Smash-Attacken bei jedem Charakter unterschiedlich aus. Mariobeispielsweise entfacht einen gewaltigen Feuersturm, der die komplette Stage in Flammen hüllt, während Link auf sein treues Masterschwert vertraut und seine Gegner mit blitzschnellen Hieben eindeckt. Genauso nützlich und entscheidend wie die Ultra-Smash-Attacken sind auch die neuen Items im Spiel. So wird es diesmal beispielsweise wieder den Bumper geben, um die Gegner mit viel Schwung über die Kante zu befördern. Ebenfalls neu sind die Helfertrophäen. Diese funktionieren vom Prinzip her genauso wie die bekannten Pokébälle, die es übrigens samt aktuellen Taschenmonstern auch wieder geben wird. Aktiviert man diese Trophäen, erscheint einer von unzähligen Nintendo-Charakteren, die dem Spieler tatkräftig zur Seite stehen. Um einen Nostalgiewert beim Gamer zu schaffen, stammen die Helfer aus verschiedenen Jahrzehnten der Videospiegelgeschichte. Ein aktuelles Beispiel wäre ein riesiger Nintendog, der die Sicht auf das Spielfeld behindert. Pixelige Excitebikes, die alle Gegner mit sich reißen, sind dagegen eine Hommage an längst vergangene Zeiten. Es bringt aber auch Vorteile mit sich, ein Spiel der modernen Zeit zu spielen, denn mithilfe der Nintendo WiFi-Connection lassen sich erstmals weltweite Duelle austragen. Sowohl Prügellunden gegen registrierte Wii-Freunde als auch gegen fremde Smash-Fans sind mit bis zu vier Kämpfern möglich. Wobei Nintendo schon auf eventuelle Verbindungsschwierigkeiten je nach Entfernung der Spieler hingewiesen hat. Inwiefern das den Spielspaß beeinflussen wird, werden wir wohl erst nach dem Release erfahren.

## SAMMELFIEBER

Für den Fall, dass all diese Neuheiten keinen Langzeitpaß bei den Spielern auslösen, geht Nintendo auf Nummer sicher und lässt abermals das Sammelfieber ausbrechen. Neben den Trophäen wird es diesmal nämlich auch Sticker zu sammeln geben, die während des Spiels auf dem Schlachtfeld erscheinen. Alle eingesammelten Motive, die übrigens sämtliche



Link ist auch wieder mit von der Partie, diesmal sogar ein wenig gestärkt. So soll seine Bumerang-Attacke noch wirkungsvoller sein.

## INFO » VERKAUFSZAHLEN

Mit mehr als 7 Millionen abgesetzten Exemplaren gilt Super Smash Bros. Melee als meistverkauftes GameCube-Spiel und übertrifft damit Super Mario Sunshine und The Legend of Zelda: The Wind Waker.

denkbaren Charaktere oder Objekte abbilden, werden in ein Album eingeklebt und können je nach Belieben angeordnet werden. In Sachen Gameplay geht Sakurai ebenfalls kein Risiko ein, denn Super Smash Bros. Brawl wird sowohl mit der Wii-FB (quer gehalten oder normal mit dem Nunchuk) als auch dem Classic-Controller als auch dem guten alten Nintendo GameCube-Controller spielbar sein. Mit dem aktuellen Wissensstand sieht es so aus, als ob es Masahiro Sakurai ein weiteres Mal gelungen ist, seinen Vorgängertitel zu übertreffen. Allein schon die Tatsache des ausgebauten Singleplayer-Modus und die WiFi-Möglichkeit machen Brawl zu einem Must-have-Titel für alle Beat-'em-Up-Fans. Auch optisch macht das Spiel einen tadellosen Eindruck. Flüssige Animationen und herausstechende Effekte machen aus den hektischen Prügelleien einen Augenschmaus. Ich bin gespannt, welche interessanten Informationen bis zum US-Release im Dezember noch ans Licht kommen werden. Doch eins ist jetzt schon sicher: Jeder Fan von Prügelspielen wird diesen Kauf mit Gewissheit nicht bereuen!

DENNIS ISKRA, SSB-BRAWL.DE

**ENTWICKLER:**  
HAL Laboratories  
**PUBLISHER:**  
Nintendo  
**GENRE:**  
Beat 'em-Up  
**TERMIN:**  
Ende 2007

**EINSCHÄTZUNG:**  
Fantastische Prügellorgie mit Spaßgarantie!



## SMASH BROS. IN ZAHLEN

**SUPER SMASH BROS. (N64)**  
EU-Release: 1999  
Charaktere: 8 (+4)  
Stages: 8 (+1)  
Items: 20

**SUPER SMASH BROS. MELEE (GCN)**  
EU-Release: 2002  
Charaktere: 14 (+11)  
Stages: 18 (+11)  
Items: 34

**SUPER SMASH BROS. BRAWL (Wii)**  
EU-Release: 2008  
Charaktere: 21+  
Stages: 14+  
Items: 15+

## INFO » DER SUBRAUM-EMISSÄR

Eine unbekannte dunkle Macht bedroht das Smash-Universum. In Form des Raumschiffs Halberd tauchen merkwürdige Gestalten in der Arena auf und machen den Smash-Veteranen das Leben fortan zur Hölle. Hinter diesen fieseren Machenschaften steckt die Subraum-Armee mit deren Anführer, dem Uralten Minister. Sein Ziel ist es, die ganze Welt ins Chaos zu stürzen, also schickt er seine Truppen los, um die Erdkugel in Einzelteile zu zerlegen und schließlich ein Stück nach dem anderen in den unbekanntesten Subraum zu teleportieren. Um dies zu verhindern, schließen sich alle Smash-Kämpfer kurzerhand zusammen und schlagen sich im besagten Abenteuer-Modus bis zum Endboss durch. Das Bemerkenswerte dabei ist, dass jeder Charakter mit eingebunden wird und wiederum seine eigene kleine Geschichte erzählt.



Die Lichteffekte sehen auf dem bisher bekannten Material hervorragend aus. Ob der Titel die ganze Wii-Power ausreizen wird?

# SOUL CALIBUR LEGENDS

Auf der Tokyo Game Show zeigte Bandai Namco endlich weiteres Material zu Soul Calibur Legends, einem Action-Adventure, das exklusiv für Nintendos Wii kommen soll, während die Konkurrenz den offiziellen vierten Teil erwartet.



Bekommt trotz unpassender Schuhmode keine kalten Füße: Ivy.

der Siegfried Schtauffen auf der Suche nach den Splittern des Schwertes Soul Edge zu Nightmare beziehungsweise als dieser bekannt wurde. Ihn und andere Charaktere begleitet man denn auch auf der Suche nach der Macht, wobei ein jeder und eine jede natürlich unterschiedliche Beweggründe dafür hat.

## ZUSAMMEN IST MAN WENIGER ALLEIN

Anders als in früheren Teilen betrachtet der Spieler das Geschehen nun aus der Third-Person-Perspektive. Diese macht es möglich, dass Schlagkombinationen fortan mit der speziellen Wii-Steuerung ausgeführt und die Bewegungen dabei sogar direkt übernommen werden können. Die Sensibilität hierbei wird den Aussagen nach anpassbar sein – und glücklicherweise sollen die Kombattanten unterschiedliche Attribute besitzen. Es wäre ja auch fatal, wenn sich die leichtfüßige Ninjame Taki plötzlich so behäbig anfühlte wie der seinen Zweihänder schwingende Siegfried. Statt der Duelle in engen Arenen gibt es Kämpfe in weitläufigen Levels, auch gegen Monster, die wesentlich größer sind als euer Recke oder ihm zahlenmäßig überlegen. Golems, Wölfe oder gar ein Drache? Keine Panik! Unterstützung gibt es gegen solcherlei Ungetüm von einem zweiten Charakter, der wahlweise von einem Mitspieler gesteuert werden kann.

Hierbei teilt sich der Bildschirm vertikal, und die Anzahl an Bildern pro Sekunde sinkt auf die Hälfte, sprich 30. Obwohl das Spiel grafisch nicht mit der für Wii fast üblichen Minimalkost daherkam, gab es leider auch die eine oder andere matschige Textur sowie verschmerzbar, aber hoffentlich trotzdem bis zum Release ausgemerzte Slow-Downs zu sehen.

## OFFENE FRAGEN

Obwohl sich die Tokyo Game Show natürlich perfekt zur Produkt-Beweihrührung anbot, blieben viele Fragen der Spieler und potenziellen Käufer ungeklärt; und das, wo das Spiel doch schon dieses Jahr (zumindest in den USA) erscheinen soll. Da wäre beispielsweise der Online-Modus, zu dem man sich weder klar bekannte noch verneinend äußerte, der Charakter-Creator, der in Teil 3 eingeführt und bislang ebenfalls nicht erwähnt wurde, ebenso wie eine mögliche Fortsetzung von Links Gastauftritt, die ja – bedingt durch die Sony-Exklusivität des dritten Teils – nicht möglich war. Vorstellbar wäre natürlich auch das Gastspiel eines anderen Nintendo-Charakters, jedoch sollte man nicht vergessen, dass der grüngewandete Held einen nicht unerheblichen Anteil daran hatte, dass sich die GameCube-Version von Soul Calibur 2 konsolenübergreifend am besten verkaufte. **DANIEL BÜSCHER**

Es war auf der E3 dieses Jahres, dass Bandai Namco erstmals einen Trailer zu einem Spin-off der Soul Calibur-Reihe zeigte. Viel hat sich von den damaligen Fakten nicht verändert. Mit Soul Calibur Legends erwartet den Spieler kein Beat 'em Up mehr, dafür aber ein Hack&Slay-lastiges Action-Adventure mit zahlreichen Elementen der Serie. So werden zwar nicht alle, aber doch viele bekannte Charaktere auftauchen, wie etwa Samurai Mitsurugi oder Peitschenlady Ivy. Neu dabei ist der 16-jährige Isuka, ein Gefährte Siegfrieds. Die Story dazu erzählt die Zeit, in

**ENTWICKLER:**  
Namco Bandai  
**PUBLISHER:**  
Namco Bandai  
**GENRE:**  
Action-Adventure  
**TERMIN:**  
Winter 2007

**EINSCHÄTZUNG:**  
Unbekannte Größe





Viel gab es bisher noch nicht vom Spiel zu sehen, doch das wenige gezeigte wußte durchaus zu gefallen. Basierend auf der Twilight-Princess-Engine ballert sich Link durch Hyrule.

# LINKS CROSSBOW TRAINING

Nur wenige Bilder existieren zu diesem ‚Spielchen‘, das dem Wii-Zapper beigelegt werde soll. Doch so klein scheint es gar nicht zu werden und verspricht durchaus viel ...



Links Crossbow Training bringt die Zelda-Serie auf einen anderen Weg. Es handelt sich dabei nicht wie gewohnt um ein episches Abenteuer mit einer tiefgründigen Story, sondern um eine Art Wii Zapper-Demo, die dem Käufer den Umgang mit dem Pistolenaufsatz nahebringen soll. Link nutzt eine Pistole? Nicht ganz.

## UNGEWOHNT, ABER MIT POTENZIAL

Wie der Titel schon vermuten lässt, hält der beliebte Held eine Armbrust in den Händen. In drei verschiedenen Spielmodi kommt es vor allem auf zwei Dinge an – Zielgenauigkeit sowie -geschwindigkeit. Beim Target Shooting muss auf Zielscheiben geschossen werden, die an bestimmten Stellen erscheinen. In späteren Levels sorgen sich bewegende Scheiben für eine erhöhte Schwierigkeit. Trifft man mehrere Ziele hintereinander, erhält man Kombo-Punkte. Für die „goldene Mitte“ gibt es selbstverständlich am meisten Punkte. In diesem Modus kann Link nicht frei bewegt werden; auch ist es nicht möglich, sich in beliebige Richtungen umzuschauen. Wie in einem Lightgun-Shooter muss beim Target-Shooting lediglich auf den Bildschirm gezielt und abgedrückt werden. Anders beim Defender-Modus, in dem Link von einer Reihe aus der Zel-

da-Serie bekannter Gegner angegriffen wird. Zwar kann der Held auch hier nicht frei bewegt werden, doch ist es möglich, sich um bis zu 360 Grad zu drehen. Dies ist auch notwendig, denn die Gegner strömen aus allen Richtungen. Der dritte und letzte Modus nennt sich Ranger und bietet mehr Möglichkeiten. Ähnlich wie in Twilight Princess übernimmt der Spieler selbst die Kontrolle über Link und sucht verschiedene Ortschaften auf. Feindliche Camps müssen angegriffen und düstere Wälder erkundet werden. Alles in allem ist der Umfang recht ordentlich, wenn man bedenkt, dass es sich hierbei nur um eine Beilage zum Wii Zapper handelt. Die drei Modi bestehen aus insgesamt 27 Abschnitten und sind alle im Multiplayer-Modus spielbar. Allerdings kann nicht kooperativ, sondern nur rundenbasiert gespielt werden, wobei derjenige gewinnt, der den höchsten Highscore erzielt.

## IM ALTEN STIL

Um Entwicklungskosten zu sparen, nutzt Nintendo für Links Crossbow Training die Twilight Princess-Engine. Dementsprechend wird das Bundle zum Schnäppchenpreis von nur rund 30 Euro auf den Markt kommen (USA: 19,99 \$). Die Grafik des ersten Zelda-Spin-offs er-



innert stark an Links letztes Abenteuer. Dies dürfte jedoch nicht allzu sehr stören, denn schon Twilight Princess bot eine mehr als zweckentsprechende Grafik, und zu diesem Preis sollte man auch nicht allzu viel erwarten. Doch nicht nur die Grafik ist geläufig: Orte wie der Hyrule-See, die Brücke von Eldin, der Zora-Fluss und viele mehr sorgen für das eine oder andere Déjà-vu, und auch bekannte Gegner wie die Skelette oder Greifvögel sind mit von der Partie. Bleibt also festzuhalten, dass sich zukünftige Käufer des Wii Zappers über eine unterhaltsame Beilage freuen dürfen, die mehr bietet, als man anfangs vermuten mag. Insbesondere das Zelda-Fanherz wird höher schlagen.

**DAMIAN FIGOLUSZKA**

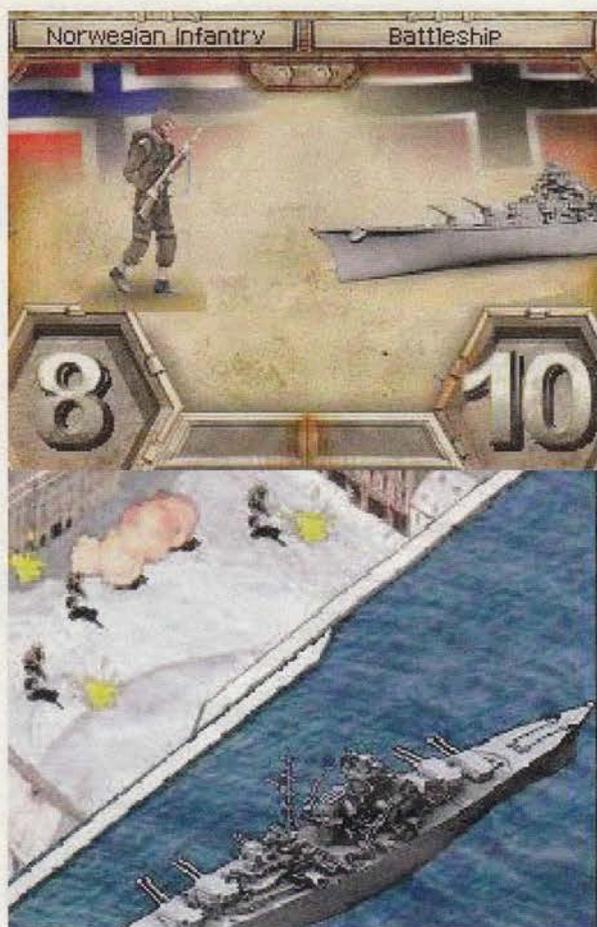
**ENTWICKLER:**  
Nintendo  
**PUBLISHER:**  
Nintendo  
**GENRE:**  
(Lightgun-)Action  
**TERMIN:**  
Ende 2007

**EINSCHÄTZUNG:**  
Überraschung  
geglückt.



## INFO » DER ZAPPER

Nintendos Antwort auf Lightguns, der Wii Zapper, ist ein pistolenähnliches Plastikgestell, auf das die Wiimote und der Nunchuk gesteckt werden. Dadurch erreicht man ein intensiveres Spielgefühl in Spielen wie Resident Evil: Umbrella Chronicles, Ghost Squad oder Medal of Honor Heroes 2, die allesamt das Stück Plastik unterstützen. Man darf in Zukunft weitere Spiele dieser Art erwarten. Zuvor hatte Nintendo bereits einige interessante Lightgun-Variationen für die Vorgängerkonsolen auf dem Markt. Auf dem NES gab's die ebenfalls Zapper genannte Lightgun, die später auch Captain N in der gleichnamigen Zeichentrickserie benutzte. Auf dem SNES sorgte das Super Scope für Aufsehen. Zwar gab es nur wenige Titel, die diese futuristisch aussehende Mischung aus Panzerfaust und Laserknarre, darunter aber auch Perlen wie Yoshi's Safari. Dem N64 wurde keine Lightgun beschert.



Da freut sich der Strategie. Mit dem Schlachtschiff gegen Soldaten ...



Ein Traum für Hexfeld-Strategen.



**ENTWICKLER:**  
Sproing Interactive  
**PUBLISHER:**  
10tacle Studios  
**GENRE:**  
Strategie  
**TERMIN:**  
4. Quartal 2007

**EINSCHÄTZUNG:**  
Politisch korrekt.



# PANZER TACTICS DS

Taktikfest für Hosentaschengeneräle



DS-Besitzer mit einem Hang zu rundenbasierten Taktikscharmützeln hatten bislang wenig Grund zu überschwänglicher Glückseligkeit, sind doch Vertreter ihres Lieblingsgenres auf dem Handheld sehr rar gesät. Das ändert sich noch in diesem Jahr, wenn die 10tacle Studios das bei der österreichischen Spieleschmiede Sproing entwickelte Panzer Tactics DS veröffentlichen. Angepriesen wird das Spiel laut offizieller Pressemitteilung als "... das erste authentische, rundenbasierte Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel auf dem Nintendo DS" – und das scheint nicht zu hoch gegriffen, denn in der Tat macht der Titel bereits einen sehr viel versprechenden Eindruck.

## UNTERHALTSAME GESCHICHTSSTUNDE

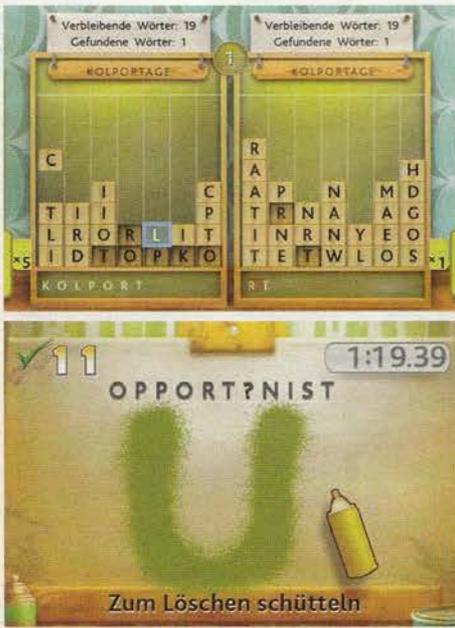
Genreüblich befehligt ihr eine ganze Schar unterschiedlicher Einheiten, von herkömmlichen Fußtruppen über Panzer bis hin zu dicken Schlachtschiffen. Insgesamt sollen es über 150 verschiedene Typen ins fertige Spiel schaffen. Diese manövriert ihr wahlweise mithilfe des Stylus' oder via Steuerkreuz und Buttons über die Karte, die unterteilt in wabenförmige Felder nur eine bestimmte Anzahl an Zügen pro Runde zulässt. Ein umfangreiches Tutorial bringt Einsteigern Schritt für Schritt die komplexe Spielmechanik näher und bereitet so gekonnt auf die späteren Missionen vor. Besonders nett: In einem Glossar werden kriegstypische Bezeichnungen, Einheitenbedeutungen und wichtige Ereignisse der Vergangenheit erläutert – Geschichtsunterricht im Miniaturformat. Übrigens eine Sache, die den Machern

nach eigenen Aussagen ganz besonders am Herzen liegt: eine möglichst detailgetreue, realistische Umsetzung der Weltkriegsthematik auf die Beine zu stellen. So warten mit der Deutschen Wehrmacht, der Sowjetarmee und den Westalliierten gleich drei Singleplayer-Kampagnen auf willige Offiziere, im Multiplayer-Modus sollen bis zu vier Spieler sogar in Online-Ranglisten ihr Taktikgeschick unter Beweis stellen können.

## FARBENFROHER WELTKRIEG

Dem Spieler bietet sich eine Fülle an Möglichkeiten der cleveren Kriegsführung, zudem fordern etliche Parameter wie Angaben zur Geländebeschaffenheit, den Witterungsverhältnissen und der Treibstoffanzeige der Fahrzeuge taktische Finesse. Munteres Drauflosstürmen führt also in den seltensten Fällen ans Ziel, geschickte Planung ist der Schlüssel zum Erfolg. Auch sonst gibt sich Panzer Tactics DS präsentationstechnisch keine Blöße. Zwar ist die eigentliche Spielgrafik eher zweckmäßig denn sonderlich hübsch, dafür gefallen die eingeblendeten Kampfscharmützel, wenn eure Einheiten auf den Gegner treffen. Auch die Einleitungen vor jeder Mission, die abermals gespickt sind mit geschichtsträchtigen Hintergrundinfos, wissen zu entzücken und tragen neben der militärischen Marschmusikuntermalung bestens zur Atmosphäre des Titels bei. Hobbystrategen lockern sodann schon mal die Finger und freuen sich auf einen knackigen Strategietitel, der die grauen Zellen ordentlich ins Schwitzen bringen wird.

MATTHIAS HEILIG



## MEIN WORTSCHATZCOACH

Nächstes Jahr können sich die Deutschlehrer dieser Welt warm anziehen, denn Ubisoft will für Wii und DS ein Trainingsprogramm für potenzielle Sprachjongleure auf den Markt bringen – und wie es aussieht, scheint das Projekt zu gelingen! Die uns vorliegende englische Version wird im Stil von Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging präsentiert und mit der passenden fachlichen Unterstützung seitens des Cambridge Dictionary ausgestattet.

Mit welchem Nachschlagewerk die deutsche Fassung aufwarten wird, ist bis dato nicht bekannt. In täglichen Trainingseinheiten, die bei voller Absolvierung eine gute Viertelstunde in Anspruch nehmen, kann der Spieler durch unterhaltsame Übungen seinen Wortschatz erweitern. Konkret heißt das, den fehlenden Buchstaben eines Wortes zu ergänzen, Begriffe anhand von Nudelbuchstaben einer Umschreibung zuzuordnen oder simple Buchstabieraufgaben auszuführen. Die Eingabe von Buchstaben erfolgt über die Schrifterkennung beim Zeichnen auf dem Touchscreen, das Mikrofon ist später aber auch mit von der Partie. Neben einem digitalen Wörterbuch mit allen enthaltenen Begriffen wird euch auch ein Mehrspieler-Modus per Einzelkartenspiel geboten. Spendiert Ubisoft dem Titel eine ordentliche Lokalisierung – und das ist bei einem Titel wie diesem enorm wichtig –, steht uns ein gelungener Sprachtrainer ins Haus! Und eine Erweiterung des Wortschatzes tut nicht nur dem Homer Simpson in uns gut. **RR**

**ENTWICKLER:**  
Ubisoft Montreal  
**PUBLISHER:**  
Ubisoft  
**GENRE:**  
Trainingssoftware  
**TERMIN:**  
1. Quartal 2008

**EINSCHÄTZUNG:**  
„Nukular! Das Wort heißt nukular!“



## RYGAR: THE BATTLE OF ARGUS

... manchmal freuen wir uns doch über PS2-Portierungen ...

Action-Adventure-Fans, die nur die Wii ihr Eigen nennen, werden in Links neuestem Abenteuer höchstwahrscheinlich recht bald zum zehnten Mal den Abspann zu sehen bekommen. Kein Wunder, denn weitere Meisterwerke dieses Genres sucht man auf der Wii derzeit vergeblich – warum also nicht Twilight Princess fortlaufend nach dem Durchspielen noch mal durchspielen? Doch Tecmo möchte den Action-Adventure-Mangel bald der Vergangenheit angehören lassen. Mit Rygar: The Battle of Argus befindet sich ein vielversprechendes Remake des PS2-Rygar-Teils für die Wii in Entwicklung, das selbstverständlich nicht in Hyrule spielt. Endlich, Abenteurer dürfen neue Ortschaften erkunden! Diesmal übernimmt man die Kontrolle eines anderen Helden, der fünfzig Kilo Eisen am Körper trägt, hochgestylte Haare hat und die altbekannte Waffe nutzt: einen Schild, der weit geschwungen werden kann. Einfallsreich und ideal für die Wiimote, oder? Mit der Wii-Version möchte Tecmo die Rygar-Franchise neu starten. Nicht nur mit einem neuen, stylischen Helden, son-

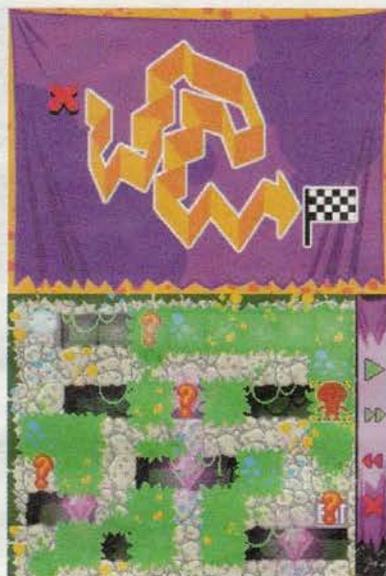
dern auch mit neuen Szenarien und überarbeiteten, größeren Gegnern. Fans des PS2-Teils dürfen sich somit ebenfalls auf neues Action-Adventure-Futter freuen. Wie in Zelda wird es eine offene Spielwelt mit zahlreichen, kreativen Gegnern geben, wozu auch gigantische Endbosse gehören. Dabei wird eine gewohnt umfangreiche Story erzählt, die für passende Atmosphäre sorgen soll. Eines können wir euch schon mal verraten: Eine weibliche Schönheit wird eine wichtige Rolle in der Story spielen. Die Grafik des Spiels kann sich bereits sehen lassen. Die Spielfiguren sowie Gegner sind sehr detailliert und gut animiert wozu selbst das Gesicht des Helden zählt, die Texturen wirken überdurchschnittlich gut und die Umgebungen polygonreich. Gemeinsam mit Soul Calibur Legends, welches wir euch ebenfalls in dieser Ausgabe vorstellen, sorgt Rygar dafür, dass Wiiler nach langer Zeit endlich neue potenzielle Action-Adventure-Perlen erwarten dürfen. Zwar steht zu beiden Titeln noch kein genauer PAL-Termin fest, doch kann man sich bereits jetzt auf Erkundungen außerhalb Hyrules freuen. **DF**



**ENTWICKLER:**  
Tecmo  
**PUBLISHER:**  
Iba  
**GENRE:**  
Action-Adventure  
**TERMIN:**  
2008

**EINSCHÄTZUNG:**  
Muskelprotz!





Boulder Dash war schon vor knapp einem Vierteljahrhundert ein Knobelspiel-Hit. Kaum verwunderlich, dass zahlreiche Portierungen und Klone folgten.

INFO »

BOULDER DASH

Der gute Rockford hat 1984 das Licht der Welt für C64, Apple II und Atari erblickt. Seinerzeit noch in Menschengestalt, kam zwei Jahre später bereits der zweite Teil auf den Markt – veröffentlicht genau wie ROCKS! von Electronic Arts. Auch damals lag dem Spiel prinzipiell das gleiche Konzept zugrunde: Die einen Steine werden gesammelt, den anderen wird ausgewichen. In der Zwischenzeit sind viele weitere Sequels für Handy, PC und 2003 den GBA erschienen.

ENTWICKLER:

Nintendo

PUBLISHER:

Nintendo

GENRE:

(Lightgun-)Action

TERMIN:

Ende 2007

EINSCHÄTZUNG:

Überraschung  
geglückt.



# BOULDER DASH ROCKS!

Ein Urgestein im Bereich Videospiele schafft dieses Jahr auf dem DS seinen Sprung in die Neuzeit: Rockford!



Hatten wir im letzten Heft bereits eine kleine Vorschau zum Spiel, konnten wir dieses Mal fernab vom Messetrubel ausführlich den aktuellen Entwicklungsstand des Arcade-Puzzlers begutachten. Auch wenn die Optik nicht mehr viel mit den Klassikern zu tun hat, so dreht sich im Spielzimmer noch alles um die endlose Suche nach dem größten und schönsten Diamanten. Rockford, der sein Erscheinungsbild eigentlich mit jedem Teil der Serie geändert hat, versucht damit, das Herz seiner geliebten Crystal zu gewinnen. Sein Widersacher ist Herr von Tentakel, der sich dummerweise genau dasselbe Ziel gesteckt hat ...

ROLLING STONES?

Boulder kann mit zwei großen Spielmodi für Solozocker aufwarten: der Planetentour und dem Route Race. Bei Ersterem handelt es sich um den Story-Modus, der euch durch Dschungel-, Lava-, Wasser- und Unterwelten führt. Im Grunde ähnelt das Spielprinzip sehr einem Bomberman oder Pac-Man, da es auch hier gilt, sich strategisch geschickt durch einen Level zu bewegen. Es ist eure Aufgabe, eine bestimmte Zahl an Diamanten zu finden, damit sich schließlich die Ausgangstür öffnet und der nächste Raum betreten werden kann. Rockford bahnt sich seinen Weg durch kluges Verschieben von Felsen, gut getimte Bewe-

gungen und den Einsatz von Items. Die kleinen Hilfsmittelchen erstrecken sich dabei über ein Repertoire, das von Pistolen über Bomben bis hin zu Magneten reicht. Diese sind einzeln über die Levels verteilt und müssen häufig an einer bestimmten Stelle eingesetzt werden. Leider läuft das Spiel (zumindest in der Preview) weiter, wenn der Levelausgang aufgrund begangener Fehler schon nicht mehr erreichbar ist. Löblich ist hingegen, dass auf den Game-Over-Bildschirm verzichtet wurde. Boulder lebt von der Versuch-und-Fehlschlag-Methode – der richtige Weg ergibt sich meist erst beim dritten oder vierten Versuch. Das häufige Ableben liegt zum Teil auch am Zeitlimit, das nicht immer genügend Puffer zum Nachdenken einräumt und euch beinahe zwingt, Fehler zu machen. Es hilft allerdings auch dabei, den perfekten Weg durch die Levels zu finden, da, wenn man alles richtig gemacht hat, noch reichlich Zeit auf dem Konto verblieben ist. Obwohl sich die einzelnen Spielwelthemen thematisch voneinander abgrenzen, ändert das am Gameplay nicht viel. Steine und Gegner sehen lediglich anders aus, nur kleinere neue Elemente wie die Bewegung unter Wasser (Schnorcheln ist angesagt) werden geboten. Das ist aber nicht weiter schlimm, da die Levels auch so immer wieder neu motivieren. Um die Story zu verknüpfen, bietet das Spiel am

Ende jeder Welt einen Endkampf gegen Tentakel und knuffig gemachte Zwischensequenzen.

WEISE VORAUSICHT

Im zweiten großen Modus benötigt ihr im Gegensatz zur Planetentour den Stylus zur Steuerung. Es geht nämlich darum, für Rockford eine bestimmte Marschroute einzuzichnen, mit der er alle Diamanten einsammeln und sicher den Ausgang erreichen kann. Im Route Race gibt es keine Items oder Gegner, dafür aber jede Menge Kopfnüsse, die geknackt werden wollen, denn ihr müsstin weiser Voraussicht bestimmen, in welche Richtung die Steine fallen und ob sie euch den Weg versperren oder gar auf dem Kopf landen. Egal, ob Schlagbaum oder Steinschlag der Auslöser zum Scheitern war – der nächste Versuch folgt sogleich. Auch ist es notwendig, zeitweilig an Ort und Stelle im Level zu warten, da Zeit im Spiel eine wichtige Rolle spielt. Das Puzzle-Feeling kommt hier perfekt rüber. In der finalen Fassung werden außerdem noch Mehrspieler- und Time Trail-Modus enthalten sein, sodass man insgesamt auf 130 Levels kommt. Bei allen Knallern im Weihnachtsgeschäft sollte jeder, der etwas mit Tüfteleien anfangen kann, diesen Geheimtipp aus deutschen Landen unbedingt im Auge behalten.

ROBERT RABE



# GEWINNSPIEL

Eure Unterstützung wird belohnt. Das könnt ihr diesen Monat abstauben:

The collage features several key elements: a screenshot from a soccer game showing Arsenal vs. Spurs; a cartoon boy from MySims; the box art for the Nintendo DS game 'Drawn to Life'; a large blue and grey plush toy of a Boulder Dash character; and a green cake with white frosting from 10Tacle. The text 'BOULDER DASH ROCKS!' is written in large, colorful letters across the center.

## SO KÖNNT IHR EINEN DIESER PREISE ABSTAUBEN:

Die Preise verlosen wir unter allen aktiven Lesern. An der Verlosung nimmt teil, wer sich vom 25.10.2007 bis zum 24.11.2007 mit NMag-o-Rama-Themen auseinandergesetzt, uns eine E-Mail zukommen lassen oder Artikel auf n-mag.de und in den Foren verfasst hat. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Versand der Gewinne erfolgt nur innerhalb Deutschlands.

### Das kannst du gewinnen:

#### ELECTRONIC ARTS

EA verwandelt euer Zuhause in einen Sportpark. Ob FIFA, Tiger Woods, Madden NFL oder MySims. Hier ist bestimmt auch etwas für deinen Geschmack dabei.

- je einmal MySims für Nintendo DS und Wii
- 2 x Tiger Woods 08 für Wii
- 3 x Madden NFL 08 für Wii
- je einmal FIFA 08 für Nintendo DS und Wii

#### THQ

THQ bringt euch Gourmet-Mäuse nach Hause. Gleich für das komplette Konsolen-Repertoire von Nintendo hält THQ eine Version von Ratatouille für euch bereit.

- je einmal Ratatouille für den Game Boy Advance, Nintendo DS und die Wii
- 1 x Drawn to Life für den Nintendo DS

#### 10TACLE

10Tacle deckt euch mit Fanpaketen ein. Mit den Fanpaketen zu Boulder Dash Rocks! seid ihr Ende November bestens gerüstet, wenn Rockford auf dem DS durchstartet.

- 10 x Boulder Dash Rocks! Fanpakete:
- je eine Rockford Plüschi-figur, 4 Buttons und ein Frisbee
- 4 x ein Überraschungsspiel

Wir waren auf einiges gefasst, aber so etwas hätten wir nie erwartet: Eifrig habt ihr in unseren Foren über Nintendo diskutiert, uns E-Mails geschickt und bei unseren Partnerseiten eure Meinung abgegeben. Für all eure Beiträge vielen herzlichen Dank! Aus Platzgründen können wir nur eine kleine Anzahl von Leserbeiträgen abdrucken, jedoch halten wir in der nächsten Ausgabe schon mehr Platz für eure Meinungen bereit.

Falls euer Beitrag es nicht in das Heft geschafft hat, seid nicht traurig. Vielleicht liegt ja ein Päckchen von uns in eurem Briefkasten mit einem tollen Preis unseres letzten Gewinnspiels, und falls nicht – auch diesmal könnt ihr wieder tolle Preise einsacken.

## MITMACHEN – SO GEHT'S:

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

## Komm in unsere Community und bring dich selbst in das Magazin mit ein!

Nur lesen war gestern. Gestaltet das NMag mit und heimst dabei auch noch attraktive Preise ein. NMag, das soll das Sprachrohr der deutschen Nintendofans sein. Ihr könnt dieses Magazin selbst gestalten. In jeder Ausgabe starten wir neue Aktionen mit euch. Außerdem könnt ihr uns Vorschläge, selbstverfasste Artikel, Kommentare oder Fanart zukommen lassen. Oder schnuppert doch mal in den Foren auf [n-mag.de](http://n-mag.de) und diskutiert mit der Community. Ehe ihr euch versieht, kann es sein, dass wir euren Kommentar schon in der nächsten Ausgabe abgedruckt haben. Unter allen Lesern, die sich aktiv beteiligen, verlosen wir dabei jeden Monat Hammer-Preise. Worauf wartet ihr also noch? Schaut auf [n-mag.de](http://n-mag.de) vorbei oder schickt uns eine E-Mail.

# NMAG-O-RAMA

Bei folgenden Themen ist eure Meinung diesen Monat herzlich willkommen.

## HOBBYENTWICKLER

(Seite 52) Unterstützt Nibris und Crossbeam! Was wollt ihr den Hobbyentwicklern sagen, mit auf den Weg geben? Reicht uns eure Statements ein, wir leiten sie weiter. (E-Mail-Betreff: Hobbyentwickler)

## WII-FERNSEHEN

(Seite 6) Noch bevor die Raketen dieses Jahr knallen, will Nintendo weitere Wii-Kanäle veröffentlichen. Wie zufrieden seid ihr mit dem Angebot? Habt ihr eigene Ideen und Wünsche für neue Wii-Kanäle? Her damit! (E-Mail-Betreff: Wii-Kanal)

## SOFT- ODER HARDCORE?

(Seite 37) Verkommt der Hardcore-Spieler zu einer Randgruppe? Publisher sind im Casual-Gamer-Rausch, dennoch machen Vollblut-Spieler auf ihre Wünsche aufmerksam. Wir sind weiterhin auf eure Meinungen gespannt. (E-Mail-Betreff: Gelegenheitsspieler)



## STANDARDS:

(Seite 10) Mein allererstes Videospiel und warum auch du es einmal gespielt haben solltest. (E-Mail-Betreff: Klassiker)

(Seite 7) Eine Frage, eine Antwort: Welches Spiel war dein größter Fehlkauf und warum? (E-Mail-Betreff: Eine Frage)

## UNSERE LIEBLINGSLESER:

Yvonne Kühnstaht: Du hast uns mit deiner 850 Wörter langen Lesermeinung zum Thema Gelegenheitsspieler sehr beeindruckend. Leider konnten wir aus Platzgründen deinen Beitrag nicht komplett abdrucken.

darkikarus: Ohne hier Werbung für die Konkurrenz machen zu wollen – deine Signatur im GU-Forum hat uns einfach gefallen.

Andreas Görgen: Zu jedem NMag-o-Rama-Thema ein Beitrag.

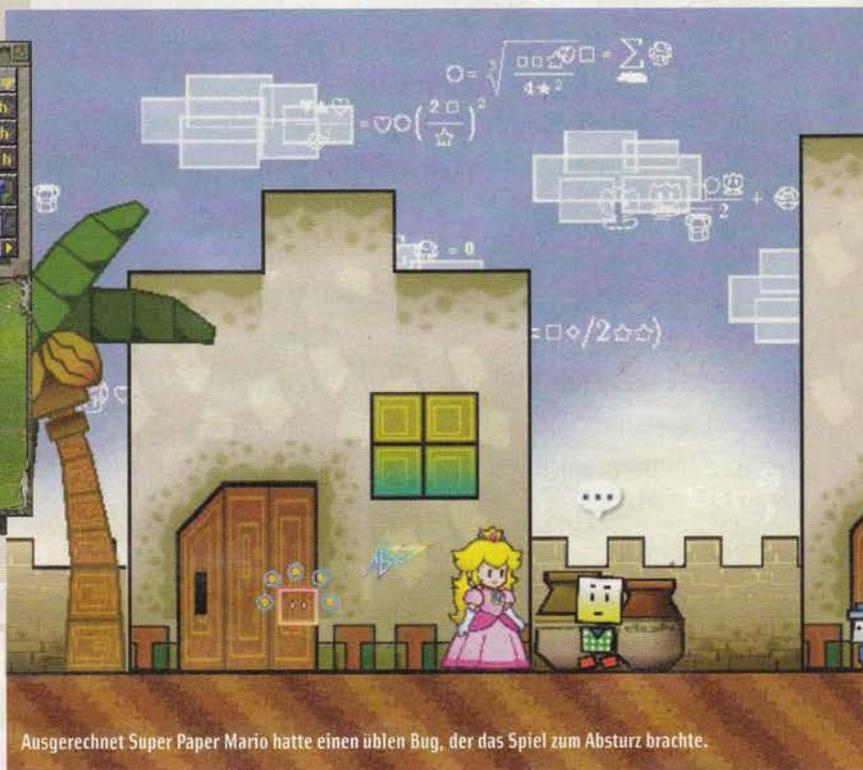
Wow, für so viel Arbeit müssen wir uns natürlich bedanken.

Evil: Danke vielmals, dass du so fleißig Werbung für uns gemacht hast.

Und natürlich an alle anderen Leser, die unser Projekt unterstützen, ein herzliches Dankeschön!

# ÜBLER CODE

Original



Ausgerechnet Super Paper Mario hatte einen üblen Bug, der das Spiel zum Absturz brachte.

Ich war einmal bei einem Freund zu Besuch, und wir hatten MySims da. Wir haben es halt gespielt und uns fiel auf, dass die Ladezeiten enorm lang sind, obwohl meistens nur ein Betreten des Hauses oder Öffnen des Menüs vonnöten war, um diese Ladezeiten zu sichten. Das Game ist eigentlich schon recht klasse, aber die Ladezeiten sind eindeutig zu langatmig, da kann einem das Spiel schon langweilig und nervig werden.

Ich finde eigentlich, dass die Entwickler darauf achten sollten, dass sie keine Bugs übersehen, da man sie bei Konsolen nicht wirklich mehr beseitigen kann. Da sieht es beim PC schon anders aus. Allein schon deswegen, weil man Patches installieren kann!

**HARALD W., 16**

Mich stören die Bugs bei Red Steel. Wie oft steckte ich in ner Kiste drin, ohne die geringste Ahnung, dass da überhaupt eine war. Geschweige denn, wie ich da reinkam. Das kostet einen schon Nerven, wenn man einen Level wegen so nem Mist fünfmal wiederholen muss. Lustige gab's auch: Kam mir doch ein Gegner entgegen, die Hände in der Position, wie man ne Waffe hält, nur weit und breit nichts von einer Waffe zu sehen.

Dennoch ist es mir lieber, länger auf ein Spiel warten zu müssen, dafür aber weitgehend fehlerfrei. Nehmen mir doch massige Bugs den uneingeschränkten Spaß an der Sache.

Fazit: Lieber länger warten, dafür weniger Frust

**CORNELIA D., 19**

In Zelda: Twilight Princess gibt es ja so einige Bugs. Neben zweien, die einem den kompletten Spielstand unbrauchbar machen können (speichert man bspw. zu dem Zeitpunkt ab, als die Eldin-Brücke zerstört wird, und schaltet die Konsole daraufhin aus, befindet man sich anschließend auf der falschen Seite der Brücke – wodurch es unmöglich ist, nach Hyrule oder zu den Zoras zu kommen; da hilft dann nur noch ein Neustart), auch noch einige sehr lustige.

**JULIAN K., 18**

Also mein übelster Bug war natürlich aufm PC, nämlich bei Gothic, und zwar an der übelsten Stelle, die man sich vorstellen kann – genau vorm letzten Endboss. Das Tor zu dem musste man per Raddrehen öffnen. Leider hatte ich das aus Versehen zweimal benutzt, sodass das Tor wieder zu war, und danach ging gar nichts mehr; konnte an dem Rad drehen, wie ich wollte, das Tor ging nicht mehr auf, und zu allem Unglück lag meine letzte Speicherung ziemlich weit zurück.

Zum Glück ist mir bei Konsolenspielen sowas Gravierendes noch nicht passiert.

**MARCEL K., 26**

## 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, Dennis Iskra, Heiko Ellinger  
 Lektorat: Daniel Büscher, Marion Schneider  
 Produktionsleitung: Dirk Steiger  
 Anschrift der Redaktion: IDG Entertainment Media GmbH,  
 Lyonel-Feininger-Straße 26  
 80807 München

### 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 Heimburg, 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: Alleiniger 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 unseren Lehrern, die uns  
 neben dem Alphabet auch die Rechtschreibung gelehrt haben.

## WIR DANKEN UNSEREN PARTNERN:

wiifans.de

• www.wiifans.de

playWii.de

• www.playwii.de

RAWIOLI

• www.rawioli.de

WiiMeet

• www.nintendo-ian.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.NET  
 THE ZELDA FAN CLUB

• www.zeldaeurope.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

NINTENDO  
 POWER

• www.nintendo-power.de

wiiarefree.com

• www.wiiarefree.com

Golden Sun  
 Zone

• www.goldensun-zone.de

WARS  
 WORLD

• www.wars-world.de

SSB  
 BRAWL.DE

• www.ssb-brawl.de

# Zahlen sind ihr Hobby

Die GoNintendo-Kolumne von Kevin Cassidy.

Diesmal: Die Jedi-Ritter der Videospiele – Hobbyentwickler

**B**uchstäblich Tausende von Spielen kommen jedes Jahr auf den Markt. Deine „Spiele-Kur“ umfasst davon einige wenige Titel, die dir ins Auge gesprungen sind. Manche von uns gehen nach Publishern, während andere jeder Plattform und jedem Entwickler Aufmerksamkeit schenken wollen. Die ganz Harten aber kaufen nur Titel von einer einzigen Firma. Auf jeden tausendsten Käufer von Super Mario Galaxy fällt eine Person, die sich nur Titel zulegt beziehungsweise spielt, die von Treasure entwickelt wurden. Das ist das Großartige am Spieler-Dasein: Es gibt so viel Auswahl, dass es einem extrem schwer fällt, von seinem Hobby gelangweilt zu werden. Man hat immer einen Wunschtitel auf dem Einkaufszettel, der gespielt werden will, bis das nächste Must-have in die Händlerregale geräumt wird. Genau deshalb können wir alle auch so wählerisch sein – das Angebot macht's.

Wir halten immer nach Neuheiten Ausschau. Sobald wir ein Spiel erworben haben, machen wir uns schon wieder Gedanken darüber, wofür das Geld als Nächstes draufgehen kann. Zig Überstunden, nur um den sauer verdienten Zaster für den nächsten Wunschtitel auszugeben. Es kann einen regelgerecht wahnsinnig machen, Prioritäten setzen zu müssen – besonders als Multikonsole. Als socher im Budget zu bleiben ist schon eine echte Meisterleistung. Allein auf einer einzigen Konsole kommt, egal welches Genre man bevorzugt, jede Woche ein neuer Hit raus. Vor ein paar Jahren wussten wir noch gar nichts von einem Genre „Training-Spiel“ – ganz zu schweigen der unglaublichen Popularität, die es heute haben würde. Zurzeit jagt ein Gehirn-Jogger den nächsten. Eine Spiel-Familie mehr, die die Kohle verbrennt.

Hast du das Geschehen jemals von einem anderen Standpunkt aus betrachtet? So ziemlich alle schauen durch die Konsumentenbrille. Aber was passiert, wenn man das Ganze als Entwickler oder Publisher unter die Lupe nimmt? Hunderte von Spielen erscheinen, und jedes möchte seine ganz besondere Beachtung erlangen. Die großen Third Parties (Drittentwickler) kämpfen gegeneinander. Die Hardwarehersteller buhlen um jeden einzelnen Euro der Kundschaft. Dieser Vorgang löst Geburt und Ableben der meisten Firmen aus. Manchmal braucht es nur einen großen Fehlschlag, um die komplette Pleite hervorzurufen. Jetzt versucht mal, einen Schritt weiter zu gehen: Die meisten Leute geben ihr letztes Hemd, um ihr Produkt in die Händlerregale zu bekommen. In der Regel, ohne darauf aus zu sein, Tausende Einheiten zu verkaufen. Einfach nur den Massenmarkt zu erreichen – das ist das große Ziel.

Unabhängigen Entwicklern wurde in den letzten Jahren viel Aufmerksamkeit geschenkt. Dabei half das Internet kräftig mit, welches sich zum Sprachrohr für alle Hobbyentwickler mauserte. Das WWW hat buchstäblich das Tor zu weltweiten Publikationsmöglichkeiten geöffnet. Lang ist es her, als es still um die Tüftler gewesen ist. Nur Insider diskutierten, mit welchem Streich die Homebrew-Teams als Nächstes aufwarten würden

– doch letztendlich war die Software dieser Leute nur für Familie, Freunde und Gleichgesinnte bestimmt. Mit der Zeit wuchs aber schließlich das Interesse dank des wachsenden Bekanntheitsgrades des Internets. Mittlerweile haben wir die Auswahl zwischen zig Webseiten, die sich mit dem Thema beschäftigen. Millionen lesen und schreiben über Software, die es zum Großteil wohl niemals in den Handel schaffen wird. Nichtsdestotrotz stecken in allen diesen Spielen jede Menge Herzblut, Fleiß und vor allem unzählige Nachtschichten.

Nintendo bezog öffentlich Stellung zum Thema und wollte alles tun, um die Arbeit dieser Leute mehr ins Rampenlicht zu rücken. Obwohl wir auf dem DS einige Erfolgsgeschichten miterlebt haben, werden erst mit der Wii Underdog-Entwicklungen im großen Stil erscheinen. Kein Geringerer als Reggie Fils-Aime, CEO (Geschäftsführer) von Nintendo Amerika, sagte, dass die Jungs bereits dank eines kurzen Anrufs bei Nintendo ins Geschäft kommen könnten. Wenn Big N dein Projekt anspricht, werden sie mit dir zusammenarbeiten und auf Wii umsetzen. Das könnte dann entweder echte Verkaufssoftware oder aber ein Download über den neuen WiiWare-Kanal sein. Seit dessen Ankündigung haben unabhängige Teams die NewGen mit Homebrew-Projekten überflutet. Third Party Publisher sehen in der Wii die Geldmaschine, Indie-Entwickler dagegen eine Maschine zur Verwirklichung von Träumen.

Nintendo scheint sich unter der Masse an Hobbyentwicklern die bekanntesten herausgepickt zu haben – wobei nicht unerwähnt bleiben darf, dass ihnen Unmengen an Berichten und Reportagen binnen der letzten Jahre gewidmet wurden. Das Reich der Unabhängigen hat momentan zwei Platzhirsche: Nibris und Crossbeam. Die beiden Firmen wurden aus dem Boden gestampft, mit der großen Hoffnung, eines Tages Spiele für den Massenmarkt entwickeln zu können. Was sie an Erfahrung und Geldmitteln nicht haben, wollen sie durch unendliche Ambition und Begeisterung kompensieren. Diese Freundeskreise packen zusammen an, um sich zu beweisen. Jedes veröffentlichte Artwork und jede einzelne Zeile Quellcode der Spiele wird von Leuten geschaffen, die sich einschließen und ganz für ein Projekt aufopfern – ohne die Gewissheit zu haben, dass es je das Licht der Welt erblicken wird.

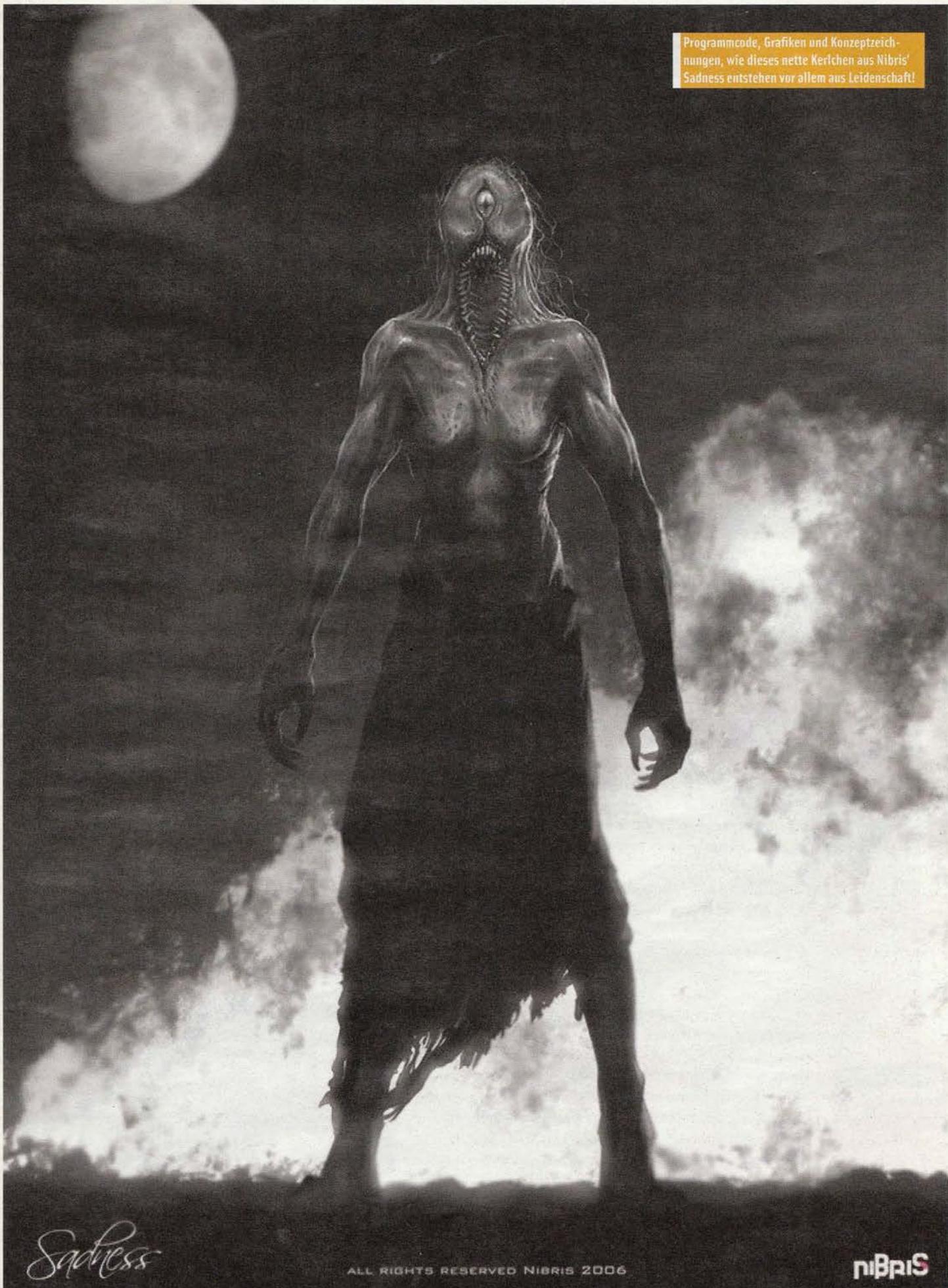
Das polnische Team Nibris konzentriert sich voll auf Wii und DS. Keine Kritik der Welt konnte ihre Projekte zurückwerfen. Bis heute arbeiten sie Tag und Nacht, um ihre Ideen auf Nintendos Konsolen zum Leben zu erwecken. An jedem x-beliebigen Tag kann man in jedem Spieleforum Kommentare finden, in denen Fans ihren Senf zum Thema abgeben. Der allgemeine Tenor dabei ist, dass Nibris in Wirklichkeit gar nicht existiere, die Jungs noch nie etwas von ihren Projekten gezeigt haben und alles nur eine Täuschung im großen Stil sei. Neben diesen herben Seitenhieben hatten sie auch noch das zweifelhafte Vergnügen, erst – nach langer Suche – einen Publisher zu finden, um ihn dann wenig später wieder zu verlieren. Und trotzdem schufteten sie sich weiterhin ab.

## INFO

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

Hier schreibt er exklusiv für das NMAG.

Programme, Grafiken und Konzeptzeichnungen, wie dieses nette Kerlchen aus Nibris' Sadness entstehen vor allem aus Leidenschaft!



*Sadness*

ALL RIGHTS RESERVED NIBRIS 2006

nibris

Durch die Veröffentlichung von Videomaterial ihrer Spiele gelang es Nibris vor kurzem, die kritischen Stimmen in den Foren verstummen zu lassen. Alle konnten Gameplaymaterial der Spiele aus der Hobbyschmiede sehen. Eines von ihnen ist *Raid over the River* (Projektname), ein klassischer Vertikalshooter, der die Geschichte des Luftwaffenveteranen David McBride im Irakkrieg erzählt. Monatlang war das einzig Greifbare dazu ein hier und da gezeigtes Artwork, aber jetzt konnten wir das Spiel live in Aktion sehen. Hinzu kommt, dass einige Auserwählte auch schon selbst Hand an das Projekt legen durften. Diese eindeutigen Beweise haben den Kritikern die Substanz geraubt. Ungeachtet der Hindernisse, die Nibris in den Weg gelegt wurden, beweisen sie, dass ihre Arbeit mehr als nur einen Blick wert ist. So schwer das Finden eines Publishers sein mag, die nötige Publicity zu erreichen ist noch mal ein ganz anderer Schuh. Nibris ist den ersten Schritt gegangen, und ich hoffe, es wird auch weiterhin gut um sie bestellt sein.

Gedanklich neben Nibris stellt sich Crossbeam Studios auf. Crossbeam allerdings hüllt einen großen Mantel des Schweigens um sich, hat jedoch genau wie Nibris mehrere Spiele in der Mache. Dabei wollen sie DS und Wii mit allen denkbaren Genres eindecken. Wirklich bemerkenswert ist die weite Bandbreite an Projekten, die Crossbeam anstrebt. Die Jungs arbeiten nicht nur an einem einzelnen Spiel, sondern bauen einen geschichtlichen Spannungsbogen auf, der sich über mehrere Veröffentlichungen erstrecken wird. Sie treten eben einen Schritt zurück und betrachten gleich das große, ganze Bild. Obwohl sie immer noch ohne Publisher dastehen, motivieren sie die ambitionierten Ziele jedes ihrer Projekte voranzutreiben.

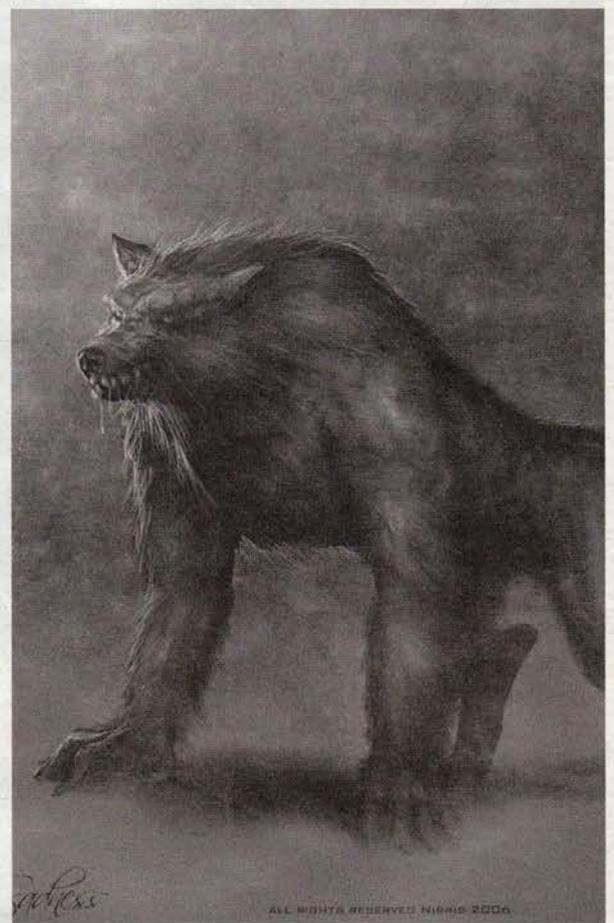
Von all ihren aktuellen Spielen wurde *Orb* die meiste Aufmerksamkeit zuteil. Dies mag zum einen an der guten Informationsversorgung, zum anderen an den unglaublichen Ideen liegen. Dieses Spiel könnte in Sachen Geschichtenerzählung wirklich neue Maßstäbe im Bereich der Videospiele setzen. Ein Rollenspiel, das viele unterschiedliche Charaktere, Zeiten, Themen und sogar Welten umfassen wird – *Orb* wird wohl jeder etwas abgewinnen können. Crossbeam hat an all dem, wie viele andere auch, ohne die Hilfe eines Entwicklungskits für Wii gearbeitet. Sie wissen, wozu die Wii fähig ist, und versuchen so, ihre Ideen mithilfe eines normalen PCs zu formen. Erst in den letzten Monaten gab man bekannt, dass *Orb* mehrere mediale Plattformen unterstützen soll. Dies schließt neben Nintendos Hardware auch die Konkurrenz und ganz andere Bereiche wie Comics oder Bücher ein. Crossbeam versucht also, eine ganze virtuelle Welt für uns zu erschaffen, die uns durch alle Lebensbereiche begleiten kann.

Zwar sind diese beiden Firmen die bekanntesten aus der Szene in Sachen Nintendo, aber viele andere schließen sich der Gemeinschaft beinahe täglich an. Erst vor ein paar Wochen gab Luc Bernard bekannt, eines seiner Projekte auf Wii portieren zu wollen. *Eternity's Child* sollte eigentlich über Xbox Live Arcade erscheinen, aber aufgrund der Dateigrößenlimitierung plant Bernard jetzt einen Release als vollwertiges Spiel auf DVD. Damit beweist er nicht nur, dass sich originelle Ideen auch unter heutigen Marktbedingungen noch durchsetzen lassen, sondern ebenso, dass die Leute hinter den Kulissen immer noch willens sind, eine Veröffentlichung im großen Stil zu fördern. Selbiges gilt für Medaverse Studios, die *Gravitronix* (ein neuartiges Puzzle-Spiel) über den WiiWare-Kanal an den Spieler bringen wollen. Ihr habt noch nie etwas von Medaverse ge-

hört? Das liegt vielleicht daran, dass dieser Entwickler erst vor wenigen Monaten das Licht der Welt erblickt hat. Die Ideen hinter Wii halfen den Freunden dabei, ihren Traum vom Spielmachen zu verwirklichen. Sie haben es nicht nur ins Rampenlicht geschafft, sondern auch einen Weg gefunden, ihr Spiel mit Sicherheit veröffentlichen zu können. Geschaffen von ein paar Kumpels, ist das als echt große Leistung anzuerkennen.

Und genau darum geht es in der Hobbyentwicklerszene: Du hast eine Leidenschaft, einen Ansporn, der dich trotz des enormen Widerstands immer motiviert, weiter zu machen. All diese Jungs schauen nicht auf das Geld, das sie vielleicht verdienen könnten, sie machen Spiele aus tiefster Überzeugung vom eigenen Spielkonzept. Sie haben Videospiele als Medium für ihre Geschichte auserwählt und werden ihre Mission erst dann beendet haben, wenn alles erzählt worden ist. Sich in ihre Situation zu versetzen und all die Zwischenschritte zu beachten, ist geradezu umwerfend. Genau das macht auch die ganz eigene Faszination dieser Szene aus. Seiner Stimme in einer Millionenschar Gehör zu verschaffen, ist eine echte Leistung. Hobbyentwickler sind eine undenkbar Bereicherung für die Spielergemeinde, und mit jedem vergangenen Tag schenken wir ihnen mehr Beachtung. Sie spiegeln das Herzblut unserer größten Leidenschaft wider. Wer weiß, in welche Richtung sich die Industrie ohne sie bewegt hätte. Das ist nicht nur ein Umstand, den ich mir nicht ausmalen möchte, es ist genauso ein Umstand, um den ich froh bin, dass er nicht existiert.

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

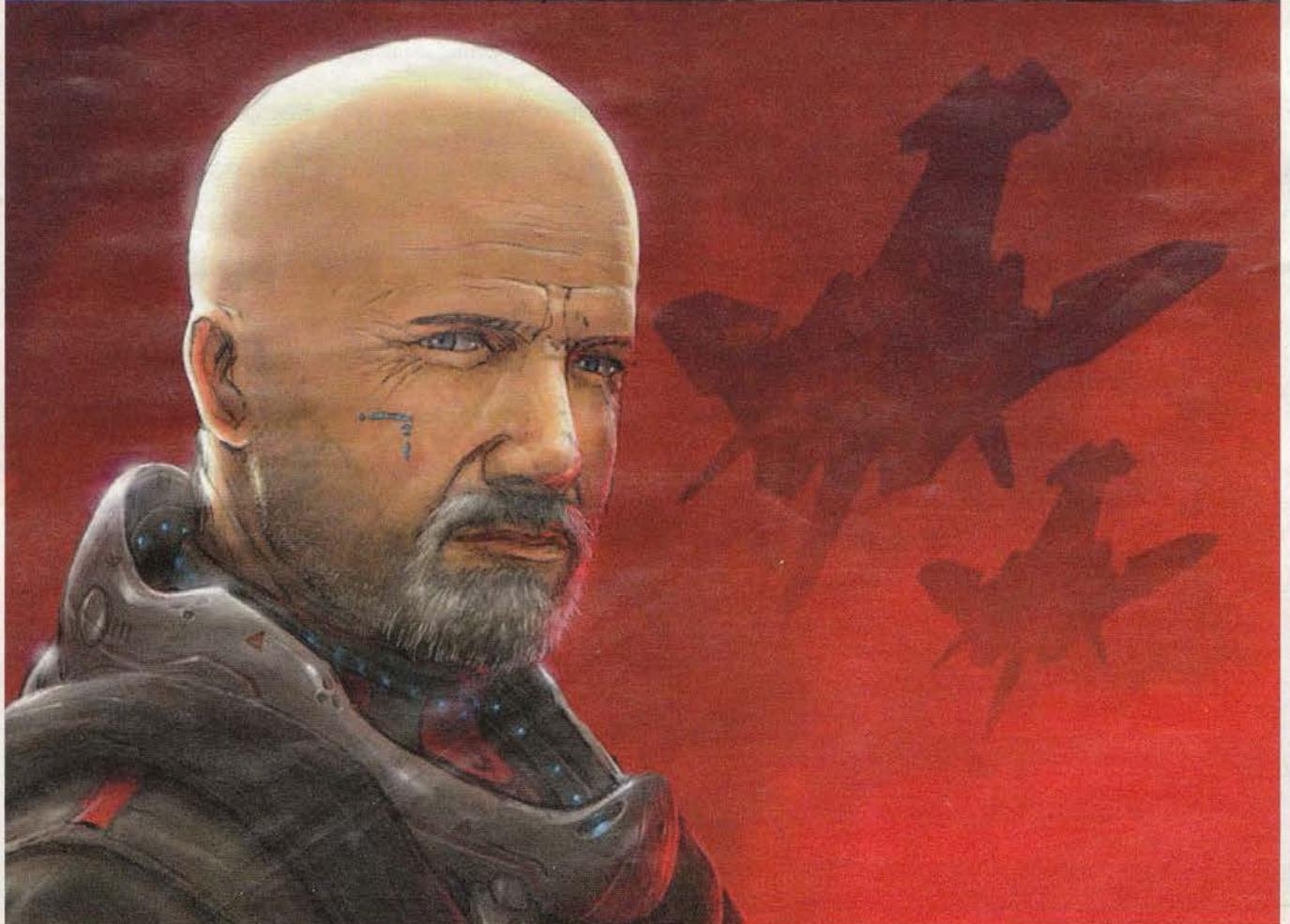


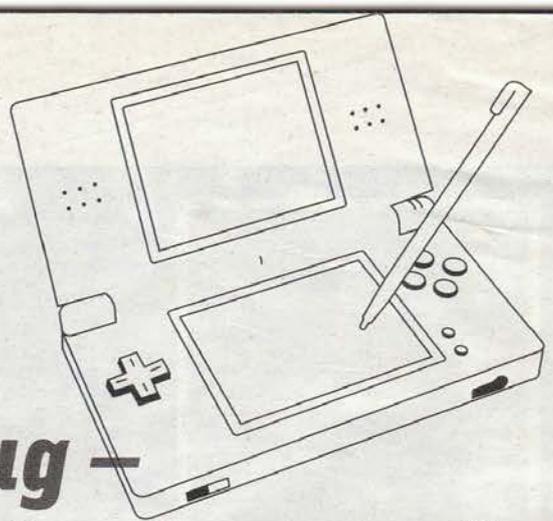
**NMAG-O-RAMA**

Unterstützt Nibris und Crossbeam! Was wollt ihr den Hobbyentwicklern sagen, mit auf den Weg geben? Reicht uns eure Statements ein, wir leiten sie weiter.



Trotz cooler Grafik und stimmungsvollen Artworks: Einen Publisher oder gar Release-termin gibt es von Raid over the River nicht.





## DS im Höhenflug – wird Nintendo die Marke Game Boy einstampfen?

*\*schnipp\**. Das hier ist Nintendo DS. Ein Handheld mit zwei Bildschirmen und einem Touchscreen. Unser drittes Standbein neben GameCube und Game Boy Advance. *\*schnapp\**.

So oder zumindest so ähnlich klangen die Worte Nintendos aus dem Jahre 2004, als man in Los Angeles auf der Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) die neue Handheld-Generation vorstellte. Mittlerweile ist die alte E3 Geschichte, und auch der Nintendo DS sieht längst nicht mehr nach dem aus, was wir damals zu Gesicht bekamen. Kosmetischer Natur gab es bereits zwei grundlegende Änderungen seit der ersten Ankündigung, vor allem aber dürfte die Bezeichnung als drittes Standbein heutzutage eher schon als Majestätsbeleidigung verstanden werden. Denn seit seinem Verkaufsstart in den USA am 21. November 2004 feiert der Handheld durchgehend Erfolge und Rekorde und hat sich vom kurzzeitigen Innovationswunder längst zum etablierten Dauerbrenner entwickelt. Daneben feiert auch die Wii klare Erfolge gegen die Konkurrenz, und so darf sich Nintendo nach vielen Jahren wieder über die Marktführerschaft freuen. Zählen wir durch: Die Spitze hält Nintendo DS, gefolgt von Wii. Macht also zwei von drei Beinen, ohne dass der Konzernins Wanken gerät. Lange nachdenken müssen wir nicht, um zu merken, dass anscheinend auch zwei Beine reichen, um im Gleichgewicht zu bleiben. Vom langjährigen portablen Erfolgsrezept „Game Boy“ spricht derzeit keiner mehr, und auch im Innovationskonzept von Nintendo, das schon fast zwingend Eingabemöglichkeiten wie den Stylus oder die Wii-Fernbedienung benötigt, scheint kein Platz mehr zu sein für die Konsole, die Nintendo einige Jahre im Alleingang über Wasser hielt. Es wäre nun unfair, wenn man das traditionsreiche Unternehmen aus Kyoto an alten Aussagen festnageln würde, denn der große Erfolg des Nintendo DS kam sicherlich auch für Nintendo selbst überraschend. Was allerdings sollte man nun tun, um in Zukunft weiterhin in der Erfolgsspur bleiben zu können? An dieser Stelle kommen nun drei Szenarien in Frage, die wahrschein-

lich von einer vierten Variante am Ende ausgestochen werden. Denn Wahrsagen kann auch ein Redakteur bisweilen nicht.

1. Nintendo entwickelt parallel zum Nintendo DS einen neuen Game Boy und belebt damit die Strategie der drei Standbeine neu. Der neue Game Boy bietet eine moderne Hardware und tritt somit in direkte Konkurrenz zu Sonys PlayStation Portable, wird aber wohl auch Konkurrenz im eigenen Hause bedeuten.
  2. Nintendo entwickelt einen Nachfolger des Nintendo DS, der weiterhin auf besondere Eingabemöglichkeiten setzt, dabei aber eine runderneuerte Hardware bietet. Moderne Grafik und zwei berührungsempfindliche Bildschirme sorgen für neue Möglichkeiten auf dem Handheld-Sektor. Die Marke Game Boy wird wohl im Archiv landen.
  3. Nintendo entwickelt einen Nachfolger des Nintendo DS, verzichtet allerdings auf den Namen. Stattdessen wird die Marke Game Boy verwendet, die auf dem Markt einen vergleichbaren Status wie Sonys PlayStation hat.
- Alternativ könnte man natürlich auch auf den absurden Gedanken kommen, dass Nintendo derzeit noch immer die Dreibein-Schiene fährt. Erfolgreicher Handheld, erfolgreiche Heimkonsole und dazu noch immer Lizenztitel für die altersschwache dritte Konsole. Bei der unglaublichen Anzahl von stolzen null Neuentwicklungen für den Game Boy Advance aus eigenem Hause scheint man das Gerät aber eher bereits in Gedanken begraben zu haben.

Die hohen Verkaufszahlen des DS geben dem Arbeitgeber von Super Mario recht. Ob man mit dem gleichen Konzept und dem alten Namen allerdings noch stärker gewesen wäre?

HEIKO ELLINGER, N-LIFE.DE

**NEXTMAG**

**HASEN-INVASION**  
im nächsten NMag.  
Ab 30.11.2007 am Kiosk



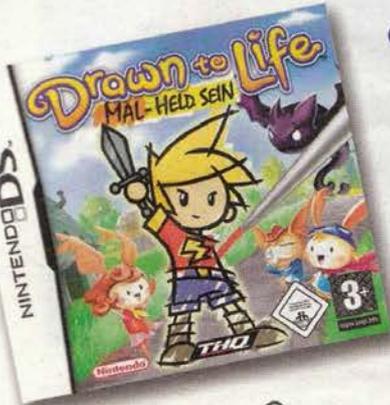


**„Male meine Welt!“**

Male einen Hintergrund,  
schneide die Anzeige aus und versende sie an:  
THQ Entertainment, Drawn to Life Wettbewerb,  
Kimplerstr. 278, 47807 Krefeld  
und gewinne\* einen von 10 Nintendo DS  
mit dem Spiel Drawn to Life

# Drawn to Life™

**MAL-HELD SEIN**



## Dein Held Dein Abenteuer

Rette ein ganzes Dorf und seine Einwohner vor einer Schattenkreatur und lasse es in einem neuen Glanz erstrahlen - und das mit Hilfe Deines eigenen Helden.

Du kannst zeichnen was immer Du möchtest - Helden, Waffen, Werkzeuge, Tiere, Pflanzen und fast alles andere im Spiel!

Tausche Zeichnungen mit Deinen Freunden!

Spiel mit Deinen Kreationen und mal Deine eigene lebendige Welt!



NINTENDO DS™

**THQ**  
WWW.THQ.DE

© 2007 THQ Inc. THQ, Drawn to Life and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

\* Teilnahmebedingungen: **Teilnahmeschluss ist am 31.12.2007, 23.59 Uhr.** Die mehrfache Teilnahme mit dem Ziel, die Gewinnwahrscheinlichkeit zu beeinflussen, führt zum Ausschluss von der Verlosung! Der Rechtsweg ist genauso ausgeschlossen wie die Auszahlung der Gewinne in bar. Mitarbeiter von THQ sowie deren Angehörige dürfen leider nicht teilnehmen. Die THQ Entertainment GmbH behält sich das Recht vor, das Gewinnspiel insbesondere aus technischen Gründen jederzeit und ohne Angabe von Gründen zu beenden. THQ verpflichtet sich dazu, persönliche Daten vertraulich zu behandeln und nicht an Dritte weiterzugeben.

**NOCH NIE WAR  
DEIN DS SO BUNT!**

# NERVOUS BRICKDOWN



Nervous Brickdown ist eine riesige Herausforderung an Deine Geschicklichkeit und Deine Reaktionen. Du reist durch neun Welten und bestehst völlig verrückte Abenteuer:

- **Rette Deine Freunde vor Haien und Blubberblasen!**
- **Verfolge gegnerische Raumschiffe und Aliens!**
- **Puste Deinen Golfball zum Erfolg!**
- **Erlebe 135 actiongeladene Level und zeige Deine unschlagbare Konzentrationsstärke!**



NINTENDO DS



[www.eidos.com](http://www.eidos.com)