

NMAG

EA Special
Wie EA zu dem
wurde, was es
heute ist.
+ Gewinnspiel

HORROR IM DOPPELPACK

Resident Evil für Wii

THEME PARK DS

Mein kleiner Freizeitpark



**MARIO
STRIKERS
CHARGED**

DAS RUNDE MUSS IN DIE wii

Liebe Spieler,

» schon wieder ist seit der letzten Ausgabe ein Monat vergangen und es gibt einiges Neues von der Nintendo-front zu berichten. Nintendo gibt mal eben schnell bekannt, dass man an 45 Spielen für Wii werkelt und auch Namco Bandai hat nicht weniger als 37 Spiele für die Innovationskonsole in Petto. Die Wii beschleunigt nach dem mauen Start nun immer mehr und versucht den Konsolenthron zu erklimmen. Dass schon bald große Kracher anstehen, zeigen wir euch im News und Vorschau teil.

Ob ihr bei unserem Gewinnspiel zu den Teenage Mutant Ninja Turtles aus der letzten Ausgabe gewonnen habt oder nicht erfahrt ihr auf Seite 7. Außerdem verraten wir euch in dieser Ausgabe, wie sich die Schildkröten in ihren aktuellen Spielen schlagen. Sollte euch Fortuna nicht treu gewesen sein, so habt ihr wieder die Chance Fanpakete zu gewinnen. Diesmal aus

dem Hause Electronic Arts, über das wir euch in einem „Im Porträt“-Special berichten. Genug der großen Worte und viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht euch

euer NMag-Team

Noch ein kleiner Hinweis in eigener Sache: In der letzten Ausgabe berichteten wir, dass am 29. April ein neuer Kanal für die Wii hätte erscheinen sollen. Dem war nicht so. Am 29. April endete nur eine Aktion von Nintendo, bei der japanische Wii-Besitzer die Möglichkeit hatten Promi-Miis herunterladen zu können.

KOMPAKT

GameNews	3
Leserecke	7

TEST

Bewertungssystem	7
------------------	---

Wii

SSX Blur	8
Prince of Persia: Rival Swords	11
The Godfather: Blackhand Edition	12
Blazing Angels	16
Teenage Mutant Ninja Turtles	18

GameBoy

Teenage Mutant Ninja Turtles	21
------------------------------	----

Nintendo DS

Rayman Raving Rabbids	22
Mind Quiz	24
Ace Attorney - Justice For All	25
Theme Park DS	26
Pokémon Ranger	28

VORSCHAU

Mario Strikers Charged Football	30
Resident Evil	32

PLUS

Im Porträt: EA	36
Gewinnspiel	37
Kolumne	38

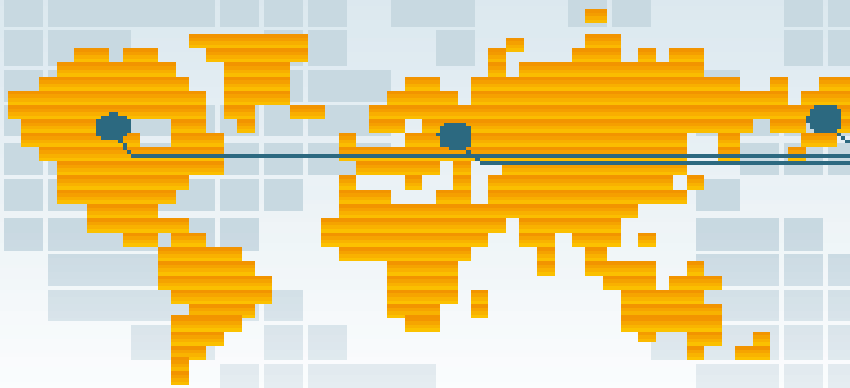
INTERN

Editorial	2
Kalender	39
Impressum	39
Partner	39



» Nintendo erfindet zwar das Rad nicht neu, jedoch gelingt ihnen mit Pokémon Ranger endlich ein Pokémon-Spiel, das nach Ausreißern wie Pokémon Dash und Mystery Dungeon, sich nicht hinter den RPG-Ahnen zu verstecken braucht.

mehr dazu
auf Seite 28



Die Normandie ruft mal wieder ...

Brothers in Arms kommt für Wii und DS



Ubisoft hat sich dazu entschlossen seinen 2. Weltkrieg-Shooter **Brothers in Arms** auch auf den DS und Wii zu bringen. Erscheinen soll **Brothers in Arms DS** im Sommer, während wir mit **Brothers in Arms Double Time** für Wii im Herbst rechnen können. Beide Spiele sollen die Möglich-

keiten beider Plattformen ausnutzen. So wird es möglich sein mittels Wiimote Handzeichen zu geben oder per Stylus das Scharfschützengewehr zu bedienen. Die Wii-Fassung ist im Wesentlichen eine Umsetzung der bisherigen Heimkonsolenversionen und kommt damit auf 31 Missionen. Die exklusiv

entwickelte DS Version wird unterm Strich 16 Missionen beinhalten, in denen ihr neben einem reichen Waffenarsenal auf Fahrmaschinen wie Panzer zurückgreifen könnt. Mehrspielermodi sollen in beiden Titeln enthalten sein.

Robert Rabe

Fakt ist, dass

... in Zelda: Link's Awakening Yoshi erwähnt wird

... für das Handheld Pokémon-Mini zehn Spiele erschienen sind

... bis jetzt Yoshis in zwölf verschiedene Farben gesichtet wurde

... Eledees das erste Spiel ist, das von WiiConnect 24 Gebrauch macht

... das erste Pokémon-Spiel 1996 in Japan erschien?



Boogie

Schwing das Bein

EA wagt sich in fremdes Gebiet und bringt mit **Boogie** Ende dieses Jahres ein Tanz- und Singspiel für Wii auf den Markt. In **Boogie** gestaltet ihr eure Darsteller nach euren Wünschen und schickt sie anschließend auf die Bühne. Mit Rhythmus im Blut und der Wii-Remote in der Hand wird dann zu Hits aus den 60ern, 70ern und 80ern getanz und gesungen.

Offiziell wurde bis jetzt noch keine Mikrofonerweiterung für Wii angekündigt, da aber **Boogie** nun schon das zweite Spiel neben Disneys **Highschool Musical** ist, das auf Spracheingabe eingewiesen ist, dürfte man wohl schon zur E3 ein Mikrofon aufsatz für die Wii-Remote zu Gesicht bekommen.

Jonas Weiser





Spiel mal wieder



Dr. Kawashimas Gehirnjogging 2006

Die Ausrede Dr. Kawashimas Gehirnjogging nicht mehr zu spielen, da man keinen geistigen Alterstest mehr machen will, um den hart trainierten magischen Rang von zwanzig Jahren nicht aufs Spiel zu setzen, zählt nicht. Schließlich gibt es auch 100 Sudokurätsel.



Guitar Hero 3

Der Gitarren-Wahnsinn bald auch auf Wii!

» In den letzten Jahren hat sich in der Videospielwelt ein Trend ganz klar abgezeichnet. Partyspiele wie **BUZZ**, **Singstar** oder **Dancing Stage** werden immer beliebter.

Eines der verrücktesten Spiele war und ist aber zweifelsohne **Guitar Hero** von RedOctane auf der PS2 bzw. seit kurzem auch auf der Xbox 360.

Mittels einem Gitarren nachempfundenen Controller müsst ihr in diesem Spiel mehr oder weniger bekannte Songs nachspielen und den Highscore knacken.

Besonders lobenswert und motivierend bei **Guitar Hero** ist die Lernkurve. Schon nach kurzer Zeit stellen sich erste Erfolge ein und man wird

stetig besser. Gerade wenn man einen Freund hat, welcher auf einem ähnlichen Niveau spielt, zeigt sich das ganze Potential dieses Titels.

Der dritte Teil dieser erfolgreichen Serie wird nun, neben PS3 und Xbox 360, auch auf Wii und dem Nintendo DS veröffentlicht.

Neben einem kabellosen Controller soll es auch einen großzügigen Online Modus geben, welcher kooperatives Spielen, gegeneinander Spielen und Downloads bieten soll.

Erscheinen wird das ganz Spektakel noch in diesem Jahr. Die Nintendo DS Version wird hingegen voraussichtlich Anfang 2008 in den Läden stehen.

Marcel Foulon

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

» Unter Sega Fans ist **NIGHTS** eines der beliebtesten Spiele. Dieses ist nämlich DAS Vorzeige Spiel auf dem Sega Saturn. Bereits seit Veröffentlichung des ersten Teils wünschen sich die Fans einen Nachfolger. Lange schwieg man sich zu diesem Thema in den heiligen Segahallen aus und dementierte jedes Gerücht zu einem Nachfolger.

Dank eines portugiesischen Magazins drangen nun aber doch Informationen an die Öffentlichkeit und Sega kündigte den Nachfolger, **NIGHTS: Journey of Dreams**, offiziell für Nintendos Wii an.

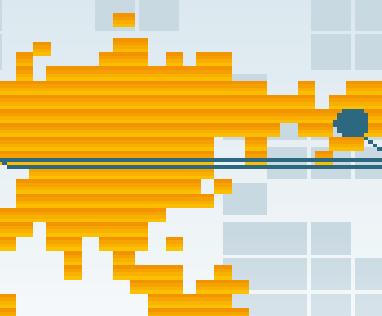
Das dieser auf Wii erscheinen wird, sollte keine große Überraschung sein, da sich den Entwicklern durch die Remote einzigartige Steuerungsmöglichkeiten ergeben.

Die ersten Informationen zum neuen **NIGHTS**-Spiel zaubern vielen wahrscheinlich ein breites Grinsen ins Gesicht. Neben der Rückkehr von Elliot und Clair wird es allem Anschein nach auch spezielle Online-Funktionen geben. So wird, durch einen Informationsaustausch mit dem Wetterkanal, die Umgebung der aktuellen Jahreszeit angepasst. Auch ein Multiplayer für zwei Spieler wird den ersten Informationen nach enthalten sein. Spielerisch hält es sich an das Original, wobei viele neue Moves dank der Remote intuitiv eingesetzt werden können.

Lassen wir uns einfach mal überraschen und hoffen, dass Sega **NIGHTS into Dreams** einen würdigen Nachfolger spendiert.

Marcel Foulon





Raser

Sega kündigt Sonic Rush Adventure für Herbst an

» Nach dem erfolgreichen **Sonic Rush** findet Segas Maskottchen abermals seinen Weg auf Nintendos Handheld und will euch neben dem schnellen, sich auf beiden Bildschirmen abspielenden Gameplay auch neue Features bieten. In den sieben Spielwelten macht ihr euch mit Tails auf die Jagd nach Piraten und bestreitet dabei zum einen klassische Abschnitte mit

Loopings und Skelettkriegern, zum anderen warten aber auch Meeresabschnitte in 3D mit Hilfe von fünf Fahrzeugen wie Hovercraft oder U-Boot auf ihre Eroberung. Außerdem machen die WiFi-Connection, sowie die Download-Spiel-Funktion Bootsrennen und Kämpfe gegen Mitstreiter möglich.

Robert Rabe

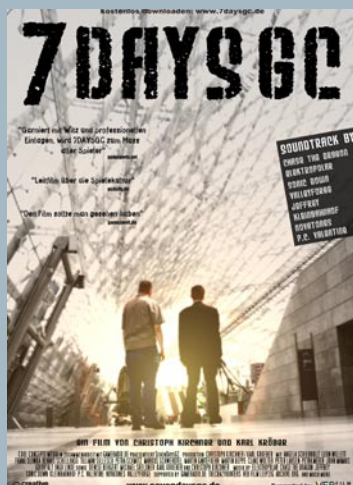
Einer mehr

Nintendo übernimmt Monolith Software

» Dass der phänomenale Erfolg von Wii und DS Nintendo Gewinn in Rekordhöhe verschafft, dürfte mittlerweile bekannt sein. Doch wohin mit dem ganzen Geld? Wer Geld im Überfluss hat, nutzt dieses sinnvoll. Im Videospiegelgeschäft bedeutet das oftmals die Übernahme eines Second- oder Third-Party-Entwicklers. Schon in der Vergangenheit war die Beziehung zwischen Nintendo und Monolith Software sehr gut. So brachte das kleine Entwicklerstudio **Baten Kaitos 1 und 2** exklusiv für den GameCube und mit **Disa-**

ster: Day of Crisis befindet sich ein Actionspiel für Wii in Entwicklung. Doch Nintendo möchte nun auf Nummer sicher gehen und so kaufte man 80 Prozent Anteile des Studios, das bis vor kurzem noch Namco Bandai gehörte. Seit dem 1. Mai ist Nintendo nun im Besitz des japanischen Entwicklers, der 2002 durch die **Xenosaga**-Reihe bekannt wurde. Mit etwas Glück erwarten uns nach **Xenosaga 1 und 2** (DS) weitere Teile der Rollenspielserie und auch einem **Baten Kaitos 3** für Wii steht nichts im Wege.

Damian Figoluszka



7 Days GC

Eine Woche und tausend Eindrücke

» Alle die schon immer mal dabei sein wollten, sich nach 2006 zurück sehnen und schon jetzt voller Vorfreude auf den August warten, wird der Roadmovie 7 Days GC bewegen. Dem geringen Budget ist dieser Film über die Games Convention 2006 nicht anzusehen. Auf professioneller Ebene wird auf die Videospieleindustrie

geblickt und in Interviews die Themen Killerspiele, Spielentwicklung in Deutschland und Weitere aufgegriffen – eine Reportage, die die Facetten der komplexen Industrie zeigt und nicht nur Spieler anspricht.

Kostenlos herunterladen könnt ihr den 80-minütigen Film auf 7daysgc.de

Jonas Weiser

Sportlich

Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen

» Wer hätte das zu träumen gewagt. Mario und Sonic, erbitterte Rivalen seit eh und je, werden Ende 2007 erstmals gemeinsam in einem Spiel gegeneinander antreten. Dabei entscheidet die körperliche Fitness über Sieg oder Niederlage. Wer springt höher, Mario oder Sonic? Wird Mario dem blauen Igel beim Hürdenlauf das Wasser reichen können? In **Mario & Sonic at the Olympic Games**, das in Kooperation von Sega und Nintendo entwickelt wird, werden wir es erfahren. Zahlreiche Charaktere beider Unternehmen wie Mario, Luigi, Yoshi, Sonic, Knuckles und Tails werden in verschiedenen Sportarten ihr bestes geben müssen. Neben dem 100-Meter-Lauf sind unter anderem auch Tischtennis-Partien oder Schwimmduelle mit dabei. Die Austragungsorte basieren auf denen der Olympischen Spiele 2008. Der Titel soll jedoch schon zum Weihnachtsgeschäft in die Läden kommen. Man verspricht eine unkomplizierte Steuerung, die durch Einfachheit und Innovation für alle Altersklassen geeignet ist. Sowohl der Nintendo DS, als auch Wii bekommen eine eigene Version spendiert.

Damian Figoluszka



Damals vor fünf Jahren.

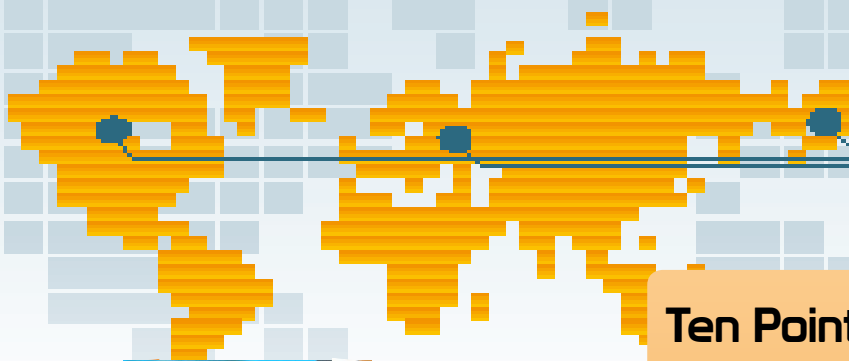
Auch 2002 hieß es im Mai: E3. Damals sollte die GameCube-Spiellawine erst so richtig in Fahrt kommen, wobei die Betonung auf sollte liegt. So gab es auf dem Nintendo-Stand unter anderem die Spiele Super Mario Sunshine, Zelda The Windwaker, Wario World, Resident Evil Zero und Metroid Prime zu sehen.

Neben den guten gab es aber auch die schlechten Nachrichten. Denn so wurde auf der E3 2002 die Hoffnung vieler Nintendofans zerstört, als Rockstar Games verkündete, dass Grand Theft Auto 3 nicht für den GameCube erscheinen wird.

Jonas Weiser



MARIO & SONIC
AT THE
OLYMPIC GAMES



Ten Points For ...

Unser Bewertungssystem

1/10 bis **3**/10 – Ein Totalausfall. Dieses Spiel ist schlimmer als eine Wurzelbehandlung ohne Narkose...

4/10 – So geht's nicht. Viele Versprechen wurden nicht gehalten, Gameplay und/oder Technik können nicht begeistern und hemmen den Spielfluss und -spaß.

5/10 – Solide, aber da wäre deutlich mehr drin gewesen. Irgendwie lässt der Spielspaß schnell nach, es wird kaum neues geboten oder größere Mängel verhindern eine bessere Wertung.

6/10 – In Ansätzen ein ganz gutes Spielkonzept, das aber mit einigen Mängeln zu kämpfen hat.

7/10 – Ein gutes Spiel, das nicht viel Innovatives bietet oder aber Mängel aufweist. Insgesamt haben

die Entwickler gute handwerkliche Arbeit geleistet.

8/10 – Eine klare Empfehlung für Serien- oder Genre-Fans. Das Spiel ist Alles in Allem sehr gut, es hätte aber durchaus etwas länger/schöner/bugfreier/etc. sein können.

9/10 – Erstklassige Arbeit. Dieses Spiel begeistert auch genrefremde und sieht dabei auch noch gut aus. Ein Must-Have in jeder Sammlung.

10/10 – Game of the Year! Diese Wertung ist selten und nur ganz besondere Spiele können sie sich verdienen. Im Normalfall sind hier perfektes Gameplay mit Innovationssprüngen kombiniert, die das Genre weiter bringen!



Newsletter

Nie wieder zu spät dran

Damit du nie wieder eine Ausgabe zu spät bemerkst: Trage dich jetzt in unseren Newsletter auf n-mag.de ein. Wir informieren dich dann, sobald eine neue Ausgabe erscheint.

Siebertypen

Die Gewinner unseres TMNT-Gewinnspiels

In der letzten Ausgabe hattet ihr die Chance drei Fanpakete der Mutant Ninja Turtles von Ubisoft zu gewinnen. Die Antwort auf die Frage, was die Turtles am liebsten essen, war natürlich Pizza. Herzlichen Glückwunsch an folgende Gewinner:

Philipp Ott
Jan Grunwald
Kim Christian Speda

Falls ihr nicht unter den Gewinnern seid, seid nicht traurig, denn schon in dieser Ausgabe habt ihr wieder die Möglichkeit tolle Überraschungspakete von EA abzugreifen.

Feedback ausdrücklich erwünscht!

Wir können nie genug Post von euch bekommen. Schreibt einfach eine Email an redaktion@n-mag.de

Wir freuen uns schon auf eure Nachrichten.



Umfrage

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch gefragt, ob ihr in Spielen in Form von Cheats und Komplettlösungen mogelt, wenn ihr einmal nicht mehr weiter kommt? An alle Teilnehmer ein herzliches Dankeschön!

Hier das Ergebnis der Abstimmung:



Ja, wenn ich nicht vorankommen, greife ich zu Cheats und Co



Nein, ich „moge“ mich nicht so durch das Spiel.

Für die nächste Ausgabe möchten wir von euch wissen, ob ihr überhaupt in die Spielanleitung schaut, wenn ihr euch ein neues Spiel gekauft habt, oder ob ihr sofort loszockt. Stimmt auf n-mag.de ab. Das Ergebnis gibt es in der nächsten Ausgabe.



» Welch ein idyllisches Bild.



» Die Tricks stehen wie immer im Fokus des Spiels

SSX BLUR

Der, wenn man ihn so nennen will, Winter ist mittlerweile vorbei, Rekordtemperaturen von über 30C° wurden schon im April gemessen und das Summer-Feeling kehrt langsam in die Köpfe der Bevölkerung zurück. Angesichts der derzeitigen Bilder von vollen Eisdielen, Menschen in kurzen Shorts und ärmellosen Oberteilen ist ein Spiel mit eisigen Temperaturen, hohen Bergen und viel Schnee doch perfekt um sich geistig ein wenig abzukühlen.

Genau diesen Gefallen tut der Mammut-Publisher Electronic Arts den wartenden Wii-Zockern.

» Es gibt Spiele, die sind unter Trend- und Funsport- Anhängern äußerst beliebt. Eine große Fangemeinde unter diesen stellt natürlich **Tony Hawk** dar, doch gibt es bald schon seit sieben Jahren eine weitere Funsport Reihe, **SSX**.

Das Debüt feierte die **SSX**-Serie zum Start der PS2 und zählte damals zu den qualitativ besseren Launchspielen, von welchen die PS2 zu dieser Zeit ansonsten nicht viele besaß.

Ausgezeichnet hat **SSX**, damals wie heute, das abgedrehte Setting und die spektakulären Tricks, welche die Charaktere in wahnwitzigen Abfahrten und in riesigen Sprüngen auf ihren Snowboards vollbringen. Um nach bereits vier veröffentlichten Ablegern wieder frischen Wind in die **SSX**-Reihe zu bringen, entschied man sich bei Electronic Arts dazu, den neuesten Teil, **SSX Blur**, auf Nintendos Wii zu veröffentlichen und durch eine einzigartige

Steuerung neue Käufer für sich zu gewinnen. Ob allein durch eine neue Steuerung

jedoch das mittlerweile dröge Spielprinzip wieder aufgefrischt wird?

DER BERG RUFT!

Wer **SSX** schon einmal gespielt hat, wird auch im neuesten Teil nicht viel Neues entdecken.

Wieder geht es darum, Rennen zu bestreiten, Slopestyle Events zu meistern oder in der Half Pipe durch fette Tricks Punkte abzustauben. Aber fangen wir mal ganz vorne an, im Menü. Dieses gestaltet sich sehr übersichtlich und einsteigerfreundlich. Mittels Remote



» Gut, dass man hier nicht selbst auf dem Board steht.

könnt ihr dann in die verschiedenen Untermenüs navigieren, wie etwa Extras, Option, Tutorial, den beinhalteten Multiplayer, das Herzstück des Spiels – den Karriere-Modus und für die ganz ungedulden, ab ins Quickplay. Den Tutorialmodus sollte jeder von euch direkt ansteuern, denn die Steuerung zeigt sich doch recht komplex und es bedarf einiges an Übung dafür.

Im Karriere-Modus habt ihr die Möglichkeit, auf einem von insgesamt drei Bergen die verschiedenen Events anzufahren und euch so neue Boards oder Fahrer zu erspielen. Die beiden anderen Berge müsst ihr euch ebenfalls erst erspielen, indem ihr in den verschiedenen

Events gut abschneidet. Die bereits aus dem letzten Teil bekannten Skier könnt ihr auch bei **SSX Blur** wieder unter eure Füße schnallen. So sollten sowohl Snowboarder als auch Skifahrer gleichermaßen zufrieden sein.

Neben den bereits angesprochenen Rennen-, Slopestyle- und Half Pipe Events, gibt es zusätzlich noch die

„Effekte wie hochspritzender Schnee, Schnee an der Kleidung der Charaktere und Blur-Effekte kommen alle sehr gut rüber und brauchen sich nicht zu verstecken, auch wenn das Spiel wohl ebenfalls auf dem GameCube laufen könnte.“

Big Air- und Slalom Events.

Das Spiel bietet euch insgesamt dreizehn Fahrer, wobei ihr die meisten aber erst freispielen müsst. Darunter sind auch alte Gesichter wie Mac, Elise, Moby, Felix, Kaori und viele mehr.

In **SSX Blur** wirken die Charaktere nun aber um einiges comicartiger

und abgedrehter.

Durch die vielen zu erspielenden Dinge, drei Berge und den Drang nach immer höheren Highscores sollte euch das Spiel durchaus eine Zeit lang beschäftigen.

Die so genannten Übertricks helfen euch zudem bei der Highscore-Jagd. Zur kurzen Erklärung: Übertricks sind spezielle Tricks, die

ihr mittels vorgegebenen Remote-Bewegungen einleitet um euren Fahrer einen spektakulären Trick ausführen zu lassen.

TECHNISCH AUF DER HÖHE

Technisch gesehen gehört **SSX** bisher zu den besseren auf Nintendos Wii. Bis auf einen im Tutorial aufgetretenen Ruckler lief das Spiel flüs-

STATEMENT

Der richtige Dreh

Anfangs war ich doch recht skeptisch, ob und wie **SSX** auf Nintendos Wii funktioniert. Besonders die Steuerung hat mich zu Beginn doch etwas abgeschreckt. Nach vielen verkorksten Tricks, Stürzen und unkontrolliertem Bewegen der Remote habe ich letztendlich aber den Dreh rausbekommen. Im Grunde spielt es sich wie schon **SSX On Tour**, nur mit anderem Charakter-Design und anderer Steuerung. Trotzdem macht **SSX** schon richtig Spaß und gerade bei den Temperaturen kann ich immer schön an meinen letzten Snowboardurlaub denken.

Marcel Foulon



» Seid ihr auch schon mal solch einen Abhang runtergefahren?

sig und ohne Einbrüche. Die Berge sehen allesamt gut aus und bieten auch längere Abfahrten, sodass ihr nicht immer schon nach einer Minute unten angekommen seid. Die Charaktere haben, wie oben schon erwähnt, nun einen comicartigeren Look und besitzen dadurch ihren ganz eigenen Charme. Effekte wie hochspritzender Schnee, Schnee an der Kleidung der Charaktere und Blur-Effekte kommen alle sehr gut rüber und brauchen sich nicht zu verstecken, auch wenn das Spiel wohl ebenfalls auf dem GameCube laufen könnte. Für die HDTV-Besitzer unter euch bietet das Spiel auch einen 480p Modus sowie 16:9.

Musik und Sound bei **SSX Blur** sind ebenfalls gut, aber nichts Besonderes. Es gibt wieder einen, diesmal englischsprechenden DJ, welcher euch bei euren Abfahrten zur Seite steht. Viele Melodien begleiten euch auf eurem Weg nach unten, diese halten sich aber dezent zurück. Wer sich trotzdem gestört fühlt, kann den Sound aber auch individuell für



sich einstellen. Die übrigen Soundeffekte tun ihr Übriges, wobei ein paar mehr Soundeffekte in Bezug auf Übertricks oder ähnliches wünschenswert gewesen wären. Dolby Surround Pro Logic 2 wird unterstützt.

Der Multiplayer in **SSX Blur** ist solide ausgefallen, wobei in SSX die Solokarriere im Vordergrund steht. Entweder zu zweit im Splitscreen oder abwechselnd zu viert könnt ihr euch in den verschiedenen Events versuchen. Auf einen Online-Multiplayer wurde leider verzichtet, aber auch im letzten Teil der **SSX**-Reihe war schon kein Onlinemodus mehr enthalten.

EINFACH NUR KOMPLIZIERT...

Jetzt noch zur Steuerung. Diese gestaltet sich doch komplexer als man es vielleicht vorher dachte. EA ist nicht den Weg der intuitiven und für jeden ersichtlichen Steuerung von Nintendo gegangen, sondern setzt auf eine gute Koordination

beider Hände und einiges an Eingewöhnungszeit.

Durch Neigen des Nunchuks fahrt ihr Kurven. Um zu Carven müsst ihr dann zusätzlich noch den Controllerstick mit in die gewünschte Richtung führen. Abspringen tut ihr entweder, indem ihr den Nunchuk nach oben reißt oder ihr den A Knopf drückt. Das ihr auch durch Betätigen des A Knopfes springen könnt, wird euch aber nicht im Tutorial gesagt!

Tricks wie Spins und Flips vollführt ihr durch Bewegungen der Remote. Gerade am Anfang bedeutet das

den Übertricks werden. Um diese zu meistern, ist es eure Aufgabe, spezielle „Figuren“ in die Luft zu zeichnen. Zum Beispiel müsst ihr durch paralleles Bewegen des Nunchuks und der Remote ein Herz nachziehen oder mit der Remote ein „Z“ in der Luft nachmalen. Leider ist die Bewegungsabfrage oft alles andere als gut, so dass es öfter zu einem Glücksspiel verkommt, ob euer Charakter den angestrebten Übertrick vollführt. Da hätte sich EA lieber noch ein wenig Zeit mit lassen sollen. Aufgrund dieser Vielzahl von Möglichkeiten empfehle

„Zwar mag die Steuerung einiges an Übung voraussetzen, doch wenn man sie erst mal verinnerlicht hat, steht dem Spielspaß von SSX nichts mehr im Wege.“

wahrscheinlich für die meisten von euch nur ein wildes Rumgefuchtel mit dem Controller. Um zusätzlich Grabs auszuführen, müsst ihr den Nunchuk in eine beliebige Richtung neigen und gleichzeitig die Z Taste betätigen.

Damit ihr vor eurer Landung wieder sicher steht, müsst ihr kurz vorher die A Taste drücken.

Ganz schwer könnte es dann bei

ich euch nochmal, als erstes den Tutorial-Modus anzusteuern, da euch hier zumindest die Grundkenntnisse verständlich beigebracht werden.

Vom Spielprinzip her kann man **SSX** derzeit wohl am besten mit **Tony Hawks Downhill Jam** auf der Wii vergleichen, wobei **SSX** knapp die Nase vorn hat.

Durch den großen Umfang, der, bis

STATEMENT

Nicht leicht

Auch wenn **SSX** nicht gerade leicht ist und eine lange Eingewöhnungszeit erfordert, es macht verdammt Spaß! Dass es die Wiimote erlaubt, den Boarder so einzigartig zu lenken, hätte ich nie erwartet. Was ich mir als **SSX on Tour**-Spieler noch gewünscht hätte, wären wieder Auftritte einiger Nintendo-Charaktere gewesen, und wenn die Entwickler schon Strecken aus den alten Versionen übernehmen - wieso dann nicht auch die Musik? Denn die ist diesmal nicht wirklich gelungen.

Emanuel Liesinger

auf die Übertricks, guten Spielbarkeit und der ansehnlichen Technik, kann hier jeder bedenkenlos zugreifen, sofern er nicht vor einer komplizierten Steuerung zurückschreckt.

Zwar mag die Steuerung einiges an Übung voraussetzen, doch wenn man sie erst mal verinnerlicht hat, steht dem Spielspaß von **SSX** nichts mehr im Wege und ihr werdet hoffentlich einige Zeit an den Bildschirm gefesselt sein.

Marcel Foulon



DATEN & FAZIT

SSX BLUR



Publisher: **EA**
Entwickler: **EA Sports BIG**
Genre: **Flugshooter**
Spieler: **1-4**
USK-Freigabe: **ohne Altb.**

PRO & CONTRA

- ▲ gehört technisch zu den besten Wii-Spielen
- ▲ großer Umfang
- ▼ freischaltbare Extras
- ▼ komplizierte Steuerung
- ▼ „solider“ Multiplayermodus

Vielen Dank für das Testmuster an: **EA**

» **8**
von 10 Punkten

» Trotz längerer Eingewöhnungszeit technisch wie spielerisch ein gutes Wii-Spiel.



» Praktisch: Mit der Kette kann der dunkle Prinz entfernte Schalter betätigen



» Ritt auf dem Giganten: Vorsicht vor den Mauern!

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

Ubisoft portiert das finale Kapitel der persischen Prinzensaga auf die Wii. Verändert hat sich allerdings nicht viel – ein neuer Name und eine an die Gegebenheiten der Konsole angepasste Steuerung sind die augenscheinlichsten Neuerungen.

» Um es gleich vorweg zu nehmen: Wer bereits **The Two Thrones**, die GameCube-Version des dritten **Prince of Persia**-Teils besitzt, kann sich an dieser Stelle den Neukauf sparen. Nicht, weil es sich um ein schlechtes, sondern eher um ein nahezu identisches Spiel handelt. Sogar grafisch hat sich kaum sichtbares getan, so dass lediglich die Steuerung als neuartiges Element zu nennen ist. Da die aber ganz essentiell ist, soll darauf auch das Hauptaugenmerk dieses Tests liegen. Doch zunächst zum Anfang.

NIE WIEDER PAUSCHAL-ZEIT-REISEN!

Wer **Warrior Within** bis zum Ende gespielt hat, weiß, dass der Prinz in einem der beiden alternierenden Enden die Zeit so verändert hat, dass die Ereignisse aus Teil eins und zwei niemals geschehen sind. Dies hat allerdings üble Folgen: Der Gegenspieler des Prinzen, der bössartige Wesir, lebt, besitzt den Dolch der Zeit und ist abermals von der Macht suchte befallen. Bei seiner Rückkehr stellt der Prinz ergo fest, dass seine Heimatstadt Babylon zerstört wurde. Brennende Ruinen heißen ihn willkommen, Wächter begrüßen ihn

auf ihre todbringende Art. Mit einem notdürftigen Messerchen rückt der Prinz ihnen zu Leibe und meuchelt sich seinen Weg zum ersten wichtigen Wendepunkt der Story. Wieder einmal kann er den Dolch der Zeit erlangen, wird dabei jedoch vom magischen Sand in zwei Persönlichkeiten gespalten. Fortan lebt im Prinzen eine zynische, düstere Stimme und an einigen Stellen im Spiel kommt es gar zum Ausbruch der diabolischen Seite des Prinzen: Er wird zum dunklen Prinzen, der schneller, stärker aber auch aggressiver ist. In beiderlei Formen kann der Prinz mit seinem inneren Alter Ego kommunizieren. So versorgt die düstere Stimme den Prinzen beispielsweise bei Bosskämpfen mit wertvollen Hinweisen. Sehr angenehm dabei ist, dass David Nathan, die deutsche Synchronstimme von u.a. Johnny Depp, dem Prinzen die Stimme in der guten deutschen Vertonung leiht.

WIRBELN UND FUCHTELN

Gesteuert wird der Held via Nunchuk und Wiimote, wobei das Buttonlayout des GameCube-Controllers weitgehend auf die neuen Eingabegeräte angepasst wurde. Lediglich die Attacken des Prinzen werden durch ruck-

artiges Neigen der Wiimote bzw. des Nunchuks ausgelöst. Entsprechend ähneln die fulminanten Combo-Attacken (mit so schön klingenden Namen wie „Wirbel des Zorns“) einem Schlagzeugsolo. Da liegt aber auch der Knackpunkt. Leider ist es nur schwer möglich, Combos gezielt auszulösen, die meisten Treffer sind Zufallsprodukte. Dabei sind die Kämpfe so dynamisch, wie sonst vielleicht nur in **God of War**, in dessen Genuss sonst nur PlayStation-Besitzer kommen. Egal ob mit zwei Dolchen oder als dunkler Prinz mit Peitschenarm, der Prinz hüpfet und springt munter durch das Kampfgeschehen, nutzt Wände und Säulen für Spezialattacken oder nutzt gar Kombatanen als Trittleiter für besonders anschauliche Luftmanöver. Aber auch sonst ist der Held sehr agil – in kaum einem Abenteuer ist der Hauptcharakter so akrobatisch unterwegs, wie in **Prince of Persia**. So balanciert ihr über Holzbalken, springt an Mauervorsprünge, läuft an der Wand entlang und erreicht durch Wandsprünge schwindelerregende Höhen. Dabei bleibt **Rival Swords** ein Action-Adventure, denn all zu jump'n'run-lastig werden die Hüpfpartien trotz kniffligen Timings nie.

Marvin Dere

STATEMENT

Sehr gut, aber ...

Die doppelte Prinzenrolle steht dem Spiel richtig gut. So akrobatisch ist wirklich noch kein Spieleheld durch die Levels geturnt. Dennoch gibt's auch Kritikpunkte am Spiel: So musste ich mir einige Zwischensequenzen aufgrund des kurz darauf folgenden Bildschirmtodes unzählige Male ansehen. Während das auf eigenem Unvermögen gründet, nervt das Neuladen der Levels nach dem digitalen Ableben. Wenigstens die Zeit darf ich – genug Sand vorausgesetzt – zurückdrehen. Doch auch hier ist ein gutes Timing von Nöten. Größtes, aber dafür letztes Manko: Die Steuerung wirkt leicht willkürlich, funktioniert aber letztlich.

Marvin Dere

DATEN & FAZIT

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS



Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft**
Genre: **Action-Adventure**
Spieler: **einer**
USK-Freigabe: **ab 16 J.**

Vielen Dank für das Testmuster an: **Ubisoft**

» **8**
von 10 Punkten

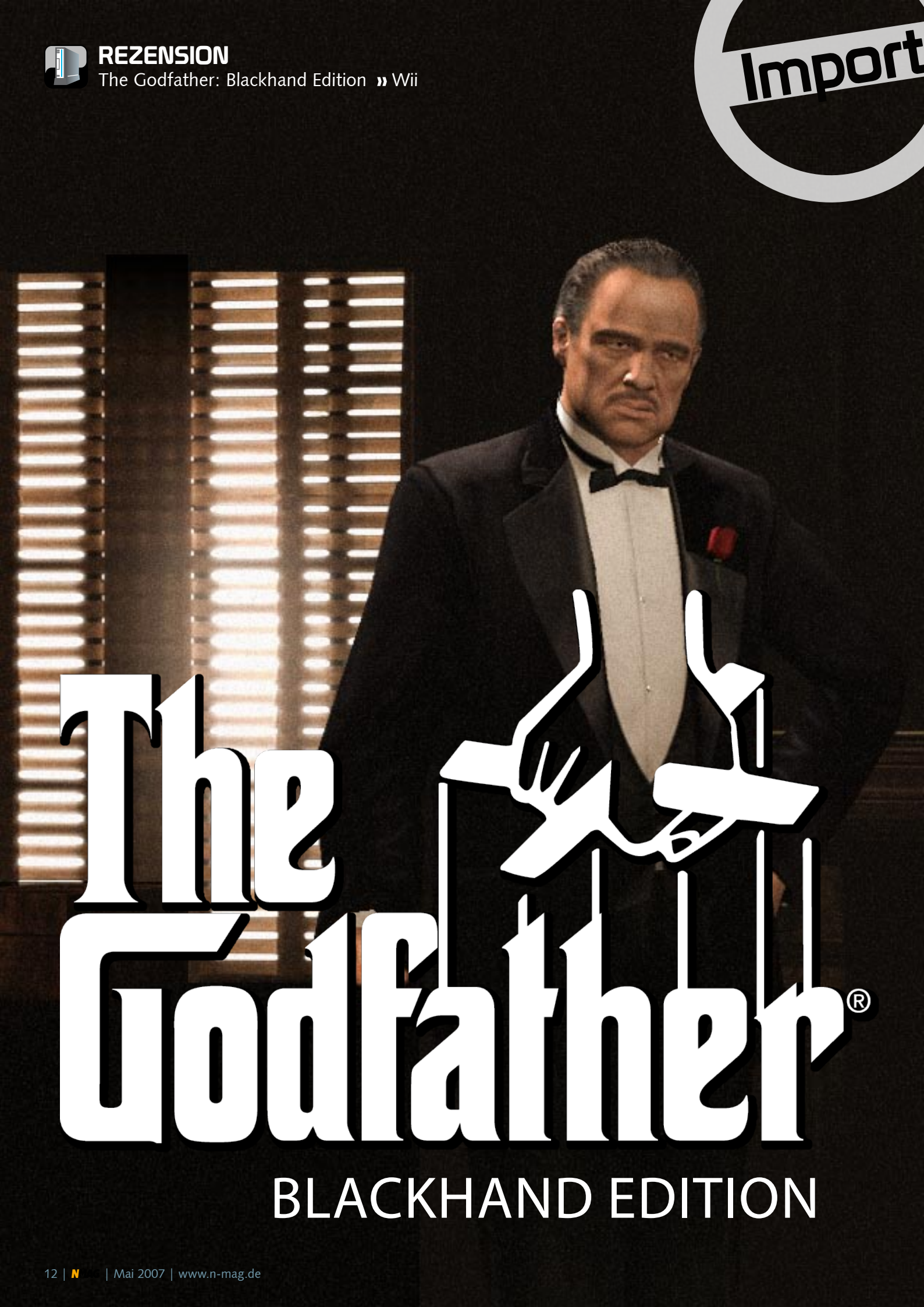
» Wer den dritten Teil auf der letzten Generation verpasst hat, kann zugreifen, bekommt jedoch lediglich einen Port serviert.



REZENSION

The Godfather: Blackhand Edition » Wii

Import



The Godfather®

BLACKHAND EDITION



Nachdem sich die Familien von Don Kutaragi und Don Gates schon länger über den Besuch von Vito Corleone in deren Bezirken freuen dürfen, schickt John Riccitiello nun auch ein nicht abschlagbares Angebot an Satoru Iwata, dem Oberhaupt der Nintendo-Familie. Gerüchten zufolge soll dessen Capo Shigeru Miyamoto an diesem Besuch nicht ganz unbeteiligt sein. Bis heute nicht geklärt werden konnte die Frage, ob sich dieser Besuch auch für alle Mitglieder der Familie lohnt – dem geht dieser Test auf dem Grund.

» Gleich zu Beginn die traurige Entscheidung seitens EA, die sicher nicht nur Pferdeköpfe rollen lies: **The Godfather: Blackhand Edition** erscheint nicht im deutschsprachigen Raum. Das mag auf zwei Organisationen der Direzione Investigativa Antimafia Deutschlands zurückzuführen sein: die USK und die BPJS. Warum allerdings die Cosa Nostra Österreichs und der Schweiz nicht in den Genuss dieses Meisterwerks kommen dürfen wird ein ungelöstes Rätsel bleiben.

LA FAMILIA

Die Story von **The Godfather: Blackhand Edition** hält sich stark an die Filme von Francis Ford Coppola, auch wenn der Hauptcharakter ein anderer ist. Gleich zu Beginn wartet das Spiel mit einer Explosion und Schießerei auf, bei dem Aldo Trapani, der Hauptcharakter des Spiels, zu diesem Zeitpunkt noch ein Kind, mit ansehen muss wie sein Vater von Mitgliedern einer rivalisierenden Familie umgebracht wird. Hier trifft er auch zum ersten Mal auf Don Corleone, der dem Jungen verspricht, dass er, sobald er alt genug sei, seinen Vater rächen können wird.

Hier macht die Story einen Sprung von neun Jahren ins Jahre 1945. Dort findet man sich auf der Hochzeit wieder, mit der auch der erste Film begann. Aldos Mutter bittet Don Corleone in dieser Szene darum, dass er sich um ihren Sohn kümmere. Dieser willigt ein und

gibt Luca Brasi den Auftrag, Aldo in das Geschäft der Mafia einzuführen. Ab diesem Zeitpunkt folgt das Spiel zwei verschiedenen Storylines, nämlich der des Filmes und einer eigenen für Aldo Trapani.

DER WEG DES MARIO PUZO

Wer den Film kennt, wird mit dem Spiele seine helle Freude haben. Jedes wichtige Ereignis wird nachgespielt, wenn auch mit der kleinen Änderung, dass Aldo auch auftaucht. So darf man Vito Corleone, nachdem er angeschossen wurde, ins Krankenhaus fahren, die Waffe für den Mord an Solozzo im WC verstecken oder den Pferdekopf in Woltz' Bett legen. Viele der originalen Schauspieler leihen den Spielcharakteren ihre Stimme und durch Motion-Capturing auch ihre Bewegungen. Selbst Marlon Brando hat sich trotz Herzproblemen kurz vor seinem Tod noch dazu aufgerafft und seinen Charakter selbst gesprochen. Leider war Aufgrund dieser Herzprobleme der Großteil der Aufnahmen nicht zu gebrauchen und EA musste auf einen nur minimal anders klingenden Synchronsprecher zurückgreifen. Neben den wenigen Szenen, zum Beispiel der im Krankenhaus, in denen der echte Don Corleone spricht, hat sich Marlon Brando aber auch an der Entwicklung des Spiels beteiligt.

ERPRESSUNG, MORD UND KRIEG

Neben dem normalen Storyverlauf



» Das Erpressen von Schutzgeld bringt der Familie tägliche Einnahmen.



» Don Coleone in der Anfangssequenz.



» Ein Schwung mit der Wiimote und der nett gekleidete Mann fällt vom Dach.

hat man auch noch die Möglichkeit, New York zu erforschen und zu erobern. Hier wurde sehr viel von **Grand Theft Auto** abgeschaut und auch verbessert. So kann sich der Charakter in ganz New York frei bewegen und dort Verbrechen begehen. Diese reichen vom einfachen Autodiebstahl um sich ein Fortbewegungsmittel zu beschaffen bis hin zum sinnlosen Amoklauf um sich das Geld der Passanten anzueignen oder sich mit der Polizei anzulegen. In der ganzen Stadt sind außerdem Geschäfte verteilt, in denen man dem lukrativsten Geschäft der Mafia nachgehen kann: dem Schutzgeld. Um Schutzgeld zu erpressen muss man den Besitzer des Geschäfts zuerst davon überzeugen, dass es zu seinem Vorteil wäre, wenn er wöchentlich Geld an die Corleone-Familie abliefern. Um dies zu erreichen gibt es den Weg der Gewalt. Das Zerstören von Einrichtung oder das Hinzufügen von Schmerzen am Ladenbesitzer oder dessen Kundschaft führen hier zum Erfolg. Je mehr Schaden man anrichtet, desto mehr kann man bei der wöchentlichen Zahlung erwarten, treibt man es allerdings zu weit, weigert sich der Besitzer

auch nur einen Cent zu bezahlen. Eine zweite Möglichkeit, welche allerdings nur selten möglich ist, besteht darin, dem Ladenbesitzer einen Gefallen zu tun. So möchten manche von gewissen Personen „befreit“ werden, während andere gerne einen Konkurrenten tot sehen würden. Das Erfüllen einer Mission ist auch der ertragreichere Weg um an Schutzgeld zu kommen.

RESPECT IS EVERYTHING

Jede Erfüllte Mission, jedes übernommene Geschäft und jeder getötete Gegner bringen Respektpunkte. Sammelt man genug Respektpunkte, steigt man im Mafiarang höher und muss einen immer kleiner werdenden Anteil des Schutzgeldes an die Obrigkeit abliefern. Außerdem gibt es im Spiel ein RPG-ähnliches System, in dem man Punkte, die man durch neue Ränge bekommt, für neue oder verbesserte Fähigkeiten vergeben kann.

EINE GROSSE FAMILIE

Im Spiel gibt es fünf verschiedene Familien, die in New York herrschen. Ziel des Spiels ist es, das

» In Geschäften findet man oft Hintertüren mit illegalen Casinos, die natürlich sofort übernommen werden müssen.

STATEMENT

EA-Freund

TGBE hat mich vom EA-Hasser zum EA-Freund gemacht. Nicht mal Nintendo hat es bisher geschafft, so ein realistisches und zugleich lustiges Steuerungsschema zu erstellen. Es macht einfach einen Heidenspaß, sich in einer Bar einfach eine Flasche zu nehmen und sie mit einem Schwung mit der Wiimote quer durch den Raum an den Kopf des Kellners zu werfen, der dann hinterrücks umkippt, sich dabei auch noch den Kopf am Tisch anschlägt und bewusstlos liegen bleibt. Wem seit Zelda langweilig ist, der sollte sich dieses Spiel unbedingt holen!

Emanuel Liesinger



Anfangsrevier der Corleones von Little Italy aus zu vergrößern und die Gebiete der feindlichen Familien zu übernehmen. Dies geschieht, indem man alle ihre Geschäfte übernimmt und dabei verhindert, dass sie gegen die Familie Corleone in den Krieg ziehen. Dies erreicht man dadurch, dass man die Polizei oder das FBI besticht oder erpresst, damit diese Mitglieder anderer Familien erschießen oder verhaften. Außerdem helfen FBI-Agenten gegen ein Entgelt dabei, den Krieg gegen andere Familien zu beenden.

bisher einzigartigen Wii-Features anstatt einen 1:1-Port abgeliefert. Das Spiel wird mit Wiimote und Nunchuk gesteuert, wobei diese zwei Controllereinheiten die zwei Hände von Aldo im Spiel repräsentieren. So muss in einem Faustkampf wie bei Wii Sports geboxt werden. Mit Hilfe von B kann man im Kampf seinen Gegner festhalten und ihn durch das Schwingen der Wiimote zur Seite herumschleudern. Steht man dabei zufällig neben einem Tisch, führen diagonal nach unten gerichtete

genutzt, und zwar auf zwei verschiedene Wege. Im Standardmodus verwendet das Spiel eine Art Auto-Aiming, bei dem man mit der Wiimote auf verschiedene Körperregionen, etwa Kopf, Bauch oder Knie, zielen kann. Mit der +-Taste kann außerdem ein Free-Aim Modus aktiviert werden, der präzises und komplett wiimotegesteuertes Zielen erlaubt, in Kämpfen aber nur bedingt empfehlenswert ist.

THE GODLIKE FATHER

The Godfather: Blackhand Edition

ist ein überaus gelungenes Spiel, welches sich direkt hinter **Zelda** in der Rangliste der besten und längsten Wii-Spiele einreicht. Die Grafik ist zwar „nur“ auf Xbox-Niveau, doch die Atmosphäre des Spiels, und vor allem die einzigartige Wii-Steuerung, machen **The Godfather: Blackhand Edition** zu einem Pflichtkauf, auch wenn dieser Kauf etwas komplizierter vonstatten geht als gewohnt. Aber inzwischen ist es für jeden möglich, sich über einen Onlineshop die UK-Version des Spiels zu bestellen, und dank der EU bezahlt man auch nur noch minimal mehr als für ein hierzulande gekauftes Spiel. Es wurden aber

auch schon Exemplare im deutschen Einzelhandel gesichtet. Gegenüber früheren Versionen hat EA außerdem über 30 neue Missionen sowie einige neue Features hinzugefügt, was, neben der Steuerung, das Spiel auch für Spieler der Originalversion interessant macht.

Emanuel Liesinger

„Anders als andere Firmen hat sich EA bei **The Godfather: Blackhand Edition** wirklich Mühe gegeben und ein verdammt gutes Spiel mit bisher einzigartigen Wii-Features anstatt einen 1:1-Port abgeliefert.“

den. Schafft man dies und sammelt dabei genug Respektpunkte, kann man bis zum Don aufsteigen.

WIIMAKE?

Anders als andere Firmen hat sich EA bei **The Godfather: Blackhand Edition** wirklich Mühe gegeben und ein verdammt gutes Spiel mit

Bewegungen dazu, dass Aldo den Kopf seines Gegners gegen die Tischplatte schlägt. Im Kampf gibt es unzählige verschiedene Moves, welche alle mit der Wiimote ausgeführt werden und ein bisher unerreichtes Gefühl von Nähe zum Spiel vermitteln. Bei Schusswafeneinsatz wird auch die Wiimote

DATEN & FAZIT

THE GODFATHER: BLACKHAND EDITION



Publisher: EA
Entwickler: EA
Genre: Action
Spieler: 1
In Deutschland nicht erschienen

PRO & CONTRA

- ▲ Einzigartige Wii-Steuerung
- ▲ Gleiche Story wie im Film
- ▲ Abwechslungsreich
- ▲ Don Corleone ist wieder da!
- ▼ Mäßige Grafik
- ▼ Etwas unübersichtlich

» 9
von 10 Punkten

» Umfangreicher
GTA-Klon mit einzig-
artiger Steuerung



BLAZING ANGELS

SQUADRONS OF WWII

Leicht verspätet erscheint **Blazing Angels – Squadrons of WWII** nun auch für Nintendo Wii. In unserem Testbericht erfahrt ihr, welche Neuerungen die Wii-Version bietet und ob Fans des Flugzeuggenres bedenkenlos zugreifen können.



» Angriffe, die gemeinsam mit der Truppe ausgeführt werden, sind besonders effektiv.

Die Thematik, die in Videospielen am häufigsten verwendet wird, ist mit hoher Wahrscheinlichkeit der Zweite Weltkrieg. Auch **Blazing Angels** lehnt sich an die authentische Kriegsgeschichte zwischen den Jahren 1939 und 1945 an. Ihr schlüpft in die Rolle eines US-Soldaten, der in die RAF integriert wird und gemeinsam mit Joe, Frank und Tom unter anderem gegen Hitlers Feldzüge ankämpft. Als Kapitän dieser Gruppe erlebt ihr Schlachten beispielsweise in Berlin, Midway, oder aber den japanischen Angriff auf Pearl Harbor. Das Besondere daran ist, dass der Spieler stets keinen festen Boden hat – wie denn auch, so hoch im Himmel...

ALLES WAS DAS FLIEGERHERZ BEGEHRT

Der Spieler übernimmt die Kontrolle eines Fliegers aus dem frühen, mittle-

ren oder späten Zeitraum. Insgesamt hat Ubisoft 46 verschiedene Flugzeuge in das Spiel integriert. Ob die englische Spitfire, der P-51 Mustang oder aber die B-17 Flying Fortress, an einer umfangreichen Flugzeugauswahl mangelt es **Blazing Angels** keinesfalls. Dies betrifft auch die Missionsauswahl. Neben vier exklusiven Flugzeugen hat die Wii-Version auch zwei exklusive Missionen spendiert bekommen. Leicht negativ fällt die allgemeine Missionsgestaltung auf. Zwar lautet nicht jede Aufgabe „Zerstöre die feindlichen Flugzeuge!“ oder „Vernichte die gegnerischen Kampfschiffe!“, doch nach der Zeit mangelt es etwas an Abwechslung. Insgesamt stehen 20 verschiedene Kapitel in der Kampagne zur Auswahl, die für eine nicht zu kurze Spieldauer sorgen. Als wäre dies noch nicht genug, packte Ubisoft noch weitere Spielmodi mit

drauf. Im Arcade-Modus müssen unter Zeitdruck drei Angriffswellen erfolgreich abgewehrt werden. Als Belohnung werden bestimmte Attribute des ausgewählten Flugzeuges verbessert. So verschafft man einem Jäger oder Bomber beispielsweise eine höhere Geschwindigkeit oder bessere Wendigkeit. Beim „Duell der Asse“ tritt man gegen einen ebenbürtigen Gegner an, der exakt das gleiche Flugzeug nutzt wie der Spieler auch. Nach einem erfolgreichen Schusswechsel wird der eigene Flieger zu einem Ass, was bei der Flugzeugauswahl mit einem dementsprechenden Schriftzug verdeutlicht wird. In der Minikampagne können sechs weitere, kleinere Aufgaben gespielt werden. Dabei gilt es, einen Luftkampf oder Bodenangriff auszuführen. Ein umfangreicher Multiplayer-Modus ist erfreulicherweise ebenfalls vor-

handen. So kann man sich in einem 1on1-Fight mit dem Mitspieler duellieren, oder aber verschiedene Team-Modi spielen. Frühere Gerüchte über Online-Funktionen konnten sich leider nicht bewahrheiten. Online-Fights wie in der Xbox 360-Version sind also nicht möglich, allerdings ist der lokale Multiplayer-Modus aufgrund seines Variantenreichtums mehr als nur Beiwerk. Dennoch wäre eine Spieleranzahl von mehr als nur

STATEMENT

Feinschliff

Blazing Angels ist keinesfalls ein schlechtes Spiel. Fans des Genres kommen dank vieler verschiedener Modi voll auf ihre Kosten. Besonders die Atmosphäre weiß zu gefallen. Man hat stets das Gefühl, mittendrin im zweiten Weltkrieg zu sein und das liegt nicht nur an der Steuerung, die ein super Fluggefühl vermittelt. Auch Punkte wie Grafik und Sound spielen dabei eine große Rolle. Für 8 Punkte hat es aber dennoch nicht gereicht, denn die Wii-Version wurde um den Online-Modus gekürzt, der lokale Multiplayer kann mit nur zwei Spielern ausgetragen werden, grafisch fehlt es an Feinschliff und der Lautsprecher der Wiimote wird nicht unterstützt. Insgesamt fehlt es zwar etwas an „Next-Gen“, aber dennoch ist **Blazing Angels** eine lohnenswerte Erweiterung des Wii-Software-Sortiments und Flugzeugspiele sind bekanntlich auf jeder Konsole rar gesät. Ubisoft hat gute, wenn auch nicht perfekte Arbeit geleistet - Probespielen lohnt sich!

Damian Figoluszka





» Ein Duell über dem dichtbebauten Paris.



» Die Wassereffekte gehören zu den grafischen Highlights im Spiel.

zwei Spielern wünschenswert gewesen und die Framerate ist in actionreichen Splitscreen-Gefechten nicht immer optimal.

VON KLASSISCH BIS HIN ZU WII-LIKE

Beim Punkt „Steuerung“ gibt es wenig zu bemängeln. Aufgrund fünf verschiedener Steuerungsmöglichkeiten dürfte für jeden eine passende Steuerungsart mit dabei sein. Freunde der klassischen Steuerung wählen eben auch diese in den Optionen aus und können somit den Flieger mittels Analog-Stick lenken. Zudem gibt es noch eine klassische invertierte Steuerungsvariante, die der klassischen Steuerung bis auf den kleinen Unterschied, dass der Druck des Analog-Sticks nach unten das Flugzeug nun aufsteigen lässt und umgekehrt, identisch ist. Doch allein durch die klassischen Steuerungsvarianten hebt sich die Wii-Version von **Blazing Angels** steuerungstechnisch natürlich nicht von der Xbox 360-Version hervor. Ubisoft fügte dem Spiel drei Möglichkeiten hinzu, wie der Spieler durch Neigungen das Flugzeug steuern kann. Nunchuk-Fans nutzen die nunchukempfindliche Steuerung, bei der das Kippen der kleinen Wiimote-Erweiterung in die gewünschte Richtung eine große Rolle spielt. Neigt man den Nunchuk nach links, lenkt auch das Flugzeug in diese Richtung. Gleiches gilt bei der Neigung nach rechts, oben und unten. Der Analog-Stick dient dabei der Beschleunigung

bzw. dem Abbremsen. Drückt man den Stick nach vorne, wird Gas gegeben, drückt man ihn jedoch nach unten, bremst der Flieger ab. In der Praxis erwies sich diese Steuerungsart als die beste. So können gefühlvoll Manöver vollbracht werden und es kommt ein Fluggefühl auf, wie man es bisher aus keinem Flugzeugspiel kennt. Durch das dadurch resultierende „Mittendrinn“-Gefühl macht **Blazing Angels** besonders viel Spaß und die geniale Atmosphäre tut ihr Übriges. Ferner gibt es noch eine Steuerungsmöglichkeit, bei der die Wiimote ähnlich wie in Rennspielen seitlich gehalten wird und auch hier wird mittels Neigung das Flugzeug gelenkt. Oder aber ist eine Steuerungsart vorhanden, bei der die Wiimote normal wie eine Fernbedienung gehalten wird und durch Rollen derselben nach links oder rechts sich das Flugzeug in die dementsprechende Richtung drehen lässt. Möchte man den Flieger aufsteigen lassen, muss die Wiimote nach oben geneigt werden, die Neigung nach unten bewirkt das Absinken der Maschine.

BOMBIGE TECHNIK?

Blazing Angels bietet erfreulicherweise nicht nur viel Abwechslung, sondern teilweise auch etwas fürs Auge. Natürlich darf man hier nicht das Grafik-Niveau erwarten, welches man von anderen Next-Gen-Plattformen kennt, denn dafür reicht die Hardware-Leistung des kleinen Gerätes nicht aus. Eine Grafik, die

nicht stetig an die Gamecube-Ära erinnert, sollte allerdings im Rahmen des Machbaren sein. Einige Texturen, besonders die des Bodens, wirken bei genauerem Betrachten sehr matschig. Doch diese Tatsache und die nicht immer optimale Framerate sind auch fast schon die einzigen im Bezug auf Grafik negativ auffallenden Punkte. Sehr anschaulich ist die Bodengestaltung in einigen Gebieten. Besonders in Städten wie England, Berlin oder Paris kommt man ziemlich ins Staunen, denn ein so dichtes Häuseraufkommen bekommt man in den wenigsten Videospielen zu sehen. Dabei wirken die Gebäude durch die Liebe zum Detail, zahlreiche Schatten und eine abwechslungsreiche Gestaltung nicht nur lieblos aneinandergebaut. An den detailtreuen Flugzeugmodellen gibt es ebenfalls kaum etwas auszusetzen. Insgesamt bekommt der Spieler in grafischer Hinsicht einiges geboten, vorausgesetzt man fliegt nicht gerade einen Meter über dem Boden und analysiert die matschigen Texturen. Auch der Sound ist sehr passend und das sowohl im Bezug auf die Klänge der Flugzeuge, die Musik sowie die Sprachausgabe. Besonders letzteres weiß zu gefallen. Während der Missionen bekommt man viele Dialoge zwischen den Teammitgliedern per Funkspruch zu hören. Dies natürlich auf amerikanisch, denn schließlich spielt man auch einen Amerikaner. Dennoch bekommt man gelegentlich die deutsche oder aber japanische Sprache

zu hören. Dies allerdings nur dann, wenn man auch gegen Deutsche oder Japaner kämpft. Der Sound, sprich Musik, Fliegergeräusche und Dialoge, sind insgesamt sehr passend und tragen der genialen Atmosphäre ihren Teil bei. Dies allerdings nur dann, wenn man auch gegen Deutsche oder Japaner kämpft. Der Sound, sprich Musik, Fliegergeräusche und Dialoge, sind insgesamt sehr passend und tragen der genialen Atmosphäre ihren Teil bei.

Damian Figoluszka

DATEN & FAZIT

BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII



Publisher:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Flugshooter
Spieler:	1-2
USK-Freigabe:	ab 12 J.

PRO & CONTRA

- ▲ geniale Atmosphäre
- ▲ viele verschiedene Modi
- ▲ große Flugzeugauswahl
- ▼ technisch wäre mehr drin gewesen
- ▼ Steuerung teilweise unpräzise
- ▼ Online-Modus wurde gestrichen

Vielen Dank für das Testmuster an:
Ubisoft

» Ein atmosphärischer Flugshooter mit einem großen Umfang, der leider um den Online-Modus gekürzt wurde und grafisch nicht ganz up to date ist.

» 7
von 10 Punkten

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES





» Lufttritte sind zwar schön anzusehen, dafür aber nicht sehr effektiv.



» Raphael hat die Gabe, Wände hochklettern zu können.

Die grünen Schildkröten im Ninjagewand sind wieder da! Mit Teenage Mutant Ninja Turtles bringt Ubisoft das Spiel zum gleichnamigen Kinofilm auf Wii. Doch was taugt das neueste Ninja-Abenteuer rund um Donatello, Michelangelo, Raphael und Leonardo?

» Aktuell lässt sich beobachten, dass Ubisoft vermehrt auf Videosequenzen setzt, die die Geschichte in sich abwechselnden, comicartigen Bildern erzählt. Angefangen bei **Red Steel** setzt sich dieser Trend auch bei **TMNT** fort. Die vier Ninja-Brüder unterhalten sich gemeinsam mit Ninjutsu-Meister Splinter über die spannendsten Erlebnisse der vergangenen Tage. Als die Turtles noch getrennte Wege gingen, vertrieb sich jeder der vier Grünlinge auf eigene Weise die Zeit. Leonardo ging auf die Suche nach einem Medaillon, Raphael brachte Verbrechern das Fürchten bei und schlüpfte während seiner Schurkenjagd in die Rolle des geheimnisvollen Nightwatcher, Michelangelo trat als Cowabunga-Carl auf Kinderpartys auf und Donatello bekämpfte das Böse in den Straßen New Yorks. Doch bald vereinten sich die Brüder wieder um gegen böse Clans anzutreten, die in der Stadt lauern. Nun hat nur eines Priorität: Teamwork!

AKROBATIK VOM FEINSTEN

Während die vergangenen Geschehnisse der Turtles erzählt werden, spielt man diese Kapitel für Kapitel nach. So beginnt man als Leonardo in einem Dschungel-Level, das als eine Art Tutorial gilt. Gerannt wird mit dem Analog-Stick der Nunchuk-Erweiterung, mit dem A-Knopf wird gesprungen. Doch die Ninja-Turtles wären nicht die Ninja-Turtles, wenn sie nicht noch

mehr auf dem Kasten hätten. Rennt man beispielsweise in flottem Tempo eine Wand entlang und springt anschließend gegen diese, so führt euer Protagonist einen Wandlauf aus, der besonders dann sehr nützlich ist, wenn

„Unverzeihlich ist der fehlende Multiplayer-Modus. Gerade in einem Spiel wie TMNT wäre insbesondere ein Coop-Modus sehr spaßig.“

eine große Schlucht überwunden werden muss. Neben dem Wandlauf ist auch der aus den 3D-Mario-Spielen bekannte Wandsprung mit von der

Partie. Befindet man sich zwischen zwei nah aneinander liegenden Wänden, kann von einer Wand zur anderen gesprungen werden, um so nach ganz oben zu gelangen. Ferner kann man sich auch von einer Stange zur

nächsten schwingen oder aber einen Doppelsprung ausführen. Hierfür muss der A-Knopf relativ schnell zwei Mal hintereinander gedrückt werden.

An einigen Stellen ist auch Teamwork gefragt. Zwar ist man in einem Level stets allein unterwegs, doch können die Brüder dennoch behilflich sein. Voraussetzung dafür ist eine riskante Spielweise. Oben links auf dem Bildschirm ist ein Turtle-Symbol zu sehen. Nutzt man beispielsweise Wände für einen Wandlauf oder macht man andere, spezielle Manöver, so blinkt das Turtle-Symbol auf, was bedeutet, dass ein Bruder ab sofort zur Hilfe bereitsteht. Beispielsweise kann der Bruder nun dabei helfen, von Haus zu Haus zu springen, oder aber können die Turtles im Kampf gemeinsam einen starken Angriff ausführen. Die Sprungpassa-



» Zu hoher Wahrscheinlichkeit warten oben bereits die nächsten Gegner.



» Gegen Endbosse wie diesen muss selten gekämpft werden.

gen in **TMNT** erinnern ziemlich stark an **Prince of Persia**. Auch in **TMNT** zählt nur eines, nämlich das Absolvieren eines Levels durch akrobatische Leistungen. In einem flotten Tempo rennt, klettert, springt und schwingt man den Ninja durch die Levels. Recht erstaunlich ist hierbei die unkomplizierte Steuerung, die sehr leicht von der Hand geht. Man hat stets die volle Kontrolle über den Turtle und überwindet problemlos Passagen, die auf den ersten Blick nahezu unmöglich erscheinen. Schon allein deswegen sind die Akrobatikeinlagen ein Highlight im Spiel. Ein gutes Leveldesign, gepaart mit einer unkomplizierten Steuerung, flotten Spieltempo und wenigen Frustrimenten sorgen für Spaß im Spiel.

EINTÖNIG

Neben den Sprungpassagen müssen die Ninja-Schildkröten natürlich auch im Kampf zeigen was sie drauf haben. Im Laufe eines Levels werden die Sprungeinlagen des Öfteren durch einen Kampf unterbrochen. Doch erscheinen nicht nur ein oder zwei Gegner, nein, man hat es in einem Kampf stets mit Banden von Gegnern zu tun. Doch zeigt sich hier ein großes Manko in **TMNT**. Die Kämpfe werden nach der Zeit sehr eintönig, weil kaum Abwechslung geboten wird. Man rennt im Kampfareal herum und fuchelt mit der Wiimote herum, um Gegnern ein paar Schläge zu verpassen. Schüttelt man den Nunchuk, führt der Protago-

nist einen Sprungtritt aus. Richtig Wirkung zeigt jedoch nur das Schwingen der Wiimote, weil so am meisten Schaden verursacht wird und ein Kampf am schnellsten zu Ende gebracht werden kann. Aufgrund der Tatsache, dass Kämpfe sehr häufig auftreten und fast pausenlos rumgefuchelt werden

muss, wäre hier eine Classic-Controller-Unterstützung angebracht. So wäre der Titel angenehmer zu spielen und die Hand würde durch die ständigen Bewegungen nicht verkrampfen. Zudem bietet die Steuerung zu wenig Möglichkeiten, wodurch schnell auffällt, dass das Spiel hauptsächlich für andere Konsolen entwickelt wurde und Ubisoft sich kaum Gedanken darüber gemacht hat, wie man die Möglichkeiten der Wiimote innovativ in das Spiel mit einbeziehen könnte.

KURZES VERGNÜGEN

Ziemlich enttäuschend ist der Umfang des Spiels. Gerade einmal fünf Stunden sind nötig, um die Story durchzuspielen. Allerdings haben die Entwickler an Bonusmaterial wie Artworks, Kinofilmsequenzen, Herausforderungen und Minispiele gedacht. All dies muss jedoch erst mit Münzen frei-

gekauft werden. Es gibt verschiedene Wege, um Münzen zu erhalten. Erhält man für das Absolvieren eines Levels beispielsweise den A-Rang, so werden dem Konto vier Münzen gutgeschrieben. Es ist wahrlich keine Kunst den A-Rang für einen Level zu erhalten, denn sowohl die Sprungeinlagen als auch

die Kämpfe sind sehr anspruchslos. Ein Level-Rang setzt sich aus den Rängen für die Spieldauer eines Levels, die Anzahl der dort gefundenen Münzen und den erlittenen Schaden zusammen. All diese Faktoren werden am Ende eines Levels bewertet, wobei A+ die beste Wertung ist und folglich auch am meisten Münzen einbringt. Unverzeihlich ist der fehlende Multiplayer-Modus. Gerade in einem Spiel wie **TMNT** wäre insbesondere ein Coop-Modus sehr Spaßig. Technisch wäre das auch kein Problem, so war doch selbst beim 2004 erschienenen Cube-Ableger von **Teenage Mutant Ninja Turtles** ein Kooperativmodus verfügbar und auch beim NES- bzw. SNES-Teil sorgte ein solcher Modus für Furore. Grafisch muss sich das Spiel jedoch nicht vor anderen Wii-Spielen verstecken. Zwar tritt bei keinem Szenario des Spiels ein „Wow!“-Effekt auf, doch sehen so ei-

STATEMENT

Langeweile

TMNT hat mich besonders durch die spaßigen Sprungeinlagen ziemlich überrascht. Es macht Spaß, in flotten Tempo durch die Levels zu laufen und verschiedene Hürden und Schluchten zu überwinden. Doch hält dieser Spaß leider nicht lange an. Die langweiligen Kämpfe sorgen dafür, dass das Spaßgefühl schnell zum Langeweilegefühl wechselt. Hinzu kommt der fehlende Multiplayer-Modus und der sehr magerer Umfang. Selbst das Bonusmaterial kann nichts daran ändern, dass das Spiel nach kurzer Zeit zur Seite gelegt wird und dort für lange Zeit bleibt. Schade, denn aus **TMNT** hätte echt was werden können!

Damian Figoluszka

nige Spiele auf Nintendos Wii, insbesondere der Großteil aller Ubi-Ports, um einiges schlechter aus. Die Texturen sind akzeptabel, Grafikfehler fallen keine auf, an der Größe der Levels gibt es ebenfalls nichts auszusetzen und die Kamera erledigt mehr oder weniger gut ihren Dienst. Insgesamt ist **TMNT** grafisch auf gutem Gamecube-Niveau, wenn auch die Anzahl der Polygone sowohl bei den Protagonisten, als auch bei Gegnern arg zu wünschen übrig lässt.

Damian Figoluszka

DATEN & FAZIT

TMNT



Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Genre: **Action-Adventure**
Spieler: **einer**
USK-Freigabe: **ab 12 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ spaßige Akrobatikeinlagen
- ▲ gute deutsche Sprachausgabe
- ▲ Bonusmaterial/Wii-exklusive Minispiele
- ▲ akzeptable Grafik
- ▼ langweilige Kämpfe
- ▼ fehlender Multiplayer-Modus!
- ▼ geringer Umfang
- ▼ ideenarme Steuerung

Vielen Dank für das Testmuster an:
Ubisoft

» Ein spaßiges Action-Adventure, dem es insbesondere wegen des fehlenden Multiplayer-Modus' an Langzeitmotivation mangelt.

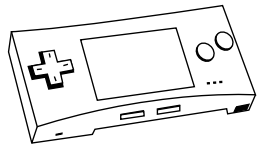
7
von 10 Punkten



» Um einen Team-Angriff ausführen zu können, muss die Coop-Leiste gefüllt sein.



» Diesen Biker erwartet sehr bald eine böse Überraschung.



Turtles-Fans, denen die Konsolenfassung von Teenage Mutant Ninja Turtles zu wenig Nostalgiegefühl vermittelt, werden vor Freude in die Luft springen. Auch der gute alte Gameboy Advance bekommt eine Version des neusten Turtles-Abenteuers spendiert und bietet traditionelles Gameplay, das schon zu SNES-Zeiten für Furore sorgte.

Wie in der Konsolenfassung auch beginnt die Story des Spiels mit dem Öffnen eines Buches. Es wird die Geschichte erzählt, wie die Turtles getrennte Wege gehen und der Foot-Clan für Unheil sorgt. So entstehen Kapitel, die man selbst nachspielen muss. Im Gegensatz zu anderen Versionen wurde die Gameboy Advance-Fassung von **TMNT** in der klassischen 2D-Sicht gehalten, wie man sie vom Super Nintendo kennt. Anders wäre es auf dem kleinen Gerät auch kaum möglich. Die Steuerung ist schnell und einfach erklärt. Man bewegt sich mit dem Steuerkreuz, springt auf A, mit B werden Schläge und Tritte ausgeführt. Man läuft klassischerweise von links nach rechts durch verschiedene Gebiete wie Gassen oder Dächer, wobei sehr häufig Kampfszenen vorkommen, in denen es gilt, in einem Kampfareal eine bestimmte Anzahl von Gegnern zu vermöbeln. Dabei können Gegenstände wie Stangen oder Schwerter nützlich sein, die von erledigten Gegnern hinterlassen werden und für kurze Zeit genutzt werden können. Auch Mülltonnen können aufgehoben und gegen Gegner geworfen werden. Oder aber man hebt einen auf dem Boden liegenden Gegner auf und wirft ihn gegen einen anderen. Die Kämpfe bieten viel Abwechslung und sind dadurch nicht so eintönig wie bei der von uns ebenfalls getesteten Wii-Version von **TMNT**. Hat man alle in einer Kampfszene erschienenen Gegner besiegt, erscheint das obligatorische

„Go! Go! Go!“ auf dem Bildschirm und man kann weitergehen. Am Ende eines jeden Kapitels muss ein Endgegner besiegt werden, der es oftmals in sich hat. Sehr schön fällt hier auf, dass die Endgegner nicht nur lieblos dahingesetzt, sondern gut durchdacht wirken. Den Schwierigkeitsgrad des Spiels kann man zu Beginn selbst bestimmen. Der Spieler kann zwischen leicht, mittel und schwer wählen. Oben links auf dem Bildschirm sind neben der Lebensanzeige auch die Levelpunkte eingeblendet. Sollte die Lebensanzeige nicht mehr ganz voll sein, kann sie beispielsweise mit einem Apfel, der gelegentlich von besiegten Gegnern hinterlassen wird, aufgefüllt werden. Punkte werden während der Kämpfe gesammelt. Einfache Schläge oder Tritte bringen wenige Punkte auf

Rang aufsteigen und somit seine Fähigkeiten verbessern. Diese können auch dann verbessert werden, wenn man sich spezielle Sportbekleidung oder Trainingsgegenstände kauft. Nicht nur Mahlzeiten, sondern auch Geldmünzen erhält man von besiegten Gegnern und damit können auch Extraleben, Erfahrungspunkte oder Kampfgegenstände gekauft werden, die allerdings nicht ewig genutzt werden können. **TMNT** bietet viel Action und ist ein guter Grund dafür, den guten alten Gameboy Advance mal wieder herauszukramen, wenn man denn nicht einen Nintendo DS (Lite) besitzt. Einzig der etwas geringe Umfang und der leider fehlende Multiplayer-Modus sind negativ erwähnenswert. Besonders letzteres ist völlig unverständlich, so war zu damaliger Zeit der Super Nintendo-Ableger

„TMNT bietet viel Action und ist ein guter Grund dafür, den guten alten Gameboy Advance mal wieder herauszukramen.“

euer Punktekonto, macht ihr allerdings große Combo-Angriffe, bekommt ihr wesentlich mehr Levelpunkte gutgeschrieben. Am Ende eines Levels sind sowohl die Levelpunkte, als auch die Anzahl der besiegten Gegner und genutzten Gegenstände in den Kämpfen, ausschlaggebend dafür, wie viele Erfahrungspunkte der Turtle erhält. Mit Erfahrungspunkten kann ein Turtle einen

von Ninja Turtles ein Hit im Multiplayer und auch bei der Gameboy Advance-Fassung von **TMNT** wäre ein Coop-Modus kein Ding der Unmöglichkeit. Wobei DS-Besitzer aufgrund des fehlenden Linkkabel-Anschlusses sowieso den Kürzeren ziehen würden, denn so wäre ein solcher Modus in der Tat nicht möglich.

Damian Figoluszka

STATEMENT

SNES-Zeiten

Ich bin wirklich überrascht. Für den guten alten Gameboy Advance erscheinen auch heute noch gute Spiele, wozu man **TMNT** allemal einreihen kann. Das Spiel ist leicht erlernbar und somit für jedermann zugänglich. Doch das Allerwichtigste ist, dass der Titel Spaß macht! Es macht Laune, Massen von Gegnern zu vermöbeln, ihnen Gegenstände gegen den Kopf zu werfen oder Combo-Angriffe auszuführen. Jene, die schon zu SNES-Zeiten mit den Turtles ihre Freude hatten, werden auch hier nicht enttäuscht.

Damian Figoluszka

DATEN & FAZIT

TMNT



Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **4Kids Entertainment**
Genre: **Action-Adventure**
Spieler: **einer**
USK-Freigabe: **ab 12 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ traditionelles Turtles-Gameplay
- ▲ einsteigerfreundlich
- ▼ kein Mehrspieler-Modus
- ▼ Umfang hätte größer ausfallen können

Vielen Dank für das Testmuster an:
Ubisoft

» **8**
von 10 Punkten

» Old-School-Turtles-Gameplay kann auch heute noch überzeugen.



» Mithilfe des Stylus werden Hindernisse beiseite geräumt.



» Jetzt wirds heiß – Feuerrayman in Aktion.

RAYMAN RAVING RABBIDS

Vier Monate nach der soliden Wii-Fassung erscheint nun auch ein Ableger des Spiels mit den psychisch gestörten Hasen auf dem Nintendo DS. Doch diese besteht nicht wie die Wii-Version nur aus Minispielen, sondern liegt in der von Rayman gewohnten Form, einem Jump'n'Run, vor. Doch kann dieses auch überzeugen?

» Die Story von **Rayman Raving Rabbids** ist auch in der DS-Fassung gleich geblieben: Hasen aus dem Weltraum kommen und greifen die Erde an. Warum sie ihr Hauptaugenmerk ausgerechnet auf Rayman legen ist nicht in Erfahrung zu bringen. Auf jeden Fall muss Rayman den Plan der Hasen vereiteln. Dabei hat er seine gewohnte Waffe zur Verfügung: seine Faust, welche er - aufgrund der Tatsache, dass ihm Arme und Beine fehlen - auf seine Gegner schleudern kann. Eine Neuerung bei den Waffen hat sich Ubisoft auch einfallen lassen: Rayman kann ab sofort auch Lums durch die Luft schießen. Diese kleinen Freunde findet man überall auf der Karte verteilt, entweder einzeln oder in Fünfer- bzw. Zehnergruppen.

HASEN SPRINGEN GERNE

Wie bei **Super Mario** springt Rayman in **Rayman Raving Rabbids** von Plattform zu Plattform, sammelt dabei Lums und Sterne ein und versucht, die Gegner, die er auf dem Weg trifft, mit seiner Faust zu erschlagen. Dabei kann er natürlich auch wieder seine Haare als Helikopter einsetzen, um größere Abgründe zu überfliegen. Als kleines Feature kann sich Rayman auch noch auf gewissen Punkten Kostüme anlegen, die ihm bestimmte Fähigkeiten verleihen. So kann er sich in einen Hippie verwandeln und einen runden Stein hervorzubringen, den er dann an die richtige Stelle gerollt als Podest verwenden kann, oder als Rocker mit Bomben Türen aufsprengen. Da man diese Fähigkeiten erst im Laufe des Spiels



» Vorsicht vor den Stacheln.

lernt, zwingen sie dazu, frühere Levels nochmal zu absolvieren, da diese am Schluss meistens drei verschiedene Ausgänge enthalten.

HASEN ENTWICKELN KEINE SPIELE

So simpel wie die Entwickler die Story gehalten haben ist auch die Grafik, welche auch das größte Manko im Spiel darstellt. Spielfiguren wie zum Beispiel die Lums bestehen aus wenigen Pixeln und könnten genauso ein gelber Haufen sein und wenn man nicht wüsste, dass die weißen rechteckigen Dinger Hasen und die roten Rechtecke auf ihnen deren Augen sein sollen, würde man sie nicht erkennen. Uns so zieht sich die grässliche Grafik durch das ganze Spiel und stört den Spielfluss ungemein, vor allem wenn man weiß, dass die Gameboy Advance-Fassung die Hälfte kostet und um einiges schöner aus-

sieht. Einen Vorteil hat diese Grafik aber: es fällt nicht allzusehr auf wie schlecht das Gegnerdesign ist. Aber auch die Musik lässt zu wünschen übrig. Hier haben die Entwickler einfach die Coverversionen der Wii-Fassung recycelt und lassen sie im Spiel ohne Loops oder Fades wie auf einem MP3-Player lieblos nacheinander abspielen, aber die Musik eines Partyspiels passt zu dem Jump'n'Run-Stil überhaupt nicht.

HASEN MÖGEN YOSHIS

Nach jedem Jump'n'Run-Part sahen sich die Entwickler offenbar gezwungen, einen Touchscreenpart einzubauen. Dieser gliedert sich meistens in zwei Abschnitte:

„Schon mit dem zum DS Launch erschienenen Rayman DS hat Ubisoft bewiesen, wie schlecht Rayman auf dem DS sein kann, doch mit Raving Rabbids setzen sie noch einen drauf.“

zuerst darf ein komplett sinnloses Rätsel gelöst werden, zum Beispiel ein Puzzle mit 8 Teilen oder ein Memory, und danach kommt eine Yoshi Touch & Go-ähnliche Sequenz in der Rayman dumm geradeaus läuft, während man ihm mit Hilfe des Touchscreens Hindernisse und Gegner aus dem Weg räumen muss.

HASEN WIRD SCHNELL SCHLECHT

Auch wenn in RRR ein recht gutes



» Eines der aufregenden Minispiele *gähn*.

Jump'n'Run steckt, gibt es einfach zu viele störende Aspekte, die einen davon abhalten, es zu genie-

DATEN & FAZIT

RAYMAN RAVING RABBIDS



Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft**
Genre: **Jump & Run**
Spieler: **einer**
USK-Freigabe: **ab 6 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ Recht gutes Jump'n'Run
- ▲ Nutzung aller DS-Hardwaredetails
- ▼ Grauvoller Pixelhaufen
- ▼ Recycelte Partymusik
- ▼ Recht kurz
- ▼ Level müssen oft wiederholt werden

Vielen Dank für das Testmuster an:
Ubisoft

» 4
von 10 Punkten

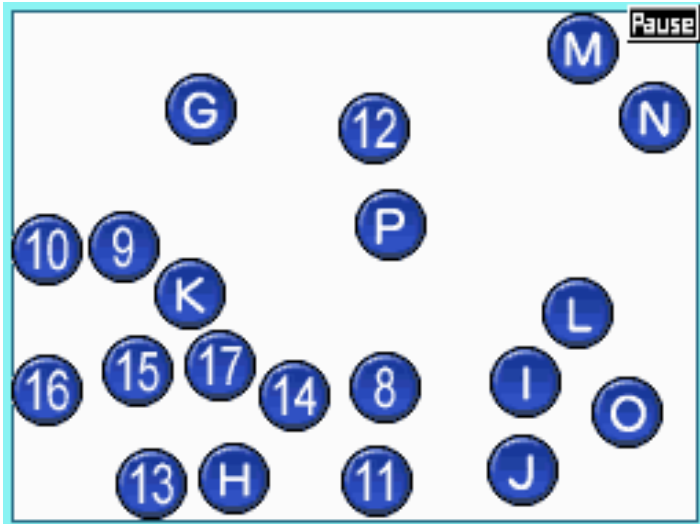
» Ein weiterer Teil der Rayman-Reihe, diesen kann man aber getrost ignorieren.

STATEMENT

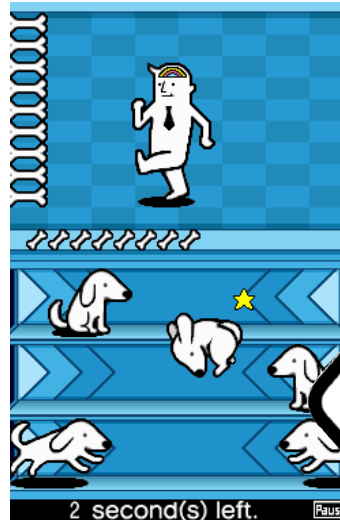
Spaßbringer

Erst wollte ich schon aufhören zu spielen, weil das Spiel viel zu einfach war, aber ich biss die Zähne zusammen und machte weiter, jetzt ist es mir zu schwer. Aber das Spiel schafft es, obwohl ich nur noch verliere, mich noch immer zu fesseln. Ganz positiv ist mir die Musik aufgefallen, und das so sehr, dass ich mir den Soundtrack bestellt habe.

Emanuel Liesinger



» Der Hirnstresstest: Die Zahlen und Buchstaben müssen in der richtigen Reihenfolge berührt werden.



» Schnelligkeit ist gefragt, wenn man die Hunde fangen will.

MIND QUIZ

Backe, backe Kuchen. Man nehme ein einfaches Rezept, kostengünstige Zutaten und erreiche damit ein breites Kundenspektrum. Fertig ist die Gelegenheitsspielertorte; Und ein jeder will ein Stückchen davon abhaben.

Wer nach **Dr. Kawashimas Gehirnjogging** und einem Aufenthalt auf der **Big Brain Academy** immer noch meint seine grauen Gedächtniszellen weiterhin auf Trab halten zu müssen, der hat mit **Mind Quiz** neue Nahrung für das Gehirn bekommen.

WIE ALT IST DEIN GEHIRN?

Mind Quiz will dem Spieler in zwanzig Trainingsaufgaben helfen, die Eigenschaften des Gehirns zu verbessern. Der Fortschritt kann dabei jederzeit in einem Hirnstresstest und Hirnaltertest in Erfahrung gebracht werden.

Diese zwei Tests laufen im Grunde nach dem selben Schema ab. Beim Hirnaltertest sollen Zahlen in der richtigen Reihenfolge auf dem Touchscreen berührt werden. Anhand der Schnelligkeit und der richtigen Reihenfolge wird der Test ausgewertet. Beim Hirnstresstest wird diese Aufgabe erschwert, indem nun neben den Zahlen auch die Buchstaben des Alphabets chronologisch berührt werden müssen.

TRAINING IST ALLES

Mithilfe von Trainingsaufgaben sollt ihr Fähigkeiten wie etwa Reaktionsvermögen oder Aufmerksamkeit verbessern. Zwanzig verschiedene Spielchen sind dafür vorhanden. Die Mehrzahl muss jedoch erst durch gutes Absolvieren vorangehender Aufgaben freigeschaltet werden. Die meisten dieser Aufgaben ähneln Minispielen, die so auch in anderen Spielen vorkommen könnten und erwecken nicht den Eindruck, dass dadurch das Gehirn trainiert wird. Wenn man sich die Reihenfolge von Tönen merken oder unter Zeitdruck Rechenaufgaben lösen soll, ist es durchaus einleuchtend, dass hiermit konditioniert wird. Wenn es aber gilt, über den Bildschirm rennende Hunde zu berühren oder herabfallende Glasscherben durch einfaches Berühren auf dem Touchscreen zu zerstören, fühlt man sich eher in ein MarioParty-Spiel versetzt, als in ein seriöses Gedächtnisspiel.

Mind Quiz bietet nur wenige Glanzpunkte. Einzig lobenswert sind der relativ günstige Preis (etwa 30€), die Sprachausgabe (eine nette Da-



» Die Punkte, die der Hund abläuft, müssen gemerkt und wieder gegeben werden.

STATEMENT

Öde

Wer nach Dr. Kawashimas Gehirnjogging und Big Brain Academy immer noch auf der Suche nach Spielen solcher Art ist, darf zugreifen. Besitzt jemand diese Spiele jedoch nicht und möchte sich ein solches Gehirntrainingsspiel zulegen, dann sollte er lieber zum interessanteren und motivierendem Dr. Kawashima greifen.

Jonas Weiser

menstimme erklärt euch vor jeder Aufgabe, was zu tun ist) und die Beschreibung eures Gehirns, die euch nach jedem absolvierten Test gegeben wird. Demgegenüber stehen die fehlende Motivation, das Spiel überhaupt regelmäßig zu spielen und um damit die Gehirneigenschaften zu verbessern, sowie die schlichte Präsentation. Auch die zwei Maskottchen im Spiel, ein Hund mit krawattentragendem Herrchen, können hier nichts mehr retten.

Jonas Weiser

DATEN & FAZIT

MIND QUIZ



Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Sega**
Genre: **Gehirn-Software**
Spieler: **einer**
USK-Freigabe: **ohne Altb.**

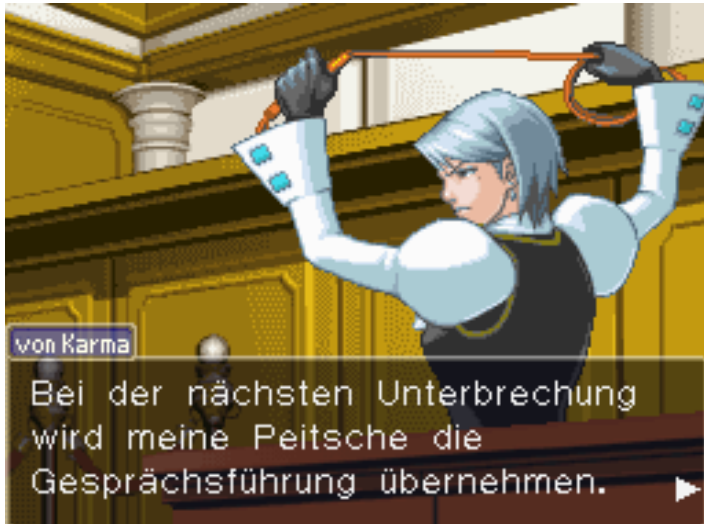
PRO & CONTRA

- ▲ Sprachausgabe
- ▼ Mangelnde Motivation
- ▼ Schlichte Präsentation
- ▼ Erweckt eher den Eindruck einer Minispielsammlung

Vielen Dank für das Testmuster an:
Ubisoft

» „Da steh ich nun, ich armer Tor und bin so klug als wie zuvor.“ J. Wolfgang von Goethe

» 6 von 10 Punkten



» Was die Peitsche in Frau Staatsanwältin Händen zu bedeuten hat, bleibt der Fantasie des Spielers überlassen.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY JUSTICE FOR ALL

In der Rolle des jungen Anwalts Phoenix Wright versucht ihr im Gericht eure Mandaten vor einer Verurteilung zu bewahren, indem ihr Zeugenaussagen in Frage stellt und Beweismittel, die ein anderes Licht auf den Tathergang werfen, einreicht.

» Ace Attorney – Justice For All ist, wie schon der Vorgänger, eine Portierung eines Ablegers für den GameBoy Advance, welcher nie in Deutschland erschienen ist.

ES WAR NICHT DER GÄRTNER

Vier neue Kriminalfälle warten darauf, von euch gelöst zu werden. Der Ablauf ist dabei seinem Vorgänger treu geblieben. Ihr besucht den Tatort eines Verbrechens, sammelt Beweise und sprecht mit Augenzeugen vor Ort. Habt ihr genügend Material zusammen, beginnt die Gerichtsversammlung. Hier treten Zeugen auf, die ihr im Kreuzverhör genauer vernehmen und dadurch die Wahrheit aus ihnen entlocken könnt. Es bedarf auch der Einbringung von Beweisen, um das Gedächtnis der Zeugen auf den richtigen Weg zu lenken oder Falschaussager in die

Ecke zu drängen. Alles wie schon aus dem Vorgänger bekannt. Und überhaupt sind Erneuerungen in Justice For All eher spärlich gesät. Neu hinzugekommen ist das „Magatama“. Diese Fähigkeit erlaubt euch, zu erkennen, wenn Zeugen und Personen vor euch etwas verschweigen wollen. Durch das Auswählen der passenden Fragen und Beweise könnt ihr diese Blockaden der Personen lösen und so hinter ihre Geheimnisse kommen.

TIPP, TIPP, HURRA

Auch in Sachen Spielmechanik bleibt man sich treu. Auf dem oberen Bildschirm werden die Szenarien dargestellt. Mit dem Touchscreen können Textpassagen fortgeführt werden, Gegenstände genauer betrachtet oder Eingaben ausgewählt werden. Auch die Darbietung des Spiels hat sich nicht verändert.



» An Tatorten könnt ihr mit Personen sprechen, euch in der Umgebung bewegen und diese auch untersuchen.

Dreidimensionale Effekte kommen erst gar nicht vor und der Ablauf ähnelt mit seinen karg animierten 2-D Personen eher einem Manga. Abwechslung und Action ist dem Spiel ein Fremdwort und man

meint, man hätte es durch die vielen Textpassagen eher mit einem Buch anstatt einem Spiel zu tun.

Jonas Weiser

STATEMENT

Einspruch

Wer sich für Ace Attorney entscheidet, muss viel Bewegungsfreiheit abgeben. Das ganze Spiel liest sich wie eine Geschichte, in der man nur bedingt eingreifen kann. Es gibt nur einen passenden Lösungsweg, den man nicht verlassen kann. Die Zeugen kann man nur durch Auswählen von vorgegebenen Fragen angreifen und Beweismittel bewirken auch nur dann etwas, wenn sie im Script vorgesehen sind. Wer schon mit dem ersten Teil für den Nintendo DS seine Freude hatte, wird auch jetzt nicht enttäuscht.

Jonas Weiser

DATEN & FAZIT

ACE ATTORNEY – JUSTICE FOR ALL



Publisher: **Nintendo**
Entwickler: **Capcom**
Genre: **Adventure**
Spieler: **einer**
USK-Freigabe: **ohne Altb.**

PRO & CONTRA

- ▲ Psychische Blockaden-Feature
- ▲ Einfache Steuerung
- ▼ altbackene Präsentation
- ▼ kaum Entscheidungsfreiheit

Vielen Dank für das Testmuster an:
Ubisoft

» Nicht jedermanns Ding. Nur für Hobbydetektive und Leseratten interessant.

» 7
von 10 Punkten



» Auf dem oberen Bildschirm sieht ihr die Statusansicht des aktuell ausgewählten Fahrgeschäftes. Auf Wunsch natürlich auch frei kalibrierbar.



» Eure Mädchen für Alles verschönern die Gehwege automatisch mit Blümchen.

THEME PARK DS

Aufbaustrategie flimmert zumeist über die Monitore unserer Heimcomputer, auf Spielekonsolen selbst findet man dieses Genre nur selten. Verirrte sich doch ein solcher Geselle auf die heimischen Geräte, so konnte die Steuerung mangels Maus nie vernünftig umgesetzt werden. Das Erscheinen des Nintendo DS sollte eine baldige Änderung dieses Status Quo herbeiführen – doch die Entwickler ließen sich Zeit. Nun kommt ein ganzes Rudel Aufbaustrategie auf uns zu, denn neben Theme Park von EA erscheinen weiterhin Anno 1701 sowie Die Siedler in der nächsten Zeit.



» Bei dem Titel handelt es sich um eine Umsetzung des 1994 unter Leitung von Peter Molyneux entwickelten PC-Spiels. Das Spielprinzip ist dabei schnell erklärt: Ihr schlüpft in die Rolle eines Freizeitparkmanagers und habt die Aufgabe, euren eigenen Park aufzubauen, zu verwalten und um so nicht zuletzt möglichst viel Geld zu scheffeln. Damit der (virtuelle) Kontostand am Ende auch wirklich ein breites Grinsen aufs Ge-

sicht zaubert, solltet ihr die Parkbesucher auch bei Laune halten. Denn: Nur glückliche Kunden sind zahlende Kunden.

GRENZENLOS

Auch wenn das Spiel euch bestimmte Ziele zur Auswahl gibt, so liegt der eigentliche Reiz von **Theme Park** doch viel mehr darin, die Entwicklung eures eigenen Freizeitparks bis an die Grenze der Ausbaubarkeit mitzuverfolgen. Am Anfang steht lediglich leerstehendes Land, das von euch bebaut werden will. Dann legt ihr Wege an, baut Imbissbuden und natürlich auch das, worauf es in einem

Freizeitpark ankommt: Achterbahnen, Karussells und Riesenräder! Aber auch andere Dinge wie die Einrichtung von Gattern für Warteschlangen, Plumpsklos oder der Einsatz von Mechanikern bestimmen euren Alltag als Manager. An alle Details wurde gedacht. Damit die Fülle der Aufgaben nicht überhand nimmt, bietet das Spiel drei verschiedene Schwierigkeitsgrade. Auf Einfach konzentriert ihr euch lediglich auf den Bau der Attraktionen und kommt weniger den Managementaufgaben nach. Im Simulations- und Komplettmodus müsst ihr dann auch das Lagerhaus mit Hamburgern selbst



» Das Spiel empfängt euch nach dem Einschalten des DS mit einem hübschen vorgerenderten Intro.

befüllen (was leider nervig ist, da man dies einfach zu häufig machen muss) oder in Verhandlungen um neue Tarife für die Mitarbeiter oder Produktpreise treten. Dies wurde sehr nett über ein Minispiel gelöst, in dem ihr eure Hand „symbolisch“ der Hand des Verhandlungspartners entgegenstrecken könnt um ein für euch möglichst günstiges Ergebnis zu erzielen. Im (in der Realität undenkbaren) Idealfall müsst ihr nach dem Termin im Büro weniger berappen als noch zuvor.

HIER WERDEN SIE GEHOLFEN

Das Spiel stellt euch einen Berater zur Seite, der euch stets mit nützlichen Tips versorgt, wie ihr eure Einnahmesituation verbessern könnt. Häufig werdet ihr darauf hingewiesen, Attraktion XY zu bauen, denn je mehr Geschäfte, desto mehr Gäste. Nach einiger Spielzeit verlieren die Ratschläge häufiger ihren Wert und sollten besser ignoriert werden. Beispielsweise soll man ständig Wegweiser zum Ausgang aufstellen – selbst wenn an jeder Straßenecke solche aufgestellt sind und sich in eurem Park durch ein geschicktes Einbahnstraßensystem niemand verlaufen kann.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Zwar hat sich an den Möglichkeiten und der technischen Umsetzung des Titels, abgesehen vom stimmungsvollen vorgerenderten

Intro, seit DOS-Zeiten nichts geändert, jedoch wurde die Steuerung des Titels von EAs Studio in Japan sehr gut an den DS angepasst. Die Befehle erteilt ihr dem Spiel vorgeründigt mit dem Stylus, während ihr den Bildausschnitt am besten mit dem Steuerkreuz bzw. den Aktionsknöpfen verschieben könnt. Per simplem Antippen wählt ihr eine betreffende Schaltfläche aus, besondere Aktionen werden

„Zwar hat sich an den Möglichkeiten und der technischen Umsetzung des Titels, abgesehen vom stimmungsvollen vorgerenderten Intro, seit DOS-Zeiten nichts geändert, jedoch wurde die Steuerung des Titels von EAs Studio in Japan sehr gut an den DS angepasst.“

mit dem hier eingesetzten Doppelpick-Pendant aktiviert, in dem ihr an die betreffende Stelle entweder ein Kreuz oder einen Häkchen malt. Sehr gut funktioniert auch das Zusammenspiel der beiden Bildschirme, die ihre Anzeige so verschieben, dass ihr die volle Kontrolle über eure Fahrgeschäfte habt.

Technisch bewegt sich der Titel weit unter den Möglichkeiten des Nintendo DS: Man sieht dem Spiel die 13 Jahre eben doch an. Die Attraktionen sind zwar kunterbunt gestaltet, doch etwas platt kommen sie schon daher. Mehr Anima-



» Genug Fressbuden will das Volk, denn sonst geht es nicht nur in den Hungerstreik, sondern gibt auch weniger Geld aus.

tionen hätten dem Spiel gut getan. Der Sound beschränkt sich auf eine ständig dudelnde Hintergrundmusik, die wahrscheinlich jeder recht schnell ausschalten wird. Diese Probleme tun dem Spielspaß noch keinen Abbruch, aber Mankos wie die Tatsache, dass weder die Ansicht noch die Gebäude drehbar sind, schränken euch in der Bewegungsfreiheit doch ein. Auch wenn man eine Portierung programmiere-

STATEMENT

Spaßbringer

Bisherige Umsetzungen von Aufbauspielen konnte man bisher auf gut Deutsch in die Tonne treten. Umso dankbarer bin ich da für Theme Park, das zeigt, was auf diesem Gebiet noch möglich ist. Umso gespannter bin ich auf die kommenden Spiele Anno 1701 und Die Siedler.

Robert Rabe

DATEN & FAZIT

THEME PARK DS



Publisher: EA
Entwickler: EA Japan
Genre: Simulation
Spieler: einer
USK-Freigabe: ohne Altb.

PRO & CONTRA

- ▲ Enormer Langzeitspaß
- ▲ 29 Attraktionen und 17 Geschäfte
- ▲ sehr gut angepasste Steuerung
- ▼ Nur ein Spielstand
- ▼ Keine unterschiedlichen Perspektiven
- ▼ Multiplayer de facto nicht existent

Vielen Dank für das Testmuster an: EA

» 7
von 10 Punkten

» Gelungene Umsetzung des DOS Klassikers.

ren möchte, so wäre zumindest die Integration dieses Features Pflicht gewesen.

Theme Park DS wird vor allem Liebhaber der Aufbaustrategie mehrere Stunden lang beschäftigen. Schon nach wenigen Minuten stellt sich das Ich-will-nicht-aufhören-Gefühl ein, das euch immer weiter spielen lässt. Leider gibt es doch jede Menge Detailmankos die den Spielspaß mitunter auch stark trüben. Genrefreunde können bedenkenlos zugreifen, alle anderen sollten sich überlegen ob sie die Ecken & Kanten verschmerzen können.

Robert Rabe



» Kreise müssen um Pokémon gezeichnet werden, ohne dass sie dabei Hindernisse berühren.



» Als Ranger wird euch ein festes Pokémon zugewiesen, das euch immer begleitet.



POKÉMON RANGER

Dreizehn Monate nach den Einwohnern des Lands der aufgehenden Sonne können auch wir uns endlich über, das als Touchscreenkiller berüchtigte, Pokémon Ranger freuen. Doch hat sich die lange Wartezeit gelohnt?

» **Pokémon Ranger** spielt in einer neuen Region – Fiore. Weit entfernt von allen bisher bekannten Regionen gibt es in Fiore keine Pokémon-Trainer. Pokémon und Menschen leben zusammen und werden von manchen Bewohnern als Haustier gehalten. Doch auch ohne Trainer gibt es randalierende Pokémon oder Gruppen die kleinen Monster für böse Zwecke missbrauchen möchten – hier kommen die Ranger ins Spiel.

TRAINER VS. RANGER

Die Pokémon Ranger überwachen Fiore und helfen bei Problemen mit Pokémon jeglicher Art. Ob es nun darum geht ein verschwundenes Pokémon zu finden oder das Wasserwerk von Slei-

mas zu befreien; darum kümmern sich die Ranger. Ihr besonderes Werkzeug ist dabei der von Professor Hastings entwickelte FangKom, ein neuartiges Gerät, was Pokémon nicht wie üblich einfängt, sondern beruhigt und sie dazu bewegt sich dem Ranger anzuschließen. Hat der Ranger ein Pokémon erstmal besänftigt, folgt es ihm so lange bis es helfen durfte oder frei gelassen wird. So muss der Ranger zum Beispiel ein Wasser-Pokémon Fangen, um einen brennenden Baum zu löschen, oder mit einem Feuer-Pokémon einen umgefallenen Baum niederbrennen. Nachdem die Hilfe des Pokémon ein Mal benötigt wurde, wird es automatisch wieder in die Wildnis entlassen.

I WANNA ROCK!

Die Story von **Pokémon Ranger** ist einfach erklärt. Der Hauptcharakter Lunas schreibt schon länger Briefe



» Pokémon haben spezielle Fähigkeiten, die bei der Beseitigung von Hindernissen helfen.



» Nur durch schnelle Kreisbewegungen lassen sich Pokémon fangen.

STATEMENT

Spaßbringer

Als ich mir Pokémon Ranger besorgt habe, war es eher ein Verzweiflungskauf weil kein Hotel Dusk mehr auf Lager war. Doch jede Minute, die ich mit diesem Spiel verbracht habe, hat mich neugieriger auf die Welt der Pokémon gemacht, und nach fast zwei Jahren Pause bin ich inzwischen sogar wieder soweit am Nachmittag die Pokémon-Animes auf RTL 2 zu schauen. Voller Freude sehe ich mit den zwei neuen Pokémon-Editionen auch wieder großes auf uns zukommen.

Emanuel Liesinger

an Spencer, einen der Anführer der Pokémon Ranger. Spencer lädt Lunas daraufhin ein nach Fiore zu kommen um Pokémon Ranger zu werden. Dort angekommen muss Lunas erstmal ein paar langweilige Missionen erledigen bis er Professor Hastings von Ringstadt nach Herbstenu eskortieren darf. Während dieser Eskorte greift die PowerRockBande an und stiehlt Professor Hastings neueste Entwicklung – den SuperFangKom. Mithilfe dieses SuperFangKoms startet die PowerRockBande nun einen Angriff auf die Ranger, und das muss natürlich verhindert werden.

TOUCHSCREENKILLER

Wer will, kann Pokémon Ranger komplett via Touchscreen steuern. Selbst das Gehen wird durch Berühren der gewünschten Richtung auf dem Touchscreen ermöglicht. Wer

will kann aber auch das Steuerkreuz verwenden. Die richtigen Touchscreenfeatures enthüllt das Spiel erst beim Verwenden des FangKom. Nähert man sich einem Pokémon beginnt automatisch der Kampf. Hier muss man nun mithilfe des Stylus schnell Kreise um das Pokémon ziehen. Je stärker das Pokémon ist, desto mehr Kreise benötigt man um es zu beruhigen. Die benötigte Anzahl wird mit einer Zahlenangabe über dem Pokémon angezeigt. Hat man genügend Kreise um das Pokémon gezogen muss man den Stylus einfach absetzen und das Pokémon wird der Gruppe hinzugefügt.

PI-KA-CHUUUUU

Technisch ist Pokémon Ranger knapp über GBA-Niveau, die Stimmen der Pokémon bestehen leider noch immer aus dem gleichen

„Fangwerkzeug ist dabei kein Pokéball, sondern das FangKom, ein neuartiges Gerät, was Pokémon nicht wie üblich einfängt, sondern beruhigt und sie dazu bewegt sich dem Ranger anzuschließen.“

Computergenerierten krächzen wie schon im ersten Pokémon-Spiel. Inzwischen kann es doch nicht mehr so schwer sein, die Stimmen aus dem Anime ins Spiel zu integrieren – das hat 2000 bei Pokémon Snap schon funktioniert.

Jeder Pokémon Ranger-Spieler sollte wenn möglich eine Bildschirmfolie für seinem Touchscreen



» Die Grafik kann sich sehen lassen, wenn auch mehr möglich gewesen wäre.

kaufen, denn die schnellen Kreisbewegungen, welche im Spiel unzählige Male vorkommen, strapazieren ihn noch stärker als das zum

Launch erschienene Project Rub. Insgesamt ist Pokémon Ranger ein interessantes Spiel, welches sich perfekt für die Wartezeit auf Pokémon Perle & Diamant eignet, vor allem auch weil man mit Hilfe von Pokémon Ranger an das legendäre Pokémon Manaphy in Perle & Diamant kommt.

Emanuel Liesinger

DATEN & FAZIT

POKÉMON RANGER



Publisher: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratory, Inc.
Genre: Action RPG
Spieler: einer
USK-Freigabe: ohne Altb.

PRO & CONTRA

- ▲ Über 200 Pokémon
- ▲ komplett neues Spielprinzip
- ▲ Manaphy für Perle/Diamant kann gefangen werden
- ▼ Pokémon krächzen wie eh und je
- ▼ Nach etwa 15 Stunden zu Ende

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo

» 7
von 10 Punkten

» Nette Abwechslung
im großen Universum
der Pokémon



» Bowser stürmt in Richtung Tor – wird man ihn stoppen können?

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Schon bald, nämlich am 25. Mai dieses Jahres, darf Mario sein fußballerisches Können aufs Neue beweisen. Was das bedeutet? Für Nintendos neueste, momentan spielehungrige Konsole erscheint dann nach langer Wartezeit der Nachfolger zu Mario Smash Football. Wir Europäer können uns sogar doppelt freuen. Mit Mario Strikers Charged Football erscheint nicht nur das erste Fußballspiel für Wii, sondern obendrein auch der hierzulande erste Wi-Fi-Titel für selbige Plattform. Wir gehen in unserer Vorschau insbesondere auf den Online-Modus des Spiels ein und erklären, was euch in diesem erwartet.

» Zuerst muss erwähnt werden, dass der Konsolencode entgegen aller Erwartungen die vom Nintendo DS bekannten Freundescodes nicht ersetzt. Mario Strikers Charged Football-Käufer erhalten einen individuellen Freundescode, welcher im Gegensatz zum Konsolencode allerdings nicht aus 16, sondern zwölf Ziffern besteht. Der Code dient dazu, einen Freund in die spielspezifische Freundesliste eintragen zu können, was Voraussetzung für Online-Duelle mit Freunden ist. In der Freundesliste kann überprüft werden, welche eingetragenen Freunde momentan on-

line sind und auch deren Statistiken wie die Anzahl der Siege oder Niederlagen können dort nachgesehen werden. Nintendo erwähnte bereits, dass das Mii-Feature zukünftig in weiteren Spielen vorkommen wird - so auch in Mario Strikers Charged. Beim Erstellen eines Online-Accounts wählt man ein Mii, welches den Avatar des eigenen Profils darstellt. Der Clou dabei: Es können weitere Profile erstellt werden, die allesamt ein eigenes Mii und einen eigenen Freundescode besitzen. Dies





» **Schuss und ... Tor! Die schwache Verteidigung war hier chancenlos.**

ist der Grund, warum die Entwickler von Next Level Games auf das altbekannte Freundescodes-System zurückgreifen. Auch Zufallsmatches sind mit von der Partie. Mario Strikers Charged ermöglicht es, gegen Zufallsgegner aus ganz Europa antreten zu können. Hierfür sind selbstverständlich keine

des eigenen Profils gutgeschrieben werden. Die Anzahl der Tore in einem Spiel ist ausschlaggebend dafür, wie viele Punkte man erhält. Dabei ist Fairplay angesagt. Verlässt man ein Spiel vorzeitig, weil die Siegeschancen sehr schlecht sind, bekommt man Punkte abgezogen, wogegen der Gegner Punkte gut-

Punkte- oder Zeitlimit kann gesetzt werden und auch andere Optionen wie die Anzahl der Spiele sind änderbar. Möchte man gegen einen Freund antreten, muss dieser erst in die Lobby eingeladen werden. Maximal passen vier Mitspieler in eine Lobby. Ob in irgendeiner Weise die Kommunikation mit den Mitspielern möglich sein wird, ist bisher nicht bekannt, die Chancen dafür stehen leider schlecht. Das Spiel beinhaltet zwölf Kapitane mit jeweils verschiedenen Attributen sowie alle aus dem Vorgänger bekannten Stadien, wobei neue hinzugefügt wurden. Auch das Wetter hat nun Einfluss auf den Spielverlauf. So kann es vorkommen, dass plötzlich eintreffender Wind die Ballkontrolle einschränkt. Jedes Stadion hat seine eigene Überraschung, die während eines Spiels plötzlich für Chaos sorgt. Man darf gespannt sein, inwiefern sich das auf den Spielspaß auswirkt und ob der Online-Modus tatsächlich so tadellos funktionieren wird, wie es die Entwickler versprechen. Grafisch sieht der Titel sehr ordentlich aus, wenn auch im Vergleich zum Vorgänger kaum Verbesserungen auffallen. Die Zuschauer werden nun besser modelliert sein und auch die Anzahl derer in einem Stadion wird die des Vorgängers bei weitem übertreffen. Zum Schluss bleibt noch eines zu sagen: Be ready for a hard match against the NMag-team!

Damian Figoluszka

„Striker of the day wird der Spieler, der an einem Tag die meisten Punkte erhält und als Belohnung wird dessen Mii einen Tag lang auf jeder Wii-Konsole zu sehen sein.“

Freundescodes nötig. Das Spiel sucht europaweit Gegner, die in etwa dem eigenen Spielerniveau entsprechen. Globale Zufallsmatches werden leider nicht möglich sein. Als Grund wird angegeben, dass bei solchen Spielen Lags entstehen würden, die den Spielspaß trüben. Freundescode-Spiele werden allerdings weltweit möglich sein. Für Langzeitmotivation werden verschiedene Ranglisten sorgen. Die Entwickler veranstalten eine Saison, die drei Monate andauern wird, wobei auf der saisonübergreifenden Rangliste nachgesehen werden kann, auf welchem Rang man sich momentan befindet. Für jeden Sieg erhält man Punkte, die dem Punktekonto

geschrieben bekommt. Neben der Saison-Liste ist auch eine Rangliste für Freunde vorhanden, wo man sich im Vergleich zu diesen sieht. Zudem wird täglich ein „Striker of the day“ erwählt, wofür es ebenfalls eine spezielle Rangliste gibt. Striker of the day wird der Spieler, der an einem Tag die meisten Punkte erhält und als Belohnung wird dessen Mii einen Tag lang auf jeder Wii-Konsole zu sehen sein. In Zufallsmatches kann entweder gegen einen Gegner angetreten werden, oder aber man spielt paarweise ein Team-Duell. Dabei kann auch mit einem Gast zusammen an einer Wii-Konsole im Team gegen ein anderes Team gespielt werden. Freundescodes-Spiele bieten zudem weitere Möglichkeiten. Hier können neben den aus den Zufallsmatches bekannten Spielvarianten auch drei gegen einen antreten, ein



DATEN

MARIO STRIKER CHARGED FOOTBALL

Publisher:	Nintendo
Entwickler:	Next Level Games
Genre:	Sport
Spieler:	bis zu 4
Termin:	25. Mai 2007

» **It's a me, Riesenmario! Auch in Mario Strikers Charged Football dürfen Items nicht fehlen.**



VORSCHAU

Resident Evil 4 Wii Edition & The Umbrella Conicles » Wii

horror im doppelpack



RESIDENT EVIL 4 WII EDITION & THE UMBRELLA CHRONICLES

Ein On-Rail-Shooter und ein weiterer Port des ehemals nur für den Gamecube erhältlichen Toptitels kommen – immerhin bleibt es dieses Mal wenigstens innerhalb der Familie. Wir haben für euch die bisher bekannten Fakten zusammengetragen.

Am 12. April war Capcom Day. Der 1979 von Kenzo Tsujimoto gegründete Konzern präsentierte neben dem bereits bekannten **Umbrella Chronicles** auch eine **Resident Evil 4 Wii Edition**, die auf der inhaltlich erweiterten PS2-Fassung des Spiels basiert, aber auf die Steuerung der Nintendo-Konsole angepasst wurde. Erscheinen soll diese spezielle Version in Europa bereits Ende Juni, und das als Low-Budget-Titel

Capcom entwickelten **Killer7** bewegen sich die vom Spieler gesteuerten Charaktere „on-rails“, also auf einer vorgegebenen Strecke. Das Gameplay ist vollkommen auf die Pointer-Möglichkeit der Wiimote ausgerichtet, da ihr euch in First-Person-Ansicht durch die Umgebungen bewegt und - ganz wie in einem Lightgun-Shooter – auf alles schießt, was da kommen mag. Als Grundwaffen stehen euch dafür unter anderem eine leichte Handfeuerwaffe mit unbe-

„Während eures Streifzuges etwa durch einen düsteren Gang könnt ihr mit einem gezielten Schuss die Lampen zerstören, der Gang wird in tiefe Finsternis gehüllt, man hört nur noch das leise Schlurfen der Zombies“

für wahrscheinlich ca. 30 Euro. In **Umbrella Chronicles**, das wir euch bereits in Ausgabe 9/06 vorgestellt hatten, sollen endlich die letzten Geheimnisse um die gleichnamige Firma, die in allen Resi-Teilen für die Massen an Zombies und anderen Monströsitäten verantwortlich war, gelüftet werden. Dazu gehört auch ein chronologischer Querschnitt, bei dem ihr viele bekannte Orte und Charaktere wiedertrefft. Angefangen bei Rebecca Chambers und Billy Coen aus **Resident Evil Zero** über die Stadt samt Polizeistation aus den Teilen 2 und 3 hin zum Dorf aus Teil 4, in dem Leon nach Ashley sucht.

WIE AUF SCHIENEN

Ähnlich wie in dem ebenfalls von

schränkter Munition oder ein Messer zur Verfügung, während solche mit mehr Feuerkraft, etwa ein Raketenwerfer oder eine Maschinenpistole, Munition benötigen, die ihr in den Levels auf sammeln könnt. In jedem Level spielt ihr eine von zwei Personen, die zu der jeweiligen Umgebung passen. Zwar sorgt dies für eine gewisse Langzeitmotivation, entgegen ersten Meldungen werden die Charaktere aber keine unterschiedlichen Fähigkeiten sondern lediglich individuelle Waffen besitzen. Die eingeschränkte Bewegungsfreiheit soll durch alternative Wegrouten wieder ausgeglichen werden, was aber nicht die Verschiebung hin zu mehr Action, die schon bei **Resident Evil 4** oder **Dead Aim** seinen Anfang

KOMPAKT

RESIDENT EVIL 4 WII EDITION

- » basiert auf PS2-Version (erweiterter Inhalt)
- » angepasste Steuerung
- » erscheint als Budget-Titel

Daten

Publisher:
Entwickler:
Genre:
Spieler:
Termin:

Nintendo
Capcom
Survival-Horror
einer
29. Juni 2007



» Das genaue Anvisieren der Feinde ...



» ... und auch solche Bewegungen werden euch künftig mehr Körpereinsatz abverlangen.





RESIDENT EVIL THE UMBRELLA CHRONICLES



» Eine unangenehme Gesellschaft ...



» Solche Aktionen führt ihr weiterhin mit Tastendruck aus (bis Nintendo eine ganzkörperliche Steuerung einführt)



» ... und ein etwas zu groß geratenes Haustier erwarten euch.

nahm, großartig aufhalten können wird, denn schließlich wird es nun nicht mehr oder nur noch bedingt möglich sein, Gegnern auszuweichen. Stürzt sich zum Beispiel ein Zombie auf euch, müsst ihr möglichst schnell einen Konterangriff einlegen, manchmal gibt es auch Szenen, in denen ihr ähnlich wie in den bereits bekannten Quick Time Events schnell reagieren und bestimmte Aktionen ausführen müsst. Trotz des neuen, actionverzierteren Gameplays versprechen die Entwickler eine relativ hohe Spielzeit, die zwischen 15 und 20 Stunden liegen soll.

HORROR? ACTION? GRAFIK!

Man mag sich fragen, inwiefern **Umbrella Chronicles** noch die schaurige Atmosphäre der vorigen Teile transportieren kann. Ein Indikator hierfür wäre folgendes Szenario: Während eures Streifzuges etwa durch einen düsteren Gang könnt ihr mit einem gezielten Schuss die Lampen zerstören, der Gang wird in tiefe Finsternis gehüllt, man hört nur noch das leise Schlurfen der Zombies ... Die ohnehin schon jetzt sehr gut aussehenden, stimmigen Lichteffekte tragen allerdings auch ohne solche Spielereien ihren Teil zur Atmo-

DATEN

UMBRELLA CHRONICLES

Publisher: **Nintendo**
 Entwickler: **Capcom**
 Genre: **On-Rail-Shooter**
 Spieler: **unbekannt**
 Termin: **unbekannt**

KOMPAKT

RESIDENT EVIL - THE UMBRELLA CHRONICLES

» wiiexklusiv
 » wird u.a. entwickelt von Mitgliedern der Clover Studios (Okami, Viewtiful Joe)
 » derzeit noch unbestätigter Mehrspielermodus



empfindliche Konsole entwickelt hat, dauert es noch ein bisschen).

sphäre bei. Doch nicht nur bei der Beleuchtung wird die Interaktion von den Entwicklern groß geschrieben. Auch vor Türen, Fenstern, Gemälden oder sogar Ritterstatuen muss nicht Halt gemacht werden. Jedoch muss man sich fragen, welche Aktion hier sinnvoll und welche unnötig ist. Zerstörte Türen geben den Gegnern die Möglichkeit, euch auch in andere Räume zu folgen, von der Decke geschosene Kerzenleuchter können dagegen so manch feindlich gesinnten Gesellen in die Schranken verweisen. Statt stupidem Rumgeballere ist hier überlegtes Handeln und

der Blick für Details gefragt. Wie groß der Anteil der Rätsel sein wird, ist weiterhin unklar. Dagegen schon jetzt gut zu sehen ist

„Der ganz große Coup könnte Capcom allerdings mit einem momentan noch unbestätigten Feature gelingen: einem Zweispielermodus.“

die grafische Qualität des Titels. In sich zusammenfallende Ritterstatuen oder zersplitternde Türen, die einen wahren Partikelregen auf euch niedergehen lassen, auf



» Wiedersehen macht Freude! Naja, meistens jedenfalls.



» Düstere Gänge und Türen, hinter denen Geheimnisse lauern – dafür steht RE!

die Kamera spritzendes Blut, Blur-Effekte oder durch die Fenster des Herrenhauses einfallendes Licht von Blitzen machen definitiv Lust

gebungen dieses Mal nicht vorgerendert sein werden. Der ganz große Coup könnte Capcom allerdings mit einem momentan noch unbestätigten Feature gelingen: einem Zweispielermodus. Ganz abwegig ist der Gedanke daran nicht, schließlich tut ihr euch zeitweise auch mit von der CPU gesteuerten Charakteren zusammen. Da bis jetzt allerdings noch nichts davon zu sehen war und der Titel bereits dieses Jahr (zumindest in Japan) erscheinen soll, ist diese Vorstellung mit Vorsicht zu genießen.

Daniel Büscher

auf mehr und zeigen, dass Nintendos Wii eben nicht nur für Minispiele mit minimalistischer Grafik geeignet ist. Obendrein muss man natürlich erwähnen, dass die Um-

**PLUS**

» Im Porträt: EA



IM PORTRÄT: EA

Über keinen anderen Publisher werden solch kontroverse Diskussionen geführt wie über Electronic Arts. Die spielerischen Unterschiede zwischen zwei verschiedenen FIFA-Versionen werden von Kritikern gerne zur Beweisführung für die Behauptung, EA sei nur ein Lizenzpublisher, genutzt. Fakt ist jedoch, dass FIFA, Need for Speed, Madden und Die Sims auf keinem System fehlen dürfen und vor allem auch für einen hohen spielerischen Wert stehen.

» Fakt ist aber auch, dass der größte Entwickler und Publisher der Welt inzwischen auf eine 25-jährige Firmengeschichte voller Innovationen und Meilensteine zurückblicken kann. Trip Hawkins, der bis dahin bei Apple für das Marketing zuständig war, verließ den Computerhersteller im Herbst 1982 und gründete mit Amazin' Software sein eigenes Unternehmen in Redwood City, Kalifornien. Schon zum Jahresende wurde die Firma nach einer Abstimmung allerdings in Electro-

nic Arts umbenannt. Sein ehrgeiziges Ziel war es, aus einem Newcomer innerhalb von sechs Jahren ein Schwergewicht der Industrie zu machen – womit er letztendlich Recht behielt, obwohl es doppelt so lange dauerte als zuerst gedacht. Anfangs agierte EA nur als Publisher für Spiele auf den Heimcomputern Atari 800 und Apple II, erst später begannen die Kalifornier auch Spiele selbst zu entwickeln. Ein absolutes Novum zu dieser Zeit war, dass die Spiele den Händlern direkt

angeboten werden, ohne Umwege über irgendwelche Großhändler. Das Marketing war auch sonst recht ungewöhnlich: Spieleentwickler wurden wie Stars gefeiert und mit Biografien und Fotos auf den Verpackungen geehrt. Diese waren quadratisch, Cover und Anleitung wurden kunstvoll und farbenfroh in Szene gesetzt. Anders als heutzutage wurde übrigens das damalige Firmenlogo – Viereck, Kreis, Dreieck – gerne im Coverbild versteckt. Damit sollte die Bedeutung des

Firmennamens unterstrichen werden, nämlich Videospiele als Kunstwerke zu vermarkten. Trotz dieser gewagten Unternehmensstrategie nahm EA 1982 fünf Millionen Dollar ein und verdoppelte seinen Umsatz im nächsten Jahr sogar auf elf Millionen Dollar. Erste EA-Hits aus dieser Zeit sind **Archon** von Freefall und **M.U.L.E.**, die beide zunächst für Atari 800 erschienen, aber erst mit dem C64 zu weltweitem Ruhm gelangten. 1984 kam der jetzige CEO als Vice Presi-

Gewinnspiel

Sahnt coole Preise rundum EA ein

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit EA drei Überraschungspaket. Also Hauptpreis liegt einem dieser Pakete das aktuelle Wii-Spiel Madden NFL 07 bei. Was ihr dafür tun müsst? Beantwortet einfach folgende Frage und schickt eine Email mit der richtigen Lösung an redaktion@n-mag.de.

Wer gründete 1982 EA in Redwood City?

Unter allen richtigen Einsendungen werden die Gewinner ausgelost, von uns per Email benachrichtigt und in der nächsten NMag Ausgabe namentlich bekannt gegeben. Einsendeschluss ist der 25.5.2007. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Für eine eventuelle Beschädigung des Gewinns wird keine Haftung übernommen.

NMag und EA wünschen euch viel Glück!



dent of Sales zu EA und schaffte es, den Umsatz in diesem Jahr auf ganze 18 Millionen Dollar zu steigern. Die Strategie, Software direkt an die Einzelhändler zu vertreiben, erwies sich nun als einer der größten Trümpfe, denn damit war Electronic Arts stets bestens und direkt über die Entwick-

Vertragsbedingungen anbot. Sega ging darauf ein, denn bereits damals hatte EA mit Spielen wie **Madden** einige schlagkräftige Kaufanreize in petto. Im Herbst 1991 gab Trip Hawkins seinen Chefposten an Larry Probst ab und gründete sein eigenes Unternehmen. Hawkins glaubte, die

ausgebaut wie die Entwicklung von Filmlicenzen zum Beispiel zu den 007-Filmen mit Pierce Brosnan. Das N64 wurde nur sporadisch mit Spielen versorgt, **Medal of Honor** fehlt auf dem 64-Bitter ebenso wie Populous und **Need for Speed**.

In der folgenden Konsolengeneration unterstützte EA mit seinen wichtigsten Franchises sowohl den eindeutigen Favoriten Sony, als auch den Newcomer Microsoft und Nintendo, die mit dem GameCube ein Comeback versuchten. Egal ob **FIFA**, **Madden**, **Need for Speed**, **Harry Potter**, **James Bond**, **Sims** oder **Herr der Ringe**: Bis auf einige Ausnahmen wurde in dieser Generation kein System von EA vernachlässigt. Während EA in der letzten Generation aufgrund dieser Politik oft kritisiert wurde, zeigt sich besonders jetzt die Stärken dieser Strategie. Denn während zuvor die verschiedenen Versionen eines Spiels tatsächlich kaum zu unterscheiden waren, trägt EA der in dieser Generation erstmals vorhandenen riesigen Unterschiede der verschiedenen Plattformen Rechnung. Entwicklungen wie **Der Pate** und **Tiger Woods** schaffen es, auf allen Systemen spielerisch zu begeistern und dabei – vor allem im Falle der Wii-Version – auch noch zu beweisen, dass EA eben kein Fließbandentwickler und -publisher ist, sondern stets für spielerische Top-Leistungen und Innovation gut ist.

Andreas Reichel

„Spieleentwickler wurden wie Stars gefeiert und mit Biografien und Fotos auf den Verpackungen geehrt.“

lungen des Marktes informiert. Doch der Videospiele-Crash von 1984 zog weite Kreise und ließ auch Electronic Arts nicht ganz unberührt, die sich bis dahin nur mit Heimcomputer-Spielen einen Namen gemacht haben. In dieser Zeit setzte beim Marketing ein Umdenken ein: Die Entwickler wurden nicht mehr so stark in den Mittelpunkt gerückt, stattdessen wurde der Fokus auf starke Markennamen und Unterstützung von Sport-Ikonen wie Larry Bird verlegt.

Als der Heimkonsolenmarkt mit dem NES 1985 seine Wiedergeburt feierte, erschien 1988 mit **Skate or Die** EAs erste Eigenentwicklung. Veröffentlicht wurde dieser Titel von Konami, erst mit dem Megadrive begannen die Kalifornier ihre Konsolenspiele auch selbst zu vermarkten. Und dabei ging Hawkins außerordentlich selbstbewusst zu Gange, denn er drohte Sega damit Spiele für Megadrive ohne Lizenz herzustellen, falls Sega seinem Unternehmen keine besseren

Zukunft gehöre neuen Technologien wie CD und 3D-Grafik. Damit behielt er Recht, doch der große Erfolg blieb dem 3DO-System trotz starker Unterstützung durch EA versagt. Auf dem 3DO feierte u.a. die **Need for Speed**-Reihe des 1991 eingekauften englischen Entwicklers Distinctive Software ihr Debüt. Distinctive, das erste von EA gekaufte Entwicklerstudio, ist heute unter dem Namen EA Canada bekannt. 1992 kaufte EA Origin Systems (Ultima), 1995 mit Bullfrog das Studio von Peter Molyneux (Populous). Auch die Westwood Studios, Pioniere der Echtzeitstrategie, und Maxis, das mit **Sim City** einen bis heute andauernden Kult um die Sims erschaffen hat, kamen in den 90ern zur immer größer werdenden EA-Familie hinzu. In dieser Zeit nahm der Konsolenmarkt bei Electronic Arts einen immer größeren Stellenwert ein. Mit dem Erfolg der Playstation konnte EA von den frühen 3DO-Erfahrungen in der dritten Dimension profitieren. Die EA Sports-Marke wurde ebenso



Burnout



Medal of Honor



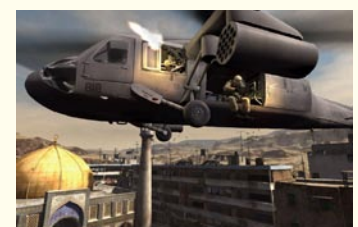
Die Sims



Fußball Manager



Need for Speed

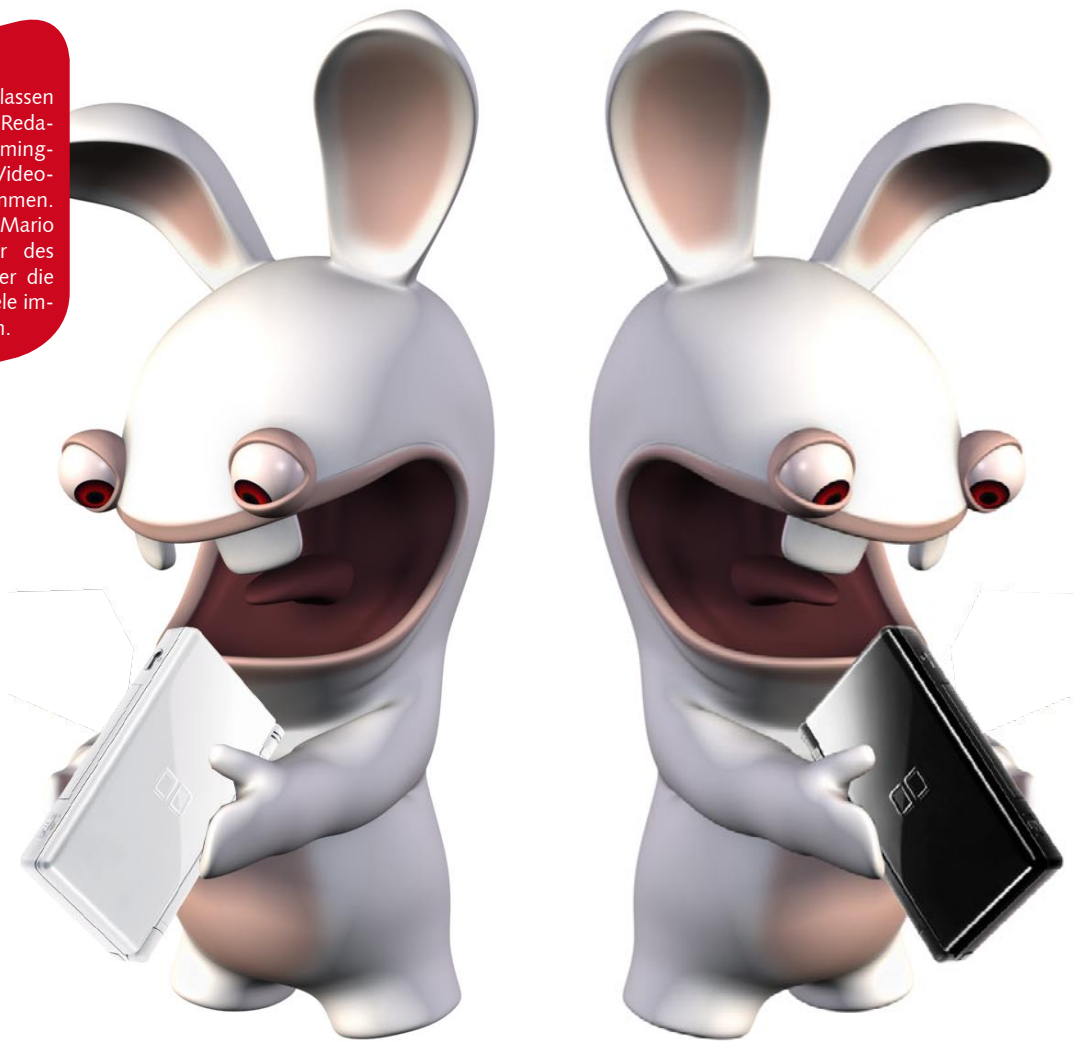


Battle Field



NBA

In jeder Ausgabe lassen wir in der Kolumne Redakteure anderer Gamingseiten zum Thema Videospiele zu Wort kommen. Diesmal berichtet Mario Kablau, Veranstalter des Wiimeet-Events, über die Schwierigkeiten Spiele immer fair zu bewerten.



KOLUMNE

SUBJEKTIVE OBJEKTIVITÄT

Der eine mag Ego-Shooter, der andere lieber Jump & Runs. Es ist manchmal der blanke Horror, wenn ein Redakteur ein Urteil eines Spiels für die Allgemeinheit abgeben soll. Auch Mario Kablau kann darüber berichten.

» Wer diesen Artikel liest, der wird sich vermutlich schon öfters mit dem Thema Videospiele auseinander gesetzt haben und auch schon das ein oder andere Spiel selbst gekauft haben. Nicht selten hat man dabei ein Problem, die Qualität der Titel vorher abzuschätzen, um sich ein Urteil zu bilden, ob das Spiel die 40-60 Euro überhaupt wert ist. Um uns Zockern bei diesem Problem zu helfen, gibt es zahllose mehr oder weniger kompetente Internetseiten und Magazine, die einen Titel vorher (genau) unter die Lupe neh-

men und ihn uns dann in Worten und Zahlen wiedergeben. Während man in einem Text sehr objektiv beschreiben kann, wie das Spiel funktioniert, wie es sich grafisch schlägt und wie groß der Umfang ist, stößt die Objektivität bei der Notengebung nicht selten an ihre Grenzen. Zwei Beispiele zur Verdeutlichung:

1. **Red Steel** bekam von IGN USA eine 6,0 während die Kollegen von IGN UK demselben Spiel 8,0 gaben.
2. **Sonic und die geheimen Ringe** wurde von vielen Seiten und Magazinen in deren Testbericht als das

beste 3D Sonic bezeichnet, bekam aber dennoch im Schnitt nur Noten im Bereich von 70-75 %, während die 3D-Vorgänger von den gleichen Medien teilweise mit 80-90 % bewertet wurden.

Daher kann man sich natürlich die Frage stellen: Wozu gibt es eigentlich Noten? Im Prinzip benotet jeder Tester zwar so objektiv wie möglich, aber ein (mehr oder weniger großer) Schuss Subjektivität wird in der Note immer enthalten sein. Warum also durch Zahlen etwas vergleichbar machen, was gar nicht vergleichbar sein kann? Wer

entscheidet heute noch nach einer Note, ob er ein Spiel kauft oder nicht, wenn man genau weiß, dass die Note stark vom Tester abhängt und damit den eigenen Geschmack nicht unbedingt treffen muss?

Bitte schreibt mir eure Meinungen und Kommentare zum Thema „Notengebung bei Videospiele“ an mario@nintendo-lan.de.

Mario Kablau, nintendo-lan.de

KW 19		1.	2.	12	Vom 12. bis zum 13. Mai lädt Square Enix öffentliches Publikum zum Anspielen neuester Softwareprodukte nach Chibab, Japan, zur Square Enix Party 2007 ein.		6.
KW 20	7.	8.	9	10.	11.	12.	13.
KW 21	14	10	Letztes Jahr zu dieser Zeit wurde mit Wii-News wild um sich geworfen. Endlich wurden offizielle Bilder veröffentlicht und weitere Geheimnisse gelüftet. Oder um es kurz zu sagen: es war E3-Zeit. Dieses Jahr findet die Messe mit einem abgewandelten Konzept erst Mitte Juli statt.		18.	19.	20.
KW 22	21				25.	26.	27.
KW 23	28.	29.	30.	31.			

» RELEASTERMINE Mai 2007

4. Mai

Chicken Shoot + Egg Catcher, Wii, DS
Final Fantasy III; DS
Nicktoons: Battle for Volcano Island, GBA
Nicktoons: Battle for Volcano Island, DS
Spider-Man 3, Wii, DS, GBA

11. Mai

Picross, DS

25. Mai

Brunswick Pro Bowling, Wii
Custom Robo Arena, DS
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales, DS
Fishing DS, DS
Fluch der Karibik: Am Ende der Welt, Wii, DS
Kakuromaniacs, DS
Lost in Blue 2, DS
Mario Strikers Charged Football, Wii
Marvel Trading Card Game, DS

Mercury Meltdown Revolution, Wii

Pony Friends, DS
Power Play Pool, DS
Puzzle Balls, Wii
Steel Horizon, DS
Super Fruit Fall, DS
Tangram, DS
World Championship Poker feat. Howard Lederer: All In Wii, Wii

Bewerte uns und mach bei der Umfrage auf www.n-mag.de mit, damit wir auch in Zukunft das Magazin an deine Wünsche anpassen können.



» UNSERE PARTNER

NINTENDOCAST
Gaming zum Hören



ZFANS.DE
ZELDAFANS.DE
NINTENDO POWER

WiiInsider.de
Das Nintendo Wii Newssportal

nFreaks.de

wiifans.de

Wii.FRONT

MyNintendo.de

ssb-brawl.de

gamescathedral.de

PLANET DS.DE

Z-ELDA
Wii Fanseite
always connected

playWii.de



WARS WORLD PAPER

wiiarefree.com

Wii-like-to-play

» IMPRESSUM NMAG 04/07 AUSGABE 19

Das NMag wird von freiwilligen Mitarbeitern für Nintendo Fans von Nintendo Fans erstellt. Die Macher dieses Magazins verfolgen keine kommerziellen Ziele.

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

Verantwortlich für den Inhalt: Jonas Weiser

Lektorat: Daniel Büscher, Damian Figoluska, Robert Rabe

Layout: Marvin Dere, Jonas Weiser

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 3.5.2007

Erscheinungsweise: Monatlich bei vielen Online-Gamingseiten

Für Vollständigkeit und Richtigkeit von Terminangaben wird keine Gewähr übernommen.

Meinung von abgebildeten Leserbriefen können sich von der der Redaktion unterscheiden.

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

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

Weitere Informationen auf www.n-mag.de

DAS LETZTE WORT

Kevin Jensen, planetds.de

„Echte Digitalkunst verlangt mehr vom Spieler, als schillernde Pixel am Bildschirm zu bewundern und auf Tasten einzuhämmern.“