

NMAG

Das kostenlose Nintendo-Magazin von Fans für Fans

Abgeknallt

THE
CONDUIT

Vorschau

Expressiv

OKAMI

Test

Zugeschlagen

SSBB LESER-
CHALLENGE

Gewinnspiel

Shake it Baby!

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

100%
kostenlos

WILLKOMMEN!

Liebe Spieler und Spielerinnen,

„was lange währt, wird endlich gut“ oder „Gut Ding will Weile haben“ – Sprichwörter, die das Positive an zeitlichen Verzögerungen hervor kehren, gibt es einige. Verzögert hat sich, wie ihr bemerkt habt, auch die zweite ePaper-Ausgabe des NMag, die ihr just in diesem Moment vor euch auf dem Bildschirm habt.

Wir möchten uns für die zeitweilige Abstinenz entschuldigen und geloben Besserung in Form eines regelmäßigeren und wieder monatlichen Erscheinungsrhythmus. Um diesem Vorhaben zusätzlichen Nachdruck zu verleihen, haben wir uns zur Erreichung dieses Ziels tatkräftige Hilfe an Bord geholt: Ab dieser Ausgabe unterstützen uns Marcus im Layoutbereich und Bettina als Frauenanteil in der Zunft der Schreiberlinge - herzlich Willkommen, ihr beiden!

Ganz im Sinne der oben genannten Phrasen hoffen wir, euch auch mit der aktuellen Ausgabe wieder gewohnt pfiffige NMag-Kost servieren zu können - unter anderem warten in der E3-Nachlese Artikel zu Shaun White Snowboarding, Wii Sports Resort und The Conduit auf euch, zum Testappell stellten sich unter anderem Okami, Final Fantasy Tactics A2 - Grimoire of the Rift und Ninja Gaiden: Dragon Sword.

Wir wünschen euch wie immer viel Spaß mit dem NMag und wer weiß, vielleicht sieht man sich ja - trotz Nintendo-Abstinenz - auf der letzten Games Convention im schönen Leipzig!

In diesem Sinne - happy playing,

NMAG -Team



Super Smash Bros.
Leser-Challenge



Castlevania



Sonic Unleashed

Schnellfinder

Mit einem Klick auf der richtigen Seite

KOMPAKT

Spielwiese

VORSCHAU

Wii Sports Resort
Shaun White Snowboarding:
Road Trip
Castlevania Wii & DS
Wario Land Shake
The Conduit
Samba de Amigo
Wii Music
Rock Revolution
Rhythm Heaven
Mystery Files: Million Heir
Kirby Super Star Ultra
Sonic Unleashed

TEST

Final Fantasy Tactics A2
Okami

We love Golf!
Führerscheincoach 2008
Ninja Gaiden: Dragon Sword
Teenage Zombies
New International Track & Field
Der Unglaubliche Hulk
Animal Genius
Zoo Hospital
Space Invaders: Extreme
Igel Ärgern

NMAG-O-RAMA

Smash Bros. Leser-Challenge

FEATURE

Quo Vadis, Mario Kart
Bei Nintendo kommt nichts weg
Vorschau
Impressum

The Conduit





GAMES CONVENTION

Auf nach Leipzig!



Vom 21. bis zum 24. August findet in Leipzig wieder die Games Convention statt. Zum voraussichtlich letzten Mal wird die Stadt im Osten Deutschlands als Messestandort Tausende von videospielbegeisterten Besuchern anziehen – ab nächstem Jahr wird Köln mit der GAMESCom aufgrund der Unterstützung des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (kurz BIU) diese Rolle übernehmen. Wir haben für euch noch einmal fünf Gründe für bzw. gegen den Leipzig-Besuch aufgelistet.

- Es ist das letzte Mal Leipzig! Die originale Games Convention ist ein Ost-Produkt, dem gehuldt werden muss!
- im August führen alle Zocker-Wege nach Leipzig. Zocken, Gleichgesinnte treffen und Spaß haben ist das Motto der Messe.
- mit Video Games Live gibt es ein Eröffnungskonzert in der Arena Leipzig, das sich den Highlights der Videospiegelgeschichte widmet - abgerundet von einem Cosplay-Wettbewerb
- Nintendo wird nicht vertreten sein („wie traurig!“)
- Kein The Conduit – die Shooter-Hoffnung von High Voltage hat derzeit noch keinen Publisher

Krankenhaus Nintendo in der Notaufnahme

Was ist es, Herr Doktor? „Es ist Casualitis!“ Oh, mein Gott wie furchtbar. Kann man ihn noch retten? Es sieht schwierig aus, der Patient kann sich nur selbst helfen. Der Blick auf die aktuelle Releaseliste ist ernüchternd. Neben Wario Land Shake und vielleicht noch Animal Crossing schauen alteingesessene Wii-Zocker in die Röhre. Kein Vergleich zum starken 360-Lineup, das mit Titeln wie Resident Evil 5, Fable 2, Banjo-Kazooie 3 etc. aufwarten kann. Diese Liste könnte man noch lange fortsetzen. Doch zurück zu unserem Patienten – ist Besserung in Aussicht? Definitiv, denn momentan ist ein gewisser Tiefpunkt erreicht, der nicht unterschritten werden kann. Auch wurde die harte Kritik am Line-up in Los Angeles gehört, schließlich entschuldigte man sich im Nachhinein für die grausige Vorstellung. Statements wie die Ankündigung von Pikmin 3 sollten die Gemüter beruhigen. Eine weitere Erklärung für die vermeintlich prekäre Lage ist, dass Nintendo im Gegensatz zur Vergangenheit seine Titel erst sehr kurzfristig zeigt – Iwatas Lieblingsfirma Apple (neben Nintendo) lässt grüßen. Da ein Zelda aber gute drei Jahre entwickelt wird, ist es auch um ein Zelda-Team sehr lange still. Aber fakt ist: Irgendwas müssen die ja machen. Genau wie die Retro Studios... So bleibt wohl nichts Anderes übrig, als allen Angehörigen des Erkrankten eine Dosis Geduld zu verschreiben.



Emils Kuriositätenkabinett

Navi Trackers

Navi Trackers – ursprünglich als eigenständiges Spiel geplant und sogar auf Europas Releaselisten als Tetras Trackers geführt - doch plötzlich verschwand es von diesen Listen wieder und wurde quasi durch die Umsetzung von Four Swords für Nintendos GameCube ersetzt. Hier in Europa enthielt dieses Spiel Story-Modus und Schattenduelle. In Japan gab es aber noch einen dritten Modus: Navi Trackers! Gespielt wird auch hier mit dem GBA.

Ziel ist es gegen andere Spieler, die Zeit oder Tingle 100 Medaillen in der richtigen Reihenfolge einzusammeln. Unterstützt wird man hier von einem Kapitän, etwa Tetra oder dem Leuenkönig. Außerdem hatte Navi Trackers vollständige Sprachausgabe für Charaktere wie Tetra oder ihre Piraten – nur Link wurde weiter auf seine bekannten Urschreie reduziert. Die Sprachhürde bei diesem Titel ist leider etwas größer, hat man die recht simple Spielmechanik aber erstmal verstanden, steht einem Duell mit drei Mitspielern nichts mehr im Wege! Warum das Spiel in den

westlichen Veröffentlichungen von Four Swords entfernt wurde, wird wohl ein Rätsel bleiben – wurde doch auf der E3 eine fertig lokalisierte Version gezeigt.



Wii Sports Resort

ENTWICKLER Nintendo
PUBLISHER Nintendo
GENRE Sport
TERMIN Frühling 2009

WII SPORTS RESORT

Nintendo lädt zum Aktiv-Urlaub auf die Insel



**Sommer-Sonne-Spaß
 Urlaub mit exakter
 Steuerung durch
 die 1:1 Bewegungs-
 übertragung.**



Mit der sportlichen, blauen Disc von Wii Sports werden wohl die meisten von uns ihre ersten Wiimote-Schwünge gemacht haben. Im Frühling kommenden Jahres bekommt das erfolgreiche Sportspiel nun ein Sequel beschert – und wird Grobmotoriker vor einige Probleme stellen.

Präzision 2.0

Mit dem Spiel gemeinsam wird das Wiimotion Plus-Zubehör samt neuer Silikonhülle ausgeliefert. Die neue Peripherie ermöglicht es Bewegungen 1:1 von eurer Hand auf den Bildschirm zu übertragen. Wii Sports Resort siedelt sich thematisch im bunten Sommer-Sonne-Spaß-Urlaub an. Da sich das Spiel noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, wurden lediglich drei Disziplinen gezeigt. Das Schwertspiel hebt euch auf einen Ring, in dem es gilt euer Gegenüber aus selbigem zu befördern. Was im Grundprinzip zwar auch ohne das Controller Add-On funktioniert hätte, macht aber gerade durch Motion Plus erst wirklich Spaß. Die Schlagstärke wird exakt erfasst, jeder Zentimeter simuliert. Selbiges

gilt für Frisbee, in dem ihr das Urlaubs-UFO zu einem vorgegebenen Punkt werfen müsst. Als einziges der drei Minispiele mit dem Nunchuk steuerbar ist „Mii Wave Race“. Dreht ihr eure Handgelenke nimmt das Jet Ski Fahrt auf. Vom Wellenreiten erwarten wir uns besonders viel – schließlich ist mit Katsuya Eguchi einer der Köpfe von Wave Race 64 im Entwicklerteam an Bord.

Einfach Spaß

Das fertige Spiel soll mit mindestens zehn Sportarten aufwarten können. Welche das sein werden, bleibt vorerst ein Geheimnis. Ein Blick in den Ferienkatalog lässt aber recht gute Vermutungen anstellen, was noch dabei sein wird. Ein Tipp der Redaktion: Badminton. So oder so hat das bereits Gezeigte einen positiven Eindruck hinterlassen. Wenn jetzt noch WiFi-Connection-Unterstützung käme...

Robert Rabe

- ✚ *Wiimotion Plus ist echte Bereicherung!*
- ✚ *Sport im Frühling ohne Heuschnupfen!*
- ✚ *Disziplinen bewegen sich nur auf Minispiel-Niveau*
- ✚ *Langzeitmotivation kaum gegeben*

**Wir haben den Cluburlaub
 bereits gebucht.**



WIIMOTION PLUS

Was eine Verlängerung von gut drei Zentimetern und ein paar zusätzliche Beschleunigungssensoren so alles bringen kann. Schon mit der ersten Vorstellung der Wii-Fernbedienung wurde eine realitätsgetreue Adaption der Bewegungen angenommen. Doch im Endeffekt sollten alle feinfühligeren Befehle an den zu „grobem“ Sensoren der Wiimote 1.0 vorbei gehen. Als erstes 3rd-Party-Spiel wird Red Steel 2 von Ubisoft von den neuen Fähigkeiten Gebrauch machen. Das von AiLive in Kalifornien entwickelte Zubehör wird gemeinsam mit Wii Sports 2 erscheinen. Ein Preis wurde für das Gerät mit mehr Feingefühl noch nicht genannt.



**SHAUN WHITE
SNOWBOARDING:
ROAD TRIP**

PUBLISHER Ubisoft
ENTWICKLER Ubisoft Montreal
GENRE Action Sport
TERMIN Winter 2008

SHAUN WHITE SNOWBOARDING: ROAD TRIP

Immer cool, immer am Limit. Das hat schon Tony Hawk und nicht zuletzt dessen Videospiele groß raus gebracht. Einen ganz ähnlichen Weg schlägt nun der Youngstar Shaun White ein, der diesen Winter plattformübergreifend Pate für Ubisofts neues Snowboard-Franchise steht. Obwohl das Spiel auch für alle anderen Systeme erscheint, bekommt die Wii abgesehen von der Spielidee und dem Fokus auf ein ausgefeiltes Tricksystem ein eigenes Spiel. Und der Knackpunkt dabei: In Road Trip könnt ihr dank dem Balance Board snowboarden – nicht nur Knöpfchen drücken.

INFO AM RANDE
Der gerade mal 21-jährige Shaun White aus San Diego gewann 2006 bei den Olympischen Winterspielen in Turin Gold.

Bereits seit seinem 13. Lebensjahr steht er beim Board-Hersteller Burton unter Vertrag.

Ganz der Tony: Auch auf dem Skateboard konnte er bei zahlreichen Wettbewerben Erfolge feiern.



Der detail-arme Comidook wirft uns nicht vom Snowboard. Hier besteht bis zum Release noch Verbesserungsbedarf.

Bionik meets Videogames

Die Steuerung macht das Spiel zu dem, was es ist. Genau wie auf einem Snowboard steht ihr auf dem Balance Board. In der Ecke des Bildschirms findet ihr dabei eine Board-Skizze, die euch verrät, wie ihr euer Gewicht auf der Wunderwaage verlagert. Links und rechts lässt euch künstlerisch die Kurven carven, vor und zurück beschleunigen bzw. bremsen. Letzteres wird aber natürlich nicht verwendet, schließlich haben's Snowboarder drauf! Was ihr wirklich auf dem Kasten habt, könnt ihr bei den Tricks zeigen. Über Knopfdruck auf der Wiimote könnt ihr in der Halfpipe grabben und auf Geländern slidern. Die Steuerung machte auf uns einen ebenso intuitiven wie

Man fühlt sich auf dem Balance Board genau wie auf einem Snowboard.

präzisen Eindruck. Wenn das Ganze im echten Schnee mal so einfach wäre wie bei seinem Pixel-Pendant... Zwar noch nicht direkt anspielbar, aber in der Endversion ebenfalls verfügbar sein, wird die Steuerung mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk.

5-Länder Tournee

Shaun White für Wii schickt euch auf eine Weltreise durch fünf Länder in denen ihr jeweils vier Wettbewerbe zu bestreiten habt. Zeitrennen, Trickwettbewerbe, Half-Pipe Contests – das volle Repertoire ist am Start. Das Spielgeschehen startet in Park City, Utah von wo ihr euch auf den Weg Richtung Kanada, Europa und Japan macht. Ob und wie man die Destinationen an örtlichen Besonderheiten ausmachen kann, bleibt aber noch abzuwarten. Wie es sich für einen Road Trip gehört, verfügt euer ständig wachsendes Team über einen Van, der als eure Steuerzentrale fungiert. Hier ruft ihr Mails ab, nehmt Aufträge an, seht Stati-

Multiplattform-Spiele wii sie sein sollten:
Echtes Gefühl und zero Portierung.

Auch das Passieren von Toren ist eine Wettbewerbsform.



Im Replay bleibt auch die Zeit das Bergpanorama zu genießen.

stiken ein und stellt euer Team zusammen. Pro Wettbewerb ist das ein Fahrer, der wie üblich gewisse Stärken und Schwächen hat, als auch ein Kameramann, der euch während der Fahrt mit Boosts und anderen Boni versorgen kann. Shaun White: Road Trip lässt uns bereits mitten im Sommer auf Schnee hoffen. Alle Wintersport-Begeisterten und Leute, die neues Balance Board-Futter suchen, behalten den Titel im Auge!

Robert Rabe

- +
 - +
 - +
 - +
- realitätsnahe Steuerung mit dem Balance Board
umfangreiche Modi, sorgt für Wiederspielwert
spartanische Grafik
keine Unterstützung der WiFi-Connection



Das wird ein heißer Gipfel-Tanz!

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA

Nintendo DS

PUBLISHER Konami
ENTWICKLER Konami
GENRE Jump'n'Run/RPG
TERMIN n.n. bekannt



ORDER OF ECCLESIA

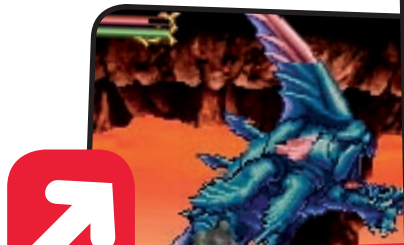
Im Gegensatz zu Nintendo konnte Konami auf der diesjährigen E3 zeigen, dass sie auch nach dem Release von Metal Gear Solid 4 noch das ein oder andre heiße Eisen im Feuer haben. Namentlich sind das vor allem zwei Castlevania-Titel: das klassisch angelegte Order of Ecclesia für DS und ein Beat-'em-Up namens Judgement für Wii.

Konservativ und experimentierfreudig zugleich

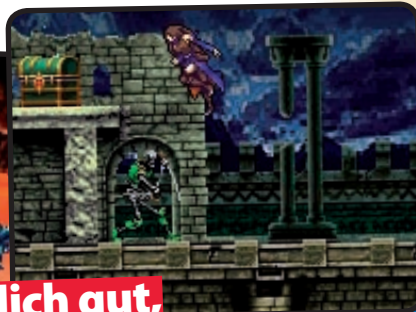
Order of Ecclesia war den Fans der Serie bestimmt schon keine Unbekannte mehr: bereits Mitte März wurde der Titel auf einem Pre-E3-Event vorgestellt. Zum ersten Mal seit Castlevania Legends, welches

1998 für den GameBoy erschien, wird es möglich sein, eine Protagonistin zu spielen. Shanoas Abenteuer setzt dabei direkt nach der Ära von Richter Belmont ein und soll über 20 erkundbare Abschnitte beinhalten. Über 100 Waffen- und Zauberkombinationen werden den Infos nach über das neue Glyph-System möglich sein – man wird nämlich bis zu drei verschiedene Aktionen miteinander kombinieren können. Eine Fähigkeit, die auch beim Lösen von Rätseln zur Anwendung kommen soll. In Judgement dagegen wird man sich saftige Zweikämpfe mit zahlreichen Charakteren der Serie liefern können, von Simon Belmont bis hin zu Dracula höchstper-

sönlich werden sich mindestens 14 Charaktere, von denen bisher aber nur sechs bekannt sind, ein Stell-dichein geben. Das Charakterdesign übernahm dabei Takeshi Obata, der einigen vielleicht noch durch seine Arbeit an der erfolgreichen Anime-Serie Death Note ein Begriff sein könnte. Wenn man ein Spiel für die Wii unter die Lupe nimmt, muss man zwangsläufig die Frage nach der Steuerung stellen: Über den Nunchuck werden die Bewegungen des Charakters gesteuert, während das Schwingen der Wiimote für Standardangriffe verwendet wird. Das funktioniert insofern, als dass man sich vollkommen frei durch die Arena bewegen kann und nicht – wie sonst in Beat-'em-Ups – auf eine zweidimensionale Kampfebene und das Bleiben bei seinem Gegner angewiesen ist. Zusätzlich



Fazit: Sicherlich gut, wirkt aber leicht altbacken.



CASTLEVANIA

Castlevania-Fans kommen demnächst wieder voll auf ihre Kosten

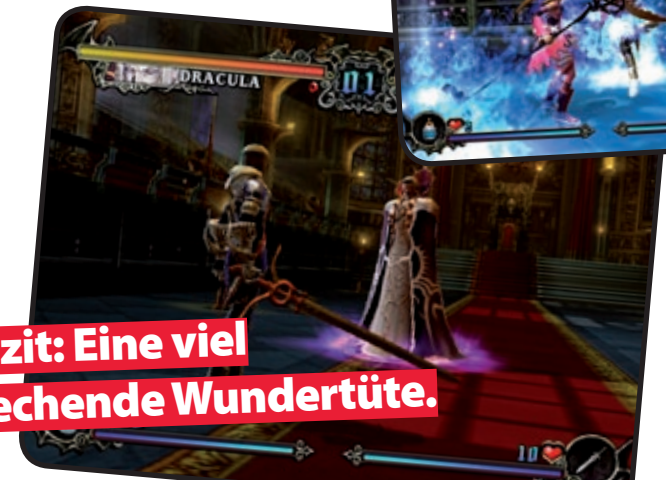
JUDGEMENT

gibt es am unteren Rand des Bildschirms eine sich mit der Zeit füllende Leiste, die bei Spezialangriffen zum Tragen kommt. Mehr oder weniger verständliche Skepsis wird uns hoffentlich bald genommen werden – immerhin arbeitet an dem Spiel das Team von Eighting, das mit diversen Bloody Roar-, Naruto- und Bleach-Titeln schon auf einige Beat-'em-Up-Erfahrung zurückblicken kann. Europäer haben mit einem Release jedoch nicht vor 2009 zu rechnen.

Daniel Büscher



Fazit: Eine viel versprechende Wundertüte.





ENTWICKLER Good-feel
PUBLISHER Nintendo
GENRE Jump'n'Run
TERMIN 26. September

WARIO LAND SHAKE

„Hast du etwa schon genug von Minispielsammlungen?“



DER HAUPTCHARAKTER

Erstmals erschien Wario als Marios böser Gegenspieler in Super Mario Land 2 für den GameBoy, wo er auch prompt des Klempners hart erarbeitetes Schloss für sich beanspruchte. Schon der Name steht für sein gieriges Auftreten: das japanische Wort „warui“ bedeutet so viel wie „böse“. Nach weiteren Antagonisten-Rollen, etwa in dem SNES-Spiel Mario & Wario, das von dem Entwicklerteam Game Freak (Pokémon) entwickelt wurde, durfte Wario eigene Rollen übernehmen und gemeinsam mit anderen Charakteren Kartrunden drehen und Tennisplätze unsicher machen.

SCHON GEWUSST?
 Wario World erschien in Japan fast ein ganzes Jahr später als in Europa!

Man sieht es Wario an: nach Jahren, in denen er immer nur Anweisungen an Spieler geben durfte, ist es mal wieder dringend notwendig geworden, sich selbst zu bewegen und der eigenen Wampe den Kampf anzusagen. In Wario Land Shake darf der dickbäuchige Bösewicht zum ersten Mal seit Wario World, das bei uns 2003 für Nintendos GameCube erschien, wieder die Jump'n'Run-Stiefel schnüren. Ab Ende September wollen dann auch hierzulande über 20 Stages durchhüpfen und sicherlich auch die bekannten

abgedrehten Fähigkeiten des Protagonisten benutzt werden, während die Japaner das Spiel bereits seit Juli zocken dürfen. Die Animationen werden dabei alle handgezeichnet sein – ein Aspekt, der allen Unkenrufen zum Trotz eine Menge Aufwand bedeutet. Das Ergebnis sieht dafür aber auch aus wie eine spielbare Zeichentricksendung!

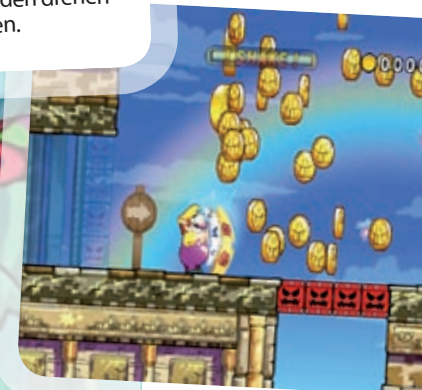
Die Steuerung wird über die waagrecht gehaltene Wiimote erfolgen. In Videos konnte man bereits sehen, dass die Wiimote etwa geschüttelt werden muss, um Münzen aus Beuteln und Gegnern heraus zu bekommen oder unterirdische Geheimgänge zu finden. Das Spiel ist wie seine Vorgänger für einen Spieler ausgelegt, als Unterstützung

beim Durchqueren von fünf Kontinenten mit ihren Dschungel-Ruinen, Wüsten und Ozeanen stehen verschiedene Vehikel wie eine Rakete oder ein U-Boot zur Verfügung.

Daniel Büscher



Ersteindruck:
Neue Ideen braucht das Land!



THE CONDUIT

ENTWICKLER High Voltage Studios
PUBLISHER n.n.b.
GENRE FPS
TERMIN Anfang 2009



THE CONDUIT

Haben wir hier den Erben von Perfect Dark?



Hin und wieder sieht das Spiel schon richtig gut aus.

Als Wii-Besitzer hat man es diese Tage nicht immer leicht. Echte Hochkaräter sind für Nintendos weiße Kiste nicht in Sicht, grafische Finesse scheint verpönt und die vehemente Ausrichtung des Konzerns auf die Casual-Gamerschaft stößt so manch alteingesessenem Spielehasen sauer auf. Um so schöner, dass uns die Entwickler von High Voltage einen Lichtschimmer am Horizont bescheren: The Conduit (zu deutsch: Der Kanal/Die Leitung) schickt sich an, Anfang 2009 für einen richtig gelungenen First-Person-Shooter-Paukenschlag zu sorgen.

Immer diese Aliens

Allzu viel ist über die Handlung von The Conduit derzeit noch nicht bekannt: Nach einer Alieninvasion verstrickt sich die Regierung der Vereinigten Staaten in dunklen Verschwörungstaten und zwielichtigen Handlungen – so weit, so Hollywood.

Die bisherigen Screenshots und besonders die aktuellen Videos von The Conduit wissen da schon mehr zu überzeugen. „Ein Wii-Titel, der wie ein

Xbox360-Spiel aussieht“, das ist nach eigenen Aussagen das ehrgeizige Ziel der Entwickler. Zugegeben, davon sind sie noch ein gutes Stück entfernt, aber die eigens für Wii entwickelte Quantum3-Engine zeigt nichtsdestotrotz, zu welchen grafischen Leistungen die Konsole imstande ist. Wie viele von den angekündigten technischen Eckdaten wie Echtzeit-Normal-Mapping, Reflektionen, Lichtbrechungen und Echtzeit-Schatten es letztlich ins fertige Spiel schaffen und ob das Ganze dann wie versprochen mit einer stabilen Bildwiederholungsrate über die Mattscheibe flimmert, wird sich zeigen.

Sprich mit mir

In Sachen Steuerung lehnt sich der Titel an vergleichbare Shooter wie Medal of Honor: Heroes 2 und Metroid Prime 3: Corruption an – das lässt hoffen. Ein weiteres Goodie in The Conduit stellt der Mehrspieler-Modus dar: High Voltage plant einen vollwertigen Online-Modus für bis zu 16 Spieler zu implementieren. Außerdem nutzt der Titel die auf der E3 angekündigte Peripherie WiiSpeak - neben zünftigen Schusswechseln dürft ihr euch also ebenso harsche



Ihr bekämpft die Gegner mit klassischen...

Wortgefechte liefern. Die Zutaten von The Conduit schmecken einzeln allesamt schon recht lecker, jetzt gilt es noch, die richtige Rezeptur zu erwischen, die Komponenten zu einem vollmundigen Ganzen zu vermengen – und jemanden zu finden, der die Kreation letztlich auch vertreibt, einen Publisher hat das ambitionierte Projekt derzeit nämlich noch nicht.

Matthias Heilig



... wie auch mit futuristisch angehauchten Waffen.



Dank WiiSpeak könnt ihr neben zünftigen Schusswechseln auch harsche Wortgefechte austragen



**Ersteindruck:
Hoffnungsträger!**

Ob Karaoke, diverse Musikinstrumente oder Tanzmatte – fest steht, dass Musiker in dieser Konsolengeneration voll auf ihre Kosten kommen. Ein Ende ist längst nicht in Sicht, in Zukunft darf sogar gerasselt und dirigiert werden - und vieles mehr!



ENTWICKLER Gearbox
Publisher Sega
Genre Musik
Termin 19.09.2008

SCHÜTTEL DIE MARACAS - IN SAMBA DE AMIGO



Schon für Dreamcast erschien dieser bunte Partykracher und wurde mit speziellen Maracas ausgeliefert, die ein tolles Samba-Feeling aufkommen ließen. Auch die Wii-Version, welche am 19. September erscheint, bekommt zwei Rasseln in Form

von Wiimote-Aufsätzen spendiert. Zwei? Richtig, gespielt wird nämlich wahlweise mit zwei Wiimotes oder der Wiimote-/Nunchuk-Kombination. Selbst Download-Content wurde von Sega angekündigt - großes Lob an die Entwickler!



Rasselspaß mit schrägen Äffchen!

MUSIZIEREN MIT DER WIIMOTE - IN WII MUSIC

»» TRAILER

Wii Music

ENTWICKLER Nintendo
Publisher Nintendo
Genre Musik
Termin 4. Quartal 2008



Nehmt die Wiimote in die Hand und stellt euch vor, es wäre ein Musikinstrument. So lässt sich Wii Music von Nintendo am besten beschreiben, denn euer Nachbar wird sich anders als bei Guitar Hero fragen, was ihr gerade treibt. Mit der Wiimote dürft ihr Ende des Jahres satte 60 Musikinstrumente imitieren - mit Mii-Un-

terstützung, null Komplikation und bekannten Melodien wie „Super Mario“. Zwar ist Wii Music der ideale Titel für Familien, doch befürchten wir, dass sich Hardcore-Spieler durch das extrem simple Spielprinzip schnell unterfordert vorkommen werden.

Fantasie vorausgesetzt!

ROCKEN OHNE INSTRUMENTE - MIT ROCK REVOLUTION

Wii-Spieler durften in Guitar Hero 3 mit einer Gitarre bewaffnet ihre Rock-Karriere starten und haben im dritten Quartal die Möglichkeit, zusätzlich mit Drums eine eigene Band in Rock Band zu gründen. Rocker sind also bestens bedient, weshalb wir uns über die Ankündigung von Rock Revolution von Ko-

nami wunderten, das Anfang des nächsten Jahres erscheinen soll. Es handelt sich dabei um einen Rock Band-Klon, der lustigerweise ebenfalls mit Instrumenten ausgeliefert wird - nur die Wii-Version nicht. Wii-Spieler müssen sich lediglich mit Wiimote und Nunchuk zufrieden geben.



Leicht überflüssig.

ROCK REVOLUTION

ENTWICKLER Zoe Mode
Publisher Konami
Genre Musik
Termin 1. Quartal 2009



ENTWICKLER Nintendo
R&D1 / TNX
PUBLISHER Nintendo
GENRE Musik
TERMIN 2008

RHYTHM HEAVEN

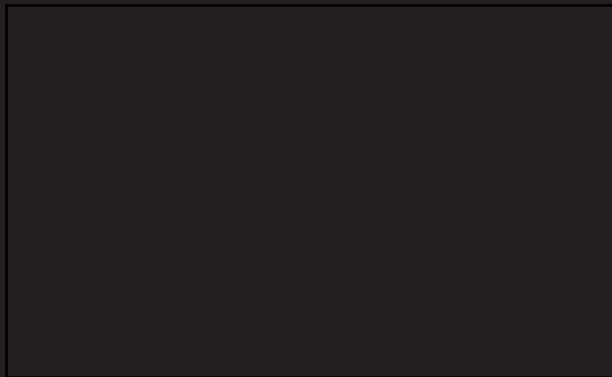
Der Markt wird in letzter Zeit von Musikspielen überschwemmt – manche sind richtige Perlen der musikalischen Unterhaltung, während man sich bei anderen eher fragt, ob die lieben Entwickler wohl jemals von etwas gehört haben, was sich Rhythmus nennt. Doch eines haben alle Spiele gemeinsam – sie legen einen Rhythmus auf ein (meist) lizenziertes Lied – doch was wäre mit einem Spiel, welches sich vollständig dem Rhythmus widmet und auf komplexe Mechanismen verzichtet?

Genau so macht es Rhythm Heaven. Die Idee stammt von den Entwicklern von Wario Ware, die diese schon auf dem GBA im nur in Japan erschienenen Rhythm Tengoku grandios umsetzten. Der zweite Teil stammt nicht mehr von Nintendos R&D 1, sondern von TNX, scheint aber seinem Vorgänger in nichts nachzustehen. Wir freuen uns auf eine westliche Veröffentlichung!

Emanuel Liesinger



»»TRAILER

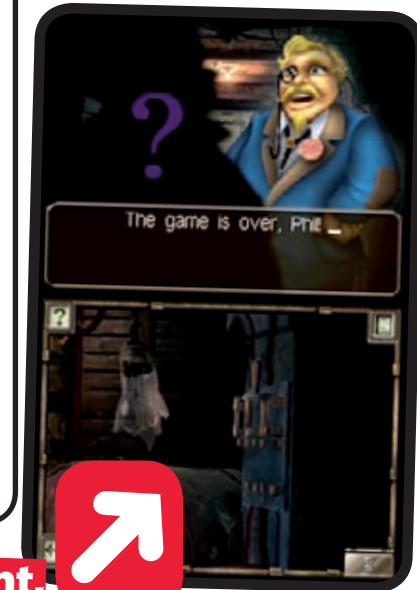


Fazit: Abgedrehtes Rhythmusspiel mit vielen neuen Ideen.

MYSTERY CASE FILES: MILLIONHEIR

Der Name sagt euch nichts? Das ist nicht unbedingt verwunderlich, denn Mystery Case Files-Spiele erschienen bisher nur für den PC. Das Grundprinzip dürfte allerdings den meisten bekannt sein: Suchbilder. Der Unterschied zu den Rätseln aus einschlägigen Illustrierten besteht darin, dass hier keine Bilder verglichen, sondern bestimmte Gegenstände gesucht werden müssen. Auf dem oberen Bildschirm ist dabei eine Großaufnahme zu sehen, während das Bild auf dem Touchscreen herangezoomt ist und die Gegenstände darauf warten, von euch angetippt zu werden – teils ganz offensichtlich, teils gut versteckt. Ein Zeitlimit und spezielle Varianten, in denen etwa nur der aktuelle Bildausschnitt zu sehen ist, machen euch zusätzlich das Leben schwer. Nintendo spricht von mehr als 1000 zu suchenden Gegenständen – wie lang man tatsächlich damit Spaß haben kann, bleibt aber noch offen.

Andreas Reichel



Fazit: Interessant, aber noch viele Fragezeichen.



ENTWICKLER Big Fish Games
PUBLISHER Nintendo
GENRE Adventure
TERMIN 2008

KIRBY SUPER STAR ULTRA



Fazit: Gar nicht verträumt!

Was gibt's zum einzigen Helden, der auch in rosa seine Würde bewahrt, noch hinzuzufügen? Nicht viel, meinen wir, und scheinbar auch Nintendo, denn mit dem neuesten Kirby-Ableger besinnt man sich mit einem Remake des beliebten SNES-Titels Kirby's Fun Pak auf die alten Zeiten zurück. Das Original wartete anno dazumal mit acht Spielen auf, die Neuauflage hat diese technisch aufgemotzt und fügt sogar ein ganz neues Abenteuer hinzu. In laufender, springender, schwebender und gegnerische Fähigkeiten kopierender Manier meistert ihr Level, die bunter denn je daherkommen. Nintendo lässt sich aber nicht lumpen und baute neben 3D-Cutscenes auch die obligatorischen Touchpen-Minispiele für bis zu vier Spieler ein. Man darf berechtigt fragen, wieso Nintendo jetzt selbst SNES-Titel für Remakes rauskrant, aber wir wollen uns nicht beschweren: Super Star Ultra sieht einfach zu gut dafür aus!

Andreas Reichel

SONIC UNLEASHED



Einhellige Begeisterung über einen Sonic-Titel! Wann haben wir das in den vergangenen Jahren das letzte Mal erlebt? Was Sega hier in der Mache hat, lässt jedem Sonic-Fan das Wasser im Mund zusammenlaufen. Das Spiel ist zweigeteilt in Tag und Nacht. Am Tag jagt Sonic mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Level, nachts verwandelt er sich in einen Wolf. Wolf-Sonic ist langsamer, stärker und kann seine Arme dehnen. Das Spielgeschehen erinnert nun eher an bekannte Jump'n'Runs. Jedes Level wartet mit einem Tag- und einem Nacht-Teil auf: Für genug Abwechslung ist also gesorgt. Sonic Unleashed sieht zwar bereits jetzt auch auf Wii gut aus, aber leider neigt die Framerate noch dazu, gelegentlich radikal einzubrechen – fatal für ein Sonic-Spiel! Wenn Sega diese Probleme aber in den Griff bekommt, steht uns ein wahrer Kracher bevor.

Andreas Reichel



Fazit: Bitte, bitte nicht vermessen, Sega!

ENTWICKLER Sega
PUBLISHER Sega
GENRE Jump'n'Run
TERMIN TBA



ENTWICKLER HAL Laboratory
PUBLISHER Nintendo
GENRE Jump'n'Run
TERMIN US 22. September/
EU TBA

FINAL FANTASY TACTICS A2

GRIMOIRE OF THE RIFT



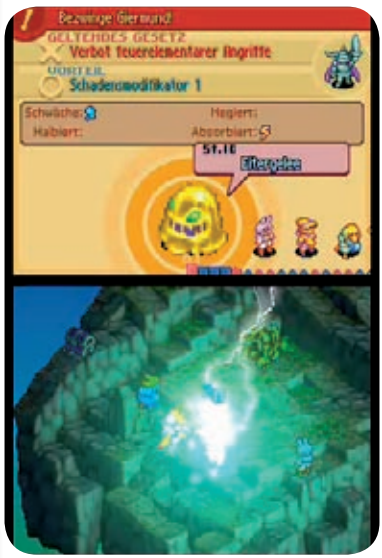
Square Enix beweist: Übung macht den Meister



ENTWICKLER Square Enix
PUBLISHER Square Enix
GENRE Strategie/RPG
USK ab 6 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 40 €

ZUSATZINFOS
 Die Idee war nett: für die westlichen Versionen gab es eine optionale Touchscreen-Steuerung spendiert. Diese ist aber einerseits aufgrund der guten Button-Steuerung unnötig und andererseits mehr als hakelig.

Das Spiel wurde bereits im Oktober in Japan veröffentlicht, in Europa und den USA kam es dagegen fast zeitgleich Ende Juni auf den Markt.



Der japanische Publisher, von manchen auch liebevoll Squeenix genannt, hat ja schon einige Strategie-Spiele für den Nintendo DS herausgebracht: das leicht durchwachsene Heroes of Mana fand den Weg in unser Testlabor, ebenso das rundum gelungene Final Fantasy: Revenant Wings. Nun setzt man mit Final Fantasy Tactics A2 noch einen obendrauf, und das gilt auch im Hinblick auf die Qualität. Als hätte man sich mit den vorigen Games erstmal einüben müssen, macht Grimoire of the Rift nun noch mehr richtig und ist damit ein Fest für jeden Hobby-Strategen!

Packt die Schwerter aus!

Durch ein magisches Buch in die Welt von Ivalice versetzt, macht sich der Schüler Luso auf die Suche nach einem Rückweg in seine eigene Welt. Um zu überleben, muss er sich einem der vie-

len Clans anschließen, die über das Erfüllen von Aufträgen ihren Unterhalt verdienen. Missionen kann man in der örtlichen Taverne gegen ein kleines Entgelt annehmen, um anschließend zwar nicht immer, aber durchaus häufig, als Monsterjäger in andere Regionen entsendet zu werden - womit wir auch schon wieder beim Hauptthema des Spiels wären, den taktischen Kämpfen. Rundenbasiert wird da gezaubert und sich duelliert, dass es kracht. Immerhin steuert ihr in den meisten Fällen bis zu sechs Einheiten, von denen jede auf unterschiedliche Spezialfähigkeiten zurückgreifen kann. Über 50 verschiedene Berufe, darunter etwa Scharfschütze, Weißmagier oder Mogry-Ritter, sichern hier die nötige Abwechslung. Besiegte Charaktere verschwinden zwar vom Feld, können aber wiederbelebt werden und bleiben euch auch nach dem Kampf erhalten.



Einspruch!

Auch der bereits aus dem GBA-Teil bekannte Richter ist wieder mit von der Partie und gibt euch zusätzliche Regeln, die ihr einhalten solltet. Tut ihr dies nicht, werdet ihr zwar nicht wie ehemals ins Gefängnis geworfen, müsst aber auf viele Boni verzichten. Die Ansicht lässt sich zwar nicht rotieren, wirklich störend ist das aber in den wenigsten Fällen. Die größten Pluspunkte zu guter Letzt sind der Umfang und die Technik – Zauber und Beschwörungen sehen klasse aus, der Sound ist vom Komponisten von Final Fantasy XII und über 300 Missionen, viele davon optional, sorgen für weit mehr als 40 Stunden Spielspaß.

Daniel Büscher



„Squeenix“ setzt mit Final Fantasy Tactics A2 noch einen obendrauf. - Ein Fest für jeden Hobby-Strategen!

- 🏆 formidable Technik
- 🏆 sehr Umfangreich
- 🏆 motivierendes Job-System
- 🏆 Story wirkt simpel und recyclet

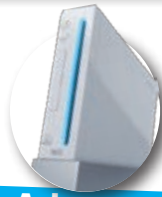
Wer sich dieses Spiel entgehen lässt, ist selbst schuld!





Wii
ENTWICKLER Ready at Dawn
PUBLISHER Capcom
GENRE Action-Adventure
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 45 €

OKAMI



Das vielleicht beste Action-Adventure seit Zelda jetzt auch für Nintendo Wii!

Die Steuerung im Kampf bedarf etwas Eingewöhnung.



Nebel zieht durch die Welt, Bäume verrotten, die gesamte Vegetation fällt in sich zusammen. Die Menschen haben den Glauben an jedwede Art von Besserung verloren.

Blieb der große kommerzielle Erfolg auch aus, so fegte Okami 2006 trotzdem wie der Wind durch den Blätterwald der Videospiele. Nicht zuletzt aufgrund seines eigenwilligen und zugleich begeisternden Grafikstils hat sich der Titel einen Ehrenplatz in der Hall of Fame der Zockkultur gesichert.

Der mit dem Wolf malt

Im toll erzählten Prolog erfahrt ihr, dass der Dämon Orochi aus seinem finsternen Verlies entkommen konnte und nun ganz Nippon in tiefe Verderbnis stürzt. Nebel zieht durch die Welt, Bäume verrotten, die gesamte Vegetation fällt in sich zusammen. Die Menschen haben den Glauben an jedwede Art von Besserung verloren. Bis - ja bis sich eine alte Legende über die Göttin Amaterasu bewahrheitet. Diese kommt als Reinkarnation in Form einer weißen Wölfin auf die Erde und schickt sich an, mit einem Pinselstrich die Welt zu retten. Das hört sich merkwürdig an, ist aber im Kern genau das, was Okami ausmacht: Ihr streift aus der Verfolgerperspektive in bester Action-Adventure-Manier durch ein in Tuschezeichnung gehaltenes Nippon, löst Aufgaben und bekämpft Geg-



Das spielt sprüht vor Details - achtet auf den Boden.

Die traumhafte Grafik lädt zum Verweilen ein.

ner - mit eurem göttlichen Pinsel. Durch einen simplen Tastendruck schaltet ihr in den Zeichenmodus, malt so behende mit der Wiimote geschwind eine schillernde Sonne an den grauen Mittagshimmel oder teilt Gegner kurzerhand durch einen sauberen Pinselstrich. Insgesamt gibt es 13 unterschiedliche Maltechniken zu erlernen. Die Bewegungen wollen dabei exakt ausgeführt werden, ansonsten zickt das Eingabegerät der Wii-Konsole - das ist hin und wieder ärgerlich und sorgt stellenweise für Frust.

Eine Welt für sich

Das wirklich schöne an Okami ist die stimmige Welt, die durch den einzigartigen Cel-Shading-Grafikstil erzeugt wird. Auch die Geschichte und die zahlreichen Rätsel wissen zu überzeugen und fesseln euch gut und gerne rund 25 Stunden an den Bildschirm. Negativ fällt die teils hakelige Wii-Steuerung auf, besonders in Kämpfen bringt diese euch das ein oder andere Mal um den Verstand. Das soll Abenteurer jedoch nicht abschrecken: Wer Okami einen Korb gibt, ist selbst Schuld!

Matthias Heilig



Grafikstil
 stimmige Spielwelt
 Wiimote-Steuerung

8

von 10

Expressiv und einzigartig!

WE LOVE GOLF!

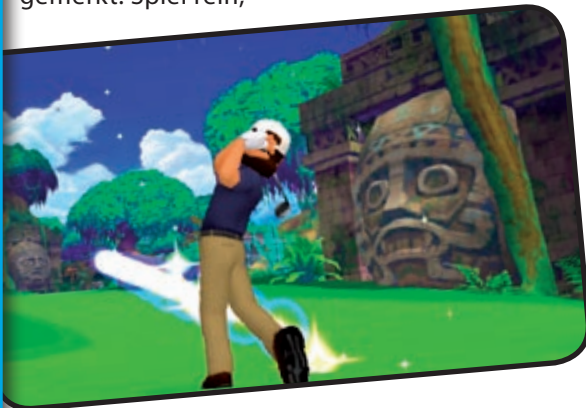
Ihr auch?

„Höschde Disziplin!“ Nicht mehr und nicht weniger forderte Jogi Löw von der deutschen Nationalmannschaft während der Europameisterschaft in Österreich und der Schweiz. Dass es trotzdem nicht ganz klappte, kann vorkommen. Jedoch - und jetzt komme ich auch schon auf den Punkt - mit viel weniger wird man auch bei We love Golf nicht weit kommen. Allerdings nicht, weil das Spiel so schwierig ist...

We Love Golf grenzt sich mit dem eigenen Anime-Stil von anderen Simulationen ab und bringt aufgrund des einfachen Schwierigkeitsgrades schnell erste Erfolge.

Auf der Schussfahrt gestürzt!

Schon in der Vorschau in der letzten Ausgabe hatten wir leise Zweifel am Langzeitspielspaß von Camelots neuestem Wurf angemerkt. Spiel rein,



Konsole an, Spielspaß vorhanden – eigentlich lässt sich der Titel gut an. Wie ein Gebrauchtwagen auf den ersten Metern, nach denen er rauchend und krachend auseinanderfällt. Okay, ganz so schlimm ist es bei We love Golf nun auch nicht. Doch nach den ersten Minuten, die aufgrund der leicht erlernbaren Steuerung

auch Anfängern und Golf-Muffeln Lust auf mehr bereiten, wird schnell klar, worauf es bei diesem Spiel hinausläuft. Wie in Stein gemeißelt verheißen die nächsten Stunden vor allem

eines: unzählige Matches gegen den Computer mit dem Blick auf Freispielbares, mehr Wiederholung als Abwechslung. Das ist eigentlich schade, da We love Golf ansonsten eine gute Figur macht.

Positive Nuancen werden gesetzt von launigen Mehrspieler-Partien an einem Bildschirm, dazu eine Prise WiFi-Connection, die einen mit einem Gegenspieler verbindet, wahlweise auch über Freundschaftscodes.

Hole-in-one, Birdie, Par – ich versteh nur Bahnhof!

Wenn es eine Zielgruppe gibt, für die We love Golf besonders zu empfehlen ist, dann sind es die blutigen Anfänger unter euch und euren Bekannten. Capcom Variante grenzt sich mit dem eigenen Anime-Stil sowie der arcadelastigen Ausrichtungen entschieden von bierernsten Simulationen wie EAs Tiger Woods ab und aufgrund des einfachen Schwierigkeitsgrades gibt es schnell erste Erfolge. Unterschiedliche Modi, darunter etwa das Turnier, das Spielfigurenmatch, bei dem man neue Kurse, Charaktere und Kostüme freischaltet oder der eher minispielartige Ringschlag-Modus sowie nicht zuletzt die WiFi-Funktion setzen einen Kaufanreiz für alle, die eigentlich mit der Variante aus Wii Sports zufrieden sind. Trotzdem hätte es gerne auch etwas mehr sein dürfen! Das gilt auch für die Anzahl der Kurse und die vor sich hin dudelnde Musik.

Daniel Büscher

- WiFi-Connection
- locker-flockige Steuerung
- Capcom-Kostüme
- auf die Dauer etwas zäh

7
von 10

Sympathisches Golfspiel mit Luft nach oben.



ENTWICKLER Camelot
PUBLISHER Capcom
GENRE Golf
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 50 €

ZUSATZINFOS:

Für die westliche Version von We love Golf integrierte Capcom zwei neue Kostüme, die Fans in einer Umfrage wählen konnten: Succubus Morrigan (Darkstalkers) und Ken (Street Fighter) standen bei den meisten ganz oben.

Ebenfalls nur für die westliche Version wurde der Online-Modus geschaffen, die japanischen Spieler gingen hier leer aus



FÜHRERSCHEINCOACH 2008



ENTWICKLER bhv
PUBLISHER bhv
GENRE Trainer
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 30€



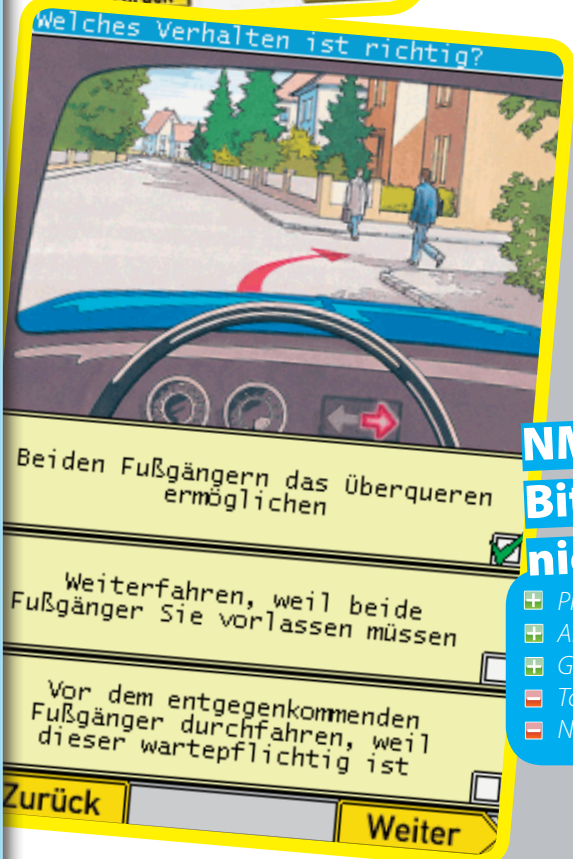
Hast du es satt, dein langweiliges Lernbuch Tag für Tag bis zur Prüfung täglich durchzublättern? Warum sollte man es nicht mal mit dem Führerschein Coach für den Nintendo DS probieren?

spielerisch zu erlernen. Unterschieden werden übersichtlich die einzelnen Fahrzeugklassen, bei den Übungsfragen und den Prüfungssimulationen. Detaillierte Auflistungen des Lernfortschritts zeigen, ob man gut auf den Test vorbereitet ist.

Ausgestattet mit dem aktuellen offiziellen TÜV-Fragenkatalog wird die Möglichkeit geboten, die komplexe Materie des Straßenverkehrs

Angenehme Hintergrundmusik beruhigt den Fahrschüler, während die Nervosität bei den Prüfungen durch Totenstille nicht gemindert wird. Weiterhin stört die Tatsache, dass die Reaktion des Touchscreens teilweise zu wünschen übrig lässt.

Bettina Furian



NMag-Wertung:
Bitte vergesst trotz des Spiels nicht euer Lernbuch!

5
 von 10

- ⊕ Prüfungssimulationen
- ⊕ Alle Verkehrszeichen mit Beschreibung
- ⊕ Große Bilder von schwierigen Verkehrssituationen
- ⊖ Touchscreen reagiert nur sehr schlecht
- ⊖ Navigation während der Übungen unübersichtlich

GEWINNSPIEL

Lernst du auch gerade für deinen Führerschein oder wollen Sie ihre Kenntnisse auffrischen? Ausgezeichnet, denn das NMag verlost zusammen mit bhv dreimal Führerscheincoach 2008! Schick einfach bis zum 24. August 2008 eine E-Mail mit dem Betreff „Führerscheincoach Gewinnspiel“ an leserpost@n-mag.de

Viel Glück!



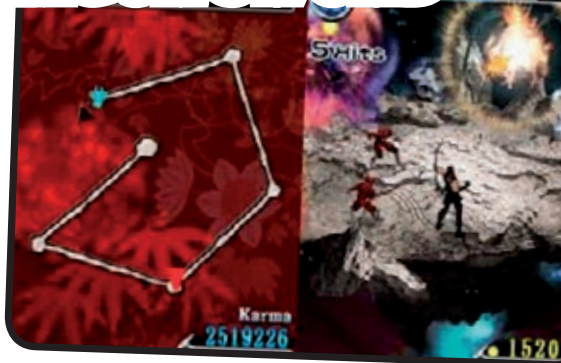


ENTWICKLER Team Ninja
PUBLISHER Ubisoft
GENRE Action
USK ab 12 Jahren
PEGI 16+
PREIS ca. 40 €

NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

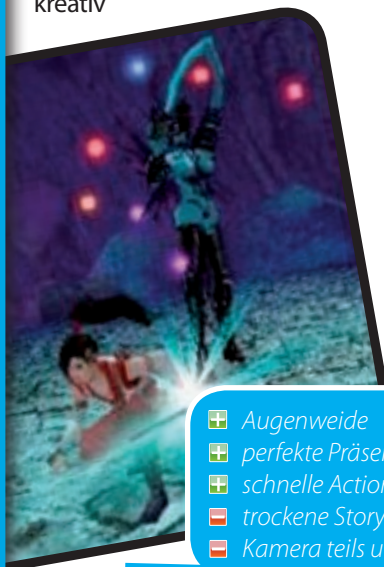


Es war schon eine Überraschung, als bekannt wurde, dass Team Ninja an einem Ninja Gaiden-Ableger für den DS arbeitet. Doch die Umsetzung überrascht noch mehr: Kawashima-like nimmt der Spieler den DS wie ein Buch in die Hand, zieht den Stylus aus dem Gerät und darf bei gesenktem Schwierigkeitsgrad Linien auf dem Touchscreen ziehen, um Angriffe auszuführen oder auf Gegner tippen, um Shurikens zu werfen. Sehr kreativ



und ebenso unterhaltsam! Selbstverständlich möchten wir die Entwickler für diesen Schritt loben - und ganz nebenbei auch für die saubere Technik. Die Polygonfiguren bewegen sich sehr schnell auf schön gezeichneten Hintergründen und auch soundtechnisch gibt es kaum etwas auszusetzen. Ninja Gaiden DS ist ein wahrer Überraschungshit, der für Fans der Reihe einige interessante Story-Schnipsel mitbringt, im Vergleich zu den „großen“ Versionen aber relativ einfach ausfällt.

Damian Figoluszka



- Augenweide
- perfekte Präsentation
- schnelle Action
- trockene Story
- Kamera teils ungünstig



Team Ninja wagt - und gewinnt!

TEENAGE ZOMBIES - INVASION DER AUSSER- IRDISCHEN GEHIRNDINGER



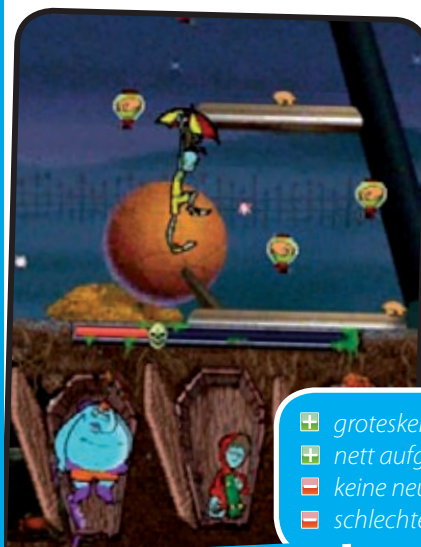
Wer wird die Menschheit vor den bösartigen Gehirnen retten, wenn Superman mal wieder keine Zeit hat? Die Teenage Zombies, drei frühzeitig verstorbene Halbwüchsige, angetrieben von einem grenzenlosen Hunger nach Hirnmasse



und ausgestattet mit unterschiedlichen Fähigkeiten. In traditioneller Jump&Run-Manier läuft, springt und kämpft man sich also durch eine Reihe von Welten. Die Aufmachung mit Comic-Zwischensequenzen ist aber durchaus gelungen, auch wenn der Humor teils nur unfreiwillig komisch ist und die Grafik mit

teils einfach nur peinlichen Animationen doch ziemlich zu wünschen übrig lässt. Dazu gibt's noch eine ganze Reihe von recht kurzweiligen Minispielen, in denen etwa verirrte Gehirne aus dem Friedhof ausgegraben werden müssen oder den Gehirnsoldaten in der Halfpipe zu Leibe gerückt wird. Mit etwas mehr Feinschliff hätte Teenage Zombies durchaus das Prädikat „gut“ verdient.

Andreas Reichel



- grotesker Humor
- nett aufgemachter Trash
- keine neuen Impulse
- schlechte Technik

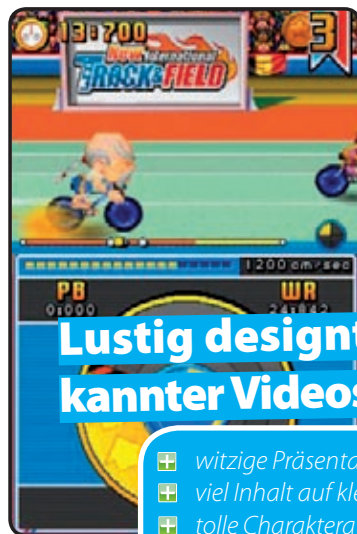


Nichts Neues, aber sicher nicht hirnlos!



ENTWICKLER Ignition
PUBLISHER dtp Entertainment AG
GENRE Jump & Run
USK ab 6 Jahren
PEGI 7+
PREIS 20 Euro

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD



Lustig designer Wettstreit bekannter Videospielden.

8 von 10

- witzige Präsentation
- viel Inhalt auf kleinem Modul
- tolle Charakterauswahl
- teils zu schwer
- wenig Vielfalt bei der Touchscreen-Steuerung



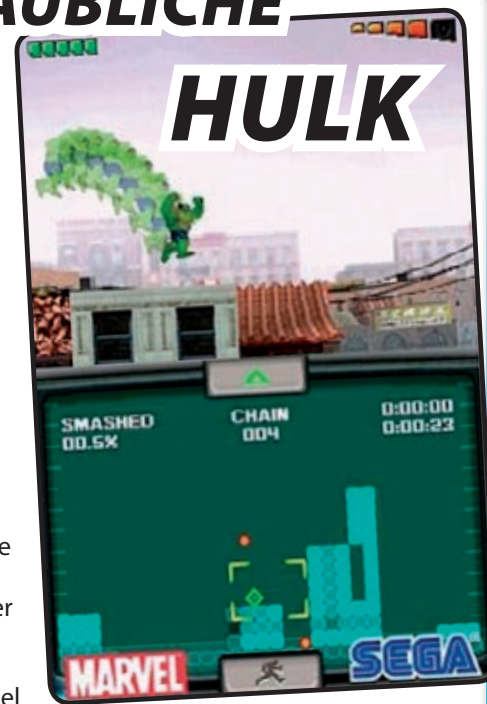
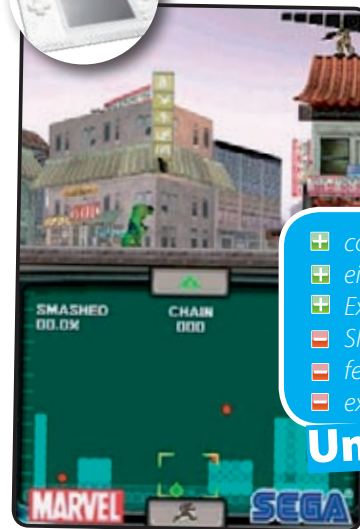
ENTWICKLER Sumo Digital
PUBLISHER Konami
GENRE Sport
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 7+
PREIS ca. 35 €

Passend zum 25-jährigen Jubiläum von Track & Field erschien ein neuer Teil für den DS: Fans der langlebigen Sportspielreihe dürfte Konami somit momentan zufrieden gestellt haben. Hinzu kommt, dass NIT&F auf dem DS eine wirklich gute Figur macht! Touchscreen sei Dank kommt der Spieler in den 24 Disziplinen mächtig ins Schwitzen und wird bei seiner Rekordjagd von dem einen oder anderen Muskelkater begleitet. Richtig interessant wird es im Mehrspieler-Modus - ob offline mit nur einem Modul oder online, das Spiel macht Laune! Viele bekannte Gesichter wie Frogger oder Solid Snake stehen zur Auswahl und die Sportarten wurden sehr witzig gestaltet. NIT&F sieht folglich nicht nur gut aus, sondern motiviert und bietet einen erstaunlich großen Umfang. Die Entwickler von Sumo Digital haben somit alles richtig gemacht und bieten harte Konkurrenz für Mario, Sonic und Konsorten!

Damian Figoluszka

DER UNGLAUBLICHE HULK

Das aggressive Monster mit dem gewissen Proteinüberschuss treibt nun auch auf dem Nintendo DS sein Unwesen. In 2D-Levels steuert ihr den Grünling per Steuerkreuz und erteilt unglaublich saftige Lektionen - nicht nur die Gegner, sondern auch die Umgebung bekommt Hulks unglaublichen Fäuste zu spüren. Geübte Spieler marschieren in lediglich vier bis fünf Stunden durch sämtliche Levels und ärgern sich über einige unglaublich unfaire Stellen - und das, obwohl die Gegner vor lauter Angst vor der Killermaschine anscheinend ihr Gehirn zu Hause vergessen haben. Kurzzeitig kann das Spiel unterhalten, doch die Langzeitmotivation lässt arg zu wünschen übrig. Hulk-Fans



freuen sich über einige Extras und probieren mit zwei Modulen den Multiplayer-Modus aus. Viel zu sehen gibt es im Spiel dennoch nicht, weswegen wir den Kauf nur sehr beschränkt empfehlen können.

Damian Figoluszka

5 von 10

- coole Moves
- einsteigerfreundlich
- Extras
- Slowdowns
- fesselt nicht
- extrem kurz

Unglaublich monoton, kurz und altbacken!



ENTWICKLER Amaze Entertainment
PUBLISHER SEGA
GENRE Action-Adventure
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 40 Euro

ANIMAL GENIUS

Dank deutscher Sprachausgabe und Farbkennzeichnung dürfen bei Animal Genius auch Analphabeten mitspielen. Die kleinen Möchtegern-Entdecker dürfen insgesamt fünf Gebiete erkunden, in denen in nicht mal einer Handvoll Minispiele jeweils fünf Tiere freigespielt werden dürfen. Die sind leider spielerisch und technisch recht minimalistisch:

Mampf-Orinth ist mit seinen vier tierischen Pacman-Variationen noch am einfallsreichsten, ansonsten dürfen nur Bilder freigerubelt und Tiere bestimmten Eigenschaften

zugeordnet werden - garniert mit minimalistischer Grafik, kratzigem Sound und selbst für kleine Kinder dürftigen Informationen fühlt man sich unfreiwillig in die Anfangszeit der Videospiele zurückversetzt. Schade,



denn so bleibt Animal Genius zwar letztendlich kindgerecht, wird aber seinem eigenen Anspruch nicht ganz gerecht und eignet sich wirklich nur für die Aller-aller-Kleinsten.

Andreas Reichel



Back to nature?

Wohl eher „Back to the 80s“...

- + kindgerechte Aufmachung
- sehr geringer Umfang
- veraltete Technik

4 von 10

ZOO HOSPITAL

Tierische Doktorspiele

Zoo Hospital bietet dem geneigten Spieler eine Mischung aus relativ simplen Minispielen und einer Reise durch die farbenprächtige Tierwelt. Wie der Name schon andeutet, besteht eure Aufgabe darin, kranke Tiere von ihren Leiden zu erlösen - wer sich an Trauma Center erinnert fühlt, hat das Spielprinzip erkannt. Mit dem Stylus scrollt ihr euch durch den Zoo und dürft den haarigen, schuppigen und gefiederten Freunden nach Lust und Laune einen Besuch abstatten. Hier werdet ihr dann mit allerlei Hintergrundinformation zur jeweiligen Tierart versorgt. Das ist für Interessierte durchaus hübsch gemacht und bietet gerade jüngeren Nutzern die Möglichkeit, spielerisch etwas zu lernen.



Dr. Sherlock

Ist eines der Tiere unzufrieden respektive krank, klärt euch eure charmante Beraterin Tante Lucy über dessen Krankenbild auf. So hat eine Schlange akute Atemprobleme und ihr sollt nun herausfinden, woher das kommt. Ihr könnt euren Patienten wiegen, die Augen untersuchen, Hauttests durchführen und so weiter. Beispielsweise will ein Löffel mittels Stylus aus der Luftröhre einer Schlange manövriert werden. In anderen Fällen verabreicht ihr Injektionen, zieht Zähne oder tragt Salben auf. Schwer sind die Aufgaben allesamt nicht, die angepeilte Zielgruppe wird darüber wohl dankbar sein.

Matthias Heilig



- + interessante Hintergrundinfos
- + schnell eintönig
- + zu leicht

4 von 10

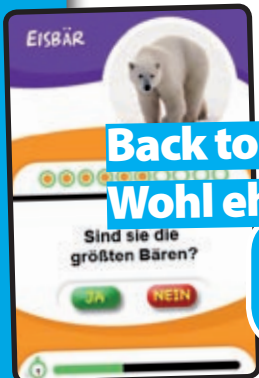
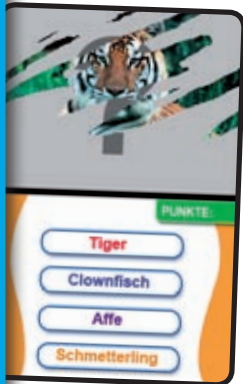
Für Kids interessant, für alle anderen langweilig.



ENTWICKLER Majesco
 PUBLISHER Eidos Interactive
 GENRE Simulation
 USK o. A.
 PEGI 3+
 PREIS ca. 30 Euro



ENTWICKLER Ubisoft
 PUBLISHER Ubisoft
 GENRE Quiz
 USK ohne Altersbeschränkung
 PEGI 3+
 PREIS ca. 40 €



SPACE INVADERS EXTREME

Hört man den Namen Space Invaders, denkt man als langjähriger Videospiele sofort an klobige Automaten und Pixelbrei, aber auch an ein Spielprinzip, das bereits vor 30 Jahren Spieler in aller Welt begeisterte. Pünktlich zum runden Geburtstag legt Square-Enix eine Neuauflage des Baller-Pioniers vor.

Immer im Takt

Am unverwüstlichen Gamedesign hat sich nichts verändert: Die Invasoren versuchen, von oben kommend, den unteren Bildschirmrand zu erreichen, und ihr wisst das in eurem Raumschiff zu verhindern. Der pixelige Grafikstil der Ur-Version blieb hier absichtlich erhalten, dafür geht auf den nunmehr zwei Bildschirmen ansonsten ordentlich die Post ab: Der animierte Hintergrund mit seinen sich drehenden, bunten, schrillen Ebenen ist nichts für



Leute mit schwachem Magen - wem's zu viel wird, der kann diesen Effekt aber auch abschalten.

Die Soundkulisse gibt sich gewollt fettig, so passen sich sogar die Schussgeräusche und Explosionen der Musik an. Extrawaffen gibt's auch jede Menge, diese erobert ihr euch, indem ihr mehrere gleichfarbige Invaders aufs Korn nehmt. Nach jeder Stage wartet ein besonders dicker Brocken auf euch, nach dessen Beseitigung ihr das nächste Level angehen könnt. Der Schwierigkeitsgrad ist besonders zum Ende hin knackig, echte Cracks dürfen ihre Highscores via Wifi-Connection in eine Rangliste eintragen lassen. Außerdem dürft ihr das Spiel (mit nur einer nötigen Cart-ridge) auch im Mehrspieler-Modus angehen.

Matthias Heilig

Der Hintergrund - schrill und flippig!



ENTWICKLER Taito/
Square-Enix
PUBLISHER Koch Media
GENRE Shoot 'Em Up
USK ab 6 Jahren
PEGI 3+
PREIS ca. 30 €

Eine der Extrawaffen in Aktion.



- tolle Präsentation
- Soundkulisse
- Schwierigkeitsgrad
- schlichtes Gameplay

5
von 10

Oldie extreme!

IGEL ÄRGERN



teren Igel zur Seite bewegen. 32 unterschiedliche Spielvarianten bringen insgesamt zwar ein wenig Abwechslung ins Geschehen, doch im Endeffekt geht es immer darum, Gruben auszuweichen und gegnerische Igel zu blockieren. Nett ist die Möglichkeit, mit bis zu sechs Leuten an einem DS zu spielen – doch warum sollte man dafür doppelt so viel bezahlen

wie für das originale Brettspiel? Minimalistische Grafik (trotz der mehr oder weniger niedlichen Animationen) und der Sound machen den Braten auch nicht mehr fett. Das Spiel lohnt sich am ehesten noch für Fans, die auch während der Auto- oder Zugfahrt nicht auf das Ärgern der putzigen Igel verzichten können.

Daniel Büscher

Die Versoftung von Igel Ärgern bietet euch letztlich die gleiche Spielerfahrung wie das gleichnamige und beliebte Brettspiel: In einem Rennen zwischen Igel sollt ihr eure stacheligen Vertreter möglichst schnell vom Start ins Ziel bringen. Dazu wird in jedem Zug eine Bahn per Zufall ausgewählt, auf der ein Igel gezogen werden darf. Zusätzlich darf man auch immer noch einen wei-

- das Brettspiel für unterwegs
- Mehrspieler-Modus mit nur einem Modul möglich
- keine Langzeitmotivation
- dürftiges Tutorial

4
von 10

Zu wenig, um als Vollpreistitel bestehen zu können.

SMASH BROS BRAWL LESER-CHALLENGE

Willkommen im Dojo!

NMAG-ORAMA

Ihr seid der Größte im Ring? Seid ihr auf der Suche nach ebenbürtigen Kontrahenten? Ihr legt einen Traumkombo nach dem anderen hin? Dann macht bei unserer zweiten Leser-Challenge mit, dieses mal wird der beste Smash Bros. Brawl-Kämpfer gesucht. Jeder kann mitmachen, fast alles ist erlaubt und attraktive Preise winken den Helden, die es aufs Siegereppchen schaffen. Ihr könnt es kaum erwarten loszulegen? Die Leser-Challenge wird online über die WiFi-Connection ausgetragen und gestaltet sich denkbar einfach.

So funktioniert's:

1. Schickt uns bis zum 24. August eine E-Mail an challenge@n-mag.de Betreff „Anmeldung + Nick im Forum“. Ihr erhaltet von uns binnen 24h eine Bestätigung.
2. Im Anschluss an die Anmeldephase erstellen wir einen Kampfplan und veröffentlichen diesen bei uns im Forum. Die Teilnehmer registrieren in der Folge gegenseitig Freundescodes und machen sich einen individuellen Termin für die Balgerei aus. Gekämpft wird im Classic Brawl (alle Items) für 10 Minuten.
3. Die Vorrunde läuft bis zum 07. September. Die jeweils besten Zwei qualifizieren sich für den nächsten Ausscheid. Wie viele Finalrunden es geben wird, hängt von der Teilnehmeranzahl ab. Die gesamte Organisation wird zentral bei uns im Forum abgewickelt, in dem ihr alle Fragen an die Dojoleitung loswerden könnt und jede Gruppe ihre Ergebnisse mitteilt.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Etwaige Teilnehmer aus der NMag-Redaktion nehmen nicht am Gewinnspiel teil und dürfen für ihre Tippfehler endlich mal verprügelt werden!



DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:

Die besten drei Kämpfer werden mit ihrem Favoriten aus 2 aktuellen Nintendo-Spielen belohnt.



DIE GEWINNER DER MK-CHALLENGE

Passend zum Launch von Mario Kart für Wii haben wir in Kooperation mit Nintendo unsere erste Leser Challenge durchgeführt. Wir möchten uns noch einmal bei allen Bleifüßen fürs Gummi geben bedanken und präsentieren euch hier die drei, die es aufs Siegereppchen geschafft haben.

1. Platz: Anil Sahin aka Frau Holle
2. Platz: Christopher Rothaufe aka Absolute
3. Platz: Apostolos Koltsaklis aka apo

Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß beim Zocken wünscht euch das NMag-Team.

QUO VADIS, MARIO KART?

Teil 2

Eine der beliebtesten Serien aller Zeiten: Woher sie kam und wohin sie geht.

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe über die Anfänge der Serie aufgeklärt haben, beleuchten wir nun die jüngere Geschichte und wagen auch einen Blick in die Glaskugel.

Im Jahr 2001 gab der Entwickler Nintendo EAD 1 das Zepter einmalig an Intelligent Systems ab. Dieses ehemals ins R&D1-Team integrierte Studio schuf „Super Circuit“ für den GBA. Überraschenderweise ist es auch das Mario Kart mit den meisten Strecken überhaupt: ganze 36 an der Zahl. Dabei wurden zur Freude aller, die damals Nintendos „Wir portieren all' unsere guten SNES-Spiele auf den Gameboy“-Politik verfluchten, die zwanzig enthaltenen SNES-Kurse nicht als separates Spiel verkauft. Außerdem wurde erstmalig das Bewertungssystem eingeführt, wie wir es auch aus den DS- und Wii-Teilen kennen. Zwar war es eine grandiose Erstlings-Portierung der Reihe auf den

Handheld, doch blieben weitere Innovationen wie beim 64Bit-Part aus. Man kann nur munkeln warum. Die begrenzten Möglichkeiten des GameBoy oder der externe Entwickler leuchten aber als plausible Gründe ein.

Online oder Offline, das ist hier die Frage

2003 führte Nintendo die Möglichkeit ein, im Netzwerk mit bis zu 15 Freunden um die Wette zu heizen – allerdings nicht im Netz der Spieler-Wahl. Dank der konservativen Firmenpolitik war es nur im lokalen Netz möglich, Rennen auf mehreren Bildschirmen auszufechten. Lediglich die inoffizielle Tunnel-Software Warppipe konnte hier Abhilfe schaffen und ermöglichte Online-Spiele. 12 zusätzliche Charaktere und neue Karts trugen zu einer weiteren Differenzierung der Fahreigenschaften bei – und der Beifahrer, der allein für die Items zuständig war, eröffnete neue taktische Möglich-

keiten. Auch der Battle-Modus wurde um Bob-Omb- und Insignien-Kämpfe erweitert. All dies jedoch, trotz der Blütezeit von Xbox-Live, offline. Zwei Jahre später wurde aber alles gut im Nintendo-Land, denn mit Mario Kart DS wurden die Rufe der Fans erhört und kostenlose Online-Matches ermöglicht. Dank der neuen, risikofreudigeren Firmenpolitik konnten Fans auf 20 aus insgesamt 32 Kursen umherheizen. Zur großen Freude wurde auch an den Solospieler gedacht. So konnte man den Missions-Modus, der vom Münzen sammeln bis hin zu Bosskämpfen reichte, wie auch die Battles allein bestreiten. Das umstrittene Snaken sowie die Möglichkeit gegen die Geister der Entwickler anzutreten untermauern, dass man mit Mario Kart DS die Weiterentwicklung der Serie in eine sehr positive Richtung voran getrieben hat.

Mit Mario Kart DS wurden die Rufe der Fans erhört und kostenlose Online-Matches ermöglicht.





Das Jetzt und das Morgen

Seit nunmehr 16 Jahren erschien Mario Kart auf allen wichtigen Nintendo-Konsolen – da macht die Wii natürlich keine Ausnahme. Wahrscheinlich erfreut ihr euch bereits schon seit einiger Zeit an den Motorrädern, 25 Charakteren und 32 Strecken. All den neuen Ideen zum Trotz ist der gegebene Tenor unzweifelhaft Online – und das für Nintendo-Verhältnisse äußerst vorbildlich umgesetzt. Alle Strecken und Arenen sind mit bis zu zwölf Helden befahrbar. Größter Streitpunkt dieses Mal: das dem Casual-Boom zu verdankende Wii-Wheel. Die Argumente reichen von „jeder kann jetzt fahren“ bis „viel zu unpräzise“. Da man dem Spiel aber alle erdenklichen Steuerungsmöglichkeiten spendiert hat, halten wir den Zusatz für durchaus löblich. Größtes Manko dürfte wohl die Grafik sein. So sehr wir Gameplay

**Mario Kart Wii:
25 Charaktere, 32
Strecken, Motorräder,
verschiedene Steuerungs-
arten, Online-Modus, Strecken
und Arenen zu zwölf
befahrbar - alles in allem
ein großartiges Spiel!**

schätzen – eine fünfjährige Stagnation seit Würfel-Zeiten auf niedrigem Niveau ist nicht akzeptabel. Auch die endlosen Leben der Ballonbalgerei und die fehlende Möglichkeit, gemeinsam die Goodies freizuschalten, stoßen sauer auf. Alles in allem ist es dennoch ein wie immer großartiges Spiel, wenn auch ein kleiner Rückschritt verglichen zum DS-Teil.

Wann und in welcher Form darf man also den Teil mit der magischen Zahl Sieben erwarten? In unmittelbarer Zukunft wohl nicht, denn Nintendo wird sich treu bleiben

und nur einen Ableger pro Konsole veröffentlichen. Wir tendieren zu einer Wartezeit von ca. drei Jahren. Wenn es denn aber kommt, so vermutlich für einen Handheld. Die Wii wird wohl noch eine Weile in den Händlerregalen stehen. Punktuelle Spielelemente werden dann sicher an die aktuelle Hardware angepasst – was aber auf jeden Fall ganz oben

auf unserer Wunschliste für das perfekte Mario Kart steht: konsequente Weiterführung des Online-Konzepts (Ligen), ein Missions-Modus und die Beibehaltung einer Aufteilung von neuen und alten Strecken. Eins ist aber jetzt schon klar: Es wird ein Knaller – denn das war ja schließlich schon immer so, oder?

Robert Rabe



BEI NINTENDO KOMMT NICHTS WEG

Teil 2

Am Vorabend der Revolution: Gastautor Oliver Sautner deckt auf, warum die Idee hinter der Wii bereits vor acht Jahren mit dem GameBoy Color begann.

Ein wahres Musterbeispiel dafür, wie viel Nintendo manchmal mit nur einer Demo über die Zukunft verraten kann, zeigt die Entwicklungsgeschichte von Super Mario Galaxy auf. Einst als Super Mario 64 2 auf dem 64DD geboren, wurde das ursprüngliche Konzept, wonach Mario und Luigi gleichzeitig vom Spieler hätten gesteuert werden sollen, wieder verworfen. Später sollte sich dieses Konzept in den Pikmin-Spielen wieder finden, in denen Raumfahrer Olimar und die Pikmin-Horde in einem bestimmten Rahmen unabhängig voneinander bewegt werden durften. Nach einer längeren experimentellen Phase präsentierte Miyamoto auf Nintendos Hausmesse, der Spaceworld 2000, eine Demo mit dem Namen Super Mario 128. Diese als Grafikdemo vorgestellte Präsentation zeigte bis zu 128 Marios auf einem sich ständig im Wechsel befindlichen Untergrund. Für wenige Augenblicke liefen die Marios auf einer ebenen Fläche umher, im nächsten Momente wuchsen Berge aus dem Boden oder die Welt nahm die Gestalt einer Kugel an. Dabei agierten die kleinen Marios selbstständig, hoben umherstehende Kisten vom Boden auf und warfen diese über den Rand ihrer beschränkten Spielwelt. Auch dieses Element fand sich, wie der Vater von Mario selbst bestätigte, später in Pikmin ein. Als Nintendo ein Jahr später, auf der Spaceworld 2001, Super Mario Sunshine als offiziellen Nachfolger von Super Mario 64 präsentierte, hatte dieses Spiel scheinbar nichts mehr mit der Super Mario 128 Demo des Vorjahres am Hut.

OLIVER SAUTNER

GASTAUTOR, 23, EPFENBACH

Seit 2004 schreibt Oliver Sautner schon für das Online-Magazin Gaming Universe. Seit diesem Jahr ist er auch als freier Redakteur für Gaming Media tätig.





• Nach und nach gab Nintendo jedoch zu Protokoll, dass das in der Demo gezeigte Geomorphing, also die plötzliche und radikale Veränderung der Spielwelt, für die Prisse Neuheit in Super Mario Sunshine verantwortlich sein würde. Bedauerlicherweise fand sich davon in der endgültigen Verkaufsversion erschreckend wenig wieder und nur wenige Wochen nach dem Launch im Land der aufgehenden Sonne sprach Miyamoto schon von einem „wahren“ Nachfolger zu Super Mario 64. Tatsächlich verriet eine Stelle der Super Mario 128 Demo, in der die zuvor noch ebene Spielwelt die Form einer Kugel annahm, schon das Konzept

zum nächsten dreidimensionalen Abenteuer von Mario. Miyamoto hatte Gefallen am Sphärendesign gefunden, sah er darin doch das Potenzial, um sich ausreichend von Super Mario 64 absetzen zu können. Gleichzeitig würde man zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen, denn aufgrund des kugelförmigen Designs der Spielwelt könnte die Kamera-Arbeit fast vollständig automatisch vonstatten gehen und gleichzeitig würde man dem Trend nach

„ Was als Rettungsanker des immer unpopulärer werdenden GameCubes gedacht war, entwickelte sich mehr und mehr zum zentralen, revolutionären Element der nächsten Konsole.“

immer größeren Spielwelten, in denen sich Anfänger hoffnungslos verlaufen, entgegenwirken. Miyamoto würde noch mehrere Jahre mit dieser Idee im Kopf jonglieren und viel Überzeugungsarbeit bei SMS-Director Yoshiaki Koizumi leisten müssen, ehe die Idee in ein Spiel umgesetzt wurde. Was am GameCube begann, auf der Wii als Super Mario Revolutions weitergeführt und als Super Mario Galaxy schließlich veröffentlicht wurde, war das Ergebnis einer, zumindest aus Sicht der Fans, fast ewig wäh-

renden Odyssee. Aber diese hat sich wahrlich gelohnt.

Und es geht immer weiter, denn möglicherweise finden sich in der Wiimote und in Super Mario Galaxy schon die Ansätze für zukünftige Entwicklungen, die uns in einigen Jahren um den Schlaf bringen werden. Denn wie der Director von Super Mario Galaxy, Koizumi, selbst nach der Beendigung dieses Projektes sagte, war auch SMG nur ein weiterer Schritt auf einer langen Reise und er und das Team würden alles mitnehmen, was sie dabei gelernt haben.

NMAG

In der nächsten Ausgabe:



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

Geschäftsführer: York von Heimburg
Verlagsleitung: André Horn

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 Toch-
 ter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: York von Heimberg, Keith Arnot, Pat Kenealy
Mitglied der Konzerngeschäftsführung: Josef Lohner
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH
 Lyonel-Feiningger-Straße 26
 80807 München

Chefredaktion: Robert Rabe, Matthias Heilig (V.i.S.d.P.)
Projektkoordinator: Robert Rabe
Redaktion Andreas Reichel, Daniel Büscher, Marcel Foulon,
 Robert Rabe, Damian Figoluszka, Emanuel
 Liesinger

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Oliver Sautner
Layout & Design: Marcus Heibl
Online-Administration: Andreas Reichel

Anzeigen Anschrift Verlag
Anzeigenleitung/Markenartikel: Petra Hermann (-730) (verantwortlich für Anzei-
 gen)
Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)
Mediaberatung: Christoph Knittel (-629)
Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740),
 Fax (-99740)
 © IDG Entertainment Media GmbH

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.

Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haf-
 ten. Die Veröffentlichungen in NMAG erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patent-
 schutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt.