

NMAG

**ANIMAL CROSSING
WILD WORLD**

ELEKTROPLANKTON

**EINGESTAMPFTE
GAMECUBE-TITEL**

**PORTRAIT:
GUNPEI YOKOI**



CHIBI ROBO

**AUF DEM GAMECUBE STELLT SICH DER
FLEISSIGE HAUSHALTS-ROBTER UNSEREM TEST!**



**ZELDA:
PHANTOM HOURGLASS
PREVIEW**

**RED STEEL
ERSTE OFFIZIELLE INFOS
ZUM ERSTEN Wii-TITEL**

COV = Coverstories

KOMPAKT

- 4 GameNews
- 4 Gut zu wissen ...
- 5 Schon gewusst,...
- 6 Game Developers Conference
- 8 Interview: DSDSMKS

TEST

COV 12 **CHIBI ROBO**

GCN | Der kleine Roboter putzt sich durch den Haushalt.

- 16 Animal Crossing Wild World
- 20 Elektroplankton

VORSCHAU

- COV** 24 Zelda Phantom Hourglass
- COV** 26 Red Steel

PLUS

- 28 Porträt: Gunpei Yokoi
- 30 Eingestampfte GameCube-Spiele
- 34 Mythologie in Videospielen

INTERN

- 38 Kolumne
- 39 Leserecke
- 40 Kalender
- 41 Impressum

The background of the page features a stylized illustration from the game Animal Crossing: Wild World. It shows a bright blue sky with soft white clouds. In the foreground, there's a lush green field with a large, vibrant pink cherry blossom tree. A small, white, bird-like character with a green hat and a yellow bag is flying in the air. Another character, a blue cat-like creature, is visible in the lower right corner. The overall scene is bright and cheerful, typical of the game's aesthetic.

18

Animal Crossing Wild World

Komm mit in die Stadt der sprechenden Tiere



Liebe Leser,

Wii!

Wie Wii? Oui, Oui! Wie viele von euch bestimmt schon mitbekommen haben, wurde Nintendos New-Generation Konsole umgetauft. Anstatt Revolution wird sie nun Wii heißen. Dies ließ Nintendo verlauten, als wir dieser Ausgabe gerade den letzten Feinschliff verpassten. Wundert euch daher nicht, wenn ihr noch Revolution anstatt Wii lest, denn wir wollten wegen der Namensänderung die Ausgabe nicht unnötig verschieben, um Revolution durch Wii zu ersetzen.

Für diese Ausgabe waren wir fleißig, wie noch nie: Dieses mal hat sich unsere Test-Abteilung gleich drei aktuelle Titel vorgenommen, darunter auch einer für den GameCube, denn Chibi-Robo gibt sich in Form eines Imports die Ehre. Wir führen unsere Reihe "Im Portät" fort, dieses mal mit Gunpei Yokoi, seines Zeichens Erfinder des GameBoys, der leider 1997 verstarb. Wem das noch nicht genug ist, der ist mit unseren Previews zu kommenden Spielen oder auch dem Interview, das wir mit den Machern des DSDSMKS-Wettbewerbs führen konnten, richtig beraten. Darüber hinaus gibt es auch wieder eine Handvoll Specials und Berichte, etwa zur GDC, die am 23. März in San Jose stattfand.

Wir hoffen, dass euch diese Ausgabe gefällt und wir auch beim nächsten Mal wieder auf euch zählen können.

Euer N mag Team

NMAG

Gut zu wissen ...

Diesmal: **Kann man Donkey Konga auch mit den Füßen spielen?**

Wir wollten es natürlich wieder genau wissen und haben uns – glücklicherweise unter strikter Geheimhaltung vor den Augen der Öffentlichkeit - als stielichte Schimpansen im gleichnamigen Modus in einem aufwändigen Selbstversuch im wahrsten Sinne des Wortes zum Affen gemacht. Da es ja viel zu einfach wäre, sich auf einen Stuhl zu setzen und die Bongos davor zu legen, entschieden wir uns dafür, auf dem Boden Platz zu nehmen und die Bongo in Reichweite der leicht angewinkelten Beine aufzustellen. Um die Sitzposition nicht unfreiwillig verlassen zu müssen, bedienten wir uns unserer Arme als Stütze, indem wir sie um die Oberschenkel schlossen. Alles im Dienste der Wissenschaft, versteht sich. Der Hintergrund dieser recht unkonventionellen Sitzposition war die Überlegung, mit den Ballen zu trommeln und mit den Händen zu klatschen.

Zum Einstieg in die hohe Kunst des Fußtrommels wählten wir den DK Rap aus und legten los. Allen Zweifeln zum Trotz haben wir diese Probe ohne größere Probleme gemeistert, doch im Verlauf unserer Untersuchungen machten sich spätestens bei der Regenbogen-Raserei die motorischen Nachteile der Füße gegenüber den Händen bemerkbar. Als besonders schwierig erwies es sich übrigens, beide Trommeln gleichzeitig zu treffen – was mit Sicherheit nicht auf die Unfähigkeit der Testperson zurückzuführen ist. Es ist also tatsächlich möglich, Donkey Konga mit den Füßen zu spielen.

Es ist also tatsächlich möglich, Donkey Konga mit den Füßen zu spielen.

Achtung: Beim Trommeln mit den Füßen können die Bongos beschädigt werden.



Revolution Spiele werden nicht teuer

Satoru Iwata bestätigte erneut in einem Interview, dass man den Preis des Revolution sehr niedrig halten möchte. Ebenfalls günstig zu erwerben sollen auch die Spiele sein. „Ich kann mir nicht vorstellen, dass irgendein First-Party [Revolution] Titel mehr als 50\$ kosten wird“, so Iwata in einem Interview mit CNN.



NEWSTCKER

+++ DS Browser erscheint im Juni in Japan +++ Nintendo erwartet höchsten Gewinn seit vier Jahren
+++ Miyamoto bestätigt Revolution-Steuerung für Zelda Twilight Princess
+++ Metroid Prime 3 soll auf der kommenden E3 spielbar sein +++

NEWS

GERÜCHTE ++ FAKTEN ++ INFOS

Tomb Raider: Legends auch für Nintendo Plattformen



Lieber spät als nie! Dies dachte sich wohl auch Eidos, der Entwickler des neusten Ablegers der Tomb Raider Serie mit dem Namen „Tomb Raider: Legends“. Der Titel war lange Zeit nur für Konkurrenzplattformen angekündigt, nun gab der Entwickler bekannt, dass Tomb Raider: Legends auch für sämtliche Nintendo Plattformen erscheinen wird. Sowohl der Gamecube, als auch der Nintendo DS sowie der GameBoy Advance bekommen eine Version des neuen Lara Croft Abenteuers spendiert. Ob der Nintendo Revolution auch in den Genuss des Titels kommen wird, bleibt abzuwarten, in einem Interview schloss Eidos dies nicht aus.

Schon gewusst, dass...

...Cranky Kong der original Donkey Kong aus den Arcade-Games ist und das der Donkey Kong aus dem SNES-Spiel Donkey Kong Country in Wirklichkeit DK Junior ist?

Das ganze wurde bekannt weil zwei Nintendo of America Mitarbeiter, Dan Owsen und Tony Hartman, Cranky als den Star des original Donkey Kong Spieles bezeichneten.



Game Developers Conference 2006

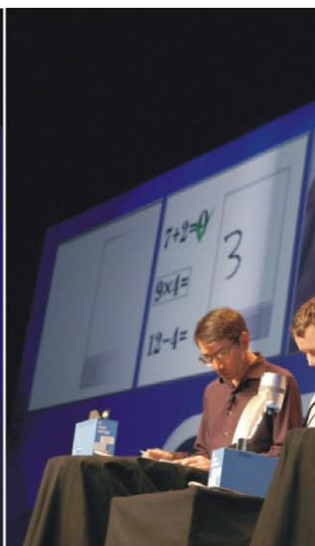
Iwata spricht und enthüllt Neues zum Revolution und DS

Lange Zeit war es relativ still um den Revolution, doch Nintendo-Präsident Satoru Iwata hatte am 23. März in seiner Grundsatz-Rede während der GDC einige interessante Aussagen zu Nintendos kommender Heimkonsole gemacht - und natürlich kam der sich zum Dauerbrenner entwickelnde Nintendo DS samt Wi-Fi Connection auch nicht zu kurz. Wer Bilder zu Revolution-Spielen oder gar weitere Features des Controller erwartet hat, wurde

jedoch genau so enttäuscht wie all jene, die auf neue Ankündigungen zum im Herbst dieses Jahres erscheinenden Gamecube Top-Hit *Zelda: The Twilight Princess* gewartet haben.

Doch eines nach dem anderen. Iwata begann seine Rede zunächst mit einem Rückblick auf den Markt der 90er Jahre, als immer zwei Firmen versuchten einander zu übertreffen. Als Beispiel dafür nennt er den Konkurrenzkampf zwischen Coca Cola und Pepsi, die

laut Iwata die Industrie mit ungewöhnlichen Ideen positiv beeinflussten. Angesichts des großen Erfolgs des Nintendo DS und neuartiger Spiele wie *Nintendogs* und *Brain Age* (aka *Brain Training*) ist dies mit der jetzigen Situation Nintendos vergleichbar: Man versucht, eine neue Art von Spielern anzusprechen. *Brain Age* sei einer der größten Erfolge Nintendos, sowohl Entwickler als auch Händler zeigten dieses Spiel ihren Familien,



die Iwata zufolge davon natürlich begeistert waren. Aus diesem Grund bekam jeder der Anwesenden im Saal nach der Rede ein Exemplar dieses Spiels geschenkt. Nun kam Iwata auf die Nintendo Wi-Fi Connection zu sprechen. Demnach hat Nintendo das Kunststück vollbracht, innerhalb von nur 18 Wochen eine Million Spieler dafür zu begeistern, was laut Iwata fünfmal schneller ist, als Microsoft dies auf der Xbox mit Xbox Live geschafft hat. Danach wurde ein Videoclip eines Spiels gezeigt, mit dem wir zur GDC nun nicht unbedingt gerechnet hätten: Zelda für den Nintendo DS kommt in Wind Waker-ähnlicher Cell Shading-Grafik daher und hört auf den Untertitel Phantom Hourglass (Alles zu diesem Spiel lest ihr auf Seite 24). Nun kommt er endlich auf den Nintendo Revolution zu sprechen, darauf haben wir schließlich schon die ganze Zeit

sehnsüchtig gewartet. Zunächst spricht Iwata über die Entwicklung des Controllers, zeigt Prototypen sowie die finale Version und nennt ein paar Namen, die für das Design des Controllers verantwortlich sind: Miyamoto steckt hinter dem Ein-Hand-Controller, die Metroid-Entwickler sind für das Analogstick-Addon verantwortlich. Iwatas Ankündigung zum Virtual Console-Service war wohl eine der größten Überraschungen der diesjährigen GDC: Man wird nicht nur Spiele von NES, SNES und N64 auf den Revolution herunterladen können, sondern auch Spiele vom Sega Mega Drive und TurboGrafx-Games (aka PC-Engine) von Hudson. Ein toller Schachzug von Nintendo und unserer Meinung nach ein weiterer wichtiger Pluspunkt für

THE LEGEND OF ZELDA

Phantom Hourglass

Link findet seinen Weg auf den DS. Lese alles dazu auf Seite 24.

den Revolution. Wir freuen uns schon auf Sonic und Adventure Island auf Nintendos nächster Konsole – und darauf, viele verpasste Spieleperlen nachzuholen. Nintendo sieht den Virtual Console-Service als lukratives Geschäftsmodell ähnlich Apples iTunes und fühlt sich laut Iwata mit dem Nintendo DS und Revolution wie ein Entdecker, der zum ersten Mal einen neuen Kontinent betritt. Große Worte seitens Nintendo – da kann die E3 im Mai dieses Jahres doch nur noch ein Erfolg werden!

Andreas Reichel



DSDSMKS

WIR HABEN MIT EINEM MACHER DER

Zugegeben, der Nintendo Breitbandadapter für den GameCube, der für echten Multiplayerspaß für bis zu sechzehn Personen hätte sorgen sollen, war eine reine Todegeburt. Nicht mehr als vier Spiele in Europa nutzten dieses Feature aus. Unter ihnen auch Mario Kart: Double Dash, das vor gut drei Jahren in

Europa erschien. Nicht entmutigt durch dieses düstere Kapitel in der GameCube Ära machten sich 2004 zwei Nintendo-Veteranen daran, Deutschlands besten Mario Kart-Spieler in einem großen Turnier zu finden - dem Deutschland sucht den Super Mario Kart Star-Cup. Was sich hinter diesem Projekt verbirgt und warum das Team von zwei auf drei Personen anwuchs, verrät uns Mitgründer des Projekts Mario Kablau in einem Interview.

NMag: Hallo Mario! Kannst du dich und dein Team unseren Lesern kurz vorstellen?

Mario: Klar doch. Unser Team besteht derzeit aus drei Mitgliedern: Gunnar, Sascha und mir. Wir drei sind allesamt Studenten und beschäftigen uns in unserer Freizeit gerne mit dem Thema Nintendo. Sascha ist der Mann fürs Technische.

Er kümmert sich bei den Events um die Einrichtung des Netzwerkes

und sorgt dafür, dass alles rund läuft. Außerdem haben wir mit DSDSMKS 3 begonnen, eine eigene DVD zu produzieren. Dafür (Kamera, Schnitt & Produktion) ist er auch zuständig. Gunnar ist unser "PR-Mann" und damit für alles zuständig, was mit Sponsoren zu tun hat. Außerdem schreibt er für die Seite Artikel, Newsmeldungen und Reviews und übernimmt zusammen mit mir den Hauptteil der Event-Organisation. Ich organisiere darüber hinaus die Turniere auf den Events und kümmere mich um die Teilnehmer, also deren Anmeldung zum und beim Event und stehe für deren Fragen zur Verfügung. Außerdem schreibe ich ebenso Newsmeldungen, Artikel und Reviews auf der Homepage. Darüber hinaus bin ich der primäre Ansprechpartner für Nintendo und kümmere mich um alle Fragen, die mit deren Sponsoring bei DSDSMKS und auf der Homepage zu tun haben.

NMag: Wie kam es eigentlich zu der Idee der Nintendo-Lan Partys?

Mario: Angefangen hat es mit Mario Kart: Double Dash!! im Sommer 2004. Gunnar und ich haben uns durch Zufall im



Deutschland Sucht Den Super **MARIO**KART Star!!

NINTENDO-LAN PARTYS GESPROCHEN

Internet kennen gelernt und spontan festgestellt, dass wir große Nintendo-Fans sind. Da Mario Kart der Multiplayer-Titel schlechthin ist, es aber leider damals noch keine Wi-Fi Connection gab, wollten wir uns auf jeden Fall mal treffen, um gemeinsam zu zocken. Schnell stellte sich heraus, dass viele

Bekannte von ihm und mir die Gelegenheit nutzen wollte, um Mario Kart mal im LAN-Modus zu genießen, also haben wir zwei beschlossen, das Ganze etwas größer aufzuziehen. Und so kam es zu DSDSMKS 1 im August 2004 in Köln. Dort haben wir dann auch Sascha kennen gelernt, der sich als Teilnehmer

angemeldet hatte. Da er uns damals durch sein Wissen über die Tücken, die in einem großen Netzwerk entstehen können, überzeugt hat, haben wir ihn in das Team mit aufgenommen. Da die LAN-Party ein großer Erfolg war, haben wir nur 6 Monate später die zweite Episode nachgelegt und dabei etwa doppelt so viele Teilnehmer angelockt. Zu DSDSMKS 3 konnten wir die Zahl nochmals auf etwa 100 verdoppeln. Aber ich schweife ab...;-)

Die Location in Velbert bot ausreichend Platz für alle Teilnehmer.



NMag: Wie reagierte Nintendo auf euer Vorhaben?

Mario: Als wir mit unserer Idee an Nintendo herantraten, stießen wir spontan auf offene Ohren. Sie haben uns von Anfang an nicht nur mit



Heißes Eisen – die Sieger wurden mit Pokalen geehrt.



Das Geschehen war dank Beamer für alle gut sichtbar.

Preisen unterstützt, sondern auch Breitbandadapter geliehen, damit jeder mit einem GameCube am Event teilnehmen kann. Bei den drei Events haben wir immer sehr gute Erfahrungen mit Nintendo gemacht und wissen sehr zu schätzen, dass sie unsere Arbeit anerkennen, und uns jedes Mal ein wenig mehr unterstützen. Auch bei DSDSMKS 4 im September 2006 wird Nintendo wieder als Hauptsponsor dabei sein.

NMag: Wie du bereits erwähnt hast, geht DSDSMKS im September bereits in die vierte Runde. Auf was können sich die Teilnehmer diesmal freuen?

Mario: Natürlich auf drei spannende Wettkämpfe in Mario Kart. Neben den obligatorischen Disziplinen "Grand Prix" und

"Dreikampf" in Mario Kart: Double Dash!! wird es erstmals auch ein Turnier in Mario Kart DS geben. Darüber hinaus wird es noch ein weiteres Turnier auf dem Nintendo DS geben, und zwar Metroid Prime Hunters. Bei DSDSMKS 4 werden wir erstmals über 100 Teilnehmer zulassen, nämlich 150. Diese teilen sich auf 50 Nintendo-DS-Anmeldungen und 100 GameCube-Anmeldungen auf. Ansonsten wollen wir unserem bisherigen Konzept treu bleiben, da unsere Besucher die familiäre Atmosphäre und die gute Planung, sowie den günstigen Eintrittspreis sehr zu schätzen wissen. Da wir mit der neuen Location in Velbert sehr gute Erfahrungen gemacht haben, werden wir auch diesmal die Party wieder dort veranstalten. Außerdem haben wir uns etwas ganz besonderes für unsere

Teilnehmer ausgedacht, allerdings kann ich dazu noch nichts sagen, da die Verhandlungen noch laufen. Die nächsten Wochen werden auf jeden Fall sehr spannend, da wir noch einige Überraschungen auf Lager haben, die wir veröffentlicht werden, sobald sie in trockenen Tüchern sind.

NMag: Bereits ein halbes Jahr vor der Mario Kart LAN-Party in diesem Jahr habt ihr den Termin dazu verkündet. Dies

lässt vermuten, dass ihr bereits sehr früh mit den Planungen anfangen müsst. Wie sehen die einzelnen Etappen der Planungen aus und wie viel Zeit nehmen diese in Anspruch?

Mario: Prinzipiell beginnt die Planung für die nächste LAN-Party am Tag nach der aktuellen. Wir sind dann immer so mitgerissen, dass wir direkt unsere Ideen sammeln und uns Gedanken über mögliche Verbesserungen machen. Außerdem finden wir es sehr wichtig, dass der Termin früh bekannt gegeben wird, damit jeder der kommen will, genug Zeit hat, den Event einzuplanen. Im Prinzip ist der erste Schritt immer die Buchung der Location. Das war diesmal einfach, da wir für DSDSMKS 3 schon den für uns perfekten Raum gefunden

hatten. Sobald das abgeschlossen ist, machen wir uns Gedanken über die Anzahl der Teilnehmer, die wir zulassen können. Durch einen zusätzlichen Raum in der Location konnten wir nochmals um 50 Leute aufstocken. Wichtig ist auch, dass der Zeitplan früh steht, damit man den groben Turnierplan entwerfen kann. Denn wir wollen grundsätzlich, dass jeder an allen Turnieren teilnehmen kann. Diesmal ist das leider nicht ganz möglich, aber zumindest an allen Mario Kart Turnieren wird jeder Teilnehmer mitmachen können. Als nächstes kümmern wir uns darum, Sponsoren zu finden: Nintendo bekommt unser Konzept, damit sie wissen, was wir vorhaben und wir eine Zusage für Breitbandadapter und Preise bekommen. Aber auch andere Publisher werden von uns angeschrieben, damit wir den Besuchern viele Preise anbieten können. Wenige Wochen vor dem Event startet dann die Anmeldephase, die bis kurz vor dem Event läuft. In den letzten Tagen wird der Turnierplan fertig gestellt, die Aufstellung der Tische im Raum geplant und die

letzten Preise (Pokale und Medaillen) organisiert. Unterm Strich kann man nicht genau sagen, wie viele Stunden jeder für die Planungen aufwendet, aber da es uns allen großen Spaß macht, sehen wir das auch nicht als Arbeit an, auch wenn es kurz vor dem Event schon mal zu Nächten ohne Schlaf kommen kann.

NMag: Zum Schluss noch eine persönliche Frage: Wie gut bist du in Mario Kart DD :-)?

Mario: Die ist aber sehr persönlich ;-). Als das Spiel gerade auf dem Markt war, habe ich Tage und Nächte durchgespielt, bis ich den Einzelspieler-Modus überall mit Höchstpunktzahl abgeschlossen hatte. Kurz danach fand DSDSMKS 1 statt und ich bin immerhin im oberen Drittel gelandet. Da ich aber nie Spaß am Zeitfahren hatte, haben mich die meisten unserer Teilnehmer mittlerweile meilenweit hinter sich gelassen, so dass ich mich eher als "untere Mittelklasse" bezeichnen würde. Zum Glück habe ich auch gar keine Zeit mehr, bei den Turnieren selber mitzuspielen,

sonst würde ich mich mit Sicherheit ganz schön blamieren ;-). Dafür bin ich in Mario Kart DS noch recht gut dabei...

NMag: Was möchtest du zum Abschluss unseren Lesern noch sagen?

Mario: Wir hoffen, dass sich möglichst viele von euch zu "Deutschland sucht den Super Mario Kart Star 4" anmelden, damit ihr einmal selbst erleben könnt, wie viel Spaß es macht, bei einem solchen Event dabei zu sein. Darüber hinaus würden wir uns über eure Ideen und Vorschläge zur nächsten LAN-Party freuen. Auf unserer Homepage www.nintendo-lan.de habt ihr die Möglichkeit, direkt mit uns in Kontakt zu treten. Außerdem findet ihr dort immer die aktuellsten Informationen zum Event und natürlich noch viel mehr zum Thema Nintendo.

NMag: Vielen Dank für das Interview!

Mehr Informationen zu DSDSMKS und die neuesten News rund um Nintendo findet ihr auf www.nintendo-lan.de.

Jonas Weiser



Die drei Köpfe hinter den Events (v. l. n. Re.): Mario Kablau, Sascha Kwiatkowski, Gunnar Schreiber.



CHIBI ROBO

... ohne Fleiß keinen Preis

Chibi-Robo. An was denkt man, wenn man diesen Namen hört? Klingt irgendwie nach einem neuen Animationsfilm oder einem Custom Robo-Abklatsch. Alles falsch. Bei Chibi-Robo handelt es sich um einen neuen Nintendo-Franchise, entwickelt von skip Ltd. Die Entwickler sind hierzulande noch nicht so bekannt, in Japan allerdings wurden von ihnen schon mehrere Spiele veröffentlicht und ihr Entwicklerkader beinhaltet mehrere Entwickler von Square, welche bei Spielen wie Chrono Trigger mitgearbeitet haben. Zuerst sollte Chibi-Robo nur in Japan erscheinen, da man sich bei Nintendo offenbar dachte, dass das Spiel für andere Sprachräume

nicht geeignet sei, doch nach dem riesigen Erfolg des Spiels in Japan kommt es nun auch zu uns.

Chibi-Robo ist ein elf Zentimeter kleiner Haushaltsroboter der Firma Citrusoft, dessen Aufgabe es ist, Freude in den von ihm bedienten Haushalt zu bringen. In den im Spiel behandelten Haushalt kommt er als Geburtstagsgeschenk des Herrn des Hauses für seine achttjährige Tochter Jenny. Nach einer kurzen Einweisung durch Chibi-Robos kleinen fliegenden Fernseher, geht's schon ans Werk.

Chibi-Robos erste Aufgabe ist es, eine Rose zu nehmen und sie dem kleinen Mädchen zu schenken.

Erst nach einiger Zeit gelingt das, da Telly Vision in seiner Einführung nichts von der Steuerung erklärt und erst ein paar Fehlversuche abwartet, bis er dies nachholt. Hat man diese Aufgabe erfüllt, bekommt man schon das erste Werkzeug. Eine Art Hubschrauberrotor, der es Chibi-Robo erlaubt, über kurze Abgründe zu fliegen oder sanft zu Boden zu gleiten.

Nach der Geburtstagsfeier findet man sich im Chibi-House, dem Hauptquartier von Chibi-Robo wieder. Dort kann man sich, wie an allen überall im Haus verstreuten Steckdosen, wieder aufladen oder sich bestimmte Items kaufen. Außerdem befindet sich hier die Ranking-



Anzeige. Diese stellt ein wichtiges Element im Spiel dar, denn das Ziel ist es, im Chibi-Ranking auf Platz Eins zu kommen. Dann bekommt man ein besonderes Upgrade und wird zu Super-Chibi-Robo, was der Traum aller Chibi-Robos ist. Erreichen kann man dieses Ziel durch das Sammeln von Happy Points. Diese bekommt ihr für jede erledigte Arbeit, Gespräche mit Menschen oder andere Tätigkeiten. Neben Happy Points bekommt Chibi-Robo auch noch Moolah. Diese sind das Geld in Chibi-Robo, mit dem

man sich Ausrüstungsgegenstände kaufen kann. Später werden die Moolah auch noch für etwas Wichtiges benötigt, was an dieser Stelle aber nicht verraten wird.

Sobald man das Chibi-House verlässt, findet man sich im Wohnzimmer wieder. Dort sitzt der Herr Sanderson und begrüßt Chibi-Robo voller Freude, sobald er ihn sieht. Dann erklärt er Chibi-Robo, dass seine Frau nicht gut auf ihn zu sprechen sei, da er seinen Job verloren hat und auch noch Geld für Chibi-Robo

verschwendet hat. Chibi-Robo selbst kann übrigens nicht sprechen, er antwortet mit einem Ja- oder Nein-Schild welches aus seinem Kopf kommt. Auch Jenny begrüßt uns freudig. Das Problem an dieser Begrüßung ist nur, dass Jenny nichts anderes sagt als "Ribbit Ribbit", was im Deutschen wohl so viel wie "Quak Quak" heißen soll. Jenny ist seit einiger Zeit der Überzeugung, ein Frosch zu sein, weil ein böser Froschzauberer sie verflucht habe. Sie verbringt den ganzen Tag damit, Frösche zu zeichnen, doch mit

Die Familie Sanderson



Trotz dass Herr Sanderson arbeitslos ist, schenkt er seiner Tochter zum Geburtstag einen Chibi Robo



Die kleine Jenny glaubt, dass sie in einen Frosch verzaubert wurde



Frau Sanderson ist nicht gut auf ihren Mann zu sprechen, da er einen Chibi Robo gekauft hat.



Hund Fao ist das Haustier der Familie

der Zeit beginnt sie, Chibi-Robo zu malen, was ihr immer besser gelingt.

Nachdem man mit den zwei Hausbewohnern gesprochen hat, kann man nun seiner eigentlichen Tätigkeit nachgehen: dem Putzen. Unter dem Sofa findet man schon den ersten Müll, den Chibi-Robo sich mit einem einfachen Druck auf den grünen A-Knopf durch eine Klappe in seinen Kopf steckt. Die Größe des Gegenstands spielt übrigens keine Rolle. Chibi-Robo bekommt von kleinen Papieren bis hin zu großen Keksschachteln alles in seinem Kopf unter. Auf dem Weg zum Papierkorb, um den Müll aus dem Kopf zu entsorgen, findet man sein erstes Werkzeug, eine Zahnbürste. Diese Zahnbürste kann zum Schrubben des Bodens verwendet werden. Zum Beispiel entfernt Chibi-Robo damit Fußabdrücke von Mensch oder Hund oder kleine Pfützen, die nicht selten von einem Tränenausbruch unseres Managers Telly Vision herbeigeführt werden. Dieser besprüht uns außerdem bei Erfolgen mit Konfetti, welche man dann wieder mühevoll aufheben darf. Ein großes Problem des Roboters

ist seine begrenzte Batterielaufzeit. Diese wird am Bildschirm rechts unten eingeblendet und beträgt am Anfang 80. Chibi-Robo benötigt je nach Tätigkeit mal mehr und mal weniger Energie. Wenn man steht, steht auch der Energieverbrauch, putzt man jedoch mit der Zahnbürste oder fliegt mit seinem Chibi-Copter herum, verbraucht man nicht selten in wenigen Sekunden zwanzig Energieeinheiten. Außerdem wirken sich Schäden durch Stürze oder Treffer auch negativ auf den Energievorrat aus. Die Batteriestärke wird später im Spiel immer wieder durch Bonusbatterien von Citrusoft erhöht, die man zu speziellen Platzierungen in der Rangliste geschenkt bekommt. Stirbt Chibi-Robo, findet man sich im Chibi-House wieder und verliert ein wenig Geld. Wie schon erwähnt, kann Chibi-Robo seine Batterien an jeder Steckdose im Haus aufladen und diese sind recht häufig vorzufinden. Außerdem kann man an

diesen Steckdosen seinen Fortschritt abspeichern.

Nachdem man nun ein wenig mit der Zahnbürste geputzt hat, ist der Tag auch schon vorbei. Wie schon bei Pikmin muss Chibi-Robo am Ende des Tages seine

Arbeiten abrechnen und ins

Hauptquartier zurückkehren. Dort wird

Chibi-Robo nach jedem Tagesende aufgeladen und der Platz in der Rangliste wird aktualisiert.

Begonnen wird hier bei Platz einer Million, doch nach einem Tag Arbeit und einigen gesammelten Happy Points

steigt man schon auf Platz 700.000 auf. Da

man auch die ersten Moolah gesammelt hat, sollte man einen Blick in den Computer werfen, ob es Gegenstände gibt, die man sich schon leisten kann. Hier entdeckt man sofort, dass es ziemlich billige Zeit-Items gibt, die es dem Spieler ermöglichen, die Dauer eines Tages festzulegen. Man kann zwischen fünf, zehn und fünfzehn Minuten



Das Sonnensymbol zeigt euch, dass es Tag ist.



Noch bevor der Akku leer ist, sollte man ihn wieder aufladen.

wählen. Diese Items müssen nur einmal gekauft werden und bleiben dann für immer aktiv. Außerhalb des Chibi-Houses ist es inzwischen Nacht. Anders als bei Pikmin darf Chibi-Robo auch bei Nacht umherwandeln. Herr Sanderson schläft auf dem Sofa, da seine Frau sich weigert, ihn im Bett schlafen zu lassen. Vor ihm liegt das Chibi-Robo-Handbuch, welches er offenbar vor dem Schlafengehen gelesen hat. In diesem Buch erfährt man einige Fakten über Chibi-Robo, wie etwa besondere Items, die man später noch bekommen kann. In einer Ecke fällt einem eine umherwandelnde Action-Figur namens Drake Redcrest auf. Nachdem man sie anspricht, erklärt Drake einem, dass die Spielsachen umherwandeln, sobald kein Mensch in der Nähe ist. Außerdem erklärt er Chibi-Robo das Verwenden von Verkleidungen und wie man damit posiert. Chibi-Robo kann nämlich alle möglichen Verkleidungen anziehen, die ihm besondere Eigenschaften verleihen. Wenn er zum Beispiel in einem Froschkostüm steckt, spricht Jenny ganz normal mit ihm. An anderer Stelle gibt es eine Stoffraupe, die in Drake Redcrest verliebt ist, und wenn man im Drake Redcrest-Kostüm vor ihr posiert, räumt sie einem den Weg frei. Am nächsten Tag erfährt man einen nicht unwichtigen Teil der Geschichte. Im Fernsehen werden die Nachrichten über Spydor, kleine spinnenähnliche Wesen, die Chibi-Robos angreifen und fressen. Diese Monster tauchen dann auch bald in Chibi-Robos Haushalt auf, wo er sie mit dem Chibi-Blaster, einer an Metroid

erinnernden Waffe, bekämpfen kann und dann die Teile der gefressenen Chibi-Robos recycelt. Später erreicht man dann auch noch andere Räume, wie die Küche oder den Garten, in denen es wieder neue Aufgaben zu erledigen gibt. Auf den ersten Blick wirkt Chibi-Robo wie ein Kinderspiel, da es sehr kindisch und bunt gehalten ist. Doch hat man Chibi-Robo erst einmal gespielt, entpuppt es sich als liebevoll gestaltetes, tiefgründiges Spiel mit vielen neuen Ideen und lustigen Einfällen, zu dem dieser Grafikstil auch perfekt passt. An manchen Stellen erinnert Chibi-Robo an Pikmin, steht diesem Vorbild aber um nichts nach. Die Grafik von Chibi-Robo ist eher mäßiges Gamecube-Niveau, manche Effekte erinnern auch an Nintendo 64-Zeiten. Doch in mehreren Einstellungen, zum Beispiel bei gestochenen scharfe Blicke über 2 Stockwerke, zeigt das Spiel auch seine Power. Die Soundeffekte sind besonders gelungen. Chibi-Robo macht bei jedem Schritt einen Ton, der sich je nach Bodenbeschaffenheit ändert. Was hier ein wenig zu bemängeln wäre, ist die Sprachausgabe. Denn diese besteht aus einfachen Samples, wie etwa bei Professor I.Gidd aus Luigi's Mansion. Da aber in diesem Spiel weit mehr als bei Luigi's Mansion geredet wird, kann einem dieses Gebrabbel mit der Zeit auf die Nerven gehen. Die Musik ist perfekt an die Umgebung angepasst und trägt auch einiges zur Atmosphäre bei. Ein Multiplayermodus ist leider nicht vorhanden. Insgesamt ist Chibi-Robo ein sehr gelungenes Spiel, das nicht

umsonst in Japan große Erfolge feiert. Wer an etwas Neuem interessiert ist, sollte sich das Spiel unbedingt mal anschauen, aber auch Nintendo-Fans erwartet hier wieder mal ein Spiel auf höchstem Niveau. Chibi-Robo erscheint in Europa voraussichtlich am 26.05.2006.

Emanuel Liesinger



Chibi Robo

Entwickler:	skip, Ltd.
Publisher:	Nintendo
Genre:	Adventure
Spieler:	einer

FAZIT:

An Pikmin erinnerndes Adventure, das seinem Vorbild in nichts nachsteht.

Animal Crossing Wild World

Willkommen in der wilden Welt

Nicht viele kennen das Spiel „Dobutsi no Mori“ auf dem Nintendo 64. Die meisten kennen es eher unter dem Titel Animal Crossing auf dem Nintendo GameCube. Und genau dieses Animal Crossing geht nun auf dem Nintendo DS in die zweite Runde.

Der Vorteil eines Animal Crossing auf dem Nintendo DS liegt klar auf der Hand: es ist tragbar. Wie oft hat man sich schon bei

der GameCube-Version geärgert, dass man nicht am Angeltourier teilnehmen konnte, weil man nicht daheim war. Dieses Problem hat Nintendo offenbar entdeckt und

deswegen ein tragbares Animal Crossing entwickelt, welches noch mehr Features bietet als der Vorgänger.

Alles fängt an einem kalten Regentag an. Ohne Name, Geld oder Freunde findet man sich in einem Taxi wieder. Gefahren wird dies von einem alten bekannten, nämlich der Schildkröte Käpten, die einen am GameCube so mit seinen Liedern über Gurken erfreut hat. Käpten fragt einen gleich nach dem Namen und dem Zielort.



Außerdem stellt er noch andere Fragen, welche das Aussehen der Spielfigur beeinflussen. Nach der Fahrt findet man sich vor dem Rathaus wieder. Dort wird man von der Postbeamtin Pelly herzlich willkommen geheißen und an Tom Nook verwiesen, der schon ein Haus vorbereitet hat. Da er dafür 19.800 Sternis, das Zahlungsmittel in Animal Crossing, berechnet, wird man gezwungen, einige Arbeiten für ihn zu erledigen. Hier lernt man auch gleich die anderen Stadtbewohner und den Stadtaufbau kennen. Nach getaner Arbeit hat man noch immer einen Berg Schulden, doch die Geschwindigkeit des Zurückzahlens bleibt einem selbst überlassen.

Ab hier kommt der eigentliche Charme von Animal Crossing ins Spiel. Da das Spiel in Echtzeit abläuft, gibt es vier Jahreszeiten sowie Tag- und Nachtwechsel. Dies zwingt einen beispielsweise oft dazu, drei Tage zu warten, bis man seine Obstbäume abernten kann und es ermöglicht das Auftreten von Feiertagen wie Weihnachten, Silvester oder dem Marmeladentag.

Bei Animal Crossing hat man unzählige Möglichkeiten, sich die Zeit zu vertreiben. Ein gutes Beispiel dafür ist das Fischfangen. Sobald man sich bei Tom Nook eine Angel gekauft hat, kann man im Fluss und im Meer nach Fischen angeln. Insgesamt gibt es 57 verschiedene Fische, die immer zu anderen Jahreszeiten auftauchen. Die Fische kann man entweder an Tom Nook verkaufen und sich dafür je nach Fisch zwischen 100 und 15.000 Sternis verdienen,



Ein schöner Tag um Insekten zu fangen.

oder man spendet sie dem Museum der Stadt.

Im Museum werden Fische, Insekten, Bilder und Fossilien ausgestellt. Außerdem gibt es ein Café und ein Observatorium. Der Leiter des Museums ist die Eule Eugen, welche den ganzen Tag im Museum verbringt und Spenden entgegen nimmt. Eventuell gefundene Fossilien kann Eugen inzwischen sogar selbst untersuchen und man braucht sie nicht mehr, wie beim

GameCube, an ein Forschungsinstitut schicken. Im Fossilienraum des Museums findet man Skelette von Mammuts über den T-Rex bis zum Parasaurus, aber auch kleine versteinerte Gegenstände wie Ammoniten oder Bernsteine. Im Gemäldebereich des Museums sind überraschenderweise keine von Nintendo erstellten Bilder ausgestellt, sondern berühmte Bilder von Renoir, Van Gogh, Da Vinci oder Klimt. Diese kann

man sich auch zu Hause aufstellen. Und wer wollte nicht schon immer eine Mona Lisa im Wohnzimmer stehen haben?

Die Einrichtung eures Hauses ist auch eine wichtige Beschäftigung in Animal Crossing. Es gibt über tausend verschiedene Gegenstände, mit denen man die eigenen vier Wände schmücken kann. Die Liste erhältlicher Gegenstände geht vom einzelnen Stuhl bis hin zu kompletten Sets, die das Zimmer in den Wilden Westen verwandeln. Diese Gegenstände kann man entweder bei Tom Nook kaufen, oder es handelt sich um seltenere Gegenstände, die man nur zu bestimmten Festen oder bei fahrenden Händlern bekommen kann.

Im Vordergrund von Animal Crossing: Wild World steht die Konnektivität zu anderen Spielern über WLAN oder über das Internet.



So kann man die Städte anderer besuchen und dort mit ihnen handeln, ihnen bei der Gartenarbeit helfen oder einfach nur Früchte abholen.

Jede Stadt besitzt nämlich eine von fünf Stadtfürchten. Am Anfang des Spiels wächst nur eine Frucht in der Stadt und Tom Nook bezahlt für diese Frucht 100 Sternis. Holt man sich dann von anderen Spielern deren Früchte und pflanzt sie in der eigenen Stadt ein, wächst nach ein paar Tagen ein Baum aus der eingegrabenen Frucht, für welche Tom Nook dann 500 Sternis zahlt. So kann man nach und nach seine Stadt mit anderen Früchten bepflanzen, welche alle paar Tage 100.000 und mehr Sternis einbringen, sofern man die Ausdauer hat und alle pflückt und verkauft.

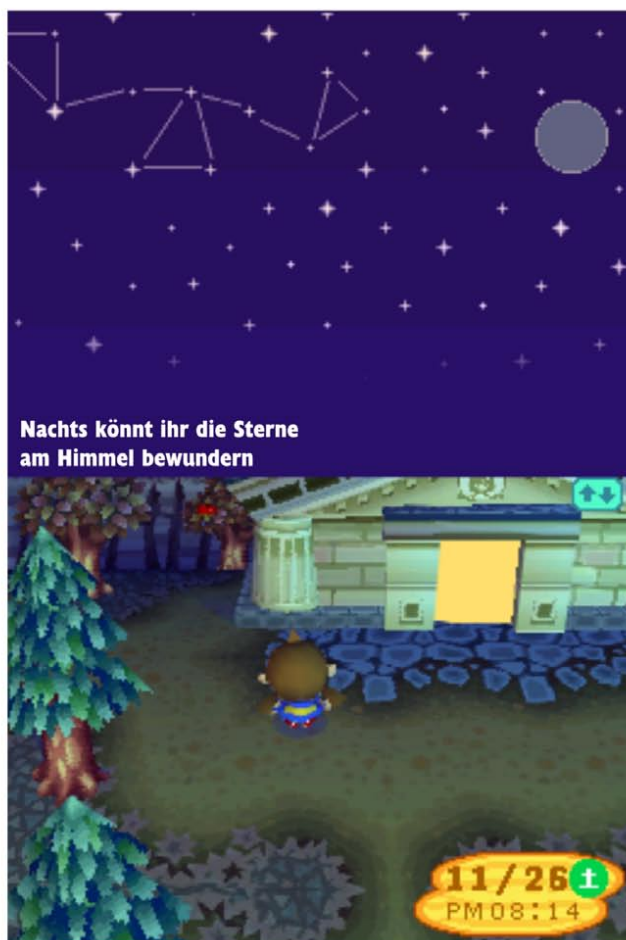
Sehr nützlich kann bei Animal Crossing ein gutes Verhältnis zu den anderen Dorfbewohnern sein. Man sollte täglich mit ihnen reden oder ihnen Briefe schreiben. Diese Freundschaft bringt deswegen viele Vorteile mit sich, weil freundlich gesinnte Bewohner gerne besonders seltene Items verschenken oder gute Tipps zum Spielverlauf geben. Leider

Gefangene Fisch könnt ihr tauschen oder verkaufen



geschieht es immer wieder, dass es jemandem in der Stadt nicht mehr gefällt und er deswegen auswandert. Vor allem bei Verbindungen zu anderen Nintendo DS ziehen meistens Dorfbewohner weg und andere her. Man kann sie aber dann in ihrer neuen Heimat besuchen und sie erkennen einen wieder. Außerdem erzählen sie dort anderen Spielern wie es in der vorherigen Stadt so war und zeigen eventuell erhaltene Briefe vor.

Besonders interessant sind die Besucher, die oft zu bestimmten Zeiten, aber oft auch zufällig in der Stadt auftauchen. So erscheint jeden Samstag zwischen 19:30 Uhr und 24:00 Uhr der Musiker K.K. Slider (dessen Name von einem der Musiker des Spieles, Kazumi



Nachts könnt ihr die Sterne am Himmel bewundern

Totaka abstammt) im Café und spielt ein Lied vor, welches man dann als Aufnahme geschenkt bekommt und in der Stereoanlage daheim abspielen kann. Es gibt aber auch noch andere interessante Besucher, wie Rainer, den fahrenden Händler, die Teppichhändlerin Aziza oder den Psychiater Dr. Samselt. Alle von ihnen spielen eine spezielle Rolle bei Animal Crossing und tragen auch sehr zum süchtig machenden Prinzip des Spieles bei. Es passiert nicht selten, dass

man sich vormerkt, am Samstagabend mal in seine Stadt zu schauen, weil K.K. Slider dort ein Konzert hält.

Bei Animal Crossing Wild World können bis zu vier Charaktere auf einer Cartridge erstellt werden, gleichzeitiges Spielen mit diesen Charakteren ist allerdings nicht möglich. Es besteht aber, falls sich einer der Spieler das Spiel selbst kauft, die Möglichkeit, mit einzelnen Charakteren auf eine andere

Cartridge umzuziehen und seine Habseligkeiten mitzunehmen. Auch bei der Verbindung zu anderen DS können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig in einer Stadt aufhalten und miteinander Sachen unternehmen.

Insgesamt ist Animal Crossing: Wild World eine sehr liebevoll gestaltete Fortsetzung mit noch mehr Spieltiefe und Möglichkeiten als noch beim Vorgänger. Das einzig störende ist das Fehlen eines Kalenders in den alle Events eingetragen sind, wie er in der GameCube-Version vorhanden war.

Das Spielprinzip von Animal Crossing macht einfach süchtig und gliedert sich in den Tagesablauf ein. Es hat außerdem eine hohe Langzeitmotivation, oft verbringt man Stunden mit dem Graben von Löchern und Setzen von Bäumen, ohne zu merken, wie die Zeit vergeht. Dass zum kompletten Durchspielen des Spieles - ohne zu schummeln - mindestens ein Jahr notwendig ist, klingt anfangs ein wenig erschreckend, aber sobald man das Spiel gespielt hat, merkt man, dass es andere Ziele weckt als einfaches Durchspielen.

Emanuel Liesinger

Animal Crossing: Wild World

Entwickler:	Nintendo
Publisher:	Nintendo
Genre:	Lebenssimulation
Spieler:	1-4

FAZIT:

Äußerst gelungene Fortsetzung der Lebenssimulation im Reich der Tiere.



TEST

Nintendo DS

ELECTROPLANKTON™

Hier spielt die Musik



created by Toshio Iwai

Viele Leute glauben, dass der Nintendo DS nur zum Spielen gedacht ist. Nintendo geht da in Zusammenarbeit mit Toshio Iwai in eine komplett andere Richtung und präsentiert das „virtuelle Instrument“ Electroplankton.

Electroplankton ist eine Sammlung aus zehn Modi, die alle aufs temporäre Musikmachen ausgelegt sind. Diese bieten bewusst keine Speichermöglichkeit, da Electroplankton zum einfachen Erschaffen von Musik gedacht ist und mit keinen komplizierten Samples oder ähnlichem dem Nutzer das Erlebnis erschweren will. Dabei arbeitet Electroplankton mit sehr warmen Tönen und sogar professionelle Musiker kommen nicht selten ins Staunen, was der DS hier an Soundqualität bietet. Aber Electroplankton spielt nicht nur gekonnt mit Tönen, es ist auch ein beeindruckendes Farbschauspiel, welches bunte Figuren mit seinem Unterwasserlook vereint. Electroplankton bietet folgende Modi:

TRACY

Der Modus Tracy besteht aus sechs verschiedenfarbigen Dreiecken namens Tracy, von denen jedes andere Töne von sich gibt. Tracys kann man mit dem Stylus Wege zuordnen, denen sie dann folgen. Geht der Weg nach oben, spielt Tracy tiefe Töne, geht es nach unten, spielt es hohe Töne. Dabei folgt Tracy auch der Geschwindigkeit in welcher der Weg gezeichnet wurde, und je langsamer dies gemacht wird, desto mehr Töne gibt Tracy auf dem Weg ab.

Außerdem lässt sich mit dem Steuerkreuz die Geschwindigkeit des gesamten Ablaufs ändern.

HANENBOW

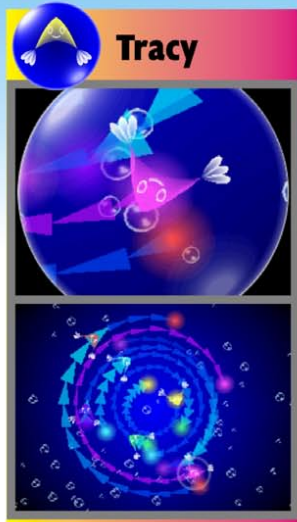
Bei Hanenbow dreht sich alles um kleine lila Fische, welche aus einem Blatt geschossen kommen und auf einen Baum mit mehreren Blättern zufliegen. Hier kann man durch das verändern der Position der Blätter die Fische auf den Blättern herumhüpfen lassen. Je öfter ein Fisch auf ein Blatt trifft, desto tiefer wird der Ton des Blattes. Mit dem Steuerkreuz kann man hier die Geschwindigkeit und Menge der Fische einstellen.

LUMINARIA

Luminaria besteht aus vier Sonnen, welche einem Weg folgen, der durch Pfeile gesteuert wird. Diese Pfeile kann man drehen und wieder ändert sich die Höhe und Tiefe des Tons anhand der Position der Sonnen. Die vier Sonnen bewegen sich unterschiedlich schnell und haben unterschiedliche Töne, welche manchmal an Glocken erinnern.

SUN-ANIMALCULE

Sun-Animalcule besteht aus zwei Tageszeiten. Bei Tag werden hier Sonnen auf ein orangefarbenes Feld gesetzt, welche alle zwei Sekunden drei Geräusche machen: eines, wenn sie erwachen, eines, wenn sie ihren Schein ausbreiten und eines, wenn dieser wieder verschwindet. Hier hängt die Art des Tones wieder von der Position der Sonnen ab. Mit jeder Tonreihe wird die Sonne ein wenig größer, bis sie irgendwann verschwindet. Sofern man es nicht



mit dem Steuerkreuz verhindert, bricht nach einiger Zeit die Nacht herein, alle Sonnen verschwinden und man kann stattdessen Monde setzen. Diese unterscheiden sich von den Sonnen dadurch, dass sie tiefere Töne

haben und anstatt drei Tönen zwei machen, der zweite Ton aber lang gezogen ist und langsam ausklingt.

REC-REC

Bei Rec-Rec handelt es sich um vier Fische, die im Fünf-Sekunden-Takt vom rechten zum linken Bildschirmrand schwimmen. Dabei kann man sie berühren und ihnen mit dem Mikrofon Sprachsamples beibringen, die sie bei jedem Durchlauf wiederholen. Dazu gibt es sieben Hintergrundmusiken, die sich wie die Geschwindigkeit mit dem Steuerkreuz ändern lässt.

NANOCARP

Nanocarp ist der einzige Modus, der auch selbstständig Geräusche macht. Bei Nanocarp schwimmen mehrere „Nanocarps“ herum und wenn sie gegen die Wand oder gegeneinander treffen, geben sie Töne von sich. Man kann auch mit dem Stylus auf den Touchscreen klicken, um eine Art Schockwelle auszulösen, die dann alle Nanocarps im Einzugsbereich Töne spielen lässt. Ein weiteres interessantes Feature der Nanocarps ist das Reagieren auf Töne. Bläst man zum Beispiel kurz in das Mikrofon, formen die Nanocarps ein Herz, bläst man länger, formen sie einen Mond. Dabei gibt es in etwa zwanzig Möglichkeiten, die Nanocarps Formen bilden zu lassen, darunter auch das Singen der Tonleiter vorwärts und rückwärts.

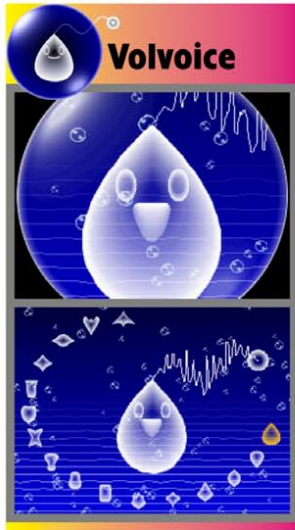
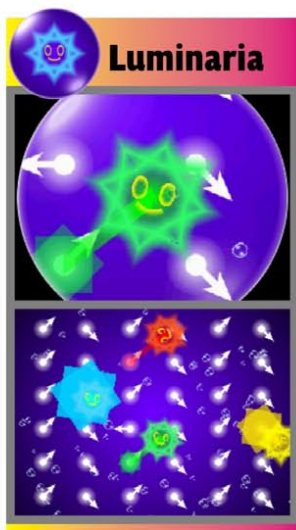
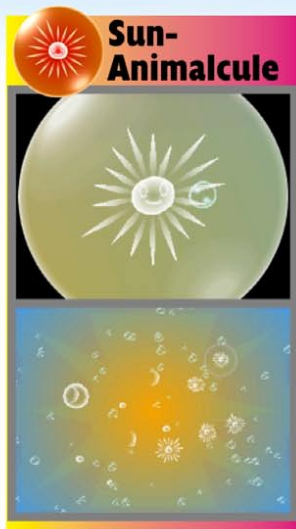
LUMILOOP

Dieser Modus besteht aus fünf Ringen, die allesamt orgelähnli-

che Töne machen, wenn man mit dem Stylus dreht. Je stärker man sie andreht, desto länger spielen sie diesen Ton. Wenn man sie schnell genug dreht, bekommt man sogar andere Töne zu hören. Mit der Select-Taste kann man hier zu anderen Ringen wechseln, die andere Töne liefern.

MARINE-SNOW

Sehr am Klavier orientiert, besteht Marine-Snow aus kleinen Schneeflocken, die anfangs geordnet am Bildschirm auftauchen, dann aber, je nachdem, wie sie angespielt werden, ihre Plätze tauschen. Hier erkennt man an der Größe der Flocken den Ton. Ist die Flocke klein, so ist der Ton hoch, ist sie dagegen groß, ist der Ton tief. Mit der Select-Taste kann man hier zu andersförmigen Flocken wechseln, welche auch andere Töne bieten.



BEATNES

Wie man am Titel vielleicht schon erkennen kann, dreht sich bei Beatnes alles um das NES beziehungsweise dessen Musik und Soundeffekte. Beatnes besteht aus fünf Figuren, welche sich am besten mit Schlangen vergleichen lassen. Berührt man den Kopf oder Schwanz einer Schlange, bekommt man einen Soundeffekt aus dem Spiel zu hören, dessen Musik gerade im Hintergrund zu hören ist. Der Körper der Schlangen besteht jeweils aus acht Quadraten von denen jedes mit einem NES-Sample versehen ist. Drückt man nun auf einen Körperteil, wird dies fünfmal wiederholt, immer im Takt der Musik.

VOLVOICE

Volvoice ist mehr ein Sprachverzerrer als ein Instrument. Es besteht aus sechzehn Formen, welche bis zu sieben Sekunden Geräusche mit dem Mikrofon

des DS aufnehmen können und dann wiedergeben und verzerren. So dreht eine Form die Aufnahme einfach um, eine andere macht sie höher und eine andere Tiefer. Volvoice ist daher mehr eine Spielerei der Entwickler als ein Instrument, macht aber dennoch nicht weniger Spaß als die anderen Modi.

Insgesamt ist Electroplankton ein sehr gelungenes „Instrument“, Unkreative werden aber damit nicht sehr viel anfangen können. Hat man aber ein wenig Fantasie und Spaß an Musik, ist Electroplankton auf jeden Fall zu empfehlen, da man es immer wieder aus dem Regal holt, um ein wenig zu musizieren.

Ob Electroplankton jemals außerhalb Japans erscheinen wird, ist derzeit unklar. Es war bis vor wenigen Wochen auf den 21. April 2006 für Europa angesetzt, ist aber inzwischen

wieder von den offiziellen Releaselisten verschwunden. Wer es aber unbedingt haben will, kann es sich getrost importieren, da die japanische Sprache hier überhaupt keinen Störfaktor hat. Das Spiel ist weitaus selbsterklärend und die wenigen Texte sind meistens auch auf Englisch vorhanden.

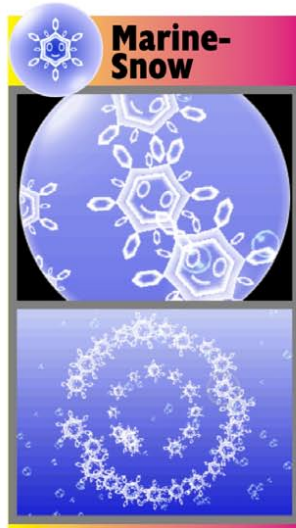
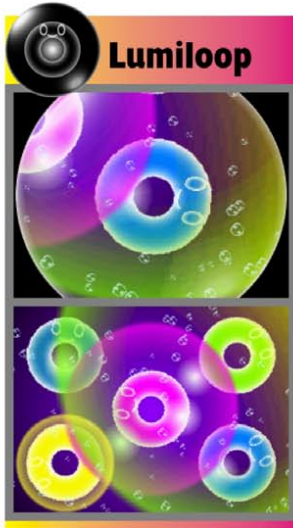
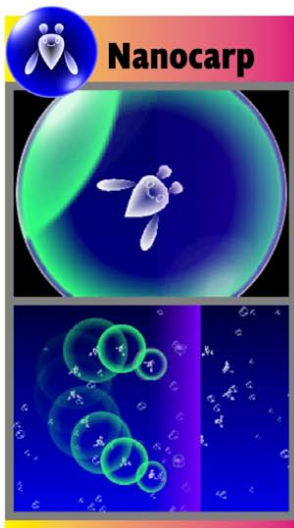
Emanuel Liesinger

Electroplankton

Entwickler:	Nintendo
Publisher:	Nintendo
Genre:	Musik
Spieler:	einer

FAZIT:

Ein in Japan sehr erfolgreiches Stück Software, welches den DS in ein vollwertiges Musikinstrument verwandelt



The Legend of ZELDA PHANTOM HOURGLASS

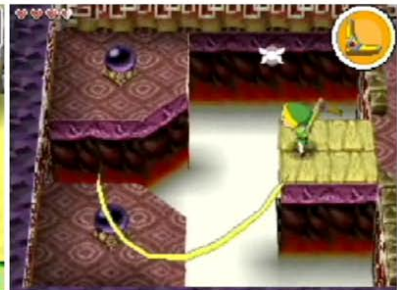


Es war die Überraschung auf der Game Developers Conference im letzten Monat, als Nintendo ein erstes Video von Links Abenteuer auf dem DS zeigte. Auch für die Fachpresse kam dies sehr überraschend, da man von Nintendo gewohnt war, solche Spiele erst auf der E3 zu enthüllen.

Die Ankündigung von **Zelda – Phantom Hourglass** (Phantom-sanduhr, deut.) war jedoch nur die Verpackung eines großen Überraschungsgeschenkes.

Betrachtet man die Screenshots, so möchte man meinen, dass sich im Vergleich zu **The Minish Cap** auf der Grafik-Ebene

nichts getan hat. Weit gefehlt. Trotz der Tatsache, dass man in **Phantom Hourglass** Link größtenteils aus der Vogelperspektive betrachtet und es somit den Anschein erweckt, alles sei nur in 2D, ist das Spiel tatsächlich vollkommen in 3D gehalten. Der Effekt, dass man meint, man habe es hier mit einem 2D Spiel zu tun, wird neben der Kameraposition dadurch ver-stärkt, dass das Spiel quatschbunt in Cel-Shading Look gehalten ist. Dieser Grafikstil kam auch schon bei dem GameCube-Ableger **The Wind Waker** zum Einsatz, was dem Spiel den Spitznamen Celda einbrachte. **Phantom Hourglass** wird jedoch nicht solche Effekte bieten



können wie sein Pendant auf dem technisch stärkeren GameCube.

Zur Story des neuen Zelda-Spiels ist noch nichts bekannt, außer, dass es der Nachfolger von **The Wind Waker** werden soll. Die Welt ist noch immer ein riesiger Ozean, dessen Inseln von aus dem Meer ragenden Berggipfeln gebildet werden. War noch bei **The Wind Waker** der rote Leuenkönig Links Ratgeber und Beförderungsmittel, so ist Link diesmal auf einen Schiffsdampfer umgestiegen. Auf der Seekarte kann per Touchscreen der Weg eingezeichnet werden, den der Dampfer dann folgt. Dabei kann man die Geschwindigkeit des Dampfers in drei Stufen regulieren. Als Verteidigungsmittel gegen Feinde hat Link auf dem Schiff eine Kanone, wie es auch schon beim GameCube-Ableger der Fall war.

An Links Seite ist nun auch wieder eine Fee, wie man sie schon aus **Ocarina of Time** kennt. Warum diese Fee Link wohl nicht nur Ratschläge gibt, lest ihr später. Eine hilfreiche Erneuerung ist das Hinterlassen von Nachrichten auf der Karte. Mit dem Stylus könnt ihr Notizen hinterlassen oder auf der Tempelkarte Wege einzeichnen, die euch später einen nützlichen Überblick über einen Dungeon verschaffen. Schon durch den

ersten Trailer lässt sich erahnen, dass der Touchscreen nicht nur zum Notieren und Einzeichnen von Wegen benutzt wird, sondern dass er auch bei machen Items zum Einsatz kommt. So war in dem auf der Game Developers Conference vorgestellten Video eine Szene zu sehen, wo man ein Kurve durch zwei Schalter zeichnete, die Links Bumerang abflog und so die Schalter betätigte.

Ob man Link ganz klassisch mit dem Steuerkreuz und den Knöpfen steuern wird, oder ob er auch per Touchscreen geführt werden kann, ist noch unklar. Jedoch gab hier der erste Trailer schon genügend Stoff für Spekulationen. In allen Szenen, in denen die Fee an Links Seite zu sehen war, flog diese immer voraus und es hatte den Anschein, als würde Link ihr folgen. Ein Indiz dafür, dass man die Fee mit dem Stylus über den Touchscreen führt und Link nicht direkt gesteuert wird? In der nächsten Ausgabe werdet ihr in unserer E3-Berichterstattung mehr darüber erfahren.

Zelda – Phantom Hourglass soll laut Iwata noch dieses Jahr erscheinen. Ob dies auch für Europa gilt wurde nicht geklärt. Falls nicht, so steht euch dieses Jahr immerhin noch ein anderes großes Zelda-Abenteuer bevor: **Twilight Princess**. **JONAS WEISER**



The Minish Cap



The Wind Waker

VERGLEICH

Anhand von **The Minish Cap** und **The Wind Waker** kann man gut erkennen, dass sich die Grafik von **Phantom Hourglass** in der Mitte dieser zwei Spiele einpendelt.



RED

**Rambo mit Schießseisen oder Jedi mit Katana?
UbiSoft lässt euch die Wahl...**

Nach der doch recht enttäuschenden und informationsarmen Keynote Iwatas auf der Game Developers Conference (siehe auch Bericht im Heft) hatte man sich beinahe schon damit abgefunden, dass vor der E3 keine nennenswerten Informationen zu Nintendos neuer Konsole mit Codenamen Revolution bekannt gegeben würden. Doch weit gefehlt! Eine kleine Vorschau auf das, was uns am 9. Mai während der Revolutionenthüllung präsentiert wird, gab uns vor kurzem 3rd Party Entwickler UbiSoft.

Nicht irgendeine Umsetzung

Am 11. April wurde das neueste Baby der Entwickler von UbiSoft Paris, die sich bereits einen Namen mit Rayman und Ghost Recon machen konnten, offiziell enthüllt. Der Ego-Shooter ist bei den Franzosen also in besten Händen, wovon auch Nintendo überzeugt zu sein scheint. Kurz nach der E3 2005 stellten die

Entwickler ihnen das Spielkonzept vor und warben um Unterstützung. Diese bekamen sie auch in Form von Entwicklungskits und so dürfen wir heute Red Steel mit Schlagwörtern wie Launchtitel, WiFi-fähig sowie exklusiv verbinden.

Techniktest bestanden

Auch wenn die ersten Bilder von Red Steel nur in Form von abfotografierten Seiten aus der Maiausgabe der amerikanischen „Game Informer“ daherkamen, so bestätigten sie doch Nintendo Präsident Satoru Iwata in seinen Worten „When you will turn on Revolution, and see the graphics, you will say: Wow!“ (Ihr werdet von der Revolution Grafik begeistert sein). Zweifellos dürfte fast jeder beim Betrachten der Bilder diesen Wow-Effekt gehabt haben. Sicher - die Screenshots können nicht als Vergleichsmaterial zu Xbox 360 oder PS3 herhalten, aber zumindest das Gerücht, der Revolution würde nur bessere Xbox Grafik liefern, kann zu den Akten gelegt werden.

I'm an American man in Japan

In Red Steel kontrolliert ihr einen nicht näher benannten Amerikaner im Land der aufgehenden Sonne, dessen japanische Verlobte entführt worden ist. Pikanterweise ist sie die Tochter eines Yakuzo-Godfathers. Bei der Yakuzo handelt es sich um eine organisierte Kriminellenbande - de facto die japanische Mafia. Der Vater von Miyu, eurer Verlobten, besitzt ein Katana (japanisches Schwert) von unschätzbar großem Wert. Selbstredend, dass das gute Stück Neid auf sich zieht, weshalb auch Miyu von einem aufstrebenden Yakuzo-Lord entführt wird, nur damit sie später gegen das Katana eingetauscht werden kann. Natürlich ist das keine Option und so werdet ihr beauftragt, eure Verlobte zu befreien.

STEEL

So fühlt sich die echte NextGen an

Ubisoft nutzt die Fähigkeiten des Revolution Controllers voll aus. Mit Hilfe der Nunchukerweiterung könnt ihr euer alter Ego durch die Umgebung steuern, mit der Revmote visiert ihr Gegenstände sowie Feinde an. Aktionen wie Schießen, Schlagen und Springen erfolgen über die an beiden Eingabegeräten befindlichen Knöpfe. Ein wirklich nettes Steuerungsfeature ist übrigens die Nutzung von Granaten. Realitätsgetreu mimit ihr die Bewegung des Wurfes nach. Durch die neuen Möglichkeiten könnt ihr euch auch ohne komplizierte Tastenkombos hinter Kisten verstecken und eure Spielfigur um Ecken lugen lassen.

Ihr nutzt im Spiel hauptsächlich zwei Waffen: Zum einen das Katana, welches für den Nahkampf eingesetzt wird, zum anderen diverse Pistolen und Schnellfeuerwaffen. Genaues Zielen zieht hier zwei Dinge nach sich: Erstens eine Anpassung der Musik, die nun ruhiger und nicht so brachial läuft, und zweitens das Auffüllen

der „Freezeshotleiste“. Wenn diese aufgefüllt ist, könnt ihr auf Tastendruck die Zeit anhalten und besonders genau auf eure Gegner zielen. Gemeinerweise fällt die Anzeige aber auch ab, wenn ihr unbedacht in der Gegend rumballert. Außerdem wird es auch honoriert, nicht jeden Feind sofort um die Ecke zu bringen. Schießt ihr einem Feind nur seine Waffe aus der Hand, könnt ihr ihn eventuell auf eure Seite ziehen und so Unterstützung von ihm im weiteren Spielverlauf erhalten. Hier heißt die Devise ganz klar: Erst fragen, dann schießen! Ubisoft hat den Anspruch, eine fortgeschrittene K.I. zu erstellen, die das Verhalten jedes Gegners realistisch nachstellt und auch auf solche Kleinigkeiten wie eure Interaktion mit ihnen eingeht. Ignoriert ihr einen Gesprächspartner also, so wird er sehr erzürnt über euch sein und dies auch zum Ausdruck bringen. Vorbild für die K.I. von Red Steel ist die von F.E.A.R.

More as it breaks...

Noch ist nicht allzu viel über den viel versprechenden Titel bekannt. Klar ist nur, dass Ubisoft von ihrem Werk, das sowohl Einzelspielerpart als auch Mehrspielermodi im Splitscreen sowie über die WiFi-Connection bieten soll, sehr überzeugt zu sein scheint. Laut Pressemitteilung soll Red Steel nämlich der MustHave Titel zum Revolutionslaunch in diesem Jahr werden. Wir hoffen das Beste.

ROBERT RABE

REDSTEEL



Gunpei Yokoi

In unserer Serie „Im Porträt“ stellen wir euch wichtige Persönlichkeiten, Ikonen der Videospielindustrie vor. Während in der letzten NMag-Ausgabe 03/06 Nintendos Musik-Genie Koji Kondo im Mittelpunkt stand, widmen wir uns diesmal dem Producer von Metroid und Kid Icarus, Erfinder der Game&Watch-Spiele und des größten Nintendo-Erfolgs, des Gameboys, aber auch des bisher größten Misserfolgs, der gescheiterten Hardware-Kuriosität namens Virtual Boy. Der Gameboy ist bis heute das Synonym schlechthin für mobiles Gaming und Metroid erfreut sich mit schon sehr bald mehreren Teilen für DS und hoffentlich in naher Zukunft auch für den Revolution großer Beliebtheit. Doch wer war dieser Mann hinter dem Gameboy, der leider bei einem Autounfall 1997 ums Leben kam?

Gunpei Yokoi, am 10. September 1941 geboren, wuchs in Kyoto, wo auch Nintendo heute noch seinen Hauptsitz hat, auf und machte an der Doshisha Universität in Kyoto seinen Abschluss in Elektronik. 1965 stellte ihn der schon damals langjährige Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi in seiner Firma als „Ein-Mann-Abteilung“ zur Überwachung der Fließbandproduktion ein. Während Nintendo in den Jahren zuvor ausschließlich sog. Hanafuda-Spielkarten für das gleichnamige japanische Kartenspiel produzierte, orientierte man sich in den 60er Jahren um: vom Taxiunternehmen über Instantreis bis hin zu Vakuumreinigern. Doch Nintendo blieb der Erfolg stets versagt, als Mr. Yamauchi im Jahre 1970 Gunpei Yokoi, von dessen handwerklicher Leidenschaft er wusste, bat, ein Spielzeug für Nintendo produzieren – die von Yokoi erdachte „Ultra Hand“ erwies sich mit mehr als einer Million verkauften Einheiten als voller Erfolg. Yokoi arbeitete nun an weiteren erfolgreichen Spielzeugen für Nintendo, darunter auch das Rubik's Cube-ähnliche Nintendo Tumbler Puzzle. Es war also wirklich ein Glücksfall für Nintendo, dass Firmenpräsident Yamauchi 1965 Gunpei Yokoi eingestellt hat – was mit der Zeit noch mehrmals bewiesen wurde.

In den frühen 80ern begann Nintendo angesichts des großen Erfolgs von Pong und Atari VCS ebenfalls mit der Videospielproduktion, bei der Yokoi sowohl im Hard-, als auch im Software-Bereich eine bedeutende Rolle einnahm: das wegweisende Design der Game&Watch-Spiele mit dem Steuerkreuz in der

Nintendo-typischen „+“-Form und einem Feuerbutton auf der rechten Seite stammt ebenso von ihm wie er an der Entwicklung von Donkey Kong, Mario Bros und deren Game&Watch-Umsetzungen als Mentor des jungen Shigeru Miyamoto beteiligt war. Zu diesem Zeitpunkt war Gunpei Yokoi natürlich keine Ein-Mann-Abteilung mehr, sondern General Manager der 55 Mann starken Research and Development 1-Gruppe (R&D1) bestehend aus Designern, Programmierern und Technikern. Kid Icarus ist ebenso wie Metroid nicht, wie fälschlicherweise oft angenommen wird, eine Miyamoto-Erfindung, sondern 1985/86 der Beweis, dass auch Yokois R&D1-Abteilung durchaus mit Miyamotos 1984 gegründeter R&D4 in Sachen Spielspaß und Genialität mithalten konnte. Dieser gewisse Konkurrenzkampf zwischen R&D1 und R&D4 hat die Entwickler in beiden Teams natürlich immer wieder angespornt und uns einige unvergessliche Spielerlebnisse beschert.

Doch Gunpei Yokois größter Erfolg waren nicht die Game&Watch-Spiele oder etwa Metroid, sondern ein Gerät, das so erfolgreich war, dass sein Name für die Allgemeinheit heute noch der Inbegriff für mobiles Spielen ist: die Rede ist natürlich vom Gameboy, Nintendos bisher größtem Erfolg, erschienen im Jahre 1989. Während Konkurrenten wie der Sega Game Gear und der Atari Lynx zwar mit Farbdisplay lockten, scheiterten sie doch am viel zu hohen Batterieverbrauch. Der Gameboy hingegen kommt mit 4 Graustufen und nur 4 im Vergleich zu Game



Gear und Lynx sehr lang haltenden Batterien daher. Yokois Konzept geht auf, der Gameboy verkauft sich – nicht zuletzt dank dem beiliegenden Tetris – ausgezeichnet, lässt die Konkurrenz weit hinter sich und festigt Nintendos noch heute andauernde Marktführerschaft im Handheld-Sektor. R&D1 war auf dem Gameboy, für den sie hauptsächlich entwickelten, für einige Spieleperlen verantwortlich, die manch einer wohl auch fälschlicherweise Miyamoto zuordnen würde: die Super Mario Land-Serie, Metroid II: Return of Samus und Dr. Mario gehen allesamt auf Gunpei Yokois Team zurück. Bei dem riesigen Erfolg des Gameboys erstaunt es einige sicher, dass Yokoi niemals abgehoben ist und er sich charakterlich letztendlich nicht verändert hat – stets wird er als freundlicher und humorvoller Mann beschrieben.

Durch den Erfolg des Gameboys wurde Gunpei Yokoi zu einer der bei Nintendo am meisten geachteten Persönlichkeiten geworden, doch seinen guten Ruf verlor er durch den Virtual Boy, Nintendos bisher größten Hardware-Flop. In einer Zeit, als 3D und Virtual Reality in aller Munde waren, brachte Nintendo mit dem Virtual Boy eine ziemlich unhandliche Konsole, die zwar tatsächlich einen annehmbaren 3D-Effekt erzeugte, allerdings nur in Rot und auf Dauer ziemlich strapazierend für Augen und Nacken. Der Virtual Boy erschien am 21. Juli in Japan und am 14. August 1995 in den USA zu einem Preis von 180 \$ und verkaufte sich sowohl in-, als auch außerhalb Japans so schlecht, dass er gar nicht erst in Europa veröffentlicht wurde und kurze Zeit später von Nintendo zugunsten des N64 fallen gelassen wurde. Heute ist er ein begehrtes Sammlerobjekt, doch damals war der Misserfolg des Virtual Boy für Nintendo und Gunpei Yokoi eine Katastrophe, denn letzterer wurde für das Scheitern dieser Konsole verantwortlich gemacht und sollte die Konsequenzen tragen. So kündigte er am 15. August 1996 nur kurze Zeit nach Erscheinen des Gameboy Pocket und nach mehr als 30 Jahren bei Nintendo.

Nachdem er Nintendo verließ, gründete Yokoi am 11.9.1996 mit Koto Laboratory seine eigene Firma und begann mit der Entwicklung eines weiteren Handhelds, des WonderSwan, zusammen mit Bandai.

Der WonderSwan erschien 1999, doch durch einen tragischen Verkehrsunfall blieb es Gunpei Yokoi verwehrt, diesen Tag jemals zu erleben.

Es geschah am 4. Oktober 1997: Yokoi fuhr zusammen mit Etsuo KisM, einem Geschäftsmann von Nintendo, mit denen er trotz seiner Kündigung noch immer Kontakt pflegte. KisM verursachte einen Auffahrunfall und beide stiegen aus, um den entstandenen Schaden zu begutachten. Doch dabei fuhr sie ein weiteres Fahrzeug an, dessen Fahrer von der Polizei niemals gefunden werden konnte. KisM kam dabei „nur“ mit zwei Knochenbrüchen davon, während Yokoi schwer verletzt wurde und noch am gleichen Tag im Krankenhaus starb.

Gunpei Yokoi war zweifelsohne eines der größten Genies bei Nintendo und ist zusammen mit Miyamoto für viele jener Entwicklungen verantwortlich, die uns viele Stunden an den Bildschirm gefesselt und fasziniert haben. Wer weiß, was wir noch alles für Geniestreiche von dieser Legende gesehen hätten, wäre er nicht vor ca. 9 Jahren auf tragische Weise ums Leben gekommen...

ANDREAS REICHEL

GAME-O-GRAFIE

1966	Ultra Hand Spielzeug
1974	Wild Gunman Arcade
1977	Duck Hunt Arcade
1980	Game & Watch Serie
1981	Donkey Kong Arcade
1982	Game & Watch (2 Screens)
1983	Famicom Controller NES
1983	Donkey Kong Jr. NES
1984	Game & Watch (farbiger Screen)
1984	Mario Bros. NES
1985	ROB Robot NES-Zubehör
1985	Metroid NES
1985	Kid Icarus NES
1989	Gameboy
1990	Metroid 2 Gameboy
1990	Dr. Mario Gameboy
1992	Super Scope SNES
1993	Super Metroid SNES
1995	Virtual Boy
1995	Tetris Attack SNES
1996	Game Boy Pocket
1999	WonderSwan
(Bandai) (nach seinem Tod 1997)	



Eingestampfte Game

Versoben - Eingefroren - Gecancelled

Das Zeitalter des GameCube neigt sich langsam aber sicher dem Ende zu und außer *Zelda: Twilight Princess*, stehen keine wirklichen Hochkaräter mehr in den Startlöchern. Deshalb möchten wir uns in dieser Ausgabe einmal etwas genauer mit jenen viel versprechenden Spielen beschäftigen, die aus verschiedensten Gründen leider nie ihren Weg auf unseren Zauberwürfel gefunden haben.

Wir weisen jedoch auch darauf hin, dass wir uns in diesem Special ausschließlich mit als exklusiv geplanten Entwicklungen auseinandersetzen. Spiele wie *StarCraft Ghost* oder *Driv3r* bleiben außen vor ...

Kameo

Die Grafik sieht in der Xbox 360-Fassung von *Kameo* dezent besser aus.



Rare Geschichten

Als Nintendo im Herbst 2002 die Aktien an seinem bis dato SecondParty Entwickler Rare veräußerte und im Zuge dessen Microsoft die englische Spieleschmiede zu 100% übernahm, wurden gleichzeitig alle angekündigten Entwicklungen für den GameCube ersatzlos gestrichen. Ein herber Rückschlag für die Nintendogemeinde, schließlich waren von der Spieleschmiede bereits hochkarätige Nachfolger zu Bestsellern aus N64 Zeiten angekündigt.

Zum Launch der Xbox 360 Ende 2005 standen die Knaller **Perfect Dark Zero** und **Kameo: Elements of Power** bereit - beide ursprünglich für den GameCube geplant. Wo von einem **PDZ** lediglich eine Techdemo auf der Spaceworld 2000 gezeigt wurde, aus der hervorging, dass es sich - im Gegensatz zum Cel-Shading Look der Verkaufsversion- um Realgrafik handeln würde, war nichts weiter von dem Titel bekannt. Bei **Kameo** hingegen

sah die Geschichte schon anders aus: Man kannte seit der E3 2001 bereits die grundlegenden Story und Gameplay-Elemente, die bis zur Veröffentlichung 2005 de facto gleich geblieben sind. Namensgebend für die Geschichte ist die junge Feenprinzessin Kameo, deren Aufgabe es ist sechs Wesen zu befreien, die von Thorn, dem König der Trolle entführt wurden. Klingt nach einem 08/15 Action-Adventure - ist es jedoch nicht. Im Gameplay schaut sich der Titel einiges bei **Pokémon** ab: Um voranzukommen muss der Spieler Monster fangen und diese bis zu einem gewissen Punkt trainieren. Ist dieser Punkt erreicht, kann Kameo sich in eines der aufgepöpelten Ungetüme verwandeln und so dessen Fähigkeiten nutzen, um ihre Aufgabe zu erfüllen.

Franchise oder Nicht-Franchise?

Neben **Kameo** wurde 2001 auch der Nachfolger des erfolgreichen N64 Funracers **Diddy Kong Racing** vorgestellt - **Donkey Kong Racing**. Hierbei ist es wichtig zu wissen, dass ein **Donkey Kong Racing** niemals auf einer Microsoftkonsole

Cube Entwicklungen



2

Donkey Kong Racing

Jede Menge Renntiere hätten zur Wahl gestanden.

veröffentlicht werden wird. Dies ist auf die Charaktercopyrights zurückzuführen, denn die Kong-Rasselbande ist geistiges Eigentum Nintendos und Joanna Dark beispielsweise gehört zu Rare – und damit heute zu Microsoft. Zwar zeigte Nintendo nur einen Trailer zum Spiel, aber dieser und die Meldungen Rares seinerzeit ließen bereits erste Details des Dschungelracers durchblicken. Das wichtigste Erkennungsmerkmal des Spiels sind die von Donkey Kong & Co als Rennvehikel missbrauchten Regenwaldbewohner. Je nach Umgebung hätte ein anderes Reittier zur Wahl gestanden, welches man mit Hilfe von Credits, die während des

Rennens eingesammelt oder nach einem glorreichen Sieg gutgeschrieben worden wären, hätte „pimpen“ können. Wirklich schade, dass es nie zu einer Projektübernahme von Nintendo persönlich kam, denn es wäre sicher ein Heidenspaß gewesen, auf einem Nashorn mit Donkey Kong durch den Urwald zu preschen.

Kurze Bekanntschaft

Woran denkt der geneigte Leser, wenn er Retro Studios hört? Richtig: **Metroid** für den Game Cube! Doch Moment mal, da war doch noch was ... Alteingesessene Spieler werden sich vielleicht noch

an **Raven Blade**, das erstmalig auf der E3 2001 gezeigt wurde, um 2 Monate später gecancelled zu werden, erinnern. Mit den Arbeiten an dem als erstes Action-Fantasy-RPG für den Cube geplanten Spiel wurde bereits kurz nach Beginn der Gründung von Retro Studios mit Sitz in Austin, Texas anno 1999 begonnen. Das Spiel sollte aus der 3rd Person Perspektive gespielt werden und Kämpfe in Echtzeit sowie ein episches Ausmaß bieten. Genretypisch neben einem enormen Umfang war ebenso das angestrebte Mittelaltersetting, in dem sich die Geschichte um das namensgebende **Raven Blade** drehen sollte. Um die Präsentati-



3

Raven Blade

Neben einem ausgefeilten Gameplay hätte Raven Blade auch ein Schmaus für die Augen sein können.



on und Spielbarkeit hätte man sich auch keine Gedanken machen müssen, schließlich gab Retros Machwerk schon in Videoform ein gutes Bild ab und konnte durch den Einsatz von Magie und Unmengen an Items allen Klischees eines Rollenspiels gerecht werden. Als offiziellen Grund für die Einstellung des Projekts wurde damals angegeben, dass man sich voll und ganz auf **Metroid Prime** konzentrieren wolle. Wie so oft kann man diese Begründung als Ausrede abtun, denn wahrscheinlicher klingen da schon die inoffiziell verlautbarten Gründe wie „Uneinigkeiten im Team und Probleme bei der technischen Realisierung“. Fest steht, dass mit **Raven Blade** ein Titel verloren gegangen ist, der Nintendo ganz sicher bei dem Aufbau eines ausgewogenen Lineup für alle Interessen geholfen hätte.

Der Name ist einmal mehr Programm

Im November 2002 wurde 3rd-Party Unterstützung für Nintendo-Konsolen neu definiert: 5 Exklusivtitel von Capcom – an einem Tag angekündigt! Leider verblasste der positive Ersteffekt mit der Zeit, denn einzig **P. N. 03** blieb GameCube exklusiv. Die Blockbuster **Viewtiful Joe**, **Killer 7** sowie **Resident Evil 4** bekamen eine PS2 Portierung spendiert und **Dead Phoenix** wurde vergessen. Wie? Vergessen?! Richtig gelesen, denn **Dead Phoenix** wurde nie offiziell eingestellt, es wurde lediglich auf Eis gelegt, da der für die „Capcom 5“ zuständige Entwickler sich auf die anderen, wohl kommerziell aussichtsreicheren Titel konzentrieren wollte. Mit den Jahren wurde der Titel aber nie endgültig eingestellt. Am ehesten kann man **Dead Phoenix** mit der **StarFox**-Reihe vergleichen. Allerdings hätte der Spieler nicht die Kontrolle eines Raum-

schiffs, sondern vielmehr die eines aus der 3rd-Person Ansicht gesteuerten, beflügelten und mit gigantischen Wummen ausgestatteten Helden übernommen. Es hätte sich hierbei um einen action- und ballerlastigen Titel gehandelt, der dem veröffentlichten Material nach zu urteilen über einer fliegenden Insel und somit im Orbit eines Planeten gespielt hätte. Als ein halbes Jahr nach Ankündigung auf der E3 2003 nichts Neues präsentiert wurde, kamen Gerüchte auf, die besagten, der mit Kanonen bewaffnete Held würde die Metamorphose zu **Kid Icarus** vollziehen. Dieses Gerücht, ebenso wie Wiederbelebungsgerüchte des bereits totesagten Phönix, können aber getrost zu den Akten gelegt werden.

Eine unendliche Geschichte ...

2450 unserer Zeitrechnung, die Welt von **Too Human** gleicht der eines Science-Fiction Romans und die Menschheit ist nicht mehr das,



Too Human

Eine Zukunft ohne Raumstationen?
Undenkbar, vor allem in Too Human

was sie früher einmal war. Die Auslöschung blieb ihr zwar erspart, jedoch ist Mensch nicht mehr gleich Mensch. Die fiktive Möglichkeit, Organe und Gliedmaßen nach belieben auszutauschen und Biologie durch Technik zu ergänzen beziehungsweise zu ersetzen hätte sich euer alter Ego John Franks, seines Zeichens Polizist, zu nutzen gemacht. Für Stealth Einlagen wäre so beispielsweise ein Bein-Upgrade möglich gewesen, mit dem eine schnellere,

lautlose Bewegung möglich geworden wäre. Da kann sich der gute Sam Fisher noch was anschauen... Bei dem Spiel sollte es sich um ein RPG mit dem Umfang und den Möglichkeiten eines **Final Fantasy** sowie der Atmosphäre eines Metal Gear handeln. Leider ist Entwickler Silicon Knights nicht mehr länger Second Party von Nintendo und so wird dieser Titel aller Wahrscheinlichkeit nach seinen Weg nicht mehr auf eine Nintendokonsole

finden. Der Titel befand sich übrigens bereits für die PlayStation in Entwicklung und fand in seiner Odyssey über den Game Cube seine neue Heimatstätte mit der Xbox 360.

Aber da war doch noch ...

Richtig, es gab auch noch viele andere Titel, die nie ihren Sprung auf die Heimatstätte solch großartiger Spiele wie **Zelda**, **Mario Sunshine** und **Resident Evil** geschafft haben. **Pilotwings**, **Mario 128** oder **Unity** waren zwar angekündigt und vielversprechend, allerdings waren die hohen Erwartungen bei jenen Titeln auf den Namen oder das verantwortliche Studio zurückzuführen - nicht auf Fakten, bewegte Bilder oder gar spielbare Demos. Wir hoffen euch in diesem Special einen groben Überblick auf die verlorenen Söhne des Game Cubes gegeben zu haben und hoffen, dass man beim Revolution größeren Mut zur Verwirklichung solch großartiger Spielideen zeigt.

Robert Rabe

Übersicht

Projekt	Entwickler	Angekündigt	geplanter Release	Gecancelled
Perfect Dark Zero	Rare	August 2000	2002/2003	Ende 2002
Kameo	Rare	Mai 2001	2002	Ende 2002
Donkey Kong Racing	Rare	Mai 2001	2002	Ende 2002
Raven Blade	Retro Studios	Mai 2001	2003	Juli 2001
Dead Phoenix	Production Studio 4/ Capcom	November 2002	2003/2004	nie offiziell
Too Human	Silicon Knights	August 2000	unbekannt	nie offiziell

Der Gebrauch von MYTHOLOGIE in Videospielen

Videospiele und Mythologie?

Am Anfang, als es noch wenig Videospiele gab, waren die Spiele noch nicht sehr umfangreich und so gab es wenige Charaktere in den jeweiligen Spielen. Die Benennung dieser war sehr einfach. Doch mit der Zeit wurden die Spiele komplexer. Neue Zwischengegner mussten kreiert werden. Nun können sie nicht alle Hannes oder Hans-Peter heißen, Namen mussten her. Um sich selbstständig neue Namen auszudenken, fehlte die Zeit, um gegen Konkurrenten zu bestehen und nicht Konkurs zu gehen. Daher suchten die Entwickler fleißig nach bereits vorhandenen Namen. Dabei mussten die Namen leicht identifizierbar sein und auch einen großen Bekanntheitsgrad haben.

Der Ursprung unserer heutigen Sprachen und dessen Einflüsse boten sich an. So kam es, dass Namen aus dem Lateinischen genommen wurden. Nicht nur von der Sprache wurden Namen abgeleitet, auch von den Göttern und deren Mythen wurden Namen übernommen. Das Griechische mit seinen Mythen hatte sicher auch seinen Einfluss. Auch aus anderen, weniger bekannten Sagen wurde übernommen, z.B. aus den Nordischen. Nun hatte man umfangreiche Namen für verschiedene Charaktere und Gegner aus den unterschiedlichen Elementen.

Mythologie in Rollenspielen

Spielt man Rollenspiele, so fällt einem auf, dass diese oft vom Aufbau her ähnlich sind. Es gibt die gute und die böse Seite. Beide Seiten leben in einer Welt, die meistens Besonderheiten besitzt, sei es der Aufbau in die vier Elemente oder die Kraft der Welt durch irgendetwas. Häufig findet



sich Magie wieder mit irgendwelchen Beschwörungen in Bezug auf den Elementen. Die Namen der Elemente werden von Mythologien entnommen. Teilweise werden die Elemente mit Planetennamen bezeichnet, weil sie analog zur Astronomie stehen. Ein Beispiel? Die Schönheitsgöttin Venus wird dem Element Erde zugeordnet. In der Mythologie entstand Venus aus einer Muschel, die der Erde entsprang. Bei den Planeten wird der Planet Venus mit der Erde verknüpft, weil sie fast gleich groß und gleichschwer sind. Ein weiteres Beispiel ist Jupiter, der dem Element Wind zugeordnet wird. Jupiter war bei den Römern der oberste Gott, dadurch der mächtigste. Der Planet Jupiter ist der größte in unserem Sonnensystem. Der Wind selbst strahlt eine Macht aus, die es sogar schafft, in Millionen von Jahren Gebirge abzutragen.

Namen von Beschwörungen werden von Begriffen abgeleitet, die man den Elementen verbindet. Dies können ganz normale, alltäglich gebräuchliche Begriffe sein. Mit dem Element Erde verbindet man zum Beispiel Knospe eines Baumes oder auch Metallnamen wie Granit, Quarz, Kiesel, Marmor oder Eisen. Nun mag es für einen unlogisch sein, gebräuchliche Namen als ein Beschwörungsgeist zu sehen. Deshalb werden die Namen ins Lateinische oder auch Griechische übersetzt, um Rollenspielen einen mythologischen und damit mysteriösen Touch zu geben. Wer will denn schon Schattenkrieger und

Feuerwächter in den Kampf schicken? Ifrit und Shadow klingen doch viel besser.

Ein Meister in Mythologie: Square Enix

Square Enix ist im Web bekannt als der Rollenspielhersteller in Spe. Es gibt nur wenige Rollenspiele, die gegen die Beliebtheit und die Verbreitung von der Final Fantasy-Serie ankommen können. Square Enix benutzt für seine Rollenspielserie, die schon seit 1987 existiert, verschiedene Mythen aus allen möglichen Völkerlegenden. Sie wissen den richtigen Ursprung und wenden diesen auf das Spiel an. Allerdings wird der Mythos auf das Spiel angepasst. So passiert es häufig, dass die mythologischen Bestandteile andere Funktionen besitzen als im Original. Personen können mitunter andere Fähigkeiten besitzen. Dies ist einer der spannendsten Bestandteile der Final

Fantasy-Serie. Im Ursprung bleiben die Mythologien aber vorhanden. Dies mag mit ein Grund sein, warum die Final Fantasy-Serie so beliebt ist. Ein Beispiel ist Quetzacotl. In der Mythologie ist Quetzacotl ein mexikanischer, gefiederter Schlangengott für Kultur und Künste. In Final Fantasy ist Quetzacotl ein Beschwörungsgeist, ein Donnervogel.

Ein weiteres Beispiel: Mythologie in Tales of Symphonia

Das GameCube-Rollenspiel Tales



Die Goblins aus der Zelda-Reihe haben wohl ihren Namen von den Golblins, den Trollen.

Ein weiteres Beispiel: Mythologie in Tales of Symphonia

Das GameCube-Rollenspiel Tales of Symphonia von Namco macht sich wie die Final Fantasy-Serie Gebrauch von Mythologie. Das fängt bei den Charakteren an. Der Junge Mithos wird zunächst geheimnisvoll und mysteriös dargestellt. Mythos und Mithos sind fast wortgleich. Kratos ist griechischen Ursprungs und bedeutet "stark". Sein Nachname Aurion bedeutet in derselben Sprache "morgen, in der Zukunft". Regal ist englisch und bedeutet "königlich". Sein Nachname Bryant hat keltischen Ursprung und bedeutet "hoch". Dies waren nur einige charakter-spezifische Beispiele. Wer Tales of Symphonia kennt, wird sich wundern und schmunzeln.

Bei den Elementargeistern fallen Celsius und Volt in Bezug auf ihren Ursprung stark auf. Celsius ist eine Temperatureinheit; im Spiel für Eis zuständig. Volt ist eine Einheit für Spannung; im Spiel ist Volt der Elementargeist für Blitze. Aber auch Undine lässt sich ableiten. Im Lateinischen gibt es das Wort unda - Welle. Luna ist ebenfalls lateinisch und bedeutet "Mond". Der zehnte Elementargeist Maxwell ist ein

Manche Dschinns aus Golden Sun haben ihren Namen von Göttern. So auch Zypher, dessen Namen auf einen griechischen Windgott zurück führt.



schottischer Wissenschaftler gewesen und studierte Gase und Elektromagnetismus. Im Spiel ist Maxwell ein Elementargeist mit unbekanntem Element.

Auch die Städtenamen und Namen anderer Personen haben einen mythologischen Ursprung. Lord Remiel bedeutet im Hebräischen "Barmherzigkeit von Gott". Im Spiel ist er die Verbindung zwischen den Siegeln und Colette, indem er ihr hilft und

ihren Fortschritt bei der Weltverneuerung zeigt. Der Name Tabatha ist biblischen Ursprungs und ist jemand, die wiedergeboren ist. Es wird jetzt nicht spoilert, aber nur ein Wort: Martel. Martel selbst stammt von dem lateinischen Wort für Mutter, mater, aber auch von dem englischen Wort martyr, was Märtyrer bedeutet. Auch von diesen anderen Personen sind es nur einige Beispiele. Bei den Städte- und Landschaftsnamen fällt auf, dass die Entwickler einen japanischen Flair verbreiten wollen. Mel-



tokio, Fooji Mountains und Mizuho. Altamira stammt von den spanischen Wörtern alta (hoch) und mira (Sicht). Im Spiel ist die hohe Sicht einmal wegen dem Riesenrad im Vergnügungspark und zweitens wegen den Ereignissen in dem Park in der Firma. Wer sich noch ein wenig mehr mit Videospielen auskennt, dem fällt die Ähnlichkeit vieler Namen mit Tales of Phantasia auf.

Übernommen wurden: Heimdall, Sylvant, Teth'ealla, Yggdrasil, Niffelheim, Ymir Forest, Derris-Kharlan, Moria und Torent Forest. Zu guter Letzt: Exire. Lateinisch bedeutet es "hinausgehen", allerdings kann es genauso gut vom englischen "Exil" stammen.

Tales of Symphonia ist ein mythologisches Spiel. Nicht nur die ganzen Namen

und Verhaltensweisen lassen einem dieses Gefühl geben, auch die Musik unterstreicht dieses Gefühl, man habe ein mythologisches Spiel.

Mythologie nur in Rollenspielen?

Nun stellt sich nach den zwei vorgestellten Beispielen die Frage: Wird Mythologie nur für das Genre Rollenspiele benutzt? Nein, denn viele andere Genres nutzen auch unter anderem Mythologie, um die Namen in den jeweiligen Spielen zu finden. Doch sie nutzen die Mythologie nicht so intensiv wie die Rollenspiele. Vereinzelte Elemente kommen vor, die aber nicht die große Masse ausmachen. Beispiele sind die GameCube-Spiele The Legend of Zelda und Metroid Prime. Beide Serien nutzen Mythologie, also auch die Vorgänger. Bei

The Legend of Zelda
The Wind Waker
fällt die
Namen

snennung der Inseln auf. Es gibt eine Insel, die Orion heißt. Es sind mehrere Inseln, die wie das Sternbild Orion angeordnet sind. Es gibt auch noch andere Sternbilder. Die Griechen befassten sich früher mit Sternzeichen und Sternbildern, sodass jedes einzelne seinen Mythos hat. Es lassen sich noch viele weitere Beispiele aufzählen, nicht nur aus den oben genannten zwei Spielen. Häufig finden sich auch Spiele, die lediglich vereinzelte Beispiele aufzeigen.

Die große Masse bilden also die Rollenspiele, die Mythologie nutzen. Dies hängt mit dem allgemeinen Aufbau von Mythen zusammen. Mythen sind Legenden. Das sind ganze Geschichten, die sogar parallel laufen können. Ein Mythos kann in dem nächsten auftauchen. Mythologie bedeutet also auch Komplexität, so wie Rollenspiele sind und auch sein sollten.

Christian Teege,
Gastschreiber von
nFreaks.de



**Links Pferd hat seinen Namen
von der Pferdegöttin Epona**



nFreaks.de



Die Kolumne im NMag

(Würfel-)Blockbuster, wo seid ihr geblieben?

Der Cube ist die schlechteste aller Konsolen! Wuuschh, das hat gegessen! Aber wer kennt sie nicht, die Aussagen von Mitschülern, Forenmitgliedern, "Freunden" [*ähem*] und anderen Leuten, die sich auf ihr vermeintliches Konsolenwissen etwas einbilden? Mir ist das des öfteren aufgefallen: Nintendos Konsole wird in der Luft zerrissen und niemand da, der sie verteidigt. Bis auf einen selbst, natürlich... Doch womit soll man ihn verteidigen, den so heiß geliebten Würfel? Schließlich braucht man Argumente und die sind zuletzt von Nintendo eher spärlich gesät worden. Worauf ich hinaus will: Möchte man eine Konsole verteidigen, sollte man am besten von den genialsten Games schwärmen, die diese zu bieten hat. Als da wären Mario Sunshine - ich liebe es einfach, Isla Deflino immer wieder von Marios bösem Doppelgänger zu befreien und die herrliche Urlaubsstimmung zu genießen - Zelda: The Wind Waker - hab ich erwähnt, dass es ein unvergleichliches Gefühl ist, bei jedem Wetter über ein weites Meer zu segeln, Sonnenuntergänge zu bewundern und die herrliche Zelda-Atmosphäre förmlich in sich auf

zusaugen? - Tales of Symphonia - was für eine herrliche Story! - Eternal Darkness, Super Smash Bros, Mario Kart, Metroid Prime, Resident Evil, Paper Mario 2und und und. Dem aufmerksamen Leser ist an der Aufzählung dieser Games sicher etwas aufgefallen. Mal abgesehen davon, dass ich womöglich zig weitere gute Titel ausgelassen habe. Genau, sie sind alle ein wenig, nennen wir es, "betagt". Wir haben inzwischen April 2006 und der Cube ist hierzulande nun schon seit 4 Jahren erhältlich. Doch wie lange ist es her, dass wir zum letzten mal einen richtigen Blockbuster zu Gesicht bekamen? Jetzt kommt es natürlich darauf an, welches Game man als Blockbuster bezeichnet, und welches nicht. So waren lang versprochene Topitel teilweise schon enttäuschend. Man erinnere sich einmal an Final Fantasy - Crystal Chronicles, das zwar nicht unbedingt schlecht war, aber den hohen Erwartungen einfach nicht gerecht wurde. Eines jedoch kann man mit Sicherheit als Blockbuster bezeichnen: Resident Evil 4, Capcoms Meisterwerk, welches ehemals einzig dem Würfel vorbehalten sein sollte!

Und wann erschien dieser Titel? Frühjahr 2005. Und jetzt haben wir Frühjahr 2006. Dazwischen ein Jahr gähnender Leere. Ein ganzes Jahr mit mehr oder weniger guten Titeln, ohne herausragende Software. Erschreckend, oder nicht? Man fragt sich fast schon, was Nintendo das ganze Jahr über gemacht hat bzw. was Nintendo das ganze Jahr über **nicht** gemacht hat! Ich für meinen Teil wäre ja zufrieden, habe ich ja noch längst nicht alle guten Titel für den Gamecube gespielt und denke, dass sich die Anschaffung von Nintendos Konsole, wie eigentlich bei jeder Nintendo-Konsole, gelohnt hat. Vielleicht sollte Nintendo für **Wii** aber bedenken, dass es nicht reicht, nur in der Anfangsphase überzeugende Spiele rauszubringen und die Konsole dann ihrem Schicksal zu überlassen. Auch darf man sich nicht darauf verlassen, dass sich die Ware verkauft, nur weil sie innovativ ist. Nur wenn man es schafft, die Innovation auch mit genügend Klasse zu versehen, werden die Konsumenten dauerhaft zugreifen. Pure Innovation, aber eigentlich nichts dahinter, könnte potentielle Kunden abschrecken und zur Konkurrenz greifen lassen. Doch das ist ein Thema für sich. Um auf meinen Würfel zurückzukommen: wenn jemand das nächste mal kommt und den Cube runterzieht, denke ich mir meinen Teil, denn das letzte Wort ist noch nicht gesprochen. Und auch, wenn es im Konsolenkrieg nichts mehr herumreißen wird, so lässt es mich wenigstens das Fehlen so mancher Software vergessen. Dieses letzte Wort lautet: Zelda: The Twilight Princess.

Daniel Büscher





Leserpost

An dieser Stelle ein großes Dankeschön an all unsere Leser, die nach der März-Ausgabe ihr Feedback und ihre konstruktive Kritik an uns geschickt haben und auch an die User, die in den Foren unserer Partnerseiten ihre Meinung zum Magazin abgeben haben. Auch in Zukunft freuen wir uns sehr über eure Kommentare, die ihr ganz einfach per E-Mail an redaktion@n-mag.de schicken könnt.

„Im Porträt“

Ich lese das N-Mag seit der Ausgabe 02/06 und wollte euch einfach mal richtig loben, es lässt sich wunderbar lesen und das Layout finde ich jetzt noch besser als in Ausgabe 02/06.

Am besten gefallen mir solche Berichte wie in Ausg. 02/06 über Shigeru Miyamoto und in Ausg. 03/06 über Koji Kondo. Für diese zwei Berichte möchte ich Andreas noch mal richtig loben, da sie echt super geschrieben sind.

Darcy

Wow! Vielen Dank für dein wahnsinniges Interesse an unserem Projekt. Auch in den kommenden Ausgaben werden wir in unserer Reihe „Im Porträt“ noch viele Gesichter aus dem Nintendo-Biz präsentieren.

News

Hi N mag!

Ihr scheint mir ein sehr gut informiertes Spielmagazin zu sein. Woher holt ihr euch die News und könnt ihr mir ein paar Linktipps geben?

Tim R.

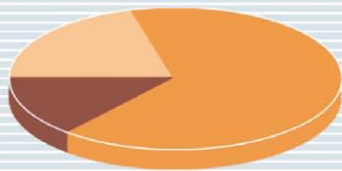
Na klar können wir das. Wenn du dich über Nintendo informieren willst, sind unsere Partnerseiten mit Sicherheit nicht am schlechtesten dafür geeignet. Die meisten berichten täglich über die neuesten Spieleankündigungen und Geschehnisse rund um Nintendo-Konsolen.

Falls du nach einem bestimmten Spiel suchst, können wir dir www.wazap.de empfehlen. Dies ist eine Suchmaschine, die ausschließlich Themen zu Videospielen liefert.

Umfrageergebnis:

In der letzten Ausgabe wollten wir von euch wissen, ob ihr verärgert darüber seid einen DS geholt zu haben, da Nintendo nun schon eine verbesserte Version angekündigt und in Japan bereits auf den Markt gebracht hat.

So habt ihr abgestimmt:



Bereust du den frühen Kauf deines DS?

- Nein: 60%**
- Ja: 21%**
- Ich besitze keinen DS: 17%**

Für die nächste Ausgabe wollen wir von euch wissen, ob ihr mehr mit euren Freunden im lokalen Lan-Modus oder weltweit mit anderen Menschen über die WiFi-Connection spielt. Stimmt ab auf n-mag.de. Das Ergebnis gibt es in der nächsten Ausgabe.



NMAG Kalender



1	2.5. Im August startet sie wieder und alle, die es jetzt schon nicht mehr abwarten können, haben nun die Chance im Vorverkauf Eintrittskarten für die Games Convention in Leipzig zu erwerben.
9	9.5. Bereits vor der Messeeröffnung der E3 hält Nintendo die Pressekonferenz, in der der Revolution im Rampenlicht stehen soll. 10.-12.5. Einen Tag später öffnet sich das Messegelände. Fachleute bekommen die Chance, neu angekündigte Spiele anzuspüren. Was Nintendo wohl für den Revolution parat hält?
25	26.5. In dieser Ausgabe vorgestellt, ab dem 26. Mai erhältlich: Chibi Robo. Wie sich der kleine Haushaltsroboter schlägt, erfährt ihr auf Seite 12.



Impressum & Partner (re.)

Das NMAG wird von freiwilligen Mitarbeitern für Nintendofans von Nintendofans erstellt. Die Macher dieses Magazins verfolgen keine kommerziellen Ziele.

Redaktion: Andreas Reichel, Daniel Büscher, Jonas Weiser, Christopher Tocha, Marcel Foulon, Marvin Dere, Robert Rabe, Damian Figoluszka, Emanuel Liesinger

Verantwortlich für den Inhalt: Jonas Weiser

Lektorat: Daniel Büscher, Katrin Konen

Layout: Marvin Dere, Jonas Weiser

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 31. März 2006 (Diverse Artikel wurden nachgereicht)

Erscheinungsweise: Monatlich bei vielen Online-Gamingseiten

Für eine Weiterverbreitung der Texte des NMAGs bedarf es einer ausdrücklichen Genehmigung des Betreibers von n-mag.de

Mit dem Einsenden von Texten und Dateien jeglicher Art gestattet uns der Verfasser, diese auf n-mag.de bzw. im NMAG zu veröffentlichen.

Weitere Informationen auf www.n-mag.de

Das passiert im Mai ...

5.5. | Samus Aran in globaler Mission.
Endlich erscheint der Shooter für die
WiFi Connection auch
hierzulande.

5

13

14

15

16

21

22

24

29

30

31

1



Umfrage 04/06

Auf www.n-mag.de, dem Portal dieses Magazins, 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 am Besten gleich einmal nach!

