

NMAG

Das kostenlose Nintendo-Magazin von Fans für Fans

Enthüllt



SONIC UNLEASHED
Vorschau

Rätselhaft



GEHEIMATE TUNGUSKA
Test

Ausgeholt



WE LOVE GOLF
Interview

+ MEGA-GEWINNSPIEL
Sahnt coole Preise ab!

Wii Fit FIT WIE NIE!

WAS BRINGT DIE NINTENDO-DIÄT UND WIE VIEL SPIELSPASS STECKT WIRKLICH IM WII BOARD?

100%
kostenlos

WILLKOMMEN!

Liebe Spieler und Spielerinnen,

endlich, endlich, endlich! Es ist vollbracht! Den Spaten in die Ecke geworfen, die vom Schweiß getränkten Shirts vom geplagten Körper gerissen und die Stirn abgewischt: Nach wochen- und monatelanger Arbeit freuen wir uns riesig, euch ab sofort wieder live und in Farbe aus der fabelhaften Welt von Nintendo berichten zu können - in komplett runderneuerter Form und Darbietung!

Ab sofort erhaltet ihr die volle Ladung NMag - das Nintendomagazin von Spielern für Spieler - wieder 100% kostenlos im zweiwöchigen Rhythmus. Und das mit all den Vorzügen, die ein modernes ePaper mit sich bringt, gepaart mit der Qualität und dem besonderen Etwas, wie ihr es vom NMag gewohnt seid! Freut euch künftig auf Trailer, Videos und Live-Streams, Audiokommentare der Redakteure, frische Gewinnspiele und noch mehr Interaktivität zwischen Community, Partnerseiten und Magazin.

Den Anfang machen diese Ausgabe unter anderem Tests von Geheimakte Tunguska für Wii und eine knackige Vorschau zu Star Wars: The Force Unleashed. Vorhang auf und Bühne frei für den nächsten Level - viel Spaß bei der Lektüre wünscht

euer **NMAG**-Team



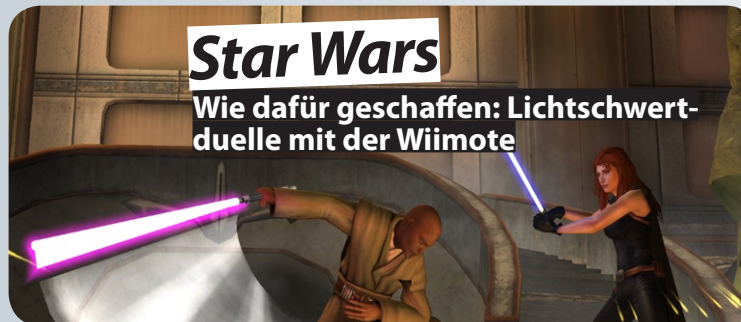
Leser-Challenge

Leser beschmeißen sich mit virtuellen Bananen und gewinnen coole Preise



Wii Fit

Was ist Wii Fit eigentlich noch? Ein Videospiel? Eine Abnehmsoftware? Uns ist die Einschätzung nicht leicht gefallen



Star Wars

Wie dafür geschaffen: Lichtschwertduelle mit der Wiimote

Schnellfinder

Mit einem Klick auf der richtigen Seite

KOMPAKT

Spielwiese
Gerüchteküche
Nix da
Neuware

DS

The World Ends with You
Geheimakte Tunguska

NMAG-O-RAMA

Relaunch-Gewinnspiel
Mario Kart Leser-Challenge

VORSCHAU

Star Wars: The Force
Unleashed
We Love Golf
Camelot-Interview
Sonic Unleashed

FEATURE

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

TEST

Wii
Wii Fit
Geheimakte Tunguska
Pixeljahre

Mega-Gewinnspiel

Zur Einführungen unseres neuen ePapers präsentieren wir euch zusammen mit unseren Partnerseiten ein riesengroßes Gewinnspiel mit attraktiven Preisen von namhaften Herstellern



SPIELWIESE

Leitfaden

Games Convention offiziell internationale Leitmesse

Zwar war es schon lange in aller Munde, doch erst jetzt wurde es offiziell bestätigt: Die Games Convention ist eine internationale Leitmesse. Zu diesem Resultat kommt das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi). Ausschlaggebend dafür ist die hohe Internationalität der Messe, fast die Hälfte aller Fachbesucher reiste aus dem Ausland an. Diese Entscheidung dürfte dem BIU wohl den Wind aus dem Argumentationsketten-Segel nehmen, da dieser die GC zur nationalen Messe degradiert hatte. Mit ein Grund für den Standortwechsel war die fehlende Internationalität.



Fakt ist, dass ...

Star Wing und Yoshi Touch & Go zuerst nur Techdemos waren.

Mario laut Umfragen bekannter ist als Mickey Maus.

Yoshis Story das erste Spiel mit RumblePack-Support war.

Konami Ultra Games gründete um Nintendos Lizenzierungsverfahren zu umgehen.



Gerüchteküche

Neues Nintendo DS-Design geplant?

Die Gerüchte um eine neue Version des Nintendo DS verdichten sich. Angeblich soll das neu designte Handheld auf einen GBA-Slot verzichten, aber dafür auf internen Speicher und größere Bildschirme setzen. Nintendo dementierte bisher die Gerüchte, aber das selbe passierte schon beim Nintendo DS Lite – welcher wenige Tage später angekündigt wurde.

Retro Studios vor Schließung?

Nachdem drei wichtige Mitarbeiter die Retro Studios Ende April verlassen haben, steht erneut das Gerücht einer Schließung des Studios hinter Metroid Prime im Raum. Seitens Nintendo wurde ein Kommentar zur Situation verweigert. Ob die Mitarbeiter, die das Studio verlassen haben, planen ein eigenes Studio zu gründen, ist bisher auch nicht bekannt.

Final Fantasy Designer für Beyond Good & Evil 2?

Immer wieder kommen neue Gerüchte um die Fortsetzung von Michael Ancels Meisterwerk Beyond Good & Evil auf. Nun soll Final Fantasy-Designer Yoshitaka Amano mit Ubisoft an neuen Abenteuern für Jade arbeiten. Gerüchte um die Existenz von Beyond Good & Evil 2 gibt es schon seit der Veröffentlichung von Rayman Raving Rabbids – seitens Ubisoft wurde das Spiel allerdings nie bestätigt.



Emils Kuriositätenkabinett

TNT ist nicht gleich TNT

TNT, wohl manchen auch bekannt als Taiko Drum Master, ist ein seit 2000 existierendes, sehr beliebtes Arcadespiel in Japan. Mit zwei großen Trommelschlägeln wird auf einer großen Trommel („Taiko“) im Takt zur Musik eines der inzwischen unzähligen Lieder getrommelt. Da das Team hinter TNT auch für Donkey Konga verantwortlich ist, konnten sie bereits Erfahrung auf Nintendo-Systemen sammeln – und kehren jetzt auf dem DS zurück. Taiko no Tatsujin DS enthält 35 verschiedene Lieder,

hauptsächlich J-Pop und Anime-Musik – außerdem liegen dem Spiel zwei Stile bei, mit denen auf eine kleine Trommel am Touchscreen getrommelt wird. Eine Sprachhürde ist so gut wie gar nicht vorhanden, da die Menüs sehr offensichtlich gehalten sind. Inzwischen ist in Japan sogar ein zweiter Teil erschienen – dass jemals ein Teil außerhalb Japans erscheint, ist äußerst unwahrscheinlich.



Neugierig geworden? Hier geht's zur offiziellen Website des japanischen Spiels. Vorsicht: Bling-Bling-Bong-Gefahr!

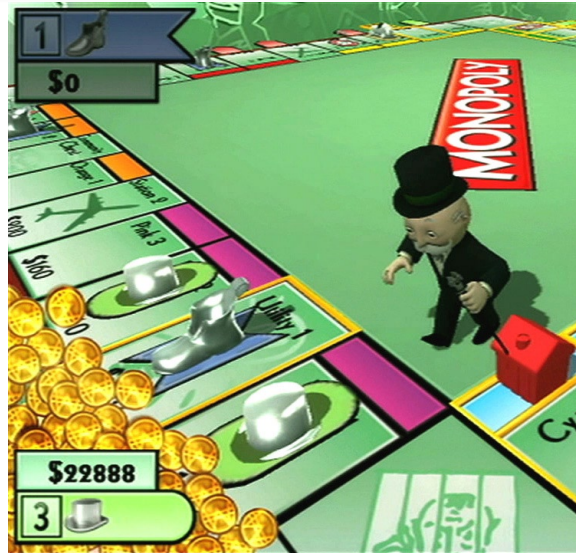
NEUWARE

DIE WICHTIGSTEN NEUANKÜNDIGUNGEN DER LETZTEN WOCHEN KURZ UND KOMPAKT

Monopoly

PUBLISHER EA **TERMIN** Herbst 2008

Das nächste Partyspiel wurde für Wii angekündigt – diesmal kommt es von EA und trägt den mysteriösen Namen "Monopoly". Klingt mysteriös? Das ist natürlich pure Ironie, denn Monopoly sollte und wird den meisten ein Begriff sein. Das Spiel soll zeitgleich mit Hasbros Monopoly Here & Now: The World Edition erscheinen und das klassische Spielprinzip mit neuem Leben füllen. Beispielsweise wird es möglich sein, anhand eines Minispiels aus dem Gefängnis auszubrechen. Der Spielablauf soll allgemein flotter werden und neue Spielmodi und Minispiele zielen darauf hin, Familien vor den Fernseher zu bringen.



Journey to the Center of the Earth

PUBLISHER THQ **TERMIN** Sommer 2008

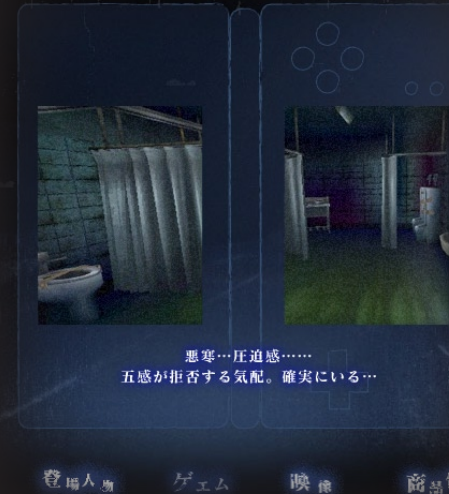
Das passende Spiel zum Film ist heute beinahe so selbstverständlich wie für viele die Butter auf dem Brot. Genauso verhält es sich auch mit Journey to the Center of the Earth, welches THQ zum kommenden 3D-Film von New Line Cinema veröffentlichen wird. Nach der Ankündigung von THQ scheint euch zumindest in Sachen Abwechslung einiges Geboten zu werden. Ob mit einem Floß über einen See, ein Ritt auf einer Steinlawine oder die Flucht vor gefährlichen Gegnern – dank der Möglichkeiten des Nintendo DS soll euch ein intensives und spannendes Spielgefühl erwarten.



Spiel ohne Namen

PUBLISHER Square Enix **TERMIN** noch kein EU-Termin

Das Horrorgenre wird auf Handhelds immer wieder vernachlässigt – zu groß ist die Angst der Entwickler, dass es nicht möglich ist, auf einer tragbaren Konsole eine beengende Atmosphäre aufzubauen. Manche Entwickler wagen es aber doch – in diesem Fall Square Enix, und der Trailer zeigt vor allem eines: beeindruckende Grafik. Die Geschichte scheint stark an „The Ring“ angelehnt zu sein. Im Spiel existiert ein DS-Spiel, welches denjenigen, der es gespielt hat, innerhalb von einer Woche tötet. Natürlich bekommt auch der Held diesen Fluch ab und der Spieler darf ihn bei seinem Überlebenskampf begleiten.



Harry Potter 6

PUBLISHER EA **TERMIN** 20.10.2008

Am 24. April kündigte Electronic Arts Harry Potter und der Halbblutprinz an. Das Zauberei-Spektakel wird zeitgleich zum Film am 20. November für alle aktuellen Plattformen inklusive Wii und DS erscheinen. Harry kehrt im sechsten Teil wieder nach Hogwarts zurück und Professor Dumbledore weiht ihn in die grauenhaftesten Geheimnisse des Dunklen Lords ein, denn die Zauberschule befindet sich im offenen Kriegszustand. Das Zaubertrankbuch des ominösen „Halbblutprinzen“ unterstützt Harry, doch nichts von der wahren Identität des Prinzen wissend, hat er dessen wahres Selbst wegen Verrats im Verdacht.



SPIELWIESE

3X NIX DA, DIE NICHT ALLE GLÜCKLICH MACHEN



Ablehnung

„Wii-Games? Nix da!“ – Epic Games zeigt Desinteresse an Wii

In einem Interview mit IGN hat der Präsident von Epic Games, Mike Capps, noch einmal bekräftigt, weder jetzt noch in Zukunft jemals ein Wii-Spiel entwickeln zu wollen. Für Capps sei Nintendos Wii und der Hype um diese Konsole wie ein „Virus“ – jeder kaufe sich eine Wii, sobald er sie einmal angespielt habe und lasse die Konsole dann verstauben. Zwar lobte er Nintendos Strategie dahinter, etwa wieder die Familien zusammenzuführen zu wollen, doch für ihn gebe es derzeit noch keine besonders reizenden Spiele. Epic Games, das vor allem aufgrund von Gears of War für die Xbox360 derzeit in aller Munde ist, solle sich nach vorne entwickeln und nicht zurück – seine Entscheidung sieht Capps deshalb unabhängig vom Erfolg der Konsole.



Keine Preissenkung

„Preissenkungen? Nix da!“ – Iwata spricht Klartext

Lebensmittel werden teurer, Rohstoffpreise explodieren - kein Wunder, dass der deutsche Bürger lieber einmal zu oft als zu wenig in seine Geldbörse schaut. Wer sich zudem Nintendos Wii oder DS noch nicht leisten konnte, dies aber in diesem Jahr nachholen möchte, darf nun noch einmal in seine Geldbörse blicken, denn Nintendo-Präsident Iwata erklärte, dass man für das laufende Geschäftsjahr (endet am 31.03.09) keine Preissenkungen im Hardware-Bereich für nötig halte. Ganz im Gegenteil: Die monatliche Produktion der Wii wurde erhöht, um die weiterhin hohe Nachfrage decken zu können!



Mehr Umsatz

„Rezession? Nix da!“ – Nintendo scheidet hohen Gewinn

Während Sony mit seiner Playstation noch im Verlustteich fischt, darf Nintendo sich freuen. Der Umsatz des japanischen Traditionsunternehmens stieg um 73% auf knapp 10 Milliarden Euro, was einen Gewinn von 1,58 Milliarden Euro ergibt – 48% mehr als im Vorjahr. Die hohen Umsätze gehen auf die Rekordverkaufszahlen bei DS (30 Millionen Stück) und natürlich bei Nintendos Heimkonsole Wii zurück, von der Nintendo 18 Millionen Stück absetzen konnte. Aber auch Microsoft wird herzlich in der Reihe der Gewinner begrüßt – immerhin erwirtschaftete die Xbox-Sparte erstmals einen Gewinn von 89 Millionen Euro!

🕒 Lesezeit: etwa 3 Minuten



ENTWICKLER Krome Studios
PUBLISHER LucasArts
GENRE Beat-'em-up
USK-FREIGABE ab 12 Jahren
PEGI noch keine Angabe
TERMIN Juli 2008

2 INTERESSANTE STARWARS-FAKTEN, DIE SOWIESO JEDER FAN KENNT

Nach einer Befragung sollte Star Wars eigentlich umbenannt werden.

Der erste Star Wars-Film kostete 11 Mio. Dollar und spielte alleine in den USA das 20fache ein!

STAR WARS

THE FORCE UNLEASHED

Die dunkle Seite der Macht ist entfesselt – auf eurer Wii!

Was kommt dabei heraus, wenn jemand ein StarWars-Spiel programmiert? In der Regel irgendwas mit Lichtschwertern. Warum es aber so lange gedauert hat, Lichtschwert und Wii-Fernbedienung zusammenzuzählen ist uns schleierhaft. Doch LucasArts hat sich nun ein Herz gefasst und macht für die Wii-Version von Star Wars: The Force Unleashed regen Gebrauch von Nintendos Allzweck-Controller – nie zuvor waren Lichtschwert-Duelle realistischer!

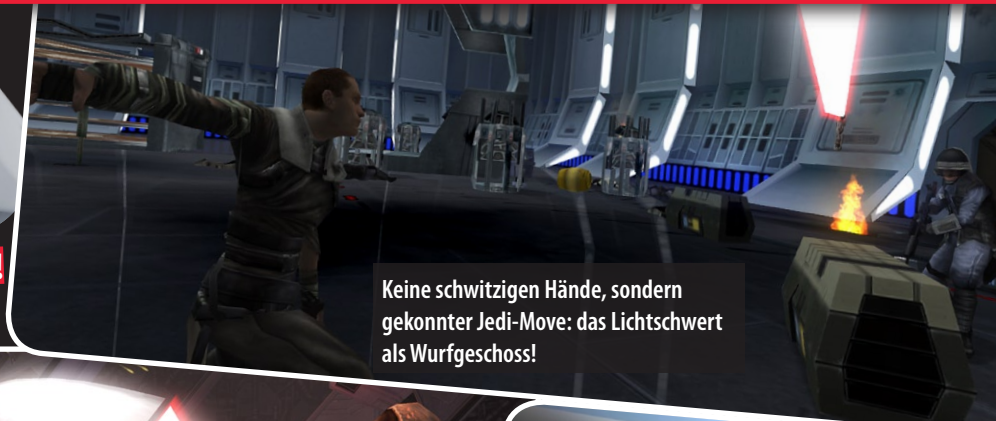
Auf der dunklen Seite

In The Force Unleashed schlägt ihr euch als Darth Vaders grausamster Handlanger durch die Reihen der jungen Rebellen-Organisation. Es geht nur darum, in möglichst kurzer Zeit möglichst viele Gegner

des Imperiums von allen irdischen und außerirdischen Sorgen zu befreien. Auch sonst hielt man sich wohl lieber auf der sicheren Seite der Macht: das Spiel bietet eine typische StarWars-Storyline, gepaart mit einer eher konventionellen Steuerung. Mit dem Analogstick wird der Charakter bewegt, Lichtschwert-Akrobatik und Macht-Fähigkeiten sind über Bewegungen der Wii-Fernbedienung oder des Nunchuks zu erreichen – mit unter das reizvollste Feature des ganzen Spiels! Wie cool muss es sein, die Fernbedienung wie ein Lichtschwert zu schwingen und Sturmtruppen im Würgegriff der Macht gegen Wände zu schleudern? – Letzteres allerdings nur per Analogstick. Schade, Eledees hat doch schon eindrucksvoll gezeigt, wie gut das in der Praxis funktionieren kann.

Die Macht ist mit euch

Und das hat man auch dringend nötig, denn im Spiel ist permanent Action angesagt. Das Ganze ist vergleichbar mit dem N64-



Keine schwitzigen Hände, sondern gekonnter Jedi-Move: das Lichtschwert als Wurfgeschoss!



Einem echten Jedi ist mit Lasersalven nicht beizukommen!



„Der Traum eines jeden Star Wars-Fans: authentisch umgesetzte Lichtschwert-Duelle. Die Wii-Fernbedienung macht's möglich!“

Klassiker Sin & Punish-

ment: Gegner fallen in Wellen über euch her, Wände explodieren und Alles in Höchstgeschwindigkeit und schnittig inszeniert. So könnt ihr, mit der Macht auf eurer Seite, zu eurer Unterstützung stationären Geschützen etwas mehr Mobilität verleihen. Auch genretypische, gesciptete Szenen wie den Protagonisten knapp verfehlende Explosionen sind mit an Bord. Überhaupt kann man sein Gehirn bei The Force Unleashed wohl bis auf das Reflexzentrum ausschalten, Rätsel beschränken sich meist

auf die obligatorische „Besiege alle Gegner“ - kompromisslose Action also. Wii-exklusiv ist der Duell-Modus, in dem auch Obi-Wan und Co. ins Kampfgeschehen eingreifen. Interessant wären dazu die noch unbekannteren Einzelheiten, denn auch die PSP-Version wartet mit einem ähnlich gelagerten Modus auf.

AndreasReichel

Einen Todesstern für mehr solcher Spiele!

- 🟢 Lichtschwert-Duelle
- 🟢 kompromisslose Action
- 🟡 Wii-FB nicht voll genutzt



Hitverdächtig



🕒 Lesezeit: etwa 2,5 Minuten



ENTWICKLER Camelot
PUBLISHER Capcom
GENRE Golf
USK-FREIGABE ohne A.b.
PEGI 3+
TERMIN Juni 2008

WE LOVE GOLF

Engagiert schonmal einen persönlichen Caddie – ab Juni geht es wieder rauf auf's Grün!

Eine einfache Frage: Was haben Golden Sun und We love Golf gemeinsam? Richtig, sie sind vom gleichen Entwickler, namentlich Camelot. Neben einem Interview mit dem japanischen Entwicklerstudio können wir euch diesmal unsere Spieleindrücke zum ersten onlinefähigen Golfspiel für die Wii präsentieren.

Ein Hinterhof in Hamburg, wie es seiner Art viele gibt. Was man auf den ersten Blick nicht sieht: Durch einen der vielen Eingänge kommt man in die Deutschland-Zentrale eines der wichtigsten Publisher Japans. Die Rede ist von Capcom, seines Zeichens verantwortlich für solch wohlklingende Namen wie Devil May Cry oder Resident Evil und dieses Mal in der Funktion

des Publishers von We love Golf.

Hole-in-One

Im Juni will man auch hierzulande mit dem ersten Golf-Game, das nicht nur ausführlichen Gebrauch von der besonderen Steuerung macht, sondern auch endlich Online-Matches ermöglicht, den virtuellen Hole-in-One schaffen. Diese werden, um die Zeit beim Warten auf Mitspieler gering zu halten, nur zwischen zwei Spielern stattfinden können, wer mit mehreren Freunden einen Parcours absolvieren möchte, muss dies weiterhin offline tun. Jeder Spieler kann sich dabei einen von mehreren Charakteren aussuchen, die alle unterschiedliche Eigenschaften sowie änderbare Outfits besitzen. Weitere Extras in dieser Richtung sollen sich in der finalen Version freispielen lassen, sodass man auch mit Charakteren aus bekannten Capcom-Serien, unter anderem Street Fighter oder Power Stone, an



Am unteren Rand des Bildschirms wird euch angezeigt, wie weit ihr mit der Wiimote ausholen solltet.



„Der Stil von We love Golf gesellt sich zu dem Reigen bunter Golf-Spiele, die bereits für Wii erschienen sind.“



Nur im Einzelspieler-Modus lassen sich Turniere bestreiten.



Die perfekte Schlaghaltung – nachmachen, bitte!

den Start gehen kann. Die Miis sind übrigens auch mit von der Partie. Der Stil von We love Golf gesellt sich dabei zu dem Reigen bunter Golf-Spiele, die bereits für Wii erschienen sind, darunter Pangya Golf oder die Variante aus Wii Sports. Die Grafik ist auch hier eher zweckmäßig und comichaft gehalten, die Areale sind übersichtlich und bieten mit unterschiedlichen Themen eine gewisse Abwechslung. Einzelspieler haben eine größere Auswahl an Modi zur Verfügung, darunter das Turnier, den Ring Shot oder das Training. Die Vielfalt verringert sich

dann im Mehrspieler-Modus, wobei hier positiv hervorzuheben ist, dass auch Anfänger relativ problemlos einsteigen und schnell erste Erfolge verbuchen können. Offen bleibt, wie lange das Spiel zu unterhalten weiß beziehungsweise welche Tiefe es für Fortgeschrittene bietet.

Daniel Büscher

Golf-Einsteiger sollten sich den Juni vormerken

- ☑️ verschiedene Capcom-Kostume
- ☑️ intuitive Steuerung
- ☑️ Grafik kein Überflieger



Sollte man im Auge behalten

Lesezeit: etwa 3,5 Minuten



WE LOVE GOLF

INTERVIEW

Die beiden Köpfe des japanischen Studios Camelot, Hiroyuki und Shugo Takahashi, standen uns in einem ausführlichen Interview Rede und Antwort zu ihrer neuesten Kreation We love Golf, und sprachen über ihre Auffassung von Videospielen sowie über ein eventuelles Golden Sun 3.



NMag: Hi Jungs! Erzählt uns doch ein wenig über We love Golf. Welches Hauptziel verfolgt ihr mit dem Spiel und inwiefern wurde die Entwicklung vom eingestellten I love Golf beeinflusst?

Camelot: Der einzigartige Wii-Controller stellte uns vor eine aufregende neue Aufgabe. Zum Launch stellten die meisten Hersteller unter Beweis, was mit dem neuen Eingabegerät möglich ist. Viele der damaligen Spiele machten zwar Spaß, waren jedoch auf Partys ausgelegt. Jetzt, wo die Wii sich allseitiger Beliebtheit erfreut, dachten wir: „Nun ist Camelot an der Reihe!“. Für uns sehr wichtig ist leichte Zugänglichkeit gepaart mit Spieltiefe. Wir wollen Produkte machen, von dem alle möglichst lange Zeit etwas haben. Speziell We love Golf ist eines dieser „tiefen“ Spiele. I love Golf zielte nicht wirklich in diese Richtung ab. Dies war auch ein Grund, warum die Entwicklung eingestellt wurde. Aber wir konnten wertvolle Erfahrungen mitnehmen, die uns dabei halfen mit We love Golf! ein Spiel erster Güte abzuliefern.

NMag: Worin unterscheidet sich We love Golf von anderen erhältlichen Golf-Spielen für Wii?

Camelot: Das erste, das einem in den Kopf kommt, ist, dass viele Golf-Spiele – insbesondere auf Wii – kaum Spieltiefe bieten und nur kurz an den Schirm fesseln. Unser Spiel soll kontinuierlich immer neue Motivation bieten. Camelot hat stets den Anspruch, etwas Originelles und Einzigartiges zu bieten. We love Golf ist tendenziell eine ernste Umsetzung. Das soll nicht heißen, dass es eine hyperrealistische Simulation ist. Vielmehr soll es eine Annäherung an Golf auf dem realen Grün sein. Wir konnten uns so sehr an das gesteckte Ideal des perfekten Golf-Spiels annähern, ohne dabei den Spaß-Faktor zu kurz kommen zu lassen.

NMag: Ihr habt speziell für den westlichen Markt einen Online-Modus hinzugefügt. Wie kam es dazu und weshalb ist dieser nicht in die Nippon-Fassung implementiert?

Camelot: Nachdem wir kurz vorm Japan-Release standen, entschied

den wir, dass ein Online-Modus für Europa und die USA extrem wichtig ist. We love Golf ist ein Heiden Spaß, wenn man es mit Freunden online oder im selben Raum spielt und wir wollten den westlichen Spielern so viele Optionen wie möglich eröffnen.

NMag: Viele Entwickler beschuldigen Nintendo, dass es schier unmöglich ist, Miis in ihre Software zu integrieren. Ihr habt es geschafft – war es wirklich eine solch große Anstrengung?

Camelot: Uns kam die Idee erst beim Start unserer Arbeit am Titel in den Kopf. Das Team meinte, dass wir den Leuten die Möglichkeit eröffnen sollten als „Sie Selbst“ zu spielen, als wir gerade mitten in der Produktion des Spiels und der Original-Charaktere steckten. Dank unserer hervorragenden Beziehung zu Nintendo stellte die Mii-Integration absolut kein Problem dar. Dass ihnen unser Spielkonzept sehr gefiel, half natürlich dabei.

NMag: Die letzte Frage hört ihr wahrscheinlich in jedem Interview.

Was ist mit Golden Sun? Gibt es Pläne einen dritten Teil dieses großartigen Franchise zu entwickeln?

Camelot: Wir werden schon von allen Seiten dazu gedrängt! Wir glauben auch, dass es dazu gehört, da wir schließlich als RPG-Studio gegründet wurden. Wir freuen uns sehr, dass Golden Sun so viel Liebe von seinen Fans erfährt. Es scheint eines dieser Spiele zu sein, mit dem sich die Leute extrem identifizieren. Wir würden auch nie sagen, dass es keine Fortsetzung geben würde – schließlich würden uns dann wohl einige unserer exzellenten Teammitglieder verlassen. Dann müssten wir ein neues Golden Sun machen, nur um sie zurück zu bekommen. Bitte seid geduldig. Wer weiß, wann ein neues Golden Sun das Licht der Welt erblickt?

Protokoll: Robert Rabe

Das komplette Interview konnten wir aus Platzgründen hier nicht veröffentlichen. Jedoch findet ihr das Gespräch mit den beiden äußerst redseligen Herren in voller Länge auf unserer Homepage.



🕒 Lesezeit: etwa 2 Minuten

SONIC UNLEASHED™

ENTWICKLER Sonic Team

PUBLISHER Sega

GENRE Jump & Run

USK-FREIGABE noch keine Angabe

PEGI noch keine Angabe

TERMIN Weihnachten 2008

SONIC UNLEASHED



Speed – das ist keine Droge, das ist Sonic!

Noch vor 15 Jahren waren Nintendo und Sega das Größte im Videospielebereich. Damals hieß es oft „Kampf der Maskottchen“, denn sowohl Nintendo mit Mario als auch Sega mit Sonic konnten auf eine riesige Fanbase zurückgreifen.

An den Maskottchen hat sich bis heute nicht viel geändert, was man von der Qualität einiger Sonic-Titel nicht sagen kann. Tragischer Tiefpunkt war wohl Sonic the Hedgehog für Xbox 360 und PS3. Die Wii hat es mit Sonic und die Geheimen Ringe zwar deutlich besser erwischt, was aber letztendlich dem Imageverlust von Sonic kaum etwas entgegensetzen hatte.

Sonic Adventure 3

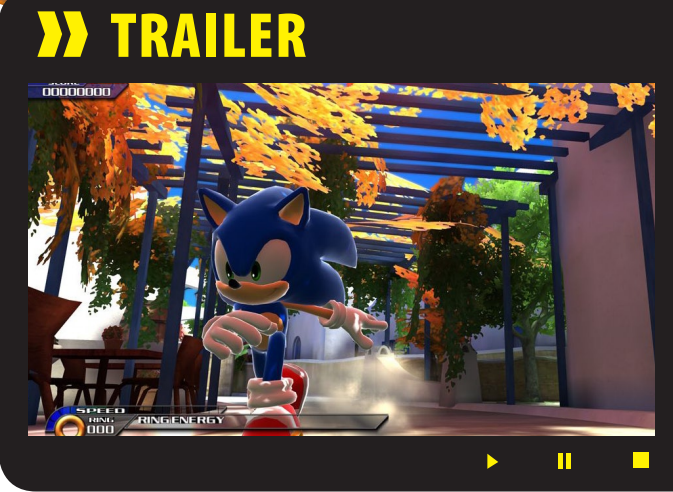
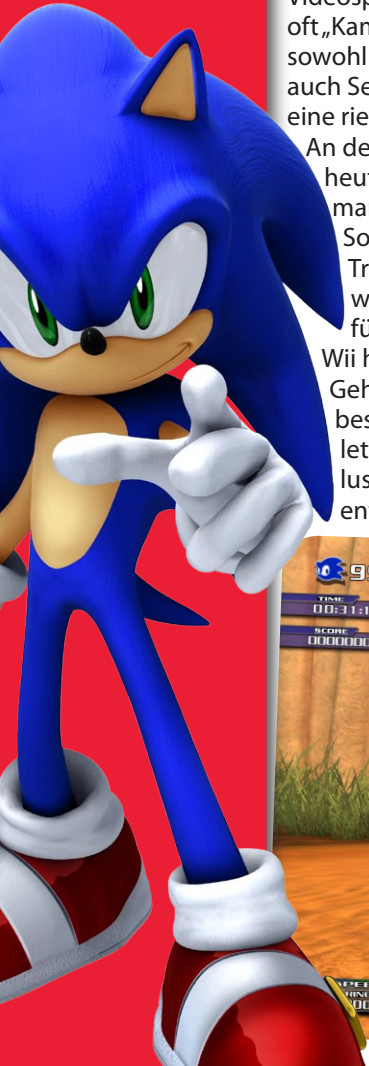
Aus eben diesen Gründen wurde die Nachricht eines neuen Sonic-Spiels, Sonic Unleashed, von vielen mit großer Skepsis aufgenommen. Wie es bisher jedoch scheint, will Sega mit Sonic Unleashed an alte Qualitäten anknüpfen. Nach Aussage von Sega war Sonic Unleashed anfangs gar als Sonic Adventure 3 geplant, dessen Vorgänger auf der Dreamcast DIE Vorzeigetitel schlechthin sind. Die kurz darauf von Sega veröffentlichten Gameplay-Videos lassen wahrlich auf einen Schritt in die richtige Richtung hoffen. Ähnlich wie in Sonic und die Geheimen Ringe kommt auch hier ein 2D-Gameplay in flotter 3D-Grafik daher, wobei

„Pfeilschnelle Action, waghalsige Jump&Run-Passagen und neue wie alte Charaktere lassen das Herz eines jeden Sonic-Fans höher schlagen.“



Sonic kehrt zu seinen Wurzeln zurück und begeistert mit 2D-Gameplay.

Sonic Unleashed nichts mit seinem Vorgänger auf der Wii zu tun haben soll. Wie Sega verkünden ließ, arbeite man nämlich schon seit nunmehr drei Jahren an dem Titel. Pfeilschnelle Action, waghalsige Jump&Run-Passagen und neue wie alte Charaktere lassen das Herz eines jeden Sonic-Fans höher schlagen. Tag- und Nacht-Levels sind dabei ebenso enthalten wie dynamische Kämpfe mit Sonics Widersachern – darunter auch Dr. Eggman. Entwickelt wird das Spiel vom weltweit bekannten Sonic Team und soll noch Ende des Jahres



Wir haben Hunger bekommen. Bitte mehr davon!

- 🟢 Back to the Roots
- 🟢 interessantes Setting
- 🟢 Multiplattform-Titel



Sollte man im Auge behalten

erscheinen. Wie man einem Teaser zum neuen Ableger der Sonic-Reihe entnehmen kann, hat Sonic auch eine neue Verwandlungsstufe spendiert bekommen. In eben diesem sieht ihr, wie Sonics Arm dem eines Wolfes gleicht. Leider geizt Sega bisher mit weiteren Informationen zum Spiel. Wie dürfen also gespannt sein, ob Sega den Mund nicht doch ein wenig zu voll genommen hat. **Marcel Foulon**

🕒 Lesezeit: etwa 4 Minuten



ENTWICKLER Nintendo
PUBLISHER Nintendo
GENRE Fitness
USK-FREIGABE ohne A.b.
PEGI 3+
TERMIN erhältlich

Wii FIT



Fit wii noch nii mit dem Balance Board?



INFOS AM RANDE

Bereits 1982 erschien das Joyboard von Atari, mit dem sich Spiele ebenfalls durch Gewichtsverlagerung steuern ließen.

Laut Nintendo befinden sich insgesamt neun Spiele in der Mache, die sich die Fähigkeiten des Wii Board zu Nutze machen wollen.

Das Spiel schlägt euch vor, während der langen Step-Runde fernzusehen.

Casual boomt, Casual ist in – mit Nintendogs begann der Trend, der durch Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging auf dem Handheld zum Siedepunkt getrieben wurde. Wii Fit verspricht nun selbige Stellung auf der „New Generation“-Konsole einzunehmen. Und völlig unabhängig von Testberichten aus aller Welt steht bereits fest: Das Ding wird sich verkaufen wie warme Semmeln!





Zünglein an der Waage

Wo Wii Sports vor allem eure Arme auf die Probe stellte, richtet sich Wii Fit vorrangig an eure Gehwerkzeuge. Möglich macht dies das Balance Board, eine Art Hi-Tech-Waage, die durch zahlreiche Sensoren erkennt, wie und vor allem wo euer Körpergewicht wirkt. Abgesehen von den Menüs und einigen Spielen dürft ihr das Board also mit Füßen treten – nur Sprünge mag das schicke, weiße Stück Technik nicht. Alle, die mit dem Kauf liebäugeln, dürften vor zwei großen Fragen stehen: Bringt es mich körperlich weiter und ist es seinen recht happigen Preis von 90 Euro wert?

Drahtseilakt

In Japan bereits seit Ende 2007 erhältlich, werden Europäer für ihre Wartezeit durch zusätzliche Übungen und eine vollständige Lokalisierung belohnt. Insgesamt stehen in den Kategorien Yoga, Aerobic, Muskelübungen und Ba-

lancespiele nun über vierzig im Schnitt drei Minuten umfassende Workouts zur Wahl. Doch bevor ihr euch an die eigentlichen Übungen macht, steht zunächst der Körpertest an, der auch autark ohne eingelegte Disc über den Wii Fit-Kanal absolviert werden kann. Hier heißt es „Still gestanden!“, denn so wird euer Körperschwerpunkt und BMI (Verhältnis von Körpergröße und Masse) ermittelt. Danach werden

„Drei Sekunden lang haargenau ausbalanciert zu stehen ist wohl nur in einer erfolgreichen Zirkuskarriere möglich.“

zwei Balance-Tests durchgeführt, deren Schwierigkeitsgrad von simpel bis nicht machbar rangiert.

Vor allem am „ultimativen Balancetest“ haben wir uns die Zähne ausgebissen. Drei Sekunden lang haargenau ausbalanciert zu stehen ist wohl nur in einer erfolgreichen Zirkuskarriere möglich. Im direkten Anschluss wird im Kawashima-Stil euer Wii Fit-Alter präsentiert, welches zwischen 2 und 99 Jahren liegt. Wir haben unser Bestes gegeben – laut der Software stehen wir kurz vor der Einlieferung ins Altersheim ... Aber nach einigen Tagen Training haben wir es geschafft uns bis zur 20 vorzukämpfen.



Eine Portion Wii Fit (30 Min.) enthält:

Schweiß

50%

Minispiele

20%

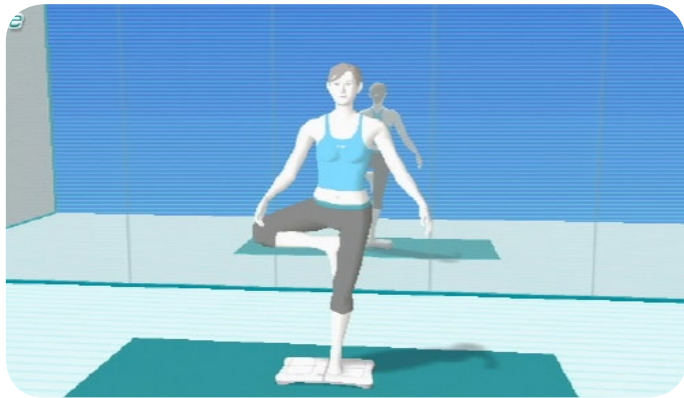
Yoga

15%

Muskeltraining

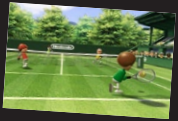
15%

Fahre über die Screenshots, um Infos über die Fitnessübungen zu erhalten.



»» VIDEOSPIEL-MATHE

Wii FIT =



Wii Sports

x



Wii Board



90 Euro



Problem erkannt, Lösung gesucht

„Oh mein Gott, da muss ich was machen!“ – Motiviert vom womöglich vernichtenden Testergebnis will der geneigte Spieler nun seinen Waschbärbauch zum gestählten Astralkörper formen. Doch ein solches Ziel kann und will Wii Fit nicht erreichen. Es will euch ein Wegbegleiter sein, der immer wieder motiviert sich sportlich zu betätigen. Die Übungen dienen hauptsächlich dazu, die motorischen Fähigkeiten zu verbessern und Freude zu bereiten. Dies erreicht Nintendo mit dem Balance Board fabulös. Die Trainingseinheiten sind abwechslungsreich und gut vom – je nach Wahl weiblichen beziehungsweise männlichen – Trainer erklärt. So löblich eine deutsche Sprachausgabe ist, so einschläfernd wirkt diese. Gerade in den Muskelübungen wäre anstachelnder Enthusiasmus aus den Boxen sicher hilfreich gewesen. Leider gibt es auch keinen Trainingsplan, der uns Übungen zusammenstellt. Schönes Detail am Rande jedoch ist Schweinchen Fit, das treffenderweise zählt, wie lang ihr euren inneren Schweinehund am Bildschirm überwunden habt. Je höher die Zeit, desto mehr

schaltet ihr frei. Auch neue Outfits für die Trainer und andere Details sind hier mit von der Partie.

Definitionssache

Wii Fit ist kein Spiel, es ist ein Trainingsprogramm. Wer nur mal rein schauen will und nicht die Absicht hat, dauerhaft an den Übungen zu arbeiten, investiert sein Geld besser in zwei konventionelle Spiele. Die Balance-Spiele machen zwar jede Menge Spaß, jedoch flacht die Motivation für diese ohne Übungswillen recht schnell ab. Als Trainer kann Wii Fit überzeugen. Zahlreiche Hintergrundinformationen motivieren und lassen euch immer wieder aufs Balance Board steigen. Es wurde mit viel Liebe zum Detail gearbeitet. Exemplarisch hierfür ist die Modellierung der „Wiffity“ Jogging-Insel, die zum virtuellen Rundendreihen einlädt. Der Preis mag für Videospiele utopisch anmuten, setzt man ihn aber in den Trainingskontext, erhalten wir ein anderes Bild. Ein Laufband oder Ergometer kostet ein Vielfaches, bei deutlich geringerem Umfang und Spaßfaktor. Allen, die ernsthaft trainieren möchten, können wir Wii Fit sehr ans Herz legen.

Robert Rabe



- gelungene Übungsauswahl
- die wohl coolste Waage der Welt
- Software selbst trainiert nicht

Empfehlenswert

**Ran an den Winterspeck!
Wii Fit ist ein guter Beginn**

🕒 Lesezeit: etwa 2 Minuten

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Der Adventure-Erfolg kommt ins Wohnzimmer!



Wii
ENTWICKLER Keen Games
PUBLISHER Deep Silver
GENRE Adventure
USK-FREIGABE ab 6 Jahren
PEGI 12+
TERMIN erhältlich

INFO AM RANDE

GEHEIMAKTE 2

Teil 2 steht bereits in den Startlöchern, allerdings (vorerst) nur für PC.

Adventures sind tot! Mit dieser beinahe kruden Behauptung hat Geheimakte Tunguska anno 2006 vollends abgerechnet. Von der Fachpresse wie den Spielern gleichermaßen bejubelt, spendiert Keen Games allen Knobelfreunden jetzt eine voll wohnzimmertaugliche Version für Nintendos Wii.

Moskau, Moskau

Ihr schlüpft in die Rolle der toughen Nina Kalenkow und macht euch auf, euren von verummumten Gestalten entführten Vater zu finden. Der ist ein findiger Professor, welcher sich bereits seit Jahren mit Nachforschungen zu dem so genannten Tunguska-Ereignis beschäftigt, einer bis heute ungeklärten Explo-

sion in Sibirien im Jahre 1908. Doch warum wurde er entführt? Was hat Tunguska damit zu tun? Schwebt auch Nina in Gefahr? All diese Fragen werden in den rund 15 Spielstunden beantwortet, bis zum Abspann werden eure grauen Zellen allerdings erstmal ordentlich gefordert.

Klassisch gut

In typischer Adventure-Manier klopf ihr die einzelnen Örtlichkeiten und Räume nach Hinweisen und Gegenständen ab. Die vom PC bekannte Steuerung per Maus wurde dabei prima auf die Eingabemöglichkeiten der Wii übertragen. Dabei neu für Wii: Ihr

dürft Nina mit dem Analogstick direkt bewegen, was eine präzisere Kontrolle ermöglicht. Das Handling der zahlreichen Objekte, die ihr im Spielverlauf einsammelt, gestaltet sich eingangs noch etwas fummelig, klappt aber nach steigender Spielzeit tadellos und dank der Hotspot-Funktion entfällt langwieriges Bildschirmabsuchen. So bleibt mehr Zeit für die eigentlichen Rätsel, deren Schwierigkeitsgrad im oberen Mittelfeld anzusiedeln ist. Einsteiger werden hier und da etwas länger brauchen, Fortgeschrittene kommen bei der Ermittlung der stets nachvollziehbaren Lösungswege dennoch nicht zu kurz.

O(h)rdentlich!

Die Grafik passt gut zum Flair des Titels, reißt aber genretypisch

keine Bäume aus. Dafür wissen die Sounduntermalung und die deutsche Sprachausgabe vollends zu überzeugen; sowohl Nina als auch die weiteren Charaktere wurden 1A vertont und tragen viel zur Atmosphäre bei. Diese Eigenschaften gepaart mit cleveren Rätseln, einer spannenden Geschichte und der gelungenen Steuerung lassen Adventure-Freunden gar keine andere Wahl, als sich mit Nina ins Abenteuer zu stürzen.

Matthias Heilig



Die Reise führt euch um den gesamten Globus.

„Einsteiger werden hier und da etwas länger brauchen, Fortgeschrittene kommen bei der Ermittlung der stets nachvollziehbaren Lösungswege dennoch nicht zu kurz.“



Die Gesprächsthemen wählt ihr bequem per Wiimote aus.



Das Motorrad bringt euch zu Beginn von A nach B.

8

von 10

- 👍 packende Story
- 👍 gelungene Sprachausgabe
- 👍 prima Steuerung

Wer Adventures mag,
wird Nina lieben!

PIXEL JAHRE

Welche Spiele für die Virtual Console lohnen sich?



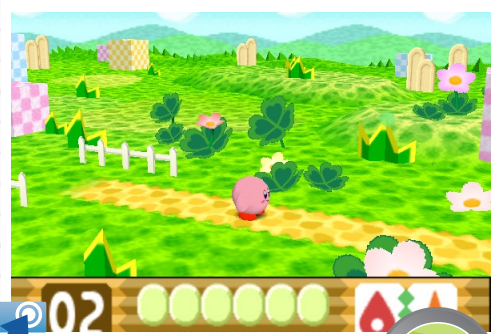
Kirby 64



PUBLISHER Nintendo **Wii-POINTS** 1000

Kirby, das Kopfkissen, oder auch „Edelknödel“ genannt, zeigte auf dem Nintendo 64 erneut, dass sich ein Jump & Run nicht unbedingt um Prinzessinnen-Retter Mario drehen muss, um Spaß zu bereiten. Ähnlich wie in Yoshis Story bewegt ihr euch in einer 2D/3D-Ansicht durch kunterbunte und abwechslungsreiche Levels und schluckt und spuckt Gegner, was das Zeug hält. Ziel ist es, Kristallsplitter zu sammeln, die auf den sechs Hauptplaneten auf euch warten. Dabei wird nicht immer auf Antrieb ersichtlich, wie ein solches Kristallteil geholt werden kann. Durch Schlucken eines Monsters kann sich Kirby eine Spezialfähigkeit aneignen, die wiederum kombiniert werden kann. Unter Beachtung dieser Tatsache wurden selbstverständlich auch die Kristalle versteckt. Das Spiel bietet viele Geheimnisse und ist ein wahrer Geheimtipp im Jump& Run-Genre!

DF



- viele Spezialfähigkeiten
- herausfordernd
- verwaschene Grafik



Pink und hungrig
– It's a Kirby!

Yoshis Cookie



PUBLISHER Nintendo **Wii-POINTS** 500

Nach dem großen Erfolg von Tetris folgte auf dem NES eine Reihe weiterer Puzzlespiele, wozu auch Yoshis Cookie gehörte. Hier habt ihr ein Feld von Keksen vor euch, welches stetig wächst – es sei denn, ihr baut es schnell genug ab. Dafür müsst ihr Kekse hin und her schieben und mindestens 2er-Reihen bilden, um diese aufzulösen. Erst wenn alle Kekse in Luft aufgelöst sind, ist das Level geschafft. Was zu Beginn mit ein, zwei Eingriffen schnell erledigt ist, wird im späteren Spielverlauf zu einer wahren Herausforderung. Für den kurzen Puzzlespaß zwischendurch ist das Spiel durchaus zu empfehlen, doch leider mangelt es ein wenig an Langzeitmotivation – selbst der Zweispieler-Modus ist irgendwann aufgebraucht. Wer die volle Ladung Yoshis Cookie haben möchte, sollte zudem auf die umfangreichere SNES-Version warten.

DF



- kein Tetris-Klon
- schwache Präsentation
- wenig Umfang



Kekse sortieren macht
nicht ewig Spaß

Fantasy Zone



PUBLISHER Sega **Wii-POINTS** 500

Zugegeben, als Nintendo-Fan ist man knallbunte Grafik gewohnt. Wenn ein Spiel allerdings zudem noch völlig abgedreht daherkommt (aktuelles Beispiel: No More Heroes), spricht man von einem Ausnahmetitel. Auch Fantasy Zone kann in dieser Kategorie untergebracht werden. In diesem 2D-Ballerspiel, das in Bonbon-Farben über den Bildschirm flimmert, steuert ihr ein eiförmiges Schiff, welches auch als Fliege durchgehen könnte und ballert auf alles, was sich bewegt. Im Shop könnt ihr euch Upgrades oder neue Waffen für euer Schiff kaufen. Anders als in Spielen wie R-Type oder Gradius müsst ihr nicht der Kamera folgen, sondern sie folgt euch nach links oder rechts. Einen bitteren Nachgeschmack hinterlässt der fehlende Multiplayer-Modus und aufgrund des eigenartigen Stils kann man wie bei No More Heroes nur sagen: Liebt oder hasst das Spiel!

DF



- völlig abgedreht
- Upgrade-Möglichkeiten
- nur alleine spielbar



Für euch ist nichts zu crazy?
Dann greift zu!

🕒 Lesezeit: etwa 4 Minuten



ENTWICKLER Square Enix/
Jupiter
PUBLISHER Square Enix
GENRE RPG
USK-FREIGABE ab 6 Jahren
PEGI 12+
TERMIN erhältlich

THE WORLD ENDS WITH YOU

Ein Tipp für alle, die des Englischen überdrüssig sind: überwindet den inneren Schweinehund! Ansonsten werdet ihr eines der wohl interessantesten Spiele für den DS verpassen.

Square Enix' neuester Genie-Streich The World Ends With You ist nämlich komplett auf Englisch. „Nunja“, mag man nun denken, „immerhin ist die Sprache nicht Japanisch.“ Richtig so! Sieht man einmal ab von diesem Umstand sowie der Tatsache, dass Square Enix den Titel trotzdem ein gutes Jahrchen nach Japan-Release nun erst hier veröffentlicht, eröffnet sich einem ein Action-RPG, dessen innovativer Ansatz gepaart mit seiner fesselnden Story eine gehörige Portion Abwechslung auf die zwei Bildschirme bringt. Dabei dreht sich alles um den 15-jährigen Neku Sakuraba, der eines Tages in Shibuya, einem Stadtteil Tokios, aufwacht, ohne sich dabei an seine Vergangenheit zu erinnern. Was er zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiß: Er ist Teil eines Spiels auf Leben und Tod, dem er nur entkommen kann, wenn er sich mit anderen „Spielern“ zusammut und alle Aufgaben, die die mysteriösen „Reaper“ ihm stellen, rechtzeitig löst. Bis dahin ist er in Shibuya gefangen und kann keinen Kontakt zu anderen Menschen herstellen.

INFO AM RANDE

UNNÜTZES WISSEN

Das Spiel sollte ursprünglich unter dem Namen „It's a Wonderful World“ erscheinen.

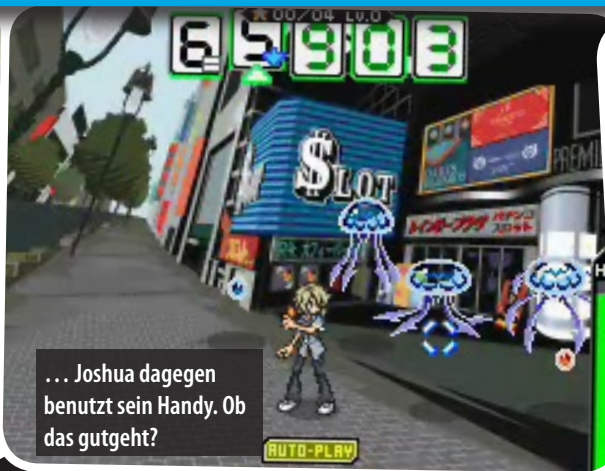
Jupiter arbeitete u.a. schon an den Picross- und Pokemon Pinball-Serien.

The World Ends With You erschien inzwischen auch als Manga (allerdings nicht in Europa).





Shiki wehrt sich mithilfe ihrer Stoffpuppe gegen die Noise ...



... Joshua dagegen benutzt sein Handy. Ob das gutgeht?



Unbemerkt von normalen Menschen wird Shibuya für euch zum Schauplatz im Kampf ums Überleben.



What the...
I can hear voices in my head!

It's all about fashion

Der Stadtteil präsentiert sich, wie auch der Rest des Spiels, als sehr lebendig und stilistisch durchaus durchdacht. Die Präsentation im Manga-Stil erinnert zeitweise an eine Mischung aus Kingdom Hearts und Jet Set Radio, was nicht verwundern sollte angesichts der Tatsache, dass neben den Entwicklern von Square Enix

auch das Team von Jupiter (Chain of Memories) sich für dieses

Game verantwortlich zeichnet. Das mag zwar nicht jedermanns Geschmack treffen, doch wer sich damit anfreunden kann, wird von dem Design fasziniert werden. Die Entwickler haben sich denn auch eine Menge guter Ideen einfallen lassen, um die Funktionen des DS auszureizen. Die Reaper bedienen sich der Noise, einer Art von Monster, um euch das Vorankommen zu erschweren. Da Neku im-

mer mit einem Partner unterwegs ist, bekommt jeder von beiden im Kampf seinen eigenen Bildschirm, wobei aber beide gegen die gleichen Gegner kämpfen und sich auch die Energieleiste teilen. Man muss es sich vorstellen wie eine Art weiterer Dimension: Schaden, der einem Monster von Neku zugefügt wird, trifft in gleichem Maße ein Monster auf dem oberen Bildschirm und andersherum. Zum Kämpfen werden sogenannte Pins verwendet. Im gesamten Spiel gibt es über 300 verschiedene Pins zu sammeln, jeder mit einer eigenen Fähigkeit. Alle Pins sind auflevelbar und manche entwickeln sich sogar noch zu stärkeren Varianten weiter. Die Charaktere können natürlich ebenso durch Erfahrungspunkte stärker werden, doch fast noch wichtiger ist die Wahl der Kleidung. Oberflächlich hin oder her, wer den Trends von Shibuya nicht aufmerksam folgt, verzichtet auf eine Menge Attributs-Boni. Stärker werden kann man überdies auch über das Essen von lauter

mehr oder minder gesunden Lebensmitteln, der Hamburger erhöht dann eure Lebenspunkte dauerhaft.

Open up your senses

Was The World Ends With You ausmacht, sind vor allem die Liebe zum Detail und die vielen kleinen Freiheiten, die man beim Spielen hat. Neku kann sich nicht ewig mit Nahrung vollstopfen, pro Tag (in Echtzeit) lassen sich nämlich nur 24 Bytes verbraten. Wenn man das Spiel einige Zeit in der Ecke hat liegen lassen und es dann zum ersten Mal nach Tagen wieder einschaltet, kriegen die Pins automatisch Punkte für einen Level-Aufstieg, so kann man auch ungeliebte Pins „trainieren“ bis sie ein wenig stärker und damit nützlich werden. Neben dem Schwierigkeitsgrad lässt sich auch bestimmen, inwiefern der NPC euren Partner kontrollieren soll (für Anfänger mit Sicherheit eine Erleichterung) und euren eigenen Level könnt ihr zusätzlich herauf-

oder herabsetzen. Der Sinn dahinter ist, dass die Monster, wenn ihr euren Level herabgesetzt habt, mehr und wertvollere Gegenstände hinterlassen – als Gegenleistung ist die Gefahr der Niederlage natürlich sehr hoch. Überhaupt gibt es noch so viel über dieses Spiel zu berichten, dass dieser Test nie dafür hinreichen würde. Da wäre etwa der Mingle-Modus, mit dessen Hilfe ihr, wenn ihr anderen DS-Spielern in Bahn oder Bus begegnet, weitere Boni abgreifen könnt. Erwähnte ich eigentlich schon den wie die Faust aufs Auge passenden Soundtrack oder die Fähigkeit, Gedanken zu lesen und anderen Leuten zu implementieren?

Daniel Büscher

„Was The World Ends With You ausmacht, sind vor allem die Liebe zum Detail und die vielen kleinen Freiheiten.“

- 👍 innovative Einfälle
- 👍 abwechslungsreich
- 👎 nur ein Speicherstand möglich

8

von 10

Unkonventionell, spannend, detailverliebt!

🕒 Lesezeit: etwa 1,5 Minuten

GEHEIMAKTE TUNGUSKA



Packt den Stylus aus – es darf gerätselt werden



ENTWICKLER 10tacle Bratislava
PUBLISHER Deep Silver
GENRE Adventure
USK-FREIGABE ab 6 Jahren
PEGI 12+
TERMIN erhältlich

Neben der gelungenen Wii-Umsetzung schickt Publisher Deep Silver auch eine Handheld-Fassung des Gehirnzellentrimmers ins Rennen. An den Eckpunkten des Titels ändert sich dabei nichts: Die Geschichte führt die Zweiradmechanikerin Nina Kreuz und quer über den Globus auf der Suche nach ihrem verschwundenen Vater. Der einzige Hinweis auf sein Verbleiben liegt in der rätselhaften, bis heute ungeklärten Explosion im Sibirien des frühen 20. Jahrhunderts, dem Tunguska-Ereignis.

Eineiige Zwillinge
Von der Storyline über die Rätsel bis hin zu den Gesprächstexten gleichen sich die Wii- und DS-Fassung wie ein Ei dem anderen. Hardwarebedingt erklingt Sprachausgabe in der mobilen Version allerdings ausschließlich in den eher seltenen Zwischensequenzen – ein Umstand, der ein wenig an der tollen Atmosphäre nagt, generell aber zu verschmerzen ist. Die restliche Sounduntermalung fand ihren Weg dafür unverändert ins Spiel. Auch die Grafik kann sich sehen lassen, wengleich

Nina etwas grobkörniger aufgelöst durch die ansonsten schick vorgeordneten Hintergründe marschiert.

Klick mich
Über jeden Zweifel erhaben präsentiert sich die Steuerung. Der Stylus übernimmt dabei die Aufgabe des Mauszeigers der PC-Version, die Hotspots lassen sich bequem über einen Klick auf das Lupensymbol oder die R-Taste anzeigen. Etwas aufgeräumter sogar noch als in der Fassung für die Wii gibt sich das Inventar, welches durchweg am unteren Bildschirmrand eingeblendet wird.

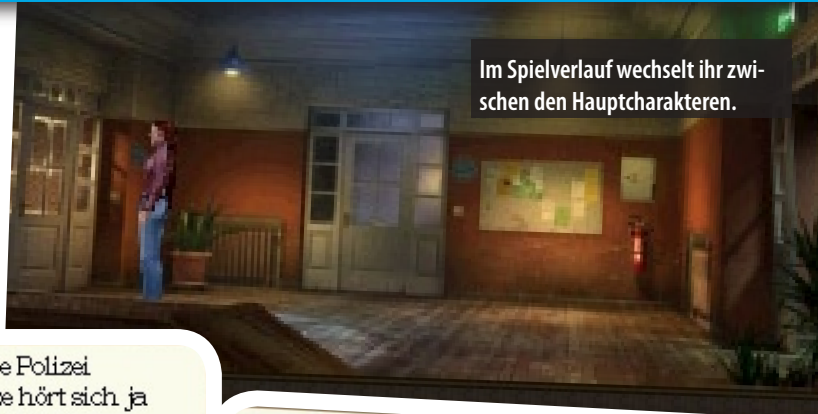
Die beste Wahl
Wer gerne unterwegs spielt, bekommt mit Geheimakte Tunguska die bislang beste Point&Click-Adventure-Umsetzung für Nintendos DS, weil es alle Tugenden der „großen“ Vorbilder auf dem Handheld vereint. Habt ihr die Wahl zwischen der Wii- und DS-Variante, entscheidet letztlich das persönliche Spielverhalten. Empfehlenswert sind beide durchweg.

Matthias Heilig



OFFIZIELLE WEBSITE
GEHEIMAKTE-GAME.DE
Falls du einmal nicht mehr weiter weißt, bekommst du im Forum hilfreiche Ratschläge oder kannst dich mit weiteren Infos zum Spiel versorgen.

„Wer gerne unterwegs spielt, bekommt mit Geheimakte Tunguska die bislang beste Point&Click-Adventure-Umsetzung für Nintendos DS.“



Im Spielverlauf wechselt ihr zwischen den Hauptcharakteren.



Vielleicht sollten Sie die Polizei einschalten. Das Ganze hört sich ja doch etwas beunruhigend an.

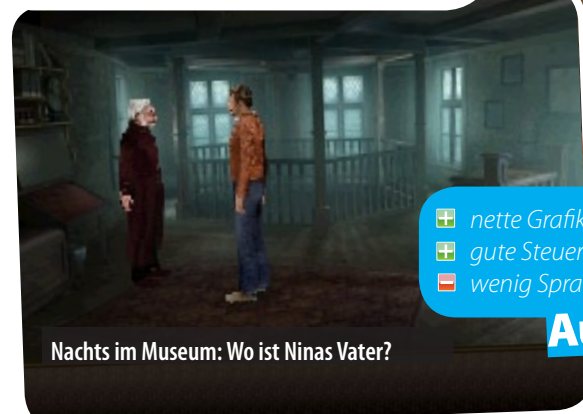
Max



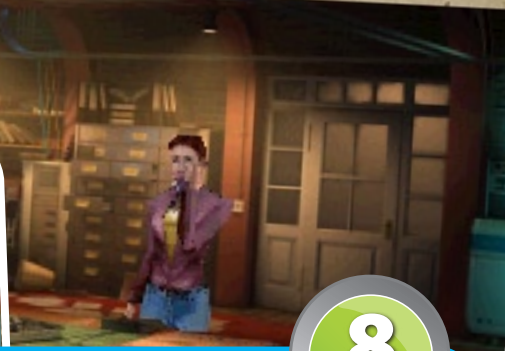
Hallo, Nina Kalenkow hier. Sie müssen schnell jemanden vorbeischicken. Mein Vater ist spurlos verschwunden.

Nina

Lesen ist Trumpf! Sprachausgabe gibt's nur in Zwischensequenzen.



Nachts im Museum: Wo ist Ninas Vater?



- 👍 nette Grafik
- 👍 gute Steuerung
- 👎 wenig Sprachausgabe

8
von 10

Auch auf dem DS ein Hit!

ES IST EIN NMAG!

Wir sind zurück! Aktueller denn je und interaktiv, wie nie zuvor. Zum Start des neuen ePapers haben uns namhafte Hersteller palettenweise Preise zu Verfügung gestellt, die ihr nun gewinnen könnt.

Was als erstes Nintendo-Magazin im pdf-Format vor rund drei Jahren seinen Anfang fand und bekanntermaßen auch am Printmarkt für Aufsehen sorgte, kehrt jetzt zu seinen Wurzeln zurück. Wir nutzen die Wandlungen der letzten Jahre zu unserem Vorteil und greifen ein Format auf, das wie geschaffen scheint für die Ambitionen des NMag: das ePaper. Darunter versteht man die Fusion zwischen multimedialen Inhalten (Videos, Audio-Kommentaren, Links etc.) und klassischen Elementen des Printsegments (Weiterblätter-Funktion etc.).

Künftig bekommt ihr euer NMag über unser neues Portal im zweiwöchentlichen Rhythmus taufrisch auf den Bildschirm serviert – und das 100% kostenfrei. Alternativ findet ihr die aktuelle Ausgabe auch auf der jeweiligen Heft-DVD unserer großen Schwester Gamepro. Wer's eilig hat und immer up-to-date sein möchte, wird Teil

der NMag-Community und erhält neben dem aktuellen Newsletter dann schon zwei Tage früher als alle anderen die aktuelle Ausgabe.

Altbewährtes wie das NMag-O-Rama, Gewinnspiele in Kooperation mit den Partnern und Fremdkolumnen – ab sofort auch mit Gastauftritten der Gamepro-Redakteure - behalten ihren Platz und werden kontinuierlich erweitert und ausgebaut. Solltet ihr dem Lesen einmal überdrüssig und stattdessen redselig werden, freuen wir uns auf gediegenen Smalltalk und gepflegte Fachsimpelei im neu hinzukommenden, wöchentlich stattfindenden Chat mit der Redaktion.

Wir sind überzeugt, noch eine Menge aus dem NMag heraus kitzeln zu können und freuen uns auf eine tolle, gemeinsame Zeit.

Euer NMag-Team

Auch bei unseren Partner bekommt ihr das NMag kostenlos



**3x Mario Kart Wii
15x Schlüsselbänder+Aufkleber**



**3x IronMan-Fanpakete:
IronMan-Spiel + Poster + Action-Figur**

**Anregungen, Kritik, Wünsche, eure Meinung
– alles ist willkommen. Einfach eine E-Mail an
leserpost@n-mag.de**



je 3x Rayman Raving Rabbids 2,
Nitrobike und Totally Spies!
2x Assassin's Creed Armbanduhr von Fossil

UBISOFT®



3 x DTM Race Driver 3:
Create & Race (DS)
3x Alarm! Brennpunkt
City mit Harpa-Modell-
auto

codemasters™



2 x Oxygen-Spielpakete:
Chronos Twins
Powershot Pinball
Constructor
Cheggers Party Quiz

**OXYGEN
games**

SO NEHMT IHR TEIL!
Schickt einfach eine E-Mail an
gewinnspiel@n-mag.de mit
dem Betreff „Relaunch“!
Unter allen Einsendern werden die Preise verlost. Einsende-
schluss ist der 22.06.2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Ein Versand der Preise erfolgt nur innerhalb Deutschlands,
der Schweiz und Österreich. NMag, Partner und die
Waldfee wünschen euch viel Glück!

2x Atari-Fanpakete:
Dragon Ball Z Goku
Densetsu (DS)
Atari T-Shirts
Atari Baseball-
Mützen
Gashapons



Markus Schwerdtel,
Chefedakteur GamePro

Das neue NMag

„Neuer Start, neues Glück! Wir GamePro-Redakteure freuen uns über den gelungenen Relaunch des NMag. Schließlich haben wir größten Respekt vor der Leistung, ein unkommerzielles Fan-Magazin dermaßen professionell aufzuziehen. Und weil wir so große NMag-Fans sind, werden wir das Magazin künftig im Vertrieb unterstützen: Ab der GamePro-Ausgabe 7_2008 findet ihr auf der GamePro-DVD das komplette NMag. Damit erreicht das NMag auf einen Schlag weit über 40.000 Leser, und die GamePro-Käufer freuen sich über zwei Magazine zum Preis von einem -- eine klassische Win-Win-Situation. Und gewinnen wollen wir schließlich alle. Auf jeden Fall wünschen wir GamePros dem »neuen« NMag massenhaft neue Leser, viele Exklusiv-Stories und weiterhin viel Glück!“

MARIO KART LESER-CHALLENGE

Ladies and Gentlemen. Start your engines!

NMAG-O-RAMA

Röhrende Motoren, waghalsige Stunts und spannende Online-Duelle – das ist die Welt von Mario Kart Wii. Wir wollen wissen, wer von euch der Schumi im Pilzkönigreich ist. Dazu präsentieren wir in Kooperation mit Nintendo unsere große Mario Kart Leser-Challenge. Liebt ihr das Adrenalin in der Zielrunde? Seid ihr auf der Suche nach ebenbürtigen Kontrahenten? Und vor allem: Wollt ihr Spaß? Dann gebt Gas! Jeder kann mitmachen, fast alles ist erlaubt und attraktive Preise winken den Helden, die es aufs Siebertreppchen schaffen.

Ihr könnt es kaum erwarten loszurufen? Die Leser-Challenge wird online über die WiFi-Connection ausgetragen und gestaltet sich denkbar einfach.

So funktioniert's:

- 1.) Schickt uns bis zum 11. Mai eine E-Mail an challenge@n-mag.de, Betreff „Anmeldung“ unter Angabe eures Namens bei uns im Forum. Ihr erhaltet von uns binnen 24 Stunden eine Bestätigung.
- 2.) Wir lösen 8er-Gruppen zu und veröffentlichen in unserem Forum einen Rennplan. Die Teilnehmer registrieren in der Folge gegenseitig Freundes-Codes und machen sich einen individuellen Renntermin aus.
- 3.) Die Vorrunde läuft bis zum 19. Mai. Es wird ein Rennen gefahren. Wo, wie und mit wem ihr fahrt ist euch überlassen. Die ersten Vier qualifizieren sich für den nächsten Ausscheid. Wie viele Finalrunden gefahren werden hängt von der Teilnehmeranzahl ab.

Die gesamte Organisation wird zentral bei uns im Forum abgewickelt, in dem ihr alle Fragen an unsere Rennleitung loswerden könnt und jede Gruppe ihre Ergebnisse mitteilt.

DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:

1. PLATZ

Der ruhmreiche Champion tauscht die rauchenden Motoren seines Kart gegen die präzisen Messsensoren des Balance Board. Dort darf er seinen Bleifuß in Wii Fit unter Beweis stellen!



2. PLATZ

Wählt aus vier aktuellen Wii-Spielen von Nintendo euren Favoriten aus.



3. PLATZ

Wählt aus drei aktuellen DS-Spielen von Nintendo euren Favoriten aus.



Lesezeit: etwa 2,5 Minuten

QUO VADIS, MARIO KART?

Teil 1

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



Mario ist eine Ikone der Videospieldwelt. Er trat ins Rampenlicht der Flimmerkästen, als Lara Croft oder der Master Chief allenfalls Quark im Schaufenster waren. Die Mario-Jump&Runs waren und sind maßgebend für die Industrie – doch als Liebling der Nintendofans mutierte der pummelige Klempner aus Italien zum Multitalent von Welt.

Mario Kart für das Super Nintendo begründete 1992 mit dem Fun-Racer ein neues Genre. Rennspiele kannte die Welt seinerzeit zu Genüge, doch Shigeru Miyamoto war das alles wohl zu dröge. Sich mit Panzern bewerfen, kurz vor der Ziellinie die Führung zu übernehmen oder durch cleveren Item-Einsatz dem Gegner den Weg abschneiden und ein Effektfeuerwerk der besonderen Art bieten – das war schon eher sein Geschmack. Aufgrund der unbestrittenen Popularität des sympathischen Maskottchens bot es

sich an, das neuartige Spielkonzept durch die Prominenz aus dem Pilz-Königreich am Markt zu unterstützen. Trotz der für heutige Verhältnisse mittelalterlich anmutenden Grafik waren die dank Mode 7-Chip erzeugten Bilder eine kleine Sensation. Als Debütant der heute sechs Teile umfassenden Serie bot das Spiel bereits alle fundamentalen Modi. Dreh- und Angelpunkt ist der Grand Prix-Modus, der vor 16 Jahren aus vier Cups à fünf Strecken bestand. Auch mit an Bord: Der Time-Trail- und Battle-Modus.

Evolution und Symbiose

Vier Jahre später bot Mario Kart 64 ein echtes dreidimensionales Spielerlebnis. Nun wurde dank Rampen und Wendungen ein deutlich dynamischeres Spielgefühl geboten, wengleich sämtliche Charaktere und Items nach wie vor lediglich als 2D-Sprites daherka-

men. Dennoch waren viele vom Sequel enttäuscht: nur noch 16 Strecken, die schlecht umgesetzte Möglichkeit des Geist-Speicherns im Time Trail sowie das Fehlen wirklicher Innovationen. Neben der dritten Dimension und der Möglichkeit zu viert zu spielen bot der 64Bitter kaum Neues. Dies ist wohl auch der Tatsache gedankt, dass Nintendo seinerzeit bei Einführung des Nintendo 64 durch die Playstation unter dem massivem Konkurrenzdruck zu leiden hatte. Man wusste um die Stärke des Franchise und entschied sich lieber für ein zugkräftiges Pferd im Konsolenkrieg als Experimente im Spielablauf. Auch ärgern dürfte sich Kamek, der aus der Fahrer-Riege kurz vor Release ausgeschlossen und durch DK ersetzt wurde – eine zweite Chance wurde ihm bis dato nicht gegeben.

Robert Rabe

Die Entwicklung der Serie im 21. Jahrhundert und einen Blick in die Glaskugel lest ihr im nächsten NMag.

„Sich mit Panzern bewerfen, kurz vor der Ziellinie die Führung zu übernehmen oder durch cleveren Item-Einsatz dem Gegner den Weg abschneiden – das war schon eher Miyamotos Geschmack“



SNES: Aller Anfang ist animiert – heute präsentiert sich der Startscreen als schlichtes Artwork.



N64: Das vertrackte an der Strecke: Die Karte zeigte euch nie eure genaue Position an.



N64: Ein früher Screenshot – Auf den Fahndungsfotos zu erkennen: Kamek.

Lesezeit: etwa 3 Minuten

BEI NINTENDO KOMMT NICHTS WEG

Teil 1

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

Was fällt euch spontan ein, sobald ihr den Namen Nintendos vernimmt? Bei nicht wenigen werden es die Schlagwörter Mario, Wii, Shigeru Miyamoto und natürlich der obligatorische Begriff Innovation sein. Aber eigentlich hätte sich das Wörtchen Effizienz ebenfalls ein Platz ganz oben auf dem Treppchen verdient, denn besagte Effizienz zieht sich durch die Firmengeschichte, seitdem Nintendo Fuß im Videospiele-Markt fassen konnte. Es scheint so, dass die Kreativen in Kyoto solange über den sinnvollen Einsatz einer Idee, eines Konzeptes brüten, bis alles ins Bild passt, auch wenn das schon einmal heißt, einen Einfall für mehrere Jahre oder gar Jahrzehnte im Kopf tragen zu müssen. Damit ihr euch einen guten Eindruck von dieser Philosophie machen könnt, untersuchen wir in diesem Artikel den Ursprung und Werdegang zweier veröffentlichter, relativ aktueller Werke Nintendos.

Einen, zumindest für Nintendo-Maßstäbe, relativ gradlinigen

Evolutionsweg legte der Controller der Wii, die Wiimote, zurück. Nintendo war seit jeher eine führende Kraft, wenn es darum ging, neue und sinnvolle Richtungen beim Design ihrer Controller einzuschlagen. So führten die Japaner das moderne Steuerkreuz ein (Game & Watch), brachten mit der Anordnung ihrer Action-Buttons und den Schultertasten neue Standards in die Videospiele-Welt (SNES-Controller) und sorgten mit der Wieder-Erfindung des Analogsticks, nachdem schon der Controller der Vectrex-Konsole im Jahre 1982 über einen entsprechenden Stick verfügte, dass sich die dreidimensionalen Spiele auf dem Nintendo 64 von Anfang an auch dreidimensional bedienen ließen. Nach der Veröffentlichung des 64-Bitters arbeitete das damalige Technik-Team von R&D2 an einem Projekt, das ein Jahrzehnt darauf in der Wiimote gipfeln sollte. So entwickelten die Techniker Bewegungssensoren, die sie

„Nintendo war seit jeher eine führende Kraft, wenn es darum ging, neue und sinnvolle Richtungen beim Design ihrer Controller einzuschlagen.“

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.



»» PROTOTYPEN

UND WAS AUS IHNEN GEWORDEN IST

NINTENDO DS



NEUES MODELL **ALTES MODELL** **PROTOTYP**

GAMECUBE



FINAL **2. PROTOTYP** **1. PROTOTYP**

Wii



FINAL **CONTROLLER PROTOTYP** **KONSOLE PROTOTYP**

in ein typisches Game Boy-Modul unterbringen wollten. Da sie für die Einführung dieser Technologie ein Spiel im Sinn hatten, in dem der Spieler einen Charakter über ein Spielfeld kugeln lassen sollte, lag die Verpflichtung von Edelknödel Kirby nicht weit, nachdem man den Gedanken an einen Affen als Protagonisten sehr früh wieder verworfen hatte. Das Ergebnis erschien im Jahre 2000 (beziehungsweise 2001 in den USA) als Kirby Tilt,n' Tumble für den Game Boy Color, allerdings nie in Europa.

Noch vor der Vollendung des Spiels bauten die Techniker einen solchen Chip in den Prototypen

des GameCube-Controllers und zeigten dies ausgewählten Entwicklern wie Factor 5, die gerade am Launchtitel Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader für den Spielwürfel arbeiteten. In Zusammenarbeit mit Gyration Inc., einem Spezialisten auf diesem Gebiet, verfeinerte Nintendo in den folgenden Jahren die hinter diesem Projekt stehende Technologie zunehmend. Was jedoch als Rettungsanker des immer unpopulärer werdenden

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

GameCubes gedacht war, entwickelte sich mehr und mehr zum zentralen, revolutionären Element der nächsten Konsole (dessen Projektname bekanntlich „Revolution“ lautete). Frühe Konzepte zeigten einen eingebauten Touchscreen und einen Analogstick auf der Wiimote, doch der Touchscreen wurde aufgrund der Ähnlichkeit zum Nintendo DS wieder verworfen und der Analogstick landete letztendlich auf dem Nunchuk. Das unkonservative Design der Wiimote ist Mario-Vater Shigeru

Miyamoto zu verdanken, der der Meinung war, dass typische Controller eher abschreckend auf nicht-spielende Mitmenschen wirken würden. Die heutige Form der Wiimote hingegen ist einer Fernbedienung nachempfunden und mit diesem Eingabegerät haben die meisten Menschen der modernen Zivilisation keinerlei Berührungängste. Die frühzeitige Forschung ging auf, wie man am überwältigenden Erfolg der Wii sehen kann.

Oliver Sautner

Erfahrt im zweiten Teil, wie weit die Wurzeln von Super Mario Galaxy schon zurück reichen, und was Marios Weltraumabenteuer über die Zukunft der Serie verrät.

NMAG

In der nächsten Ausgabe:

erscheint am
22.5.



Super Smash Bros. Brawl

Wir haben verdammt viele gute Gründe, warum das Spiel den Sommer einfach rocken wird

Wii Ware

Zum Start des Download-Kanals: Alles was ihr über den neuen Service wissen müsst



Samba de Amigo

Angespielt: Ein Affe sorgt für Rasselfieber in der Redaktion



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 Tochter 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: Jonas Weiser, 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: Jonas Weiser

Anzeigen Anschrift Verlag
Anzeigenleitung/Markenartikel: Petra Hermann (-730) (verantwortlich für Anzeigen)
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 Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

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 benützt.

Ab dem 22.5. gibt's das neue NMAG kostenlos als Download auf n-mag.de oder wie immer monatlich auf deiner GamePro-DVD