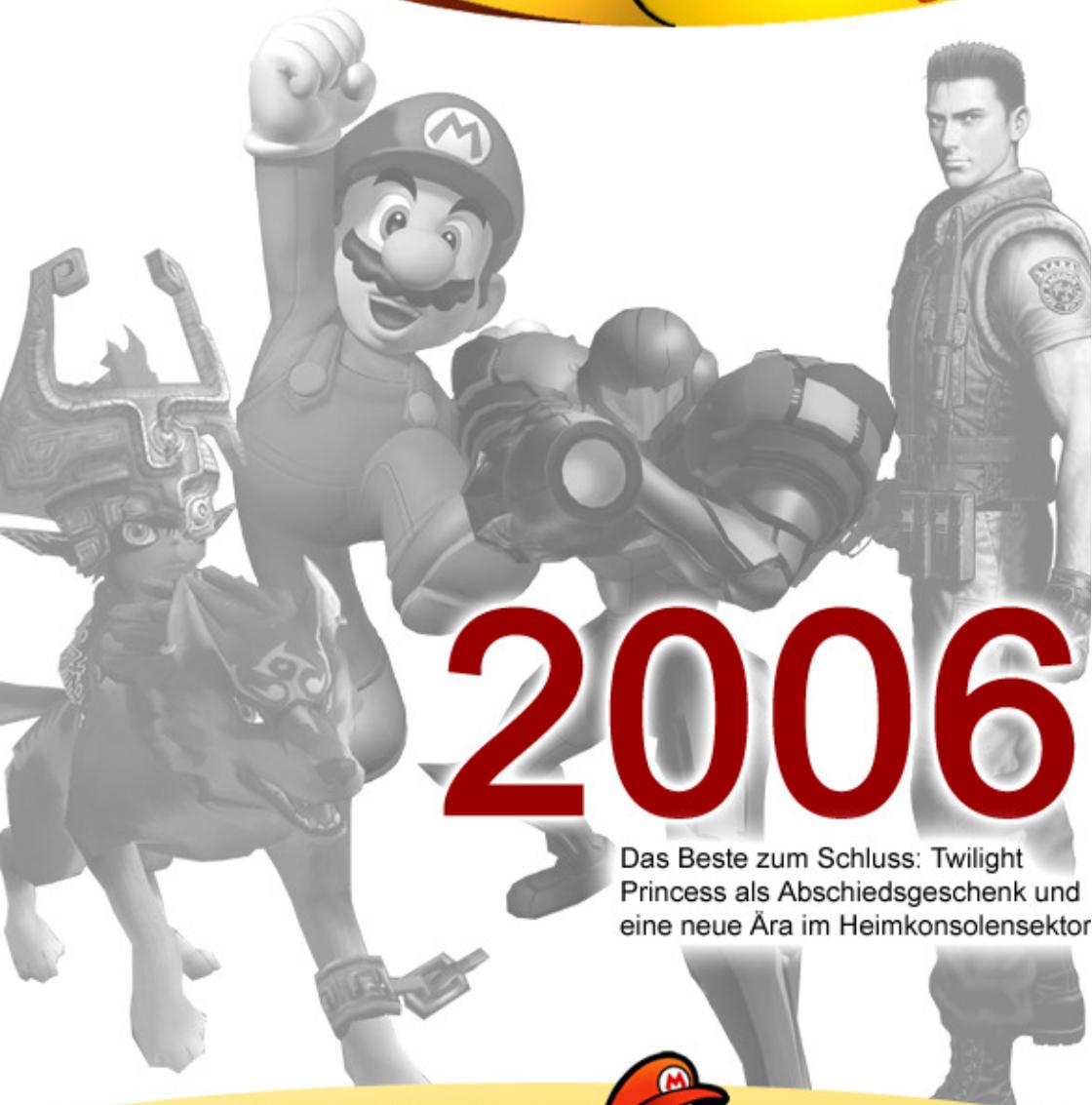


N mag



2006

Das Beste zum Schluss: Twilight Princess als Abschiedsgeschenk und eine neue Ära im Heimkonsolensektor



**Resident Evil
Deadly Silence**
Der T-Virus hat den DS infiziert



Miyamoto
Das Leben einer lebenden
Legende

Liebe Leser!

Wenn draußen die Sonne nicht allzu lange scheint und frostige Temperaturen herrschen, ist es die beste Jahreszeit um wieder einmal seinen GameCube einzuschalten oder mit seinem DS per Nintendo WiFi Connection online zu spielen. In einer Vorschau auf das Jahr 2006 blicken wir auf die Spiele in den kommenden Monaten und schauen, welche anderen Ereignisse 2006 anstehen. Außerdem stellen wir euch Resident Evil Deadly Silence, welches Ende März in Europa erscheint, vor.

Auch 2006 ist ein Mann wieder ganz dick im Geschäft. Er hatte schon seine Finger bei der Gestaltung des Nintendo DS im Spiel und ist als Producer für das neue Zelda Abenteuer tätig.

Die Rede ist von Shigeru Miyamoto. In unserer Serie „Im Porträt“ wollen wir euch das aufregende Leben dieses Mannes näher bringen.

Natürlich haben wir auch noch viele andere Themen im Magazin: Wir stellen euch Deutschlands ersten Nintendo-Podcast inklusive Interview mit den Machern vor. Die neuesten Gerüchte rund um Nintendo gibt es wie immer in unserer Gerüchteküche und der deutsche Mario Kart DS Weltmeister verrät euch in einem Interview, wie auch ihr zu Mario Kart DS Champions werden könnt. Nun aber erst einmal viel Spaß beim Lesen unserer neuen Ausgabe.

Das N-mag
Team

Inhalt

Vorschau 2006
13

Resident Evil DS
19

Das Leben von S. Miyamoto
22

Der deutsche Mario Kart DS Meister im Interview - So wirst auch du ein Champion
17

Bericht + Interview
NINTENDO CAST.DE
10

Baten Kaitos II
5

Gerüchte-Küche
4

Kompakt

GameNews	3
Gerüchte Küche	4
Damals...	4
Schon gewusst, ...?	4
Baten Kaitos II	5
Tetris DS	7
Wann erscheint Twilight Princess?	8
GameNews	9
Nintendocast.de Bericht	10
Spielvorschau 2006	13
Interview mit dem deutschen Mario Kart DS Weltmeister	17

Vorschau

Residentevil DS	19
-----------------	----

Plus

Im Porträt: Shigeru Miyamoto	22
Neues von der NAL	27
Termine im Februar	28
Impressum	28
Umfrage 02/ 06	28
Partnerprogramm	28

GAMENEWS

Tales of the Tempest

Am 13. April dieses Jahres erwartet die japanischen DS-Besitzer mit dem RPG Tales of the Tempest ein absolutes Must-Have. Neben einer Spielzeit von vierzig Stunden, soll das Spiel auch einen Multiplayer für zwei bis vier Spieler bieten. Dargestellt werden soll das aus dem Hause Namco stammende RPG komplett in 3D. Was sich die Entwickler für die Benutzung des Touchscreens haben einfallen lassen, ist bis jetzt noch nicht bekannt, jedoch soll der Touchscreen bei den Kämpfen als Eingabegerät dienen.



Nintendo auf der GDC

Auch dieses Jahr wird Nintendo wieder auf der Game Developer Conference mit zwei Reden vertreten sein.

Katsuya Eguchi, Director der Animal Crossing Spiele, wird einen Vortrag über die Umsetzung der Handheld Ausgabe von Animal Crossing für den DS halten.

Zudem wird auch Takao Ohara, Projektleiter der Nintendo WiFi Connection, darüber reden, was bei Nintendos Online-Service geklappt hat und was nicht.

Newsticker

+++ R. Fils-Aime bekräftigt noch einmal, dass der Preis des Revolution unter 300\$ liegen wird +++
Neben dem NGC Magazin will nun auch das spanische Magazin Nintendo Action erfahren haben, dass man Zelda - Twilight Princess mit dem Revolution Controller spielen kann +++ Minoru Nakai (Director von Resident Evil DS) arbeitet an einem Revolution Spiel. Es soll sich jedoch nicht um Resident Evil 5 handeln +++

Gerüchte- Küche

Hier haben wir für euch die Gerüchte und Halbwahrheiten der letzten paar Wochen aufgelistet, die auf Newsseiten und Foren umherspuken. Wie immer gilt, es handelt sich hierbei nur um unbestätigte Gerüchte!

Controller Geheimnisse

Noch bevor der Revolution Controller letztes Jahr auf der Tokyo Game Show enthüllt wurde, vermeldete eine Person, die sich als Insider ausgab, bereits im Juni im Web, dass der Controller des Revolution aus zwei Teilen bestehen würde, die miteinander verbunden werden können. Tatsächlich stellte sich dies mit dem Nunchuk-Controller, der mit dem Einhand-Controller verbunden wird, als wahr heraus.

Glaubt man dieser Person weiter, so wird es Sprachsteuerung für den Revolution geben. Zudem soll der Einhand-Controller messen können, wie stark man ihn in der Hand hält bzw. wie stark die Knöpfe gedrückt werden.

Sonic Revolution

Wie IGN erfahren haben will, arbeitet Sega an einem Sonic-Abenteuer für den Revolution. Es soll sich dabei aber nicht um eine Umsetzung des Sonics Spiel für die Xbox 360 und Playstation3 handeln, sondern um ein brandneues Spiel, das maßgeschneidert für den Revolution Controller ist.



Schon gewusst,

dass es passend zu den Pikmin-Spielen auch eine Blume gibt, die Pikmin heißt?

Damals...

...vor fünf Jahren

Im Februar 2001 setzte Rare den Gerüchten um das N64-Spiel Dinosaur Planet ein Ende. Nachdem bereits im November 2000 das Spiel von den Releaseliste gestrichen wurde, hielt Rare trotz vieler Gerüchte an der Meldung fest, Dinosaur Planet würde noch für das N64 erscheinen.

Letzten Endes erschien es dann doch nicht mehr auf dem N64, sondern unter dem Namen Star Fox Adventures auf dem GameCube.



Entstanden ist das ganze im Jahre 2002 als Marketinggag zur Markteinführung von Pikmin für den Nintendo GameCube.



Baten Kaitos II

Es ist noch einmal ein Jahr her, da veröffentlichte Namco exklusiv für Nintendos Würfel das Rollenspiel Baten Kaitos. Es war das zweite exklusive RPG der japanischen Spieleschmiede für den Cube, neben dem exquisiten Tales of Symphonia, das bereits 2004 erschien und für viele Zocker eines der besten Rollenspiele dieser Konsolengeneration darstellt. Obwohl

der erste Teil von Baten Kaitos eine weiterführende Story hatte, schließt der Nachfolger nicht an das Ende desselben an. Es spielt auch nicht zur Zeit des in dem Spiel häufig angesprochenen Krieges zwischen Menschen und Göttern, sondern rund 20 Jahre vor den Ereignissen aus Baten Kaitos 1.

Der Spieler übernimmt die Kontrolle nicht etwa über den Hauptcharakter selbst, sondern ist vielmehr eine Art Geist, der sich mit dem Charakter verbündet. In diesem Fall wird dies wohl Sagi sein, ein Mitglied der Elite-Einheiten des Imperiums. Für alle, die den ersten Teil noch nicht kennen, sei gesagt: Die Truppen des Imperiums waren lange Zeit Gegenspieler der Heldengruppe um Kalas, um den sich der erste Teil dreht. Da Kalas in Baten Kaitos aber gerade einmal 19 Jahre alt war, wird man ihn im Gegensatz zu einigen anderen (älteren) Charakteren wohl nicht wiedersehen.

Anscheinend wird man aber wohl auf die jüngeren Ableger von Charakteren wie Gibari oder Savyna treffen, und deren Hintergrundgeschichten, die bisher nicht ganz geklärt wurden, aufdecken können. Dass sich das Prequel nicht nur mit den alten Charakteren befasst,



Kompakt

sondern auch neue integriert, zeigt sich an der Heldengruppe: Sagi wird begleitet von einer Freundin namens Miri und Giro, einem puppenähnlichen Wesen. Ob sich noch mehr Charaktere dazugesellen, ist bislang nicht bekannt.

Sicher ist zumindest, dass das Magnus-Prinzip in den Kämpfen beibehalten wird. Magnus sind Karten, die die Essenzen von Gegenständen in sich aufnehmen und jederzeit wieder freisetzen können. Eure Helden tragen keine Rüstungen und sind auch nicht mit anderweitigen Waffen beladen. Wollt ihr kämpfen, wählt ihr

einfach einen Magnus aus und setzt dessen Essenz frei. So könnt ihr Schwerter, Schilde, Rüstungen,



An dem Kampfprinzip hat sich nichts geändert. Wieder wird mit den Magnuskarten gespielt.

Heilungsgegenstände und allerlei Kram während eurer Angriffs- und Abwehrphasen benutzen. Ob es überhaupt Veränderungen im Kampfsystem geben wird, ist noch nicht ganz klar, allerdings wäre es auch kein Beinbruch, da die Kämpfe des ersten Teils anspruchsvoll, taktisch und somit sehr fesselnd waren. So musste man auch auf Elemente aufpassen: gleichzeitig mit Feuer- und Wasserzaubern anzugreifen, bringt ebenso wenig, wie Windangriffe mit lichtelementarer Verteidigung abzuwehren.

Auf diversen Screenshots war bereits zu erkennen, dass der zweite Teil teilweise in den Arealen des Ersten spielt, man findet sich also als Baten Kaitos Veteran gleich zurecht. Natürlich gibt es auch neue Welten und Gegner, das Magnus-Design scheint ein



Ein neues Abenteuer mit neuen Freunden beginnt.

wenig überarbeitet worden zu sein und auf neue geniale Musikstücke darf man sich wahrscheinlich ebenfalls freuen. Wenn der Nachfolger von Baten Kaitos dieses Jahr erscheint, und nicht allzu sehr von der Qualität des ersten Teils abfällt, dürfen wir uns auf ein wirkliches Highlight freuen.

DANIEL BÜSCHER

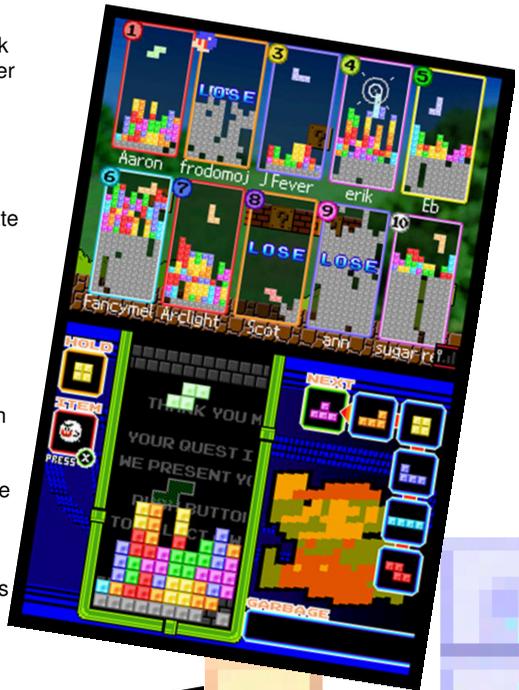
Tetris DS

Noch bevor der DS der Weltöffentlichkeit vorgestellt wurde, sagte S. Iwata, dass man mit der neuen Konsole zu den Wurzeln des Spielens zurückkehren möchte. Dass das nicht nur auf die Hardware sondern auch auf die Software bezogen war, beweist Nintendo jetzt mit der Ankündigung von Tetris DS. Der Ur-Gameboy wurde seinerzeit nur mit dem Spiel Tetris ausgeliefert. Nach mehreren Tetris Versionen auf den unterschiedlichsten Plattformen und von den verschiedensten Herstellern, wird Nintendo nun eine Variante für den Nintendo DS bereits am 20. März in den USA veröffentlichen. Das Spiel umfasst sechs verschiedene Spielmodi inklusive einem W-LAN und WiFi-Modus.

In einem lokalen Netzwerk können bis zu zehn Spieler mit nur einer Gamecard gemeinsam spielen. Im Online Modus für die Nintendo Wifi Connection können bis vier Kontrahenten um die Wette puzzeln. In einer Highscoreliste kann man dann seine Position mit Spielern aus der ganzen Welt vergleichen.

Bei dem Gamedesign orientiert sich Nintendo an bekannte Franchises wie z.B. Mario, Metroid oder The Legend of Zelda. Eine weitere strategische Note kommt durch den Einsatz von Items hinzu. Wie Nintendo die Features des DS ausnützt, werden wir spätestens am 20. März zum Europa-Launch wissen.

JONAS WEISER



Zelda - Twilight Princess

Wann erscheint es?

Nachdem im August letzten Jahres das neue Zelda-Spiel auf 2006 verschoben wurde, verhielt sich Nintendo, außer mit der Veröffentlichung von ein paar Screenshots, zum Thema Zelda Twilight Princess sehr bedeckt. Bekannt ist nur, dass Twilight Princess erst nach dem abgelaufenen Geschäftsjahr erscheint. Im Klartext bedeutet das, dass eine Veröffentlichung des neuen Abenteuers mit Link erst ab dem 31. März in diesem Jahr in Frage kommt.

In vielen Gamingforen wird heiß um den Release-Termin spekuliert. In einem kurzen Bericht wollen wir auch mögliche Termine zum Eintritt in das Twilight-Reich zeigen.

April 2006
Wenn man einer Aussage von Reginald Fils-Aime in dem offiziellen lateinamerikanischen Nintendo Magazin glauben schenkt, könnt ihr schon im April dieses Jahres Link in seinem neuen Abenteuer begleiten. Auf eine

Interviewfrage der Redaktion zum Release-Termin antwortete Reggie nämlich mit: „Wir werden es im April veröffentlichen und es wird für den GameCube erscheinen.“

3. Mai
Schon kurz nach dem Maifeiertag könntet ihr in den Genuss von Twilight Princess kommen. Falls Nintendo das neue Zelda im April in den USA veröffentlicht, bedeutet das noch nicht zwingend, dass es gleichzeitig in Europa erscheint. Ein Release im Mai wäre daher wahrscheinlicher. Und welcher Tag würde dazu besser passen, wenn Nintendo auf den Tag genau Zelda - Twilight Princess veröffentlicht, wie sie es schon drei Jahre zuvor am 3. Mai mit The Wind Waker gemacht haben. Was jedoch gegen diesen Termin spricht, ist, dass der 3. Mai in diesem Jahr ein Mittwoch ist, Nintendo jedoch neue Spiele meistens freitags veröffentlicht.

15. Juni
Ein anderer Termin wäre der 15. Juni, wenn man sich nach Amazon in Amerika richtet. Woher dieses Datum stammt ist jedoch völlig unklar. Offenbar dient es nur als

Platzhalter und dürfte somit als Erscheinungsdatum ausscheiden.

November 2006
Richtet man sich nach dem britischen NGC Magazin, so wird Twilight Princess erst im November dieses Jahres erscheinen. Das wollen sie von einem Insider, der an der Entwicklung des Spiels beteiligt ist, erfahren haben. Außerdem schreiben sie unter der Berufung auf ihren Insider, dass das letzte Zelda für den GameCube sogleich auch mit dem Revolutioncontroller gesteuert werden kann.

Einen offiziellen Termin gibt es von Nintendo bis jetzt noch nicht. Und bis zur Ernennung eines Erscheinungsdatums heißt es warten. Vielleicht wird Nintendo erst auf der E3 das Geheimnis um den Release-Termin lüften.

JONAS WEISER



GAME NEWS

Miyamoto von Odama beeindruckt



In einem Interview mit dem japanischen Magazin Famitsu lobte Shigeru Miyamoto das Spiel Odama und dessen Erschaffer Yoot Saito. In Odama führt ihr ein Heer in einem Krieg an. Präsentiert wird das ganze als Pinball-Spiel, das mit dem GameCube Controller und einem Mikrophon gesteuert wird.

Jim Merrick verlässt Nintendo

Nach zwölf Jahren Arbeit nimmt nun Jim Merrick Abschied von Nintendo. Nachdem er drei Jahre lang als Senior Marketing Director bei Nintendo of Europe gearbeitet hatte, hieß es noch vor zwei Monaten, dass er Europa verlässt um wieder für Nintendo of America tätig zu werden. Ein Sprecher ließ nun aber ohne Angabe von Gründen vermelden, dass Jim Merrick gar nicht mehr für Nintendo arbeiten wird.

Newsticker

+++ S. Iwata möchte den Revolution spätestens zu Thanksgiving in den USA veröffentlichen +++ Der DS konnte sich in Großbritannien über eine Million Mal absetzen. Auch in Deutschland konnte der DS zusammen mit dem GBA letztes Jahr die Millionengrenze durchbrechen +++ Nintendo plant seinen Firmensitz in Redmond (USA) in den nächsten zehn Jahren um 51.000 Quadratmeter zu vergrößern +++

In eigener Sache

Wie wir leider feststellen mussten, ist einer unserer geschätzten Redakteurs-Kollegen verschollen, verloren gegangen, etc. Fakt ist: wir suchen Verstärkung!

Und deshalb wenden wir uns an euch, liebe Leser.

Wenn ihr Interesse daran habt, an unserem Mag mitzuwerkeln, kontaktiert uns doch einfach!

Voraussetzungen dafür sind natürlich das Interesse an Videogames (vornehmlich Nintendo), Teamfähigkeit und die Beherrschung der deutschen Rechtschreibung. Zudem sollte man ein wenig Ahnung von den Geschehnissen in der Videospiele-Branche haben und Artikel möglichst interessant gestalten können.

Das wär's eigentlich schon. Schnell noch zu uns: Wir sind ein Team von engagierten, netten Nintendofans im Alter von 15 bis 20 Jahren und versuchen möglichst alle 5 Wochen eine neue Ausgabe des N-mags zusammenzustellen.

Kleiner Hinweis: es gibt keine Testmuster von Publishern, alle Spielvorstellungen basieren auf unseren käuflichen Erwerbungen.





NINTENDOCAST.DE

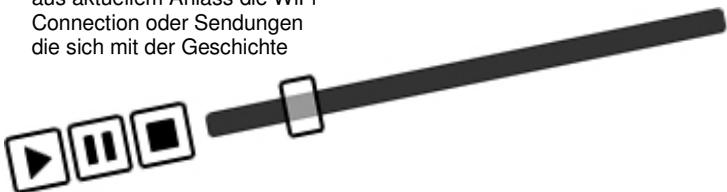
Deutschlands erster Podcast über Nintendo

Ein regelrechten Boom erfährt zurzeit die Podcast-Szene. Podcast sind Audiodateien, die durch die Zuhörer abonniert werden können. Im Grunde genommen ähnelt ein Podcast einer Radiosendung, nur dass Podcast-Episoden über das Internet vertrieben werden. Seit Apple letztes Jahr das Abonnieren von Podcasts in ihr iTunes Portal integriert hat, wächst der Markt an Podcast immens an. Dank der Idee zweier Nintendo-veteranen kommen nun Nintendo-fans in den Genuss eines deutschen Podcast zum Thema Nintendo. Magnus Kleditzsch

und Andreas Schlicht sind die Namen der zwei Köpfe hinter dem Nintendo-Podcast. Jeden Sonntag moderieren sie die Sendungen auf ihrer Homepage nintendocast.de. Wer im Besitz eines iPod ist, kann sich die NintendoCast-Episoden wöchentlich auf den iPod herunterladen. Personen ohne einen iPod müssen jedoch nicht verzweifeln, denn die NintendoCast-Sendungen sind auch direkt auf www.nintendocast.de abrufbar.

In den Sendungen dreht sich alles nur um Nintendo. Sei es aus aktuellem Anlass die WiFi Connection oder Sendungen die sich mit der Geschichte

von Nintendo beschäftigen, Nintendo taucht immer auf. Besonderen Wert wird auf die Interaktion mit den Zuhörern gelegt. Per Skype könnt ihr Voicemails für Sendungen hinterlassen, dazu müsst ihr jedoch im Besitz eines Mikrofons sein. Alle die kein Mikrophon besitzen können auch auf der NintendoCast-Hotline zum Normaltarif anrufen, um eine Nachricht zu hinterlassen. Für ganz schüchterne Menschen gibt es auch die Möglichkeit eine E-Mail mit ihrer Meinung zum Thema an Magnus oder Andreas zu schicken, die



dann von den beiden Hosts vorgelesen wird.

Magnus Kleditzsch war freundlicherweise bereit uns in einem Interview Rede und Antwort zu stehen und aus dem Nähkästchen zu seinem Projekt zu plaudern.

N mag: Hi Magnus! Kannst du dich unseren Lesern kurz vorstellen?

Magnus: Hallo. Mein Name ist Magnus Kleditzsch und ich repräsentiere die Hälfte des Teams hinter "Nintendocast.de"

N mag: Wie und wann kam es eigentlich zu der Idee eines Nintendo Podcasts?

Magnus: Andreas, der zweite Moderator des ersten deutschen Nintendo Podcasts, und ich arbeiten schon seit nunmehr fünf Jahren zusammen an Projekten rund um Nintendo. Angefangen hat alles bei gamecubex.net - und nachdem wir vier Jahre im Namen des GameCubes durch die Weltgeschichte gereist sind wollten wir gerne einen Schritt zurück treten und "ganz Nintendo" beleuchten. Dies sollte jedoch auch so Leser- (bzw. Hörer-) nah wie möglich gestaltet werden - und da ist uns die Idee mit dem Podcast gekommen.

N mag: Wenn du dich an deinen ersten Nintendo Podcast zurück erinnerst,

wie groß war die Nervosität damals?

Magnus:

Oha. Nervös war ich schon, ja. Es war zwar nicht neu für mich, vor vielen Menschen bzw. für einen Radiosender zu sprechen, aber der erste Nintendocast war auch das erste Mal mit dieser - zu Anfang doch sehr rudimentär ausgestatteten - Technik. Es wollte alles irgendwie noch nicht so. Im Endeffekt haben wir für die erste Sendung 4 1/2 Stunden gebraucht - obwohl sie nur 7 Minuten ging. Inzwischen arbeiten Andreas und ich - trotz 300 Kilometern örtlicher Distanz - aber überraschend flüssig zusammen & dank der Unterstützung unserer Hörer (durch Voicemails bzw. Anrufe auf unseren 24:7 geschalteten AB) haben wir auch jede Woche eine sehr umfang- und abwechslungsreiche Sendung zu bieten

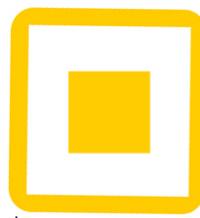
N mag: Nun gibt es euch schon seit gut vier Monaten und für eure Sendungen ist es



wichtig, dass sich auch einmal die Zuhörer zu Wort melden. Würdest du sagen, dass seit dem Start des Projektes die Beiträge der Zuhörer aufgenommen haben?

Magnus: Leider benutzen nicht viele unserer Hörer das Programm "Skype", über welches wir anfänglich die Voicemails entgegen genommen haben. So kam es, dass wir pro Woche nur zwei oder drei spielbare Voicemails bekommen haben - der Rest kam per Mail in schriftlicher Form. Da aber gerade ein Podcast nicht davon leben sollte, dass E-Mails vorgelesen werden, haben wir für das neue Jahr eine (schon angesprochene) Hotline eingerichtet, die man zu ganz normalem Festnetztarif anrufen kann. Dort hinterlassen deutlich





mehr User ihre Meinung zum jeweils aktuellen Thema.

N mag: Wenn die Zuhörer sich wöchentlich die aktuellste Episode anhören, können sie nur erahnen wie viel Arbeit in eurem Projekt steckt. Wie lange dauern die Vorbereitungen für eine Podcast-Episode?

Magnus: Das ist sehr unterschiedlich. Ausgabe 13 (Thema: Technische Fakten & Gerüchte zum Revolution) dauerte eine knappe halbe Stunde. Inklusiv Recherchezeit dauerten die Arbeiten daran gute drei Stunden.

N mag: Thema Out-Takes: Bis jetzt gab es erst ein Mal einen Podcast der live war, werden die übrigen Sendungen am Stück aufgezeichnet oder werden eventuelle Versprecher einfach herausgeschnitten?

Magnus: Wer unseren Podcast hört,

wird merken, dass schon das ein oder andere "Äh" oder "Öh" oder "Ups" vorkommt. Wir erheben nicht den Anspruch perfekt zu sein. Technisch gesehen teilen wir den Podcast normalerweise in vier oder fünf Sinnabschnitte. Anhand eines virtuellen Sketchboards - welches Andreas und ich in Echtzeit bearbeiten können - arbeiten wir uns dann vor. Sollten wir einmal einen kompletten Blackout haben (oder die Technik spinnt mal wieder) dann nehmen wir diesen Teil natürlich neu auf. Wirklich lustige Outtakes gibt es bis jetzt jedoch noch nicht. In Zukunft könnte es aber sein, dass wir zu wichtigen Events - wie z.B. der Keynote auf der E3 2006 - einen live-Stream anbieten. Lasst euch überraschen.

N mag: Und damit wären wir auch schon bei der nächsten Frage: Auf was dürfen sich die Zuhörer in den nächsten Wochen freuen? Du warst letztes Jahr mit deinem Redaktionskollegen Andreas auf der E3. Wirst

du dieses Jahr wieder hinfliegen und wird es vielleicht auch einen Podcast aus L.A. geben?

Magnus: Ich möchte hier noch nicht zu viel versprechen, und bis Mai 2006 ist es noch etwas länger hin. Wir werden sehen. Auf jeden Fall sollten sich unsere Hörer auf die Zeit der E3 freuen - nicht nur aus Sicht von Nintendo sondern auch aus Sicht von Nintendocast.

N mag: Das war es auch schon mit unserem kurzen Interview. Vielen Dank Magnus, dass du dir für uns Zeit genommen hast.

Magnus: Vielen Dank! Wir würden uns freuen viele neue Hörer bei Nintendocast begrüßen zu dürfen!

Die neusten Sendungen und weitere Infos zum Nintendocast findet ihr auf www.nintendocast.de.

JÖNAS WEISER



NINTENDOCAST.DE





Ein Jahr voller Gamehighlights

Kaum hat Mario sich von seinen Verletzungen auf dem Fußballplatz erholt, der Prinz von Persien den Thron erklommen und Dixie Donkey Kong gerettet, schon zerren neue Spiele in den Regalen an den Taschengeldvorräten. Neben dem lang ersehnten Zelda - Twilight Princess, das in den vergangenen Monaten für reichlich Gesprächsstoff gesorgt hat, bringt 2006 neben einem breiten und viel

versprechenden Softwareangebot mit dem Nintendo Revolution endlich die nächste Stufe im Heimkonsolenmarkt für Nintendofans hervor.

Nachdem der Januar mit Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit für den DS und Mario Party 7 für den GameCube das Gaming-Jahr 2006 eingeläutet hat, steht uns im Februar schon das erste Großereignis bevor: das D.I.C.E. - Treffen.

Februar

Auf der D.I.C.E. - Versammlung wird Reginald Fils-Aime, stellvertretender Vertriebsgeneraldirektor von Nintendo of America (NOA), einen Vortrag über den Ausbau der interaktiven Unterhaltung halten. Nintendo könnte, und davon ist mit ziemlich hoher Wahrscheinlichkeit auszugehen, die D.I.C.E. Versammlung als Publikationsplattform für den Revolution nutzen.

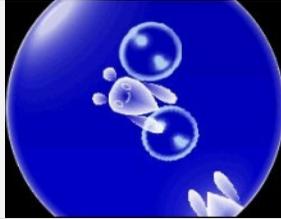
Weitere Highlights werden die Viewtiful Joe-Spiele im Februar sein. Neben dem DS-Debüt wird Joe auch in einem neuen Abenteuer auf dem GameCube die Fetzen fliegen lassen. Ebenfalls im Februar erscheint von Project Rub die Fortsetzung The Rub Rabbits. Auch in The Rub Rabbits müsst ihr wieder in zahlreichen Minispielen, die Gebrauch von den Features des DS machen, um die Gunst eurer Herzensdame kämpfen. Präsentiert wird das ganze im Cel-Shadingstil. Ein anderes Event im Februar wird Zeldas und Links 20stes Jubiläum sein. Am 21. Februar 1986 erschien in Japan das allererste Zelda Abenteuer auf dem NES.

März

Passend zum ersten Geburtstag des Nintendo DS in Europa werden DS-Besitzer mit neuer Software überhäuft. Neben dem Gerichtsspiel Phoenix Wright: Ace Attorney können angehende Chirurgen in Trauma Center: Under the Knife ihr



Elektroplankton, NDS



Ein Musikspiel der außergewöhnlichen Art. Durch Berühren des Touchscreens geben die Elektroplanktons unterschiedliche Töne von sich. Durch ein wenig Training können sich so eigene Musikstücke zaubern lassen. Termin: 21. April

Können unter Beweis stellen. Wer hingegen lieber etwas für seine grauen Hirnzellen tun möchte, sollte zu Brain Training (Arbeitstitel) greifen. Brain Training ist in Japan bereits ein Millionenseller und könnte auch in Europa mit dem Ausbau der Zielgruppe zu einem Hit werden. Echte Hitgaranten dürften aber schon jetzt Animal Crossing: Wild World und Resident Evil Deadly Silence sein. In Nintendos zweitem Spiel für die WiFi Connection könnt ihr euer Alltagsleben im Dorf durch Besuchen und Chatten mit anderen Dorfbewohnern über die WiFi Connection neu aufmischen.

Ebenfalls ein Verkaufsschlager dürfte Tales of Phantasia für den GBA werden. In bester RPG Manier nehmt ihr mit Cress Albane Rache für die Tötung seiner Familie. 2006 wird der GameCube zu Grabe getragen, doch bevor es soweit ist, erscheint noch die ein oder andere Perle für den

Tingle RPG, NDS



Die einen mögen ihn, die anderen nicht. In einem grünem Vollkörperanzug präsentierte sich Tingle in diversen Zelda Spielen. Für Nintendo offenbar Grund genug, ihm ein eigenes Spiel zu widmen. Termin: unbekannt

Castlevania Double Pak, GBA



Sammler und Schnäppchenjäger landen mit dem Castlevania Double Pak einen Volltreffer. Konami veröffentlicht mit Castlevania: Harmony of Dissonance und Castlevania: Aria of Sorrow zwei GBA-Spiele auf einem Modul. Termin: Februar

Sonic Riders, GCN



Sonic greift zum Board um Erzbösewicht Dr. Eggman auf Rennstrecken in der ganzen Welt herauszufordern. Termin: 17. März

Würfel. Odama dürfte wohl eine solche Perle sein. Das Spielprinzip klingt zunächst albern: Auf einem riesigen Flipper-Schlachtfeld müsst ihr mit einer Stahlkugel die Gegner treffen. Gesteuert wird das Ganze nicht nur

Kompakt

mit dem GameCube Controller sondern auch mit dem Mikrofon, das schon in Mario Party Teilen und Nintendos Quizgame zum Einsatz kam. Da das Spiel gleichzeitig mit dem Controller und Mikrofon gesteuert wird, wird dem Spiel eine Halterung zum Befestigen des Mikrofons am Controller beiliegen.

April

Die E3 und somit auch die komplette Enthüllung des Revolution nähert sich mit riesigen Schritten. Doch noch bevor die E3 stattfindet, könnte DAS Highlight im Jahre 2006 erscheinen. Die Rede ist von Zelda – Twilight Princess. Zwar wurde noch nicht offiziell bestätigt, dass das neuste Zelda Abenteuer

Polarium Micro, GBA



Nachdem die DS Version als Tetris des 21. Jahrhunderts gepriesen wurde, veröffentlicht Nintendo auch einen Ableger für den GBA. Termin: 7. April

Wario Ware Twisted, GBA



Dank eines Tilt-Sensors könnt ihr Wario Ware Twisted durch Drehen des GBA steuern. In zahlreichen Minispielen müsst ihr z.B. durch Neigen des Handhelds einen Teller waschen, ein Insekt zertreten oder einen Schallplattenspieler bedienen – und das alles unter Zeitlimit! Termin: unbekannt

im April erscheinen wird, jedoch ist nach einem Statement von „Reggie“ Fils-Aime fest davon auszugehen. Ebenfalls im April soll das SNES Remake von Final Fantasy 4 für den GBA erscheinen. Auch dieser Termin wurde noch nicht zu 100% bestätigt.

Mai

Alles was in der Spielbranche Rang und Namen hat versammelt sich vom 10. bis 12. Mai in Los Angeles auf der E3 um die neuesten Software und Hardware-Erfindungen vorzustellen. Auch Nintendo wird auf der Messe anwesend sein, doch bereits am 9. Mai wird Nintendo auf einer Pressekonferenz im Kodak Theatre in Hollywood die Bombe um den Revolution platzen lassen. „Wie ist der finale Name der Konsole? Wie viel wird sie kosten? Wann erscheint sie?“ auf all diese Fragen werden wir spätestens am 9. Mai die Antworten wissen. Aber auch neue Software wird Nintendo vorstellen. Neben Bildmaterial zu bereits angekündigten Spielen wie Mario 128, Metroid Prime 3, Zelda DS, Mario Basket 3 on 3, Tingle

New Mario Bros., NDS



Ganz klassisch rennt und springt Mario wieder durch 2D Welten. Im lokalen WiFi Modus können sogar zwei Spieler miteinander spielen. Termin: 2006

Metroid Prime: Pinball, NDS



Nicht nur in Ego Shootern gibt Samus Aran eine gute Figur ab. In ihrer Morphball Form ist sie perfekt für ein Flipperspiel geeignet. Termin: Juni

Baten Kaitos 2, GCN



Baten Kaitos 2 erscheint zwar erst nach dem ersten Teil, wird aber 20 Jahre vor dem ersten Teil spielen. Wieder werden die Kämpfe durch ein Kartensystem bestritten. Termin: Februar (Japan)

RPG und Wario Land 5 wird Nintendo uns wohl auch mit brandneuen Spielen



Kompakt

überraschen.

Weitere Spiele 2006

Da die Release-Termine zu Spielen meistens erst drei Monate vor dem Release bekannt gegeben werden, können wir auch für die meisten angekündigten Spiele für 2006 kein genaues Datum nennen.

Wenn Nintendo keine Neuankündigungen für den GameCube hervorbringt, geht dem einstmaligen Powerwürfel die Puste aus. Neben Baten Kaitos 2, Donkey Konga 3 oder Fifa Street 2 gibt es 2006 kaum noch Spiele, die den Würfel schmackhaft machen. Beim GBA ist hingegen nicht zu erkennen, dass er bereits 2007 von einem Nachfolgemodell abgelöst werden soll. Mit Spielen wie dem Adventure-Game Mother 3, den RPGs Final Fantasy 5 und 6 oder der Simulation The Tower SP stehen noch Pflichttitel für GBA Besitzer an.

Auch der DS kann dank hervorragenden Verkaufszahlen mit einem

Metroid Prime: Hunters, NDS



Die Jagd ist eröffnet. Neben einen vollwertigen Storymodus wird das Spiel auch einen ausgereiften Online Modus für die Nintendo WiFi Connection haben. Termin: 5. Mai

guten Softwaresupport rechnen.

Ende des Jahres wird dann der Revolution wahrscheinlich bei uns erscheinen. Ob bis dahin bereits die PS3 auf Europa-Siegeszug ist, ist ebenso ungewiss wie sich die Xbox 360 bezüglich der Verkaufszahlen entwickelt. Erst zur E3 kann man sagen, was sich in einem Jahr unter dem Weihnachtsbaum befinden wird.

JONAS WEISER

Rune Factory, NDS



Harvest Moon in der nächsten Generation: Vorbei sind die Zeiten, in denen ihr euch nur um eine Farm kümmern musstet. In Rune Factory warten neue Abenteuer auf euch während ihr euch auch um Monster auf der Farm kümmert. Termin: unbekannt

Snowboard Kids DS, NDS

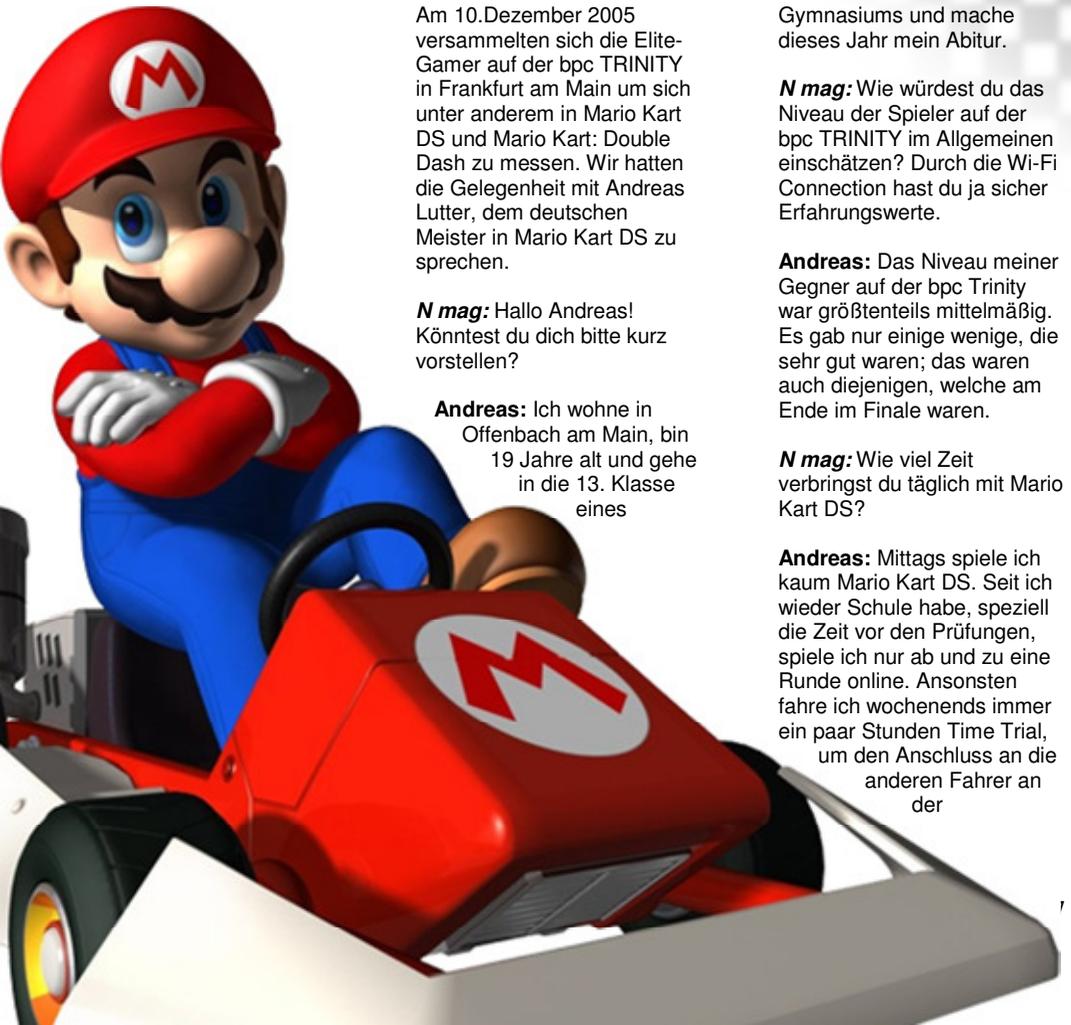


Die Piste ruft! Quitschbunt und im Comicstil präsentiert Atlus die neuen Snowboardkids auf dem DS. Die Reihe hat ihren Ursprung auf dem N64 und ist bis jetzt nur auf Nintendokonsole zu Hause. Termin: März



Mario Kart DS

Der Deutschlandmeister im Interview



Am 10. Dezember 2005 versammelten sich die Elite-Gamer auf der bpc TRINITY in Frankfurt am Main um sich unter anderem in Mario Kart DS und Mario Kart: Double Dash zu messen. Wir hatten die Gelegenheit mit Andreas Lutter, dem deutschen Meister in Mario Kart DS zu sprechen.

N mag: Hallo Andreas! Könntest du dich bitte kurz vorstellen?

Andreas: Ich wohne in Offenbach am Main, bin 19 Jahre alt und gehe in die 13. Klasse eines

Gymnasiums und mache dieses Jahr mein Abitur.

N mag: Wie würdest du das Niveau der Spieler auf der bpc TRINITY im Allgemeinen einschätzen? Durch die Wi-Fi Connection hast du ja sicher Erfahrungswerte.

Andreas: Das Niveau meiner Gegner auf der bpc Trinity war größtenteils mittelmäßig. Es gab nur einige wenige, die sehr gut waren; das waren auch diejenigen, welche am Ende im Finale waren.

N mag: Wie viel Zeit verbringst du täglich mit Mario Kart DS?

Andreas: Mittags spiele ich kaum Mario Kart DS. Seit ich wieder Schule habe, speziell die Zeit vor den Prüfungen, spiele ich nur ab und zu eine Runde online. Ansonsten fahre ich wochenends immer ein paar Stunden Time Trial, um den Anschluss an die anderen Fahrer an der

Kompakt

Weltranglistenspitze nicht zu verlieren.

N mag: Hast du irgendwelche Tipps für unsere Leser? Wie wird man so gut wie du?

Andreas: Das Elementarste ist, dass ihr das Driften gut beherrscht.

Zuerst solltet ihr üben, mit Driften geschwindigkeitsfrei aus den Kurven zu kommen. Danach solltet ihr üben, Miniturbos zu zünden, damit ihr mit einem kleinen Boost aus der Kurve kommt. Das Letzte und zugleich Schwierigste ist es jedoch, das Driften auf Geraden zu beherrschen, das so genannte „Snaken“. Wer das beherrscht, kann mühelos Topzeiten fahren.

N mag: Welche Fahrer/Kart Kombinationen würdest du empfehlen?

Andreas: Ich würde generell Yoshis Ei 1 mit Knochentrocken als Fahrer empfehlen. Dieses Kart hat zusammen mit dem Fahrer eine sehr gute Beschleunigung und die Miniturbos halten lange an.

N mag: Wie und wann hast du angefangen Nintendo zu spielen?

Andreas: Ich habe bereits mit 8 Jahren angefangen Nintendo zu spielen. Meine Mutter hat damals das NES, als sie von der Arbeit kam, mitgebracht. Wir hatten nur das Spiel Mario Bros. Das

Spiel gefiel uns sehr und so wurden wir Nintendo-Fans.

N mag: Welche 3 Nintendo-Spiele sind deine Alltime-Favoriten und warum?

Andreas: Mein absoluter Alltime-Favorit ist Super Smash Bros. Melee. Es ist das beste Multiplayer Spiel für den GameCube und es macht Spaß, gegen seine Freunde zu zocken oder einfach nur die anderen Charaktere zu verprügeln.

Ein weiterer Favorit von mir ist Mario Kart Double Dash. Mit Mario Kart Double Dash wurde ich zu einem Profi im Mario Kart Geschäft. Mir gefallen vor allem die spannenden Rennen und das gelungene Streckendesign, was immer wieder zu einer Runde Fahren einlädt. Letztendlich habe ich noch Tales of Symphonia zu nennen. Es ist ein sehr

schönes Rollenspiel und macht selbst nach dem 3. Mal Durchzocken noch Spaß.

N mag: Möchtest du den Lesern noch etwas mitteilen?

Andreas: Ich wünsche euch allen gutes Gelingen in eurem Leben und gute Zeiten in Mario Kart DS ;)

N mag: Vielen Dank für das Interview und wir wünschen dir auch weiterhin viel Erfolg bei deinen Rennen!

JOHN GRIEBER



Resident Evil Deadly Silence

Horror auf zwei Bildschirmen

Was waren das noch für Zeiten als Playstation, N64 und Sega Saturn um Marktanteile kämpften? Es gab für jede der drei Konsolen eine Vielzahl von Must-Haves. Besonders die Playstation von Sony hatte damals ihren großen Auftritt. Viele der mittlerweile größten Spieleserien erschienen auf der Playstation, so auch "Resident Evil". Durch die für damalige Zeiten sehr gute Grafik und einem ungeheuren Gruselfaktor kam das Spiel nicht nur bei der Presse gut an. So hat sich die Resident Evil Reihe zu einer der



erfolgreichsten in der Spielebranche entwickelt. Der letzte Ableger, Resident Evil 4, erschien erst kürzlich für die PS2, rund ein Jahr nach der Gamecube Version.

Capcom lässt sich jedoch nicht lumpen und so kündigten sie vor kurzem "Resident Evil: Deadly Silence" für den Nintendo DS an. Worum es sich genau handelt, könnt ihr in den folgenden Zeilen nachlesen.

In Raccoon City gab es ein paar unerklärliche Mordfälle. So wurden Opfer teilweise förmlich "aufgefressen". Um diese Mordfälle zu



Neben den Rätseln wird auch bei den Geschicklichkeitseinlagen Gebrauch vom Touchscreen gemacht.

Vorschau

klären, machte sich eines der beiden S.T.A.R.S. Teams mit dem Helikopter auf, um die Täter zu stellen. Nachdem der Helikopter jedoch spurlos vom Radar verschwunden war, rückte sofort das zweite Team aus, um eine Rettungsaktion zu starten. Sie fanden den Helikopter...verlassen. Doch sie konnten sich nicht lange mit der Untersuchung beschäftigen, sie mussten fliehen. Eine Vielzahl von aggressiven Hunden verfolgte sie, aus diesem Grund retteten sie sich als letzten



Ausweg in eine verlassene Villa, doch was sie dort vorfanden, das wünscht man selbst seinem schlimmsten Feind nicht...

Ihr seht, die Story ist die gleiche wie schon vor zehn Jahren, denn zum zehnjährigen Jubiläum legt Capcom den ersten Teil der Serie noch einmal für den Nintendo DS neu auf, doch es handelt sich nicht um eine simple 1:1 Portierung, Capcom hat eine Menge neuer Features integriert. So gibt es viele neue Rätsel, welche genau auf den Nintendo DS zugeschnitten sind.

Ihr löst Rätsel daher nicht mehr nur durch einfaches Kistenverschieben und Schalter drücken, ihr müsst nun mit dem Touchscreen arbeiten oder über das Mikrofon z.B. ein Teammitglied beatmen.



Vorschau



Dabei werdet ihr wie im Original aus der dritten Person spielen und euren Charakter dabei aus einer festen Kameraperspektive sehen. Neu ist allerdings, dass es auch eine Ego-Ansicht gibt, welche erscheint, sobald ihr das Messer ausgewählt habt. Dadurch könnt ihr über den Touchscreen das Messer steuern und durch die Haut der Zombies gleiten lassen.

Neben dem Storymodus wird es auch einen umfangreichen Multiplayermodus geben. Ihr könnt euch mit diesem womöglich in ein bitteres Deathmatch mit euren Freunden stürzen und vielleicht sogar eine kooperative Kampagne spielen. Welche Features der Multiplayer sonst noch beinhaltet, wird wohl bis zum Launch geklärt sein. Auf einen Onlinemodus wird dagegen wohl leider verzichtet.

In technischer Hinsicht wird sich Resident Evil: Deadly



Silence am Playstation Original orientieren. So werden die Hintergründe weiterhin vorgerendert sein und die Charaktere sowie die Zombies in Echtzeit berechnet.

Mit Resident Evil: Deadly Silence bringt Capcom zwar schon wieder ein Remake des ersten Teils, dieser scheint jedoch durch viele Neuerungen auch für Kenner des Originals einen Blick wert zu sein. Sollte die Atmosphäre und der Horror auch auf dem DS gut überkommen, so erwartet uns ein Horroradventure der Extraklasse. Durch den Multiplayermodus wird Resident Evil nun auch mit mehreren Spielern durchaus Spaß und wir werden sehen, was Capcom sich bis zum Release vielleicht noch so alles einfallen lässt.

MARCEL FOULON

Einschätzung:



Im Porträt: Shigeru Miyamoto

„Ich möchte Menschen überraschen und mit meinen Ideen verzaubern.“

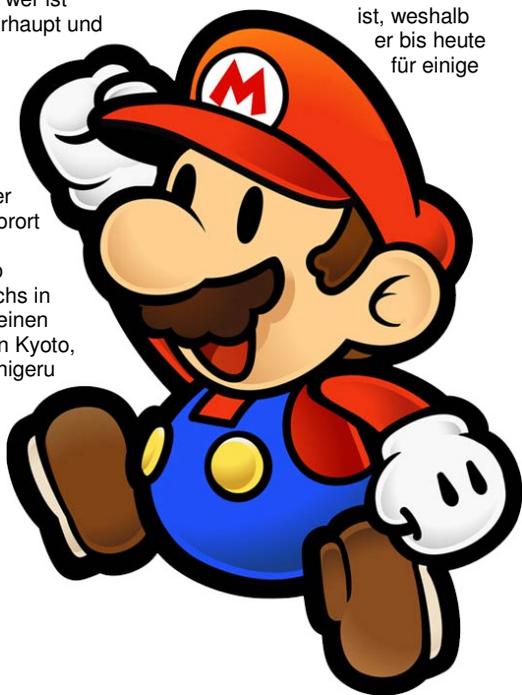


seine Familie besaß weder einen Fernseher, noch ein Auto – Bis heute versucht er Computer so gut es geht zu meiden! – also verbrachte er in seiner Kindheit viel Zeit in freier Natur. Tatsächlich wanderte er nach der Schule am liebsten in der Gegend um Sonebe mit Reisfeldern, Gräben und Hügeln herum und spielte Baseball, was nicht zuletzt einer der Gründe ist, weshalb er bis heute für einige

Shigeru Miyamoto – kein anderer Name ist in den Ohren der Nintendofans wohlklingender als dieser. Kein Wunder, ist Miyamoto-san alias "Mr. Nintendo" doch für einige der größten und genialsten Meilensteine in der Geschichte des japanischen Traditionsunternehmens verantwortlich. Donkey Kong, Super Mario und The Legend of Zelda, allesamt Schöpfungen Miyamotos, sind Namen, die wahrscheinlich jeder Videospieleler, Nintendofan oder nicht, kennt und sicher auch zu schätzen weiß. Manch einer mag sagen, dieser Mann sei verrückt und vielleicht ist er das auch wirklich. Doch eines lässt sich nicht bestreiten: seinem Einfallsreichtum und seiner Genialität verdanken

wir einige der besten und geachtetsten Videospiele überhaupt. Doch wer ist dieser Mann überhaupt und was können wir noch alles von ihm erwarten?

Shigeru Miyamoto wurde am 16. November 1952 in einem Vorort der japanischen Hauptstadt Tokio geboren und wuchs in Sonebe, einer kleinen Nachbarstadt von Kyoto, auf. Der junge Shigeru wuchs in einer ländlichen Gegend auf, um nicht gleich zu sagen, fern von jeglicher Zivilisation, denn



Videospiel-Überraschungen gesorgt hat.

In seine Spiele lässt er immer wieder Erlebnisse aus dem täglichen und seinem eigenen Leben einfließen. So beruht der allseits bekannte und wenig beliebte Kettenhund auf einer wahren Begebenheit: das "Original", ein an einer Kette angebundener, angsteinflößender Hund, hat bei ihm anscheinend einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Die Pikmin kamen ihm bei der Gartenarbeit in den Sinn, Ideengeber für die Nintendogs war sein Hund und Donkey Kong verdankt seine Existenz und den zweiten Teil seines Namens nicht zuletzt Miyamotos Schwäche für King Kong. Während seiner Zeit in Sonebe wurde auch gewissermaßen der

“Videospiele sind schlecht? Das hat man auch über Rock'n'Roll gesagt.”

Grundstein für die Legend of Zelda-Serie gelegt: er entdeckte auf einem seiner Streifzüge ein Loch, dass sich bald als der Eingang zu einer Höhle herausgestellt hat. Er brauchte mehrere Anläufe, um sich endlich, mit einer Laterne bewaffnet, ins Innere zu wagen und die Untiefen der Höhle zu erforschen. Dieses für ihn unvergessliche Erlebnis und das atemberaubende Gefühl möchte er mit der Zelda-Serie so vielen Menschen wie möglich erleben lassen.

Jahren zogen er und seine Familie nach Kyoto um, da seine Mutter voller Weitsicht der Meinung war, ihr Sohn könne nicht ewig fern von der technisierten Welt leben. Dort lebte er mit seinen Freunden seine Leidenschaft für das Zeichnen von Cartoons aus, aus der in dieser Zeit unzählige Daumenkinos entstanden.

Noch in jungen

Miyamotos größte Werke – NES



- 1983 Donkey Kong, Director
- 1985 Super Mario Bros., Director
- 1986 The Legend of Zelda, Director

- 1988 Zelda: The Adventure of Link, Director
- 1989 Super Mario Bros. 3, Producer

Miyamotos größte Werke – SNES



- 1991 Super Mario World, Producer/Director
- 1991 Zelda: A Link to the Past, Producer/Director

- Producer/Director
- 1991 F-Zero, Producer
- 1992 Super Mario Kart, Producer
- 1994 Starwing, Producer
- 1996 Super Mario RPG, Producer



„Ein verspätetes Spiel kann gut sein, ein schlechtes Spiel ist für immer schlecht.“

In Kyoto kam er wahrscheinlich auch das erste Mal mit Videospiele, genauer gesagt mit dem Automaten "Western Gun", einem Duellspiel zwischen Kakteen, in Berührung. Die Möglichkeit, (Cartoon-)Figuren selbst zu steuern begeisterte ihn, doch inhaltlich waren sie ihm meist zu dumpf und grob gestrickt. 1970, im Alter von 18 Jahren, begann er sein Studium am Kanazawa Munci College of Industrial Arts and Crafts in Kyoto, doch da er lieber

seiner Leidenschaft, dem Zeichnen, fröhnte, benötigte er mit 5 Jahren doppelt so lange wie ursprünglich vorgesehen war.

Während seinem Studium entdeckte er mit Country- und Bluegrass-Musik seine Leidenschaft für die Musik. Doch Miyamoto wollte natürlich auch hier selbst aktiv werden und so brachte er sich selbst Gitarre spielen bei und spielte zusammen mit einem Banjo-spielenden Partner auf Partys, in Bars und in Cafés. Als Miyamoto 1977 schließlich das College verließ, wollte er natürlich nicht in irgendeiner x-beliebigen typisch japanischen Firma arbeiten, er wollte keinen Beruf ergreifen, in dem er sich nicht auch vollkommen wohl fühlt.

So war es ein großes Glück, dass sein Vater den Chef einer japanischen Spielzeugfirma kannte, die sich bis in die fünfziger Jahre hinein mit der Herstellung von

Hanafuda-Karten in

Japan einen guten Ruf

aufgebaut hat. Die Rede ist natürlich von Nintendo und besagter Firmenchef ist niemand anderes als Hiroshi Yamauchi alias "Mr. Weitsicht", der in Videospiele einen äußerst lukrativen Markt sah, noch viel lukrativer als herkömmliches Spielzeug.

Deshalb war er zunächst von der Vorstellung, einen Maler einzustellen, nicht gerade begeistert, doch der 24-jährige Miyamoto war ihm sympathisch und überzeugte ihn mit Entwürfen, etwa eine Kinderwippe für drei Personen. So kam es, dass Miyamoto "Staff Artist" bei Nintendo wurde, obwohl das japanische Unternehmen eigentlich gar keinen gebraucht hätte.

Miyamoto arbeitete nun am Design von Spielautomaten und entsprechender Werbeflyer, doch war er von den Spielen nicht gerade begeistert. Währenddessen ist Nintendos "Radar Scope"-Automat in Amerika gnadenlos gefloppt, weshalb Yamauchi im Jahre 1980 Miyamoto an einem denkwürdigen Tag beauftragte, das beste aus Nintendos neuer "Popeye"-Lizenz und dem gescheiterten "Radar Scope"-Automaten zu entwickeln: die Geburtsstunde

Miyamotos größte Werke – GB

- 1993 Zelda: Link's Awakening, GB, Producer
- 2001 Zelda: Oracle of Ages/Seasons, GBC,

Producer

- 2001 Advance Wars, GBA, Supervisor
- 2003 Wario Ware Inc., GBA, Producer
- 2003 Mario&Luigi, GBA, Producer
- 2004 Zelda:The Minish Cap, Producer



“Ich bin mir nicht sicher, solche Spiele anderswo als bei Nintendo machen zu können.”

von Donkey Kong und dem damals noch namenlosen Mario. Doch vor Erscheinen dieses Automaten bestanden große Zweifel und Skepsis in den Reihen von Nintendo (of America), denn Donkey Kong widersprach so ziemlich jeder bis dahin geltenden Regel über ein gutes Spiel. Doch Yamauchi hatte volles Vertrauen in Miyamoto, Donkey Kong wurde mit 65000 verkauften Einheiten bis heute das nach Pacman zweitfolgreichste Automaten-Spiel und rettete Nintendo of America schließlich vor dem Bankrott. Ein Jahr nach der Famicom-Einführung im Jahre 1983, zu der mit Donkey Kong, Donkey Kong 2 und dem ursprünglich geplanten “Popeye“-Spiel drei Starttitel von Miyamoto beigesteuert worden sind, wurde bei Nintendo die neue R&D 4-Abteilungen (Research and Development 4, heute EAD (Entertainment Analysis

& Development)) gegründet und Miyamoto als “General Manager” zum Leiter der Abteilung ernannt. Unter seiner Leitung entwickelte R&D 4 mit Super Mario nicht nur einen Kaufgrund für das Famicom/NES (Noch heute ist Mario Bros. mit ca. 40 Millionen verkauften Einheiten das meistverkaufte Videospiel der Welt!), sondern erfand letztendlich gleich noch ein ganz neues Genre, das Jump'n'Run. Weitere Top-Titel sollten bald folgen, denn erste Konzepte zu “The Legend of Zelda” wurden bereits entwickelt, und auch hier ließ Miyamoto seine Kindheits-

erinnerungen in die Entwicklung des Spiels mit einfließen.

Auch in Sachen Liebe lief es für Shigeru sehr gut, lernte er bei der Arbeit doch die Mitarbeiterin Yasuko kennen und lieben. Beide haben nun eine Tochter und einen Sohn, für die Yasuko ihre Arbeit aufgab, während Miyamoto mit seinem deutlich höheren Einkommen das Geld nach Hause brachte.

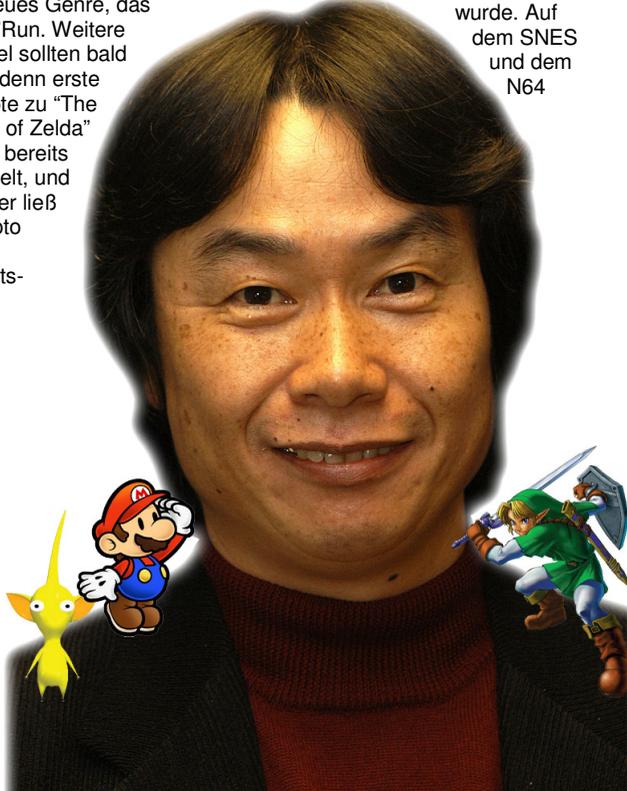
Bei Nintendos nächster Konsole, dem Super Famicom/SNES, war es natürlich Miyamotos Idee, dem Controller Schultertasten zu verpassen, eine Entscheidung, die von anderen Herstellern, inklusive Sega, bald übernommen wurde. Auf dem SNES und dem N64

Miyamotos größte Werke – N64



- 1996 Super Mario 64, Producer/ Director
- 1997 Mario Kart 64, Producer
- 1998 Zelda: Ocarina of Time,

- Producer/Director
- 1998 F-Zero X, Producer
- 1998 1080° Snowboarding, Producer
- 1999 Super Smash Bros., Producer
- 2001 Paper Mario, Producer



erfüllte er sich einige seiner größten Träume: Mit Starwing und Lylat Wars erfüllte er sich seinen Traum eines Spieles im Stile der "Star Wars"-Filme, Super Mario 64 war sein spielbar gewordener Traum eines interaktiven Vergnügungsparks (und nebenbei in Sachen Gamedesign revolutionär). Auch am Controller des N64 hatte Miyamoto erheblichen Anteil, war er doch der Hauptbefürworter und wahrscheinlich auch die für Yamauchi ausschlaggebende Stimme für den Analogstick, ohne den ein Spiel wie Mario 64 deutlich schlechter spielbar ist, was man auch an der DS-Version des Klassikers erkennen kann.

Doch einige unkluge Entscheidungen beweisen, dass auch Shigeru Miyamoto nicht unfehlbar ist, setzte er sich doch beim N64 maßgeblich gegen die CD-ROM als Speichermedium und auf dem Gamecube gegen Onlinegaming ein. Sein Veto gegen Onlinegaming mag zwar unsinnig erscheinen, doch kommt diese Einstellung nicht von ungefähr, da er von ganzem Herzen über eine mögliche Verwahrlosung von Kindern und Jugendlichen besorgt

Miyamotos größte Werke –



GCN

- 2001 Pikmin, Producer/Director
- 2002 Metroid Prime, Producer
- 2002 Super Mario

- Sunshine, Producer
- 2002 Animal Crossing, Supervisor
- 2003 Mario Kart Double Dash!!, Producer
- 2003 Zelda: The Wind Waker, Producer
- 2003 Donkey Konga, Producer
- 2004 Metroid Prime 2: Echoes, Producer
- 2004 Paper Mario 2, Producer
- 2006 Zelda: Twilight Princess, Producer

war.

Eines von Miyamotos wichtigsten Anliegen ist es, Videospiele für jeden zugänglich und verständlich zu machen, worin eine seiner vielen Stärken liegt. Miyamoto hat immer wieder eindrucksvoll gezeigt, worauf es in Spielen wirklich ankommt: nicht auf den Polycount, realistische Animationen, den Blutgehalt, die Framerate, Komplexität oder auch Sprachausgabe, sondern auf den Spielspaß, der nicht zuletzt durch neue, unkonventionelle Ideen hervorgerufen wird. Die Philosophie, die hinter Nintendos Revolution steht, liest sich beinahe wie Auszüge aus den Gedanken des Shigeru Miyamoto, der Revolution-Controller und Miyamotos Genialität sowie sein Wunsch, Menschen, die bisher keine Videospiele gespielt haben, an selbige heranzuführen, passen zusammen wie die Faust aufs Auge.

Auch beim Nintendos DS hatte Miyamoto anscheinend großen Einfluss, eignet sich der Touchscreen doch exzellent für neue Spielideen und -konzepte. Miyamoto ist

nicht nur der berühmteste Gamedesigner, er lebt und liebt seinen Beruf, ist immer mit vollem Herzen dabei. Dies wird jeder, der einmal ein klassisches Miyamoto-Game gespielt hat, bestätigen können:

Miyamotos größte Werke – NDS



-2006 Metroid Prime Hunters, NDS

- 2005 Mario Kart DS, Producer
- 2005 Nintendogs, Producer
- 2005 Kirby: Power Paintbrush, Producer

seine Spiele bestechen nicht nur dadurch, dass sie gleichzeitig komplex, als auch leicht verständlich sein können, sondern auch durch Originalität, Humor und eine Fantasie, wie sie nur ein Shigeru Miyamoto haben kann. Kaum ein Gamedesigner hat mehr für die Branche (und für Nintendo) getan als Miyamoto, kaum ein anderer hat uns so mit seinen Spielen so oft begeistert. Besser als MiyamotoShrine.com kann man es kaum ausdrücken:

“Was Miyamoto uns mit seinen Spielen gegeben hat ist nicht nur eine großartige Flucht aus der Realität, sondern ein außerordentlich guter Grund, hinauszugehen und die Augen für eine Welt zu öffnen, die darauf wartet, von uns entdeckt zu werden. Allein für diese Eingebung werden seine Spiele für immer über dem Rest gehalten werden.”

ANDREAS REICHEL





Neues von der



Auch wenn wir mit der NAL frühestens im Februar starten werden, so gibt es doch schon viel Neues zu berichten - und das nicht nur von der NAL selbst. So kündigte Nintendo kürzlich ein WiFi-Fähiges Tetris DS an - prädestiniert für eine Einbindung in die NAL. Da müssen wir natürlich mithalten! Und deshalb gibt es jetzt schon einen Haufen neuer Features, die auf die NAL-User warten!

Clans

Ab sofort können Teamspieler und diejenigen die es noch werden wollen Clans gründen. Im User-Center stehen dafür die Clanoptionen zur Verfügung. Hier können Clans gegründet werden. Die NAL bietet dafür einige tolle Funktionen wie zum Beispiel ein Nachrichtensystem, mit dem News an die Clanmember gesendet werden können. Für

jeden Clan lassen sich Spezifikationen wie Clanpage, Clanlogo, etc. einrichten. Duellhistorie, Statistiken und andere Daten sind über das Clan-Profil einsehbar.

Nachrichten

Das neue Nachrichtensystem der NAL bietet komfortable Kommunikation zwischen den Usern. Sei es zum Plaudern oder der Absprache von Duellen. Im Postfach werden alle eingehenden Nachrichten gespeichert. Clanbeitritte werden auch über das Mailsystem geregelt.

Friendcode-System

Ab sofort verfügt jeder User über ein Friendcode-Profil. Dort lassen sich für alle WiFi-Fähigen DS-Spiele die erlangten Friendcodes speichern, sodass man nicht lang suchen muss, wenn man seinen persönlichen Friendcode

weitergeben möchte.

Suchmaschinen

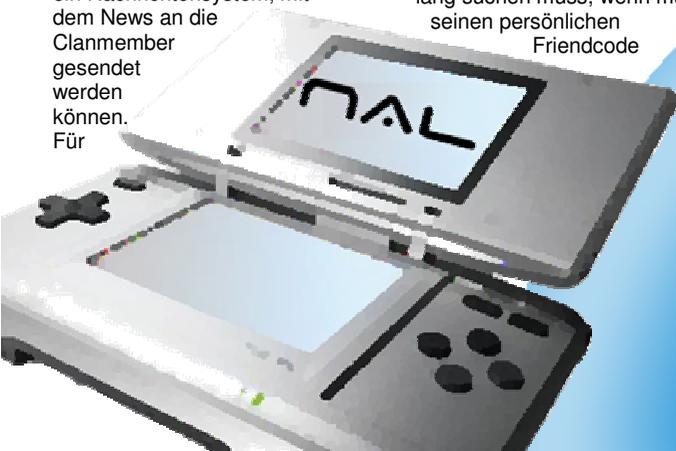
Die neuen Suchmaschinen erleichtern die Kommunikation von Usern und Clans. Bequem lassen sich andere User nach bestimmten Suchkriterien auflisten. Diese können dann über das Nachrichtensystem direkt angesprochen werden. Auch die Clans sind in einer Suchmaschine verankert. Es lassen sich so Clans suchen und dessen Profile spielend leicht einsehen.

Inhalte

Die NAL bietet Informatives rund um das Thema WiFi. Zum einen aktuelle News über WiFi, Nintendo und WiFi-Games und zum anderen Infopages wie das neue WiFi-FAQ und den Router-Guide.

Ihr seht also, für Unterhaltung ist bis zum Liga-Launch gesorgt! Also haltet eure Augen offen nach neuen Infos! Wir freuen uns schon jetzt über euren Besuch auf n-arena.com!

LARS PETERKE
(Chefredakteur von n-arena.com)



Termine im Februar

3.2

Der Weltraum-Shooter Nanonstray für den NDS hat es in die europäischen Gefilde geschafft.

8.-10.2

Die D.I.C.E.-Summit findet in Henderson (Nevada) statt. Auch Nintendo wird mit einer Rede von Reginald Fils-Aime vertreten sein. Ob neue Revolution-Details verraten werden?

21.2

Auf diesen Tag genau erschien vor zwanzig Jahren das Ur-Zelda auf dem NES. Wird Nintendo anlässlich dieses Jubiläums neue Informationen zu Zelda - Twilight Princess bekannt geben?

24.2

Wario Ware Twisted erscheint nun endlich auch in Europa.

Impressum

Das N mag wird von freiwilligen Mitarbeitern für Nintendo Fans von Nintendo Fans erstellt. Die Macher dieses Magazines verfolgen keine kommerziellen Ziele.

Redaktion: Andreas Reichel, Daniel Büscher, Jonas Weiser, Christopher Tocha, Marcel Foulon, John Grießer

Verantwortlich für den Inhalt: Jonas Weiser

Lektorat: Daniel Büscher, John Grießer

Layout: Jonas Weiser

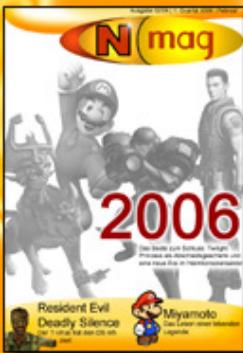
Gastschreiber: Lars Peterke (Chefredakteur von n-arena.com)

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 20. Januar 2006

Erscheinungsweise: Monatlich bei vielen Online-Gamingseiten

Eine Weiterverbreitung der Texte des N mags bedarf einer ausdrücklichen Genehmigung des Betreibers von n-mag.de

Weiter Informationen auf www.n-mag.de



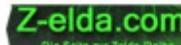
Umfrage 02/06

Auf n-mag.de, dem Portal dieses Magazines, findest du neben Informationen zum Projekt, auch jeden Monat eine neue Umfrage. In dieser Umfrage kannst du die aktuelle Ausgabe bewerten. Dadurch können wir intensiver auf die Wünsche unserer Leser eingehen. Schau deshalb gleich einmal nach...

Partner:



nfreaks.de



Besitz auch du eine Internetseite, die sich mit Videogames, insbesondere Nintendo, beschäftigt?

Wir bieten dir an, deine Seite kostenlos in unser Partnerprogramm aufzunehmen, um den Besuchern deiner Site das N-mag anbieten zu können. Mehr Infos dazu auf n-mag.de

Eine Aktion von n-mag.de