

NMAG

**Gesunde
Spiele**
Was Experten
dazu sagen

KINOHITS AUCH SPIELEHITS?
Shrek und Transformers im Test

BAU DIR DEINE WELT
Anno 1701, SimCity, Die Siedler



MARIO PARTY 8

KATERSTIMMUNG SCHON VOR DER PARTY?

Liebe Spieler,

Der Sommer ist da - und er hat es in diesem Jahr wirklich in sich! Besonders dann, wenn man sich als Freund von guter Unterhaltung sieht. Als geneigter Videospieleler lag das Hauptaugenmerk vom 11. bis 13. Juli selbstverständlich auf der alljährlich stattfindenden E3, die 2007 erstmals in Santa Monica und dort in wesentlich kleinerem Rahmen als noch die Jahre zuvor abgehalten wurde. Nichtsdestotrotz versprechen Neuankündigungen wie Mario Kart Wii, Nitro Bike und Wii Fit weitere aufregende und verspielte Monate - näheres zu den interessantesten Titeln der Messe lest ihr in den jeweiligen Previews. Doch damit nicht genug des Entertainments: In Scharen strömen Filmbegeisterte derzeit in die Lichtspielhäuser, laden doch etliche Blockbuster und lang erwartete Filmdebüts zu ausgedehnten Kinoabenden ein. Während die einen von euch die wahrscheinlich gelbste Familie der Welt bei ihrem ersten großen Leinwandauftritt begleiten, ist unterdessen für Fantasyfreunde, Brillenträger und Nachwuchszauberer heute schon Weihnachten: Harry Potter beehrt

uns in Kino, Buch und Videospiel gleich dreifach mit seiner Anwesenheit. Passend hierzu verraten wir euch in unserem Test zu Harry Potter und der Orden des Phoenix, wie sich der Narbenträger auf seiner Wii-Jungfernfahrt schlägt. Desweiteren geben sich Versoftungen zu Filmen wie Shrek: Der Dritte und Transformers: The Game die Ehre. Hobby-Strategen und Häuslebauer vergnügen sich mit Anno 1701 und SimCity DS, Wasserratten stechen mit Captain Jack Sparrow in Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt in See und Multiplayerfreunde liefern sich spannende Würfelduelle in Mario Party 8. Neben weiteren Tests erwartet euch in dieser Ausgabe zudem ein Bericht über die Podiumsdiskussion „games meets health“: Videospiele und Gesundheit - zwei totale Gegensätze?, den ihr auf keinen Fall verpassen solltet. Doch damit genug der vielen Worte - viel Spaß mit einer sommerlich-frischen Ausgabe,

euer NMag-Team

KOMPAKT

Games meets Health 3

TEST

Nintendo DS

Anno 1701	6
Kirby: Mausattacke	8
Metroid Prime Pinball	9
SimCity DS	10
Wario: Master Of Disguise	12
Die Siedler	14
Custom Robo Arena	16
Puzzle League	18
Sega presents Touch Darts	20
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	22
Brothers in Arms DS	24
Dr. Kawashima: Mehr Gehirnjogging	26

Wii

Resident Evil 4 Wii Edition	27
Bionicle Heroes	28
Die Sims 2: Haustiere	30
Pirates of the Caribbean	32
Pangya	34
Shrek: Der Dritte	36
Transformers: The Game	37
Driver: Parallel Lines	38
Mario Party 8	40
Harry Potter und der Orden des Phönix	42
Pimp my Wii	44

VORSCHAU

Nitro Bike	46
Wii Fit	47

PLUS

Kolumne	48
---------	----

INTERN

Editorial	2
Kalender	48
Impressum	48
Partner	48



Das kleine Volk wuselt wieder. Diesmal aber auf den Bildschirmen des Nintendo DS. Zum ersten Mal erscheint damit ein Siedler-Abkömmling auf einer mobilen Konsolen. Doch ein Grund zum Jubeln ist das nicht.

mehr dazu
auf Seite 16



„GAMES MEETS HEALTH“ : VIDEOSPIELE UND GESUNDHEIT – ZWEI TOTALE GEGENSÄTZE?

Am 2. Juli lud die Anwaltskanzlei Rode + Mathé in Kooperation mit der Techniker Krankenkasse zu einer Ausstellung samt Podiumsdiskussion in Hamburg. Grund genug für die Videospielebranche, sich mit diversen neuen Produkten, die unser aller Hobby mit mehr Bewegung und Denksport versehen sowie neue Zielgruppen erschließen sollen, zu präsentieren und Grund genug für N-mag, darüber zu berichten.

Von Daniel Büscher

Der eigentliche Einleitungssatz kommt einem zwar wie bereits hundertfach gelesen vor, trotzdem sollte man sich die Aussage noch einmal vor Augen führen: denn als ich nun die Hallen der Techniker Krankenkasse am besagten Tage betrat, war ich zunächst einmal erstaunt, dass bereits nach relativ kurzer Zeit alle meine Begleiter und auch Begleiterinnen, selbst jene, die sonst weniger (sprich: eher gar nichts) mit Videospiele zu tun hatten, sich an die Testgeräte wagten. Wii Sports, Big Brain

Academy oder Schach für den DS waren ebenso anzutesten wie Eye Toy Kinetic oder das Shoot Pad von Bigben Interactive für die PS2, das einem ein realistischeres Spielgefühl bei Titeln wie Fifa oder Pro Evolution Soccer vermitteln soll. Nach einiger Anspielzeit begann um 18 Uhr die geplante Podiumsdiskussion. Gut, es waren nicht gerade Hundertschaften angerückt, doch ein allgemeines Interesse an diesem Event war nicht von der Hand zu weisen. Das mochte vielleicht auch an dem Aufgebot

der Diskutierenden gelegen haben, denn hier traten Leute an, die sich auf wissenschaftlicher Basis mit dem Thema beschäftigt hatten und eine Diskussion mit einer namhaften Auswahl der deutschen Videospielebranche führen wollten; eine Diskussion, von der man sich als Videospieleer erhoffen konnte, dass sie weniger vorurteillastig geführt würde als etwa die über sogenannte „Killerspiele“. Dr. Bernd Fakesch, seines Zeichens General Manager von Nintendo Deutschland, und Uwe Bassendowski, der

Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Deutschland, vertraten die Hersteller, Jens Hilgers von Turtle Entertainment die Spielergemeinde. Die wissenschaftliche Seite war bestückt mit einem Neurobiologen, einer Psychologin, einem Lehrer und einem Universitätsprofessoren (s. Extrakasten). Die Moderation wurde von Frank Surholt übernommen, dem Chefredakteur von „Computer BILD Spiele“, während als Gaststar der Schauspieler Sky Du Mont, bekannt etwa aus „Der


Info
Die wissenschaftliche Sparte

Prof. Dr. Phil. M.A. Roland Naul
 Universitätsprofessor für Sportwissenschaft und Sportpädagogik an der Universität Duisburg-Essen

Prof. Dr. Med. Dipl. Psych. Karla Misek-Schneider

Psychologin, Institut für Kindheit, Jugend, Familie und Erwachsene, Fachhochschule Köln

Prof. Dr. Gerald Hüther

Neurobiologe und Leiter der Abteilung für Neurobiologische Grundlagenforschung an der Psychiatrischen Klinik der Universität Göttingen

Christian Lenz

Lehrer und Leiter des Referats für Medienpädagogik am Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg

Schuh des Manitu“, sich die Ehre gab.

In den ersten Minuten wird zunächst über Videospiele im Allgemeinen gesprochen. Nach Fragen wie „Was ist eigentlich ein Videospiel?“, oder „Welche Genres gibt es?“ – Herr Fakesch erklärt währenddessen den Zuschauern außerdem den Unterschied zwischen GameBoy und DS sowie die neue Philosophie des Unternehmens, durch Einfachheit in der Handhabung auch Erwachsene zum Spielen zu bringen – berichtet Jens Hilgers von der deutschen E-Sport-Liga. Auf die Frage hin, was das Ganze denn nun mit „Sport“ zu tun hätte, wird mit einer Gegenüberstellung von Schach und Computerspielen entgegnet. Beide hätten eher eine Herausforderung, die sich primär auf den Geist beziehe, bei vielen Videospiele käme aber noch eine kommunikative Komponente und die höhere Anforderung an die Hand-Auge-Koordination hinzu. „Mentale Fitness braucht aber auch physische Fitness“, so würden die Topspieler der E-Sport-Ligen ebenso wenig wie etwa der bekannte

ehemalige Schach-Weltmeister Kasparow, der regelmäßig Tennis spielte, allein mit ihrem „Sport“ auskommen, sondern müssten sich auch mal richtig bewegen. Roland Naul (Universitätsprofessor) lenkt das Gespräch auf die Gesundheit der Jugend. 50 % der Jungen im Alter zwischen 11 und 17 Jahren besäßen eine Videospielekonsole, bei den Mädchen im gleichen Alter sei der Anteil zwar geringer, man sollte aber darauf achten - ohne den Konsum dieser Medien verteu-

wie schnell junge Menschen heutzutage Neues annehmen und umsetzen können. Auch zeigt er Parallelen von heute besonders in die Kritik geratenen Formen des Videospieles mit lange vorher schon dagewesenen Kinderspielen auf: „In meiner Kindheit haben wir uns mit selbstgebauten Holzgewehren gegenseitig „abgeschossen““, und niemanden habe es damals gestört. Positiv am Videospiele könnte außerdem sein, dass es die Multi-Tasking-Fähigkeiten steige-

„Bei mindestens 60 Minuten aktiver Bewegung am Tag sei auch ein ein- bis zweistündiger Umgang mit den Neuen Medien kein Problem.“

eln zu wollen - dass keine gesundheitlichen Schäden entstünden. Davon, dass der häufige Umgang mit elektronischen Geräten - wie eben Konsolen - auch Vorteile mit sich bringen kann, kann auch Christian Lenz (Lehrer) berichten, der die hohe Medienkompetenz der jungen Generation anspricht. In die gleiche Kerbe schlägt auch Sky Du Mont, der es erstaunlich findet,

re, so Psychologin Karla Misek-Schneider. Auf die an sie gerichtete Frage, ob Spielen, speziell mit Computerspielen, denn gesund sei, antwortet sie Folgendes: Spielen sei ein Grundbedürfnis junger Menschen, nehme aber mit zunehmendem Alter ab. Es befriedige im Großen und Ganzen drei Bedürfnisse: Das Verlangen nach Spaß, nach Entwicklung der eigenen



» Von links nach rechts: Bernd Fakesch, Uwe Bassendowski, Sky Du Mont, Gerald Hüther, Karla Misek-Schneider, Frank Surholt, Jens Hilgers, Roland Naul, Christian Lenz

Fähigkeiten, und, was besonders bei Videospiele zu sehen sei, die Erfüllung von Wünschen, die so im realen Leben oftmals nicht möglich sei. Bei manchen Personen, etwa 4 % aller Videospiele, sei eine regelrechte Abhängigkeit von Computerspielen vorhanden. Besonders gefährdet seien hier sozial Niedrigstehende, die wenig Erfolg im realen Leben hätten, greift Gerald Hüther (Neurobiologe) diesen Aspekt auf. Er verdeutlicht dies an einem zunächst im Saal belächel-

gebrachten Respekt eine solche zusätzliche Befriedigung nicht nötig hatte.

Es dauerte nicht lange, da kam man dann auch auf die heute vorhandenen gesellschaftlichen Verhältnisse zu sprechen. Vielen Jugendlichen fehle das Gefühl, von der Gesellschaft gebraucht zu werden und für sie wertvoll zu sein, die „Schwächeren“ würden sich daher eine Ersatzbestätigung in virtuellen Welten suchen. Fakesch mahnte

„Spiele gehören zur heutigen Realität. Trotzdem interessieren sich zwei Drittel der Eltern nicht für das, was ihre Kinder spielen. Das ist ein Skandal!“

ten Tierversuch: Zu Forschungszwecken hatte man eine Gruppe von mehreren Affen auf engem Raum zusammengebracht, bei der sich bald eine Hierarchie herauskristallisierte. Daraufhin wurde den Tieren Kokain verabreicht. Das Ergebnis: Viele Affen wurden abhängig, nicht aber das Alpha-Männchen, da es angeblich durch den ihm von den anderen entge-

an, dass man nicht alle über einen Kamm scheren dürfe, dass es außerdem einen Vorteil für die Gesellschaft bedeuten könnte, wenn manche Menschen ihr Selbstwertgefühl aus Videospiele zögen. Er sieht das Problem in einem anderen Bereich: „Spiele gehören zur heutigen Realität. Trotzdem interessieren sich zwei Drittel der Eltern nicht für das, was ihre Kinder

spielen. Das ist ein Skandal!“

Du Mont, übrigens selbst Fan von Strategiespielen, stellt fest: „Es wird uns Eltern verdammt leicht gemacht, unsere Kinder zu beschäftigen.“ Die Kommunikation der Eltern mit den Kindern müsse besser werden. Sein Vorschlag: Die Kinder könnten ihre Eltern ja auch mal in die Bedienung der Geräte einweisen. Auf diese Weise könnten manche eventuell auch mal ein Erfolgserlebnis für sich verbuchen. Eine Frau aus dem Publikum fragt noch, an welche Zeiten sich denn Eltern richten sollen, wenn sie den Kindern Vorgaben und Zeitbeschränkungen geben. Frau Misek-Schneider erklärt, dass Eltern zwar Vorbilder sein und sich für das, was das Kind tut, interessieren sollen, andererseits aber auch Grenzen setzen müssen. Hierbei hält sie es nicht für sinnvoll, bestimmten Altersgruppen minutengenaue Zeiten zuzuordnen. Man sollte sich aber auf jeden Fall über Richtlinien Gedanken machen. So steige ja auch die Notwendigkeit eines Computers etwa für Lernzwecke mit dem Alter.

Naul merkt hierzu noch eine

Obergrenze an: „Nach einer repräsentativen Studie des Robert Koch-Instituts sitzen Jungen im Durchschnitt knapp vier Stunden täglich vor elektronischen Medien, Mädchen immerhin drei Stunden. Sorgen machen mir jene Mädchen und Jungen, die mehr als fünf Stunden täglich vor elektronischen Geräten sitzen.“ Bei Jungen sei das etwa jeder Dritte, bei Mädchen immerhin jedes Zehnte. Und er zieht noch einen – im wahrsten Sinne des Wortes – schwerwiegenden Vergleich. In Deutschland hätten wir einen Anteil an adipösen - also stark übergewichtigen - Kindern von etwa 6 %. Aber bei denjenigen, die mehr als fünf Stunden täglich - außerhalb der Schule wohlgemerkt - auf eine sitzende Tätigkeit verwenden, sei der Anteil drei- bis viermal so hoch, weil ihnen die Zeit fehle, sich zu bewegen. Seine Empfehlung für ein Kind im Grundschulalter: Bei mindestens 60 Minuten aktiver Bewegung am Tag sei auch ein ein- bis zweistündiger Umgang mit den Neuen Medien kein Problem.



» Am Anfang ist nur karge Inseleinöde ...



» ... und schon nach einer halben Spielstunde kann die Wirtschaft florieren!

ANNO 1701

In diesem Sommer stehen wirklich viele Hochkaräter in Sachen Aufbaustrategie auf dem Plan, die sich in der Vergangenheit bereits auf dem PC einen Namen gemacht haben. Die Handheldvariante der von Sunflowers entwickelten „Anno“-Serie steht seinen großen Brüdern in nichts nach und bestätigt sich auch auf dem DS als absoluter Must-Have-Titel.

» Obwohl das Spiel mit dem Namen Anno 1701 daher kommt, handelt es sich um eine Eigenentwicklung aus dem Hause keen Games. Ihr habt es also nicht mit einer abgespeckten Computerfassung zu tun, sondern bekommt das volle wirtschaftssimultane Programm geliefert. Das Spiel bietet euch die Möglichkeit, allein in die Kampagne oder das Endlosspiel zu starten und im Multiplayer um die Wette zu siedeln. Das Herzstück bildet dabei natürlich die Kampagne mit ihren spannenden Aufgaben, die durch die Storyline zusammengehalten werden. In diesen schlüpft der Spieler in die Rolle eines von vier Kapitänen, die den Namen ihrer Königin in der neuen Welt geltend machen sollen. Dabei gibt es aber natürlich auch Konkurrenz seitens anderer Kapitäne und Adliger, die euch die Suppe gehörig versalzen wollen. Auch die Eingeborenen geben sich nicht immer friedliebend. Erzählt wird die Geschichte immer zwischen den einzelnen Missionen in kleinen Bildstreifen. Dass die Untertitel dabei

komplett in deutsch gehalten sind, versteht sich von selbst.

AND THE TOUCHSCREEN GOES TO...

Das Spiel präsentiert sich perfekt angepasst an die Hardware - man könnte sich sogar fragen, ob der DS extra für dieses Spiel geschaf-

fen wurde. Mit „aus einem Guss“ lässt sich das Gameplay wohl am Besten beschreiben. Die ersten Missionen der Kampagne spielen sich wie ein Tutorial, überlassen euch aber mit der Zeit immer mehr freie Hand. Was in vielen Spielen sonst nervig ist, ist bei Anno klasse gelöst. Auf dem oberen Bildschirm erklärt euch ein Helfer was zu tun ist, während auf dem Touchscreen die benötigten Schaltflächen bereits blinkend auf ihre Bedienung

warten. Am Anfang baut sich das Spiel so auf, dass ihr eine lebenswichtige Funktion nach der anderen ausbaut. So können eure Pioniere langsam zu Aristokraten aufsteigen und die einheimische Wirtschaft beginnt zu florieren. Je höher die Bevölkerungsstufe, desto mehr Anforderungen stellen die

„Überall wuseln Marktkarren herum, Rauch steigt aus der Eisenfabrik auf und Kühe weiden auf der Rinderfarm.“

Einwohner. Wo am Anfang noch ein paar Stoffe ausreichen, werden später Schulen, Badehäuser, Tee, Kleidung, Blumenbeete und so weiter verlangt. Damit auch die Sicherheit gewährleistet ist, sollten Feuerwehren und Wachen gebaut werden. Die Baumaterialien produziert ihr am besten auch selbst, denn Holz, Stein und Eisen stellen das Fundament eurer Siedlung dar. Ohne läuft gar nichts. Ihr merkt schon, im Spiel gibt es massig zu

STATEMENT

Perfekt

Wow! Ich hätte niemals gedacht, dass sich dieses Genre so perfekt auf den DS umsetzen lässt. Zig mal wurde es angepriesen, aber mit Anno 1701 wird uns zum ersten Mal gezeigt, wie es wirklich geht. Dieses Spiel setzt Maßstäbe in Sachen Bedienung. Es macht einfach süchtig und mit mindestens 60 Spielstunden ist auch die Langzeitversorgung geregelt. Ein großes Lob an die Entwickler.

Robert Rabe

tun. Ihr müsst an viele Dinge denken, da einige Produktionsstätten auch ganz spezielle Anforderungen haben. Verschiedene Bodenfruchtbarkeiten auf den Inseln sind da erst die Spitze des Eisberges...

AUCH INSULANER WAGEN EINEN BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

Zunächst beginnt ihr zwar das Spiel auf einer bestimmten Insel, doch nach einiger Spielzeit werden die Ressourcen eurer Heimatbasis erschöpft sein. Dann heißt es erst-

mal eine Werft samt Erforschungsschiff bauen. Damit könnt ihr die „Weltkarte“ erforschen, die insgesamt durchschnittlich sechs Inseln enthält. Habt ihr ein geeignetes Plätzchen gefunden, wird ein Kontor errichtet und die Kolonie der Kolonie darf ausgebaut werden. Es kommt häufiger vor, dass die Inseln bereits von Ureinwohnern besiedelt sind oder Konkurrenten ihre Ansprüche geltend machen wollen. In diesem und dem Fall, dass Verbündete eure Hilfe erbitten, kommt das Tributmenü zum Einsatz. Über dieses werden Waren an bestimmte Personen geschickt, um Unterstützung zu erhalten, ihnen zu helfen oder einfach nur verschont zu werden. Wenn ihr letzteren Punkt nicht unbedingt immer erfüllen wollt, geht an der Rekrutierung einer eigenen Armee kein Weg vorbei. Auch dies funktioniert hervorragend und geht ohne Schwierigkeiten vonstatten. Wie bereits zu Beginn angesprochen, verfügt das Spiel auch über das Endlosspiel und einen Multiplayermodus. Im Endlosspiel könnt

gelperspektive betrachtet werden. Dabei ist es möglich, die Ansicht zu zoomen, was euch einen besseren Einblick auf die Details eurer Kolonie beschert. Überall wuseln Marktkarren herum, Rauch steigt aus der Eisenfabrik auf und Kühe weiden auf der Rinderfarm. Auch musikalisch kann das Spiel überzeugen, denn die Untermalung versprüht eine herrlich gemütliche Stimmung, wie sie auch das Spiel selbst erzeugt. Soundeffekte beschränken sich auf einige wenige Geräusche wie das Einkrachen eines Gebäudes beim Abriss. Eine Sprachausgabe gibt es nicht.

Resultierend können wir über das Spiel eigentlich nur Positives berichten. Kritikpunkte gibt es eigentlich nicht, höchstens die nicht ganz perfekte Technik, die aber der Hardware verschuldet ist. In Anbetracht dessen, und das vielleicht ein Nachfolger zu erwarten ist. Jeder, der Spielfutter braucht und keine Abneigung gegen Aufbaustrategie hat, zieht sich die

„Das Spiel präsentiert sich perfekt angepasst an die Hardware - man könnte sich sogar fragen, ob der DS extra für dieses Spiel geschaffen wurde.“

ihr nach Lust und Laune, ohne ein wirkliches Ziel zu haben, die Inselwelt für euch erobern. Löblicherweise besitzt das Spiel getrennte Speicherplätze, so dass es möglich ist, neben der Kampagne parallel auch die endlose Variante anzugehen. Im Multiplayer (mehrere Cartridges werden benötigt) werden bis zu vier Streithähne auf einer Weltkarte ausgesetzt und dann heißt es einmal mehr: Schaffe, Schaffe, Häusle baue.

TECHNISCH AUF ANNO 1602 - STAND

Die Darstellung des Titels erinnert stark an den ersten PC-Teil, was keineswegs Anlass zur Kritik sein soll. Man hat das Mögliche aus dem DS geholt: Alle Gebäude und Umgebungen sind Bitmaps, die zweidimensional aus der Vo-

Schuhe an und marschiert zum Händler ;-)

Robert Rabe

DATEN & FAZIT

ANNO 1701

Publisher: Disney Interactive
Entwickler: Keen Games
Genre: Aufbaustrategie
Spieler: 1-4
USK-Freigabe: ohne Altb.

PRO & CONTRA

- ▲ DS optimal eingebunden
- ▲ Gameplay hat Tiefgang
- ▲ Storyline schlüssig
- ▲ lange Spielzeit

Vielen Dank für das Testmuster an:
Disney Interactive

9 von 10 Punkten **» Für Aufbausfans ein Pflichttitel!**



» Eure Wohnhäuser benötigen zur Weiterentwicklung zwingend einige Funktionsgebäude wie Schulen oder Badehäuser.

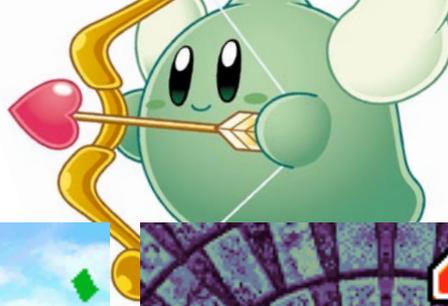


» Die Fernansicht bietet besseren Überblick - auch über Truppenbewegungen im Kriegsfall.



REZENSION

Kirby: Mausattacke » Nintendo DS



» Am Ende jedes Levels folgt die Auswertung der eingesammelten Schätze.



» Die langweiligen Minigames wirken wie Platzhalter.

KIRBY: MAUSATTACKE

Flagship wechselt das System und bringt den dritten und letzten von ihnen entwickelten Teil der Kirby-Reihe auf den Nintendo DS. Nur wenig hat sich technisch seit Kirby and The Amazing Mirror getan, doch der rosa Ball hat nichts von seinem Charme verloren!

» Beinahe jedes Spiel beginnt mit einer Storyeinleitung – und die von Kirby ist so schwachsinnig wie schon lange nicht mehr. Kirby sitzt auf einer Wiese und beobachtet die Wolken, als er wieder mal Hunger bekommt. Er beschließt diesen mit einer Erdbeertorte zu stillen. Voller Freude über seine Torte (Nein, die Story beinhaltet nicht, woher Kirby seine Torte hat) setzt er sich wieder auf seinen Hügel um diese zu verspeisen – doch da war die Torte auch schon verschwunden. Schuld ist natürlich wieder Kirbys ewiger Widersacher King Dedede, welcher in früheren Kirby-Teilen auch als König Nickerchen bekannt war. Kirby beschließt, sich seine Torte zurückzuholen – und so beginnt für ihn ein neues Abenteuer.

DER ROSA KREIS?

Wie bisher jedes Jump'n'Run im Kirby-Universum spielt sich auch dieses wieder in 2D ab. Die Grafik ist im Vergleich zu den GBA-Teilen gleich geblieben, aber das mindert den Spielspaß ja nicht. Kirby kann wie eh und je andere Gegner einsaugen und ausspucken, sowie sie schlucken um deren Fähigkeiten zu kopieren. Neu ist allerdings die Kopierpalette am Touchscreen.

Auf dieser können bis zu fünf Blasen gesammelt werden, welche Fähigkeiten enthalten, per Doppelklick auf die Blase wird die Fähigkeit dann auf Kirby übertragen. So ergibt sich eine neue taktische Komponente, welche auch ein wenig Sammelwut weckt, denn gewisse Fähigkeiten können zu einer ultimativen Fähigkeit kombiniert werden, wie etwa die Fähigkeit Feuer und ein Schwert ein Feuerschwert ergeben, welches Kirby erhöhte Durchschlagskraft ermöglicht und Eis schmelzen lässt. Außerdem kann die Kopierpalette auch zum Lagern von Energiecontainern genutzt werden, um Kirby in knappen Situationen wieder zu heilen.

SQUEAK SQUAD

Schnell trifft Kirby auf King Dedede und bringt diesen zur Strecke, jedoch hat dieser die Torte nicht gestohlen. Darauf werden King Dedede und Kirby von den Squeaks überfallen und Dededes Schätze werden geraubt. Voller Wut wirft Dedede Kirby den Squeaks nach und Kirby versucht nun, noch immer auf der Suche nach seiner Torte, die Squeaks zu besiegen. Erst hier beginnt das eigentliche Spiel – die Schatzjagd. Ab sofort sind in je-

dem Level - und davon gibt es über 40 - bis zu drei Schätze versteckt, welche Power-Ups, Schlüssel, Puzzleteile oder andere Dinge beinhalten. Nicht alle dieser Schätze müssen gesammelt werden, jedoch macht erst die Schatzjagd das Spiel interessant. So manches wertvolle Power-Up ist nur durch eine List erreichbar und manche fallen auch schonmal durch einen falsch gedrückten Schalter in den endlosen Abgrund. Jede Schatztruhe belegt einen der fünf Plätze in der Kopierpalette, was einen oft dazu zwingt, geliebte Items wegzuworfen – denn den Inhalt der Truhen bekommt man erst am Ende des Levels zu gesicht.

RIGHT BACK AT YA!

Auch wenn dieses Spiel nicht auf dem neuesten Stand der Technik ist: was Flagship hier abgeliefert hat, ist auf alle Fälle ein wunderbares Kirby-Spiel und ein schönes Abschiedsgeschenk für alle Flagship-Freunde, Capcom hat das Studio leider inzwischen geschlossen und deren Mitarbeiter in die Hauptzentrale eingegliedert. Aber der Hauptentwickler der Kirby-Games ist noch immer HAL – und die Arbeiten derzeit an einem Wii-Teil der Serie.

Emanuel Liesinger

STATEMENT

Poyu?

Poyu! Poyu poyu poyu! Poyu poyu! Poyu! Poyu poyu, poyu! (Frei übersetzt: als großer Fan des Star Warriors Kirby freue ich mich über jeden neuen Teil der Reihe. Kirby zeugt einfach fast immer von Qualität: Die Spiele sind umfangreich, witzig, gut gestaltet und das wichtigste: Sie machen unheimlichen Spaß! Auch dieser Teil überzeugt mich wieder auf ganzer Linie, auch wenn ich finde, dass eine Grafik ala New Super Mario Bros. auch nicht geschadet hätte.)

Emanuel Liesinger

DATEN & FAZIT

KIRBY: MAUSATTACKE



Publisher: Nintendo
Entwickler: Flagship
Genre: Jump & Run
Spieler: 1-4
USK-Freigabe: ohne Altb.

PRO & CONTRA

- ▲ für alle Zielgruppen geeignet
- ▲ über 40 Levels
- ▲ neue Fähigkeiten für Kirby
- ▼ technisch auf GBA-Niveau
- ▼ für Profis etwas zu einfach

Vielen Dank für das Testmuster an: Nintendo

» 7
von 10 Punkten

» Der rosa Ball ist zurück – mit alter Technik aber neuem Charme!

METROID PRIME PINBALL

Nach einer halben Ewigkeit von fast zwei Jahren hat es der Flipper mit der allseits beliebten Weltraumamazone Samus Aran nach seiner Veröffentlichung in den Vereinigten Staaten auch nach Old Europe geschafft.

» Löblicherweise hat man bei dem Spiel auf überflüssige und erzwungene Storywendungen verzichtet. Man startet das Spiel und hat sogleich die Auswahl zwischen den drei Spielmodi Multimission, Einzelmission und Multiplayer (leider nur lokal und nicht über die WiFi-Connection).

KLASSISCHER FLIPPER

Seit langem mal wieder ein Spiel, das mit dem DS Rumble Pak ausgeliefert wird - doch bringt der Einsatz auch wirklich etwas? Mal ganz davon abgesehen, dass das Modul beim Gebrauch eines DS Lites nicht besonders elegant aus dem Gehäuse herausragt, lässt sich auch über den Sinn und Unsinn der Peripherie streiten. Sicherlich wäre das Spielgefühl verbessert worden, wenn wir es mit einem leistungsstarken Rumbler zu tun hätten, aber das nur minimale Vibrieren und der damit verbundene enorme Lärm stören den Spielspaß eher. Also ist dieses Feature im Zweifel abzustellen, auf den restlichen Testgebieten konnte Metroid Prime Pinball aber punkten. Das Spiel steht für genau das, was der Titel vorgibt: Metroid Prime in Flipperform. Die Entwickler schnappten sich einige Metroid Umgebungen wie die Forschungsfregatte und funktionierten sie zu interaktiven Murmelschiebern um. Die Murmel ist in diesem Fall Samus als Morphball, die sich an den unzähligen Zielen, Rampen und Bumpern erfreut. Das Spiel wird hauptsächlich über die Eingabetasten gesteuert, mit dem Touchscreen könnt ihr den Tisch zum Wackeln bringen. Im Grunde beschränkt ihr euch auf die beiden Flipper, ab und zu könnt ihr aber auch Sonderaktionen auslösen. Bomben ablegen

beispielsweise. Da das Spielgeschehen auf beiden Bildschirmen stattfindet, gibt es zwischen ihnen eine Zone des Tisches, die für den Spieler nicht sichtbar ist. Hier bewegt sich der Ball aber trotzdem wie gewohnt weiter, was beim Timing eine enorme Hilfe darstellt. Ideal gelöst, wie wir finden. In der Multimission ist es eure Hauptaufgabe, Artefakte zu sammeln, mit denen weiter Levels freigeschaltet werden. Zwischendurch kommt es immer wieder zu kleineren Minispielen, die euch bei der Stange halten. Auf allen Tischen, die in der Multimission freigespielt wurden, kann in der Einzelmission auf Highscorejagd gegangen werden. Lob auch dafür, dass für den Multiplayermodus, in dem bis zu acht Spieler mit einer DS-Karte spielen können, ein eigener Spieltisch kreiert wurde. Hier hat der gewonnene, der als erstes die vorgegebene Punktzahl erreicht hat.

BUNTES TREIBEN

Die Spieltische hätten nicht viel besser sein können. Sie sind vorgeordnet, können aber auch mit Animationen wie leuchtenden Bumpen und Symbolen aufwarten. Die regelmäßig durch die Gegend schwirrenden Metroids tun da ihr Übriges. Ab und zu lässt der DS es auf dem Bildschirmen sogar regnen. Auch der Sound ist mit dem Metroid-Thema sowie den passenden und nie nervenden Effekten während des Spiels klasse. Metroid Prime Pinball stellt im Flippergenre auf dem DS im Moment die unbestrittene Referenz dar. Kein Spiel das epische Ausmaße annimmt, aber ideal für lange Reisen in denen ihr immer mal wieder zum DS greifen wollt.

Robert Rabe



» Gut getimed heißt bei diesem Minispiel halb gewonnen.

DATEN & FAZIT

METROID PRIME PINBALL



Publisher: **Nintendo**
 Entwickler: **Fuse Games**
 Genre: **Flipper**
 Spieler: **einer**
 USK-Freigabe: **ohne AltB.**

PRO & CONTRA

- ▲ Präsentation im Metroid-Stil
- ▲ unzählige Extras und Feinheiten
- ▲ super Kugelphysik
- ▲ Rütteln erfordert Fingerspitzengefühl
- ▼ hätten mehr Tische sein dürfen

Vielen Dank für das Testmuster an:
 Nintendo

» **8**
 von 10 Punkten

» **Gib dir doch auch mal die Kugel!**

STATEMENT

Ausflippen

Abgesehen davon, dass Metroid Prime Pinball ein großartiges Spiel ist, frage ich mich doch ernsthaft, warum das Spiel erst so spät in Europa veröffentlicht wurde. An der Lokalisierung kann es nicht gelegen haben, denn man findet nur von Zeit zu Zeit mal einen deutschen Sprachfetzen. Die grafische Präsentation der Spieltische fängt den Charme der Metroid-Reihe bestens ein. Da die Entwickler auf dem GBA bereits Mario Pinball veröffentlichten, darf man eventuell auf einen weiteren Flippertitel aus dem Hause Fuse Games hoffen.

Robert Rabe



REZENSION

SimCity DS » Nintendo DS



18 Jahre ist es her, seit Maxis die Wirtschaftssimulation SimCity schuf. Seitdem erlebten viele Millionen Spieler weltweit die Höhen und Tiefen des virtuellen Bürgermeister-Lebens. Für passionierte Städteplaner zaubert EA nun erstmals einen Ableger der Kultserie für den Nintendo DS aus dem Hut. Ob die Städteplanung diesmal an zwei Bildschirme gleichzeitig zu fesseln vermag, verrät euch der Test.

■ Gleich nach dem Spielstart fühlt man sich ein paar Jahre in der Zeit zurückversetzt und weiß nicht so recht, ob man sich nun drüber ärgern oder lieber in nostalgischen Erinnerungen schwelgen soll. Denn SimCity DS und der PC-Ableger aus dem Jahre 1999 gleichen sich nicht nur auf den ersten Blick wie eine Stadt der Anderen. EA hat nicht nur die altbekannte und bewährte isometrische Perspektive verwandt, die dem Spiel eine annehmbare 3D-Illusion verleiht, sondern auch jedes einzelne Gebäude aus SimCity 3000 übernommen. Trotz der deutlich geringeren DS-Auflösung sieht alles, egal ob Pumpwerk,

Krankenhaus, Schule oder Universität, genau so aus wie noch vor acht Jahren. Das ist zwar nicht zwangsläufig schlecht, jedoch hätte EA doch etwas mehr Einfallsreichtum zeigen können, indem sie zumindest neue Pixmaps entworfen hätten. Leider wirkt das Stadtbild dadurch bei weitem nicht so belebt, wie man es sich vielleicht vorstellen könnte. Dynamik scheint für die Grafik-Engine ein Fremdwort zu sein, denn das ganze Spiel wirkt einfach nur statisch. Auf den Straßen laufen keine Passanten herum, aus Industrieschornsteinen dringt kein bisschen Rauch. Die Bewegung von Zügen und Autos ist bestenfalls als „sprunghaft“



■ Schöne Bescherung - der Weihnachtsmann ist da!

zu bezeichnen, letztere bestehen gar nur aus einer Hand voll Pixeln und ordnen sich stets in Schlangen mit konstanten Abständen an. Unterste Schublade was EA hier fabriziert hat, zumindest in technischer Hinsicht.

WILLKOMMEN, BÜRGERMEISTER!

Glücklicherweise hat SimCity DS je-

doch deutlich mehr zu bieten als Technik aus dem letzten Jahrtausend. Denn im krassen Gegensatz zur Grafik präsentiert sich das Spiel angenehm locker und übersichtlich. Nach dem ersten Spielstart stellt sich euch einer der Berater vor, von denen sich jeder auf ein Gebiet spezialisiert hat, Frau McSim beispielsweise ist Expertin für Ökologie und Umweltschutz. Euer



» Dann und wann beehrt euch Professor Simtown und schenkt euch spezielle Gebäude.



» In solchen Momenten sind selbst die besten Berater ziemlich ratlos ...

Berater steht euch das ganze Spiel über mit halbwegs hilfreichen Tipps zur Seite und führt euch auch gleich – sofern erwünscht – Schritt für Schritt durch das Tutorial. In 15 Schritten wird euch das Spielprinzip erklärt, vom Straßenbau bis zur Kunst, die Lebensqualität eurer Sims möglichst hoch zu halten. SimCity-Veteranen dürften damit keine Probleme haben, denn bis auf die Wasserversorgung – das Verlegen von Rohren entfällt nämlich – ist in der virtuellen Stadt prinzipiell alles wie gehabt. Trotz des anfänglichen Technikschocks und des deutlich geringeren Wusel-Faktors stellt sich bald das gewohnte SimCity-Gefühl ein. Sobald die Stadt einmal funktioniert, kann man nur schwer wieder aufhören, die Stunden vergehen wie im Flug, während man mit dem geschickten Ausbau des Trans-

portnetzes beschäftigt ist und Handel mit Nachbarstädten betreibt, immer mit einem Auge auf dem Newsticker und dem anderen auf einer Reihe von Statistiken, Einstellungen und natürlich dem Bau-Menü.

STEIN AUF STEIN ZUM EIGENHEIM

Besagtes Menü ist das Zentrum eurer Städteplanung, denn hier werden Wohn-, Geschäfts- und Industriezonen platziert, Erholungsorte, Behörden und eine Vielzahl unterschiedlicher Gebäude und Einrichtungen gebaut. Dabei seht ihr auf dem Touchscreen eine schematische Ansicht, während auf dem oberen Bildschirm der gleiche Kartenausschnitt in bekannter Form zu bestaunen ist. Die Menüführung und Steuerung geht ziemlich leicht von der Hand, das gesamte Interface

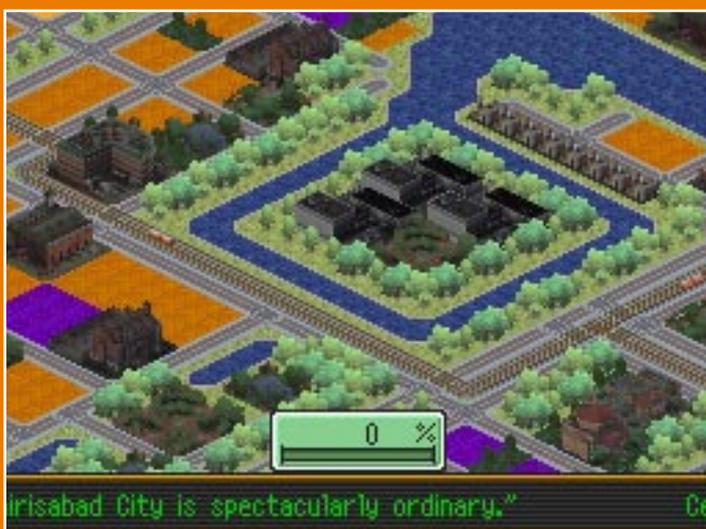
ist verständlich und sinnvoll strukturiert. Leider werden nur zwei Zoom-Stufen angeboten, von denen eine für Bauarbeiten einen zu großen Ausschnitt zeigt und die andere einen etwas zu kleinen. Zwar wird gnädigerweise eine einmalige Rückgängig-Funktion angeboten, die lässt sich jedoch nicht bei Abriss-Aktionen anwenden. Das ist natürlich besonders ärgerlich, wenn mal nebenbei teure Gebäude wie die Verteidigungskräfte dem Erdboden gleichgemacht werden oder gar unwissentlich ein Fusionskraftwerk abgerissen wird und eure Sims im Dunkeln sitzen. In solchen Momenten ist man zwar durchaus dazu geneigt, die Körperöffnungen der Entwickler mit der Spielverpackung zu stopfen, doch soweit kommt es zum Glück nicht. Denn hier wird euch Taktik und Strategie vom Feinsten geboten, wer einfach nach Lust und Laune drauflosbaut kommt nicht sehr weit. Alles will im Überblick behalten werden, was dank der übersichtlichen Menüführung auch überhaupt kein Problem ist. Wie hoch setze ich die Steuern an? Lohnt es sich, so viel Geld ins Polizeiwesen zu stecken oder wären diese Mittel in der Forschung besser aufgehoben? Wie baue ich mein Netz aus Straßen und Schienen am günstigsten aus? Wie werde ich der zunehmenden Verschmutzung Herr?

HILFE! KING KONG IST IN DER STADT!

Bei all dem Taktieren tut es doch manchmal gut, wenn das Spielgeschehen etwas aufgelockert wird. So fliegt hin und wieder am 24. Dezember der

Weihnachtsmann über eurer Stadt – je öfter ihr ihn antippt, desto mehr Geld bekommt ihr unter den Baum gelegt. Das Feuerwerk zu verschiedenen Stadtjubiläen funktioniert ähnlich, indem ihr die Feuerwerkskörper antippt und dafür Geld kassiert. Kleines Highlight sind aber die Katastrophen, die durchaus nett inszeniert wurden. Ein Feuer ist dabei noch eine Lappalie, viel interessanter wird es, wenn King Kong eure Stadt verwüsten will! Dann heißt es: im richtigen Moment Betäubungspfeile auf das Untier abschießen und hoffen, dass der Schaden nicht allzu groß wird. Richtig großen Schaden haben die Entwickler hier aber nicht angerichtet, obwohl es tatsächlich ziemlich gewagt ist, das Tauschen von Wahrzeichen als Multiplayer zu bezeichnen.

Andreas Reichel



» In Harisabad gingen die Energieversorgung und große Teile der Stadt im Taifun baden.

DATEN & FAZIT SIMCITY DS

Publisher: EA
 Entwickler: EA
 Genre: Wirtschaftssimulation
 Spieler: 1-2
 USK-Freigabe: ohne Altb.

PRO & CONTRA

- ▲ hohes Suchtpotenzial
- ▲ originelle Ereignisse und Katastrophen
- ▲ DS-Features sinnvoll genutzt, ...
- ▼ ... allerdings etwas fummelig umgesetzt.
- ▼ antiquierte Technik
- ▼ Alibi-Multiplayer

Vielen Dank für das Testmuster an: EA

» 7
 von 10 Punkten

» Sim-Town, wo
 Bürgermeister-Sein
 noch Spaß macht!



» Wasserratte: Im Kapitänskostüm dreht Wario im kühlen Nass so richtig auf.



» Absolut spannend und richtig motivierend: Das Blöckemalen ...

WARIO: MASTER OF DISGUISE

Warios Gier nach allem was glänzt hat ihn schon öfters in heikle Situationen gebracht. In seinem neuesten Abenteuer setzt Wario die Meisterdiebverkleidung auf, um die Schätze dieser Welt bald sein Eigen nennen zu können. Hätte er das nur mal lieber seinlassen ...



» Wer auf eine Fortsetzung der „Wario Land“-Reihe hofft, wird bitter enttäuscht. Die Entwickler von Suzak haben versucht mit Wario: Master Of Disguise ein Adventure mit Jump & Run-Elementen zu entwickeln. Doch irgendwie wussten die Entwickler wohl selbst nicht so recht, wie sie diese Genrewanderung am besten umsetzen. Am Ende kam ein ernüchterndes Ergebnis heraus.

MEINS, ALLES MEINS

Wario packt wieder einmal das Verlangen in den Besitz der wertvollsten Schätze der Welt zu kommen. Als er von einem magischen Stein erfährt, der dem Finder einen Wunsch erfüllen soll, ist er nicht mehr zu halten und startet seine Karriere als Meisterdieb. Gleich

sein erster Diebstahl beschert ihm den mächtigen Stilgut-Stab, mit dessen Hilfe er in andere Verkleidungen schlüpfen kann und somit neue Fähigkeiten erlangt. Wario selbst wird per Steuerkreuz gesteuert, während man mit dem Stylus nebenher auf dem Touchscreen kritzelt. An Linkshänder wurde dabei auch gedacht. Diese können die vier Knöpfe auf der rechten Seite des Nintendo DS als Steuerkreuzersatz benutzen. Um Wario die verschiedensten Kleidungen überzustülpen, müssen bestimmte Formen über ihm auf den Touchscreen gemalt werden. Insgesamt stehen Wario acht verschiedene Kleidungsstücke zur Verfügung. Diese können jedoch erst an bestimmten Stellen im Spiel erworben werden. Schlüpft Wario in ein neues Gewand, verändert er auch

„Mal ehrlich, wen kann man heutzutage noch groß herausfordern, wenn es nur gilt Schalter zu betätigen?“



» Gäh. Das Leveldesign haut niemanden vom Hocker.



» Wario und rosa Herzchen ... Moment mal.

STATEMENT

Armer Wario

Wario: Master Of Disguise zeigt, was passiert, wenn Nintendo ein gutes Franchise einem Entwickler übergibt, der sich bisher nur mit Remakes und Kinderspielen befasst hat. Die Entwickler waren offenbar von den Fingerkrämpfen, die übermäßiges Spielen von Metroid Prime: Hunters hervorruft, begeistert und dachten sich: „Das können wir auch“ - also haben sie die Steuerung recht gut kopiert. Wieso eine Hand dauerhaft den Stylus halten sollte, erkennt man innerhalb der ersten Spielminuten: Anders als bei einem Jump & Run wird bei Master Of Disguise mehr rumgestanden und gemalt, da man alle paar Meter die Form wechseln muss, um weiterzukommen. Die langweilig inszenierte Story gibt zusammen mit der minimalen Variation von sich dauernd wiederholenden Minispielen dem Spielspaß den Rest...

Emanuel Liesinger

seine Fähigkeiten. Als Feuer-Wario spuckt er heiße Flammen, die so manchen Stein aus dem Weg räumen, im Fledermauskostüm kann er durch die Luft fliegen oder als Astronaut Laserstrahlen abfeuern und der Schwerkraft entgehen.

TRUHE EINS, BITTE AUF!

In den Levels verteilt findet mal allerhand Truhen, die Kleidungsstücke, Schätze oder andere Items beinhalten. Um an den Inhalt dieser Truhen zu gelangen, muss man zuvor ein kleines Minispiel absolvieren. Was am Anfang noch einigermaßen unterhält, stört spätestens beim vierten Mal, dass man

gerne einmal an solchen Truhen vorbei läuft. Irgendwann herrscht anstatt Lust Frust, etwa wenn man wieder Krabbeltierchen auf dem Touchscreen zerstampfen oder vorgegebene Formen unter Zeitdruck ausmalen soll.

Wer den Spaß bei diesen Minispielen nicht verliert, der wird es spätestens beim Lösen der „Rätsel“. Mal ehrlich, wen kann man heutzutage noch groß herausfordern, wenn es nur gilt Schalter zu betätigen? Der Versuch, die Rätsel durch Warios Fähigkeiten möglichst vielseitig zu gestalten, ging ebenso nach hinten los. Kaum ein Rätsel ist nicht auf den ersten Blick durchschaubar und man lässt Wario schnell in ein

Boy Advance erschien. Es ist schon grotesk, wie Suzak es geschafft hat, eine 2D-Welt zu gestalten, die sogar im grafischen Vergleich seinen Vorgänger auf einem schwächeren Handheld hinterher hinkt. Dass die Features des Nintendo DS auch nicht wirklich ausgenutzt werden, dürfte nun keine Überraschung mehr sein. Mit dem Stylus ein paar Formen auf dem Touchscreen kritzeln, während auf dem oberen Bildschirm permanent nur eine Levelkarte zu sehen ist und das „innovative“ Gepuste in das Mikrophon, damit Wario als Fledermaus fliegen kann, sind nicht gerade einfallsreich und klug gemacht.

„Mit dem Stylus ein paar Formen auf dem Touchscreen kritzeln und das „innovative“ Gepuste in das Mikrophon sind nicht gerade einfallsreich und klug gemacht.“

Blitzkostüm schlüpfen, damit dieser durch Blitze eine Batterie aufladen kann, mit deren Energiereserve – richtig – man einen Schalter bedienen kann ...

Die Levelumgebungen sind zwar abwechslungsreich, jedoch ein herber Rückschlag in der Wario-Reihe. Man erinnere sich doch nur einmal an den genialen Aufbau und die Gestaltung der Spielwelten aus Wario Land 4, welches schon vor sechs Jahren auf dem Game-

Wario Master Of Disguise ist weder Jump & Run noch Adventure. Fans, die auf einen würdigen Nachfolger von Wario Land 4 gehofft haben, sollten lieber so tun, als sei gar kein neues Wario-Spiel erschienen und lieber auf eine Neuankündigung in der „Wario Land“-Reihe hoffen. Andernfalls werden sie mit diesem Titel eine herbe Enttäuschung erleben.

Jonas Weiser

STATEMENT

Alptraum

Von der ersten Sekunde an fühlt man sich in einen Alptraum versetzt. Es wird zwanghaft versucht, eine „unterhaltsame“ Story rund um den Meisterdieb darzubieten, doch das löst allenfalls Gelächter beim Spieler aus. Die Storydialoge können vielleicht Sechsjährige unterhalten (wobei diese es meistens noch nicht mal lesen können), aber ältere Spieler fühlen sich hier wie in einem falschen Film. Keine sonst so übliche Oberweltkarte und leichte Endbosse – nein, das ist kein Wario Land!

Jonas Weiser

DATEN & FAZIT

WARIO: MASTER OF DISGUISE



Publisher: Nintendo
 Entwickler: Suzak
 Genre: Adventure/Jump & Run
 Spieler: einer
 USK-Freigabe: ab 6 J.

PRO & CONTRA

- ▲ verschiedene Verkleidungen
- ▼ Grafik nicht mehr zeitgemäß
- ▼ schreckliche Präsentation
- ▼ nervende Minispiele
- ▼ Humor, der nicht lustig ist
- ▼ kurze Spieldauer

Vielen Dank für das Testmuster an:
 Nintendo

» 5
 von 10 Punkten

» Ein Wario-Spiel ohne einen knoblauchessenden Wario kann nicht gut gehen.



DIE SIEDLER

Viel Futter für Aufbau-Fans: SimCity und Theme Park beglückten DS-Besitzer bereits mit strategischem Gameplay. Selbst die Anno-Reihe trifft auf dem DS auf ihren traditionellen Konkurrenten aus dem PC-Lager. Anno oder Die Siedler – wer macht das Rennen?

» UbiSoft schickt die Siedler ins mobile Aufbau-Rennen und zieht sogleich eine Trumpfkarte aus dem Ärmel: Die Siedler auf dem DS sind eine Umsetzung des von Fans so geliebten zweiten Teils auf dem PC. Dieser war im Jahr 1996 eine Liebeserklärung an das Aufbau-Genre und faszinierte mit massig Micromanagement – beispielsweise mit den vielen detaillierten Optionen für Warenkreisläufe – und natürlich dem hohen Wuselfaktor, der die Serie seit jeher auszeichnet. Wer damals schon beherrscht siedelte, der wird dem DS-Ableger ganz besonders entgegenfiebern. Dennoch dürften Veteranen wie auch Neulinge einige unliebsame Überraschungen entdecken ...

NEUNZEHNSECHSUND-NEUNZIG

Das Spiel beginnt wie anno dazumal ohne Tutorial, aber immerhin mit einer leichten Einstiegsmission. Neulinge werden

an die Grundlagen des Siedelns eher grob herangeführt, Textmeldungen erklären die neuen Missionsziele der auf einer verlassenen Insel gestrandeten Siedler. Außer einem Hauptquartier und massig Bauplatz bleibt die Karte noch leer. Zunächst gilt es also, die grundlegenden Gebäude zu bauen: eine Holzfällerhütte, ein Sägewerk und einen Steinbruch. Mit einem Klick auf den freien Bauplatz gelangt ihr ins Baumenü und wählt das entsprechende Gebäude aus. Nicht nur Genrefans wissen natürlich, dass man eine Holzfällerhütte in die Nähe eines Waldes baut, um den Weg zum begehrten Holz möglichst kurz zu halten. Doch ohne Straßen geht nichts: verbindet via Stylus die Baustelle mit eurem Straßennetz, sonst beginnen die Siedler gar nicht erst mit dem Bau! Leider ist der Wegebau in der Praxis nicht ganz so einfach. Zwar dürften Siedler-Fans über diese Aussage die Nase rümpfen,



STATEMENT

Ich kam, sah, verlor

Nachdem ich letztes Jahr die Neuauflage von Siedler 2 gespielt habe, war ich begeistert wie großartig BlueByte in der Lage ist diesem Klassiker ohne große Änderungen neues Leben einzuhauchen, doch bei der DS-Version frage ich mich wie BlueByte es schafft diesen Klassiker mit nur einer Änderung (das Speichericon wurde durch eine DS-Cardridge ersetzt) soviel Leben zu entziehen. Das Spiel ist, obwohl es ein 1:1-Port ist Technisch völlig unausgereift. Es stockt, stürzt ab, hat keinen Multiplayer, die Stylussteuerung ist bei weitem nicht so ausgereift wie bei Anno 1701, und das gesamte Spiel ist nicht da wo es nach 2 Jahren Entwicklung sein sollte ...

Emanuel Liesinger

doch der hakelige Wegebau dürfte Einsteiger zunächst vor Probleme stellen. Leider ist es nicht ganz so einfach, optimale Wegverbindungen zu bauen, da die Straßen innerhalb eines groben Rasters gebaut werden müssen, dass die ein oder andere nahe-liegende Verbindung ausschließt. So entstehen teilweise ungewollt verschlungene Pfade, die ein weiteres Problem nach sich ziehen: Wer Wege nicht optimal plant, nimmt sich selbst viel von dem eingangs erwähnten Bauplatz und steht bald vor einem Platzproblem.

Dabei offenbart das Spiel einmal mehr seine über eine Dekade al-

ten Wurzeln: Insgesamt ist der Bau von Gebäuden und Wegen nach heutigen Maßstäben wenig intuitiv. Wer von „leichterer“ Aufbaukosten wie Theme Park oder auch SimCity verwöhnt ist, wird bald eine gewisse Zickigkeit im Handling feststellen. Nach einiger Zeit gewöhnt man sich daran, weiß um die Tücken der Stylusplanung und baut etwas befreiter von unsichtbaren Programm-grenzen, ein etwas hakeliges Gefühl bleibt aber.

PC-UMSETZUNG INKLUSIVE BUGS

Ist die Siedlung dann erstmal ein wenig gewachsen, so kann man sich durchaus an den Früchten der Planung erfreuen. Kaum drückt man die rechte Schulter-taste, geht das Siedeln doppelt so flott vonstatten und die Warenwirtschaft blüht auf. Siedler tragen Baumstämme von Flaggenpunkt zu Flaggenpunkt, um sie im Sägewerk zu Brettern zu verarbeiten, transportieren sie zu Baustellen, um neue Gebäude zu errichten und gehen ihrem Tagewerk nach – die Siedlung floriert. Ganz Hartgesottene untersuchen ihre Siedlung in der zweiten, weiter entfernt liegenden Zoomstufe auf falsch geplante Wege und Flaschenhalse im Warenkreislauf. Dabei beginnt das Spiel jedoch ordentlich zu ruckeln. Schlimmer noch: Bei Verwendung des Zooms ist das Spiel mehrfach eingefro-



ren! Dies ist kein individuelles Problem unserer Testversion, alle Module sind davon betroffen. Das ist nicht nur ärgerlich, sondern gar unverzeihlich!

Da auf dem DS nicht die Möglichkeit besteht, das Spiel zu patchen, muss der Käufer wohl mit dem Risiko leben, zumindest so lange, bis UbiSoft hierfür eine Lösung anbietet (was bis Redaktionsschluss noch nicht der Fall war). Da das Spiel einerseits sehr lange zum Speichern benötigt, andererseits auch nur einen einzigen Speicherplatz bietet, muss man die Entwickler an dieser Stelle wirklich fragen, wie ein solch eklatanter Bug ins Spiel geraten konnte!

Doch leider geht es noch weiter ... je größer die Siedlung ist, desto gröber werden die Stylus-Abfragen, so dass man mitunter das Gefühl hat, der Touchscreen igno-

riert die Eingaben des Spielers. Außerdem spielt sich das ganze Spiel sehr passiv ... so kommt es mitunter vor, dass ein kecker Siedler dem Spieler wertvollen Bauplatz wegnimmt, in dem er ein Kornfeld an die Stelle baut, auf der eben noch eine Schweinezucht geplant war ... dagegen ist man machtlos, das Kornfeld bleibt wo es ist.

Marvin Dere

DATEN & FAZIT

DIE SIEDLER



Publisher:
Entwickler:
Genre:
Spieler:
USK-Freigabe:

UbiSoft
Blue Byte
Strategie
einer
ab 6 J.

Vielen Dank für das Testmuster an:
UbiSoft



Vom Kauf wird abge-raten!



REZENSION

Custom Robo Arena » Nintendo DS



» Schnelle Action steht bei Custom Robo Arena im Mittelpunkt!



» 2Bis auf die Kämpfe sieht das Spiel nicht gerade herausragend aus.

CUSTOM ROBO ARENA

Seid doch mal ehrlich, euer größter Traum ist es doch, mit eurem eigens zusammengestellten Custom Robo Champion zu werden und auf der ganzen Welt bekannt zu sein! Wer will denn nicht den ganzen lieben langen Tag nach der Schule spannende Kämpfe und Turniere austragen und so eines Tages der Beste werden? Ihr etwa nicht? Nun gut, in der Welt von Custom Robo ist dies aber der Traum eines jeden kleinen Jungen. Nichts ist spannender als sich mit seinen Custom Robos zu duellieren und seine Fähigkeiten immer weiter zu verbessern. Egal wo und egal wann, gekämpft wird immer und überall!

Die Story des Spiels ist schnell erzählt. Ihr seid mit eurer Familie in eine neue Stadt gezogen und müsst euch nun dort einleben. Als kleine Wiedergutmachung schenkt euch euer Vater einen Custom Robo, mit dem ihr andere herausfordern könnt.

An eurer neuen Schule macht ihr kurze Zeit später dann Bekanntschaft mit der fesch Julia und dem zurückhaltenden Jan. Diese sind Mitglieder im Custom Robo Team „Numero Uno“, in welches ihr, wie sollte es anders sein, daraufhin natürlich auch eintretet.

Ihr startet dort mit eurem Custom Robo von null und müsst euch durch Wettkämpfe hocharbeiten und immer besser werden.

Im Grunde geht es dann im Spiel nur noch darum, euren Custom Robo aufzuleveln und eure Fähigkeiten zu verbessern. Die Story dient unübersehbar im Verlauf des Spiels größtenteils nämlich nur

noch dazu, um euch praktisch von Kampf zu Kampf zu leiten. Ziel des Spiels ist es dann, von allen der Beste zu werden!

SCHWIERIGKEITSGRAD ANYWHERE?

Genau betrachtet besteht das Spiel nur aus Lesen, Rumlaufen und den Kämpfen mit euren Custom Robos. Ihr habt zudem einen recht geregelten Tagesablauf. So steht ihr morgens auf, setzt euch an den Tisch und unterhaltet euch mit euren Eltern, geht zur Schule und danach wird gekämpft und geübt was das Zeug hält. Zwischendurch gibt es dann noch Wettkämpfe und ihr lernt verschiedene Spezialattacken und folgt der „spannenden“ Story. Am Abend geht ihr dann zurück nach Hause, setzt euch an den Tisch, redet mit euren Eltern und geht ins Bett. Hört sich langweilig an? Im Groben ist es das auch.

Dadurch ist der Spielablauf extrem linear und auch Sidequests oder Ähnliches sucht man vergebens. Gerade die Dialoge zwischen den Charakteren sind äußerst langweilig und zielen eindeutig auf ein junges Publikum ab. Älteren Semestern werden die flachen Dialoge und die sich teilweise wiederholenden Sprüche schon nach kurzer Zeit auf die Nerven gehen. Kommen wir aber zum Herzstück des Spiels, den Kämpfen. In kleinen Arenen tritt euer Robo immer gegen einen Robo des Gegners an. Vor jedem Kampf habt ihr dann die Möglichkeit, euch mit den Waffen und dem Zubehör eures Gegners vertraut zu machen. In Shops erworbene Waffensysteme, wie z.B. Raketen, Lasergeschosse etc. könnt ihr dann vor jedem Kampf unterschiedlich an euren Robo montieren um euch so auf jeden Gegner individuell einstellen zu können. Klingt kompliziert? Mit

ein wenig Übung wird man aber schnell mit den unterschiedlichen Stärken und Schwächen der Waffensysteme vertraut gemacht. Ziel der Kämpfe ist es vornehmlich den anderen Robo zu besiegen, indem ihr ihm Raketen, Laser, Drohnen und alles andere um die Ohren haut. Leider ist der Schwierigkeitsgrad während diesen Kämpfen meistens genauso simpel gehalten, wie das ganze Spiel. Sofern ihr immer in Bewegung bleibt, den Geschossen eures Kontrahenten ausweicht und alles Mögliche auf ihn feuert, solltet ihr keine großen Probleme haben zu gewinnen. Solltet ihr doch mal verlieren, habt ihr zudem meistens die Möglichkeit, den Kampf so oft wie ihr wollt zu wiederholen. Dadurch stellt das Spiel keinen wirklich hohen Anspruch an den Spieler und es zeigt sich wieder, auf welche Zielgruppe das Spiel zugeschnitten ist.



» I VS. I - klingt langweilig, macht aber richtig Spaß.

Größter Pluspunkt, welches das Spiel auch für ältere Zocker unter euch interessant machen könnte, ist das Sammelfieber.

Gerade das Aufleveln und Aufmotzen eures Robos kann einen in eine gewisse Sucht verfallen lassen. Ihr habt die Möglichkeit, viele verschiedene Waffensysteme und anderes Zubehör zu kaufen und so den Robo zu verbessern. Allerdings liegt es an euch, auszuprobieren, wie jedes Teil zueinander passt, um so die perfekte Symbiose zwischen den verschiedenen Waffen zu finden. Allein dieses Herumexperimentieren kann einen dann schon für eine längere Zeit beschäftigen. Ein anderer durchaus positiver Aspekt des Spiels ist zweifelndfrei der Multiplayermodus. Hier könnt ihr, dann natürlich mit Einschränkungen, bereits über eine Cartridge mit Freunden gegeneinander kämpfen. Die größte Motivation bietet aber wohl der Online-Multiplayermodus. Hier habt ihr die Möglichkeit, euch mit Leuten auf der ganzen Welt zu duellieren. Zwar ist es manchmal ein wenig schwer, einen Gegner zu finden, dafür laufen die Partien lag- und ruckelfrei ab, wie auch schon der gesamte Offline-Part des Spiels. Allerdings sollte euch klar sein, dass ihr online nicht mit Samthandschuhen angefasst werdet, sondern knallhart mit allem Möglichen auf euch gefeuert wird. Gerade am Anfang solltet ihr also damit rechnen, ordentlich eins auf den Deckel zu bekommen.

BIEDER UND BRACHIAL!

Seid ihr gerade nicht mitten in einem Kampf, erlebt ihr das Spielgeschehen im klassischem Rollenspiel-Look. Ihr lauft rum, redet mit anderen Leuten und verfolgt die schier nie enden wollenden Dialoge. Grafisch reißt das Spiel während dieser Zeit wahrlich niemanden vom Hocker. Auch auf dem GBA wäre das Spiel so nichts Besonderes gewesen. Wenig Details und eine biedere Umgebung lassen den DS quasi in einen Winterschlaf verfallen. Das einzig Sehenswerte abseits der Kämpfe sind so nur die schick gezeichneten Bilder der anderen Charaktere während den Dialogen.

Anders sieht es da schon in den Kämpfen aus. Das Spiel zeigt sich dann von seiner besseren Seite, denn die Kämpfe werden in einer flotten 3D-Grafik auf dem oberen Screen ausgetragen. Explosionen, Lasergeschosse und Drohnen bewuchern dann den Bildschirm. Erfreulicherweise bleibt die Framerate trotz der schnellen Action und der vielen Effekte durchgehend konstant.

Die Robos sind - wie für Mecha typisch - sehr kantig und versprühen dadurch ihren eigenen Charme, auch wenn in dieser Hinsicht wohl mehr drin gewesen wäre. Ähnliches beim Sound. Während des Spiels und den Kämpfen schallen verschiedene Hintergrundmelodien aus den Lautsprechern. Zwar gehen einem



» Leider werden die Fähigkeiten des DS kaum genutzt.

diese auch nach einiger Zeit auf die Nerven, allzu schlimm wie in manch anderen Spielen ist es aber zum Glück nicht.

Die Steuerung verhält sich ebenso leicht und eingängig wie das ganze Spiel. Ihr steuert euren Robo ausschließlich über das Steuerkreuz und die Buttons, so wird weder vom Touchscreen noch vom Mikrofon Gebrauch gemacht. Der Touchscreen kann lediglich in der Menüauswahl und zum Polieren eures Robos eingesetzt werden, denn mit einem sauberen Robo kämpft es sich wahrlich besser.

Mit Custom Robo Arena bleibt Nintendo seiner Linie, familien-gerechte Software auf den Markt zu bringen, weiter treu. Durch die simple Story, eingängige Steuerung und die kindgerechte Optik ist Custom Robo ohne Zweifel auf die jüngere Zockergeneration zugeschnitten. Auf der anderen Seite kann das Spiel durch das Sammelfieber und gerade durch den sehr guten Online-Multiplayermodus aber auch für ältere Gamer interessant sein. Leider verhindern der geringe Schwierigkeitsgrad und die im Verlauf des Spiels ein wenig eintönig werdenden Kämpfe jedoch eine hohe Wertung. Ein wenig mehr Feinschliff und Abwechslung hätte dem Spiel sicher gut getan. So bleibt ein solides Mech-Actionspiel, welches jeder Interessierte mal probezocken sollte.

Marcel Foulon

STATEMENT

Macht Spaß

Leider hatte ich nie die Möglichkeit, den Gamecube-Ableger zu zocken, daher kann ich in dieser Hinsicht keinen Vergleich aufstellen.

Mir persönlich macht Custom Robo Arena trotz des geringen Schwierigkeitsgrades und den ellenlangen und teilweise sinnlosen Dialogen trotzdem Spaß. Der Drang dazu, meinen Robo immer weiter zu verbessern, aufzuleveln und mir neue Gegenstände wie Arenen und Waffen zu kaufen, machen das Spiel für mich durchaus spielenswert!

Marcel Foulon

DATEN & FAZIT

CUSTOM ROBO ARENA



Publisher: **Nintendo**
 Entwickler: **NOISE**
 Genre: **Mech RPG**
 Spieler: **1-2**
 USK-Freigabe: **ab 6 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ Sammelfieber
- ▲ Multiplayermodus on- und offline!
- ▲ rasante Action bei konstanter Framerate
- ▼ viel zu leicht
- ▼ auf Dauer eintönig
- ▼ viel zu viele Dialoge
- ▼ Story nur Mittel zum Zweck

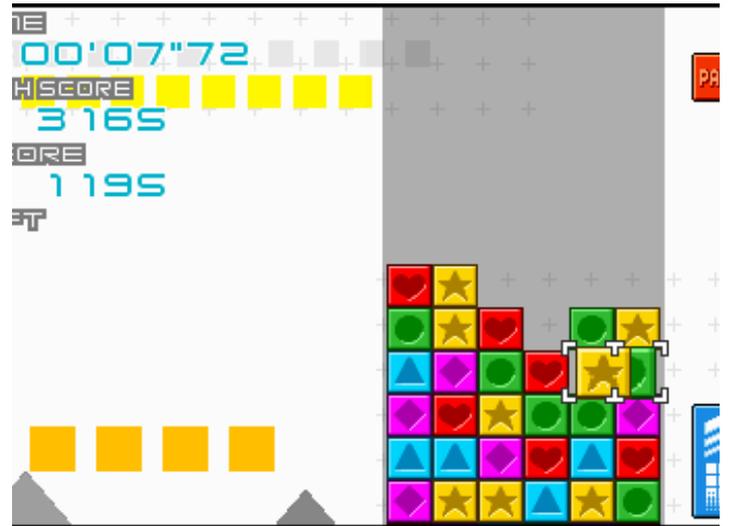
Vielen Dank für das Testmuster an: Nintendo

» **7**
 von 10 Punkten

» Der DS avanciert zum Mech für unterwegs, doch erreicht er sein Ziel nur mit einigen Fehlschlägen.



» Links wäre eine grüne Dreierreihe möglich.



» Verschiedenste Designs lockern das Spielgeschehen auf.

PUZZLE LEAGUE DS

Grundrezept für Nintendo DS Puzzlespiele: Man nehme ein Spiel welches jahrelang keiner mehr gespielt hat, fügt ein paar neue Modi, Musik und bessere Grafik dazu und werfe noch ein wenig Touchscreensteuerung in den Topf.



STATEMENT
Kettenreaktion
 Tetris Attack ist wieder da! Es hat zwar nur den Namen mit Tetris gemeinsam, dennoch hat es den Klassiker als mein Lieblingspuzzlespiel am DS abgelöst. So simpel das Spielprinzip auch sein mag, nur durch Übung, Geschick und ein geschultes Auge hat man die Chance auf richtig lange Kettenreaktionen. Und diese müssen immer länger und länger werden, das spornt unglaublich an. Außerdem ist da noch dieser wunderbare Multiplayer, der zwar von außen gesehen nicht wirklich anders ist als jeder andere, doch wenn man ihn erstmal gespielt hat, ist man davon gefesselt.
Emanuel Liesinger

» Dieses Universalrezept half Nintendo inzwischen bei Spielen wie Tetris DS, Picross DS, Actionloop und 42 Spieleklassiker. Und jetzt versuchen sie es erneut mit dem Nintendoklassiker Puzzle League, besser bekannt als Tetris Attack oder Panel de Pon (siehe Infobox). Eigentlich ja keine schlechte Idee, so ist es ja Nintendos Strategie, komplett neue Zielgruppen zu finden, und die kennen doch ebendiese Klassiker nicht. Bleibt nur die Aufgabe, diese Klassiker auch für jene schmackhaft zu machen, die die Originale von damals im Kasten stehen haben, und irgendwie schafft Nintendo dies offenbar immer. Interessanterweise suchte Nintendo sich bei jedem dieser „DSmakes“ einen andere Entwickler: Jupiter (Picross DS), Agenda (42 Spieleklassiker), Mitchell (Actionloop) und Nintendo EAD (Tetris). Zu diesen gesellt sich jetzt auch Intelligent Systems.

BLÖCKE SCHIEBEN!

Bei Puzzle League DS geht es darum, so viele Blöcke wie möglich

abzubauen. Dies erreicht man durch waagerechtes Verschieben der Blöcke, senkrecht Verschieben ist nicht möglich. Diejenigen, die schon mal Meteos gespielt haben, werden hier Ähnlichkeiten erkennen, auch wenn das Ganze seitenverkehrt abläuft. Treffen mindestens drei gleichfarbige Blöcke aufeinander, lösen sie sich auf und die Steine darüber fallen nach unten an deren Platz – und lösen im besten Fall eine erneute Reaktion aus. Profis können hier ewig lange Kettenreaktionen verursachen. Je besser man wird, desto schneller kommen neue Blöcke von unten nach, treffen sie am oberen Bildschirm ein, hat man verloren.

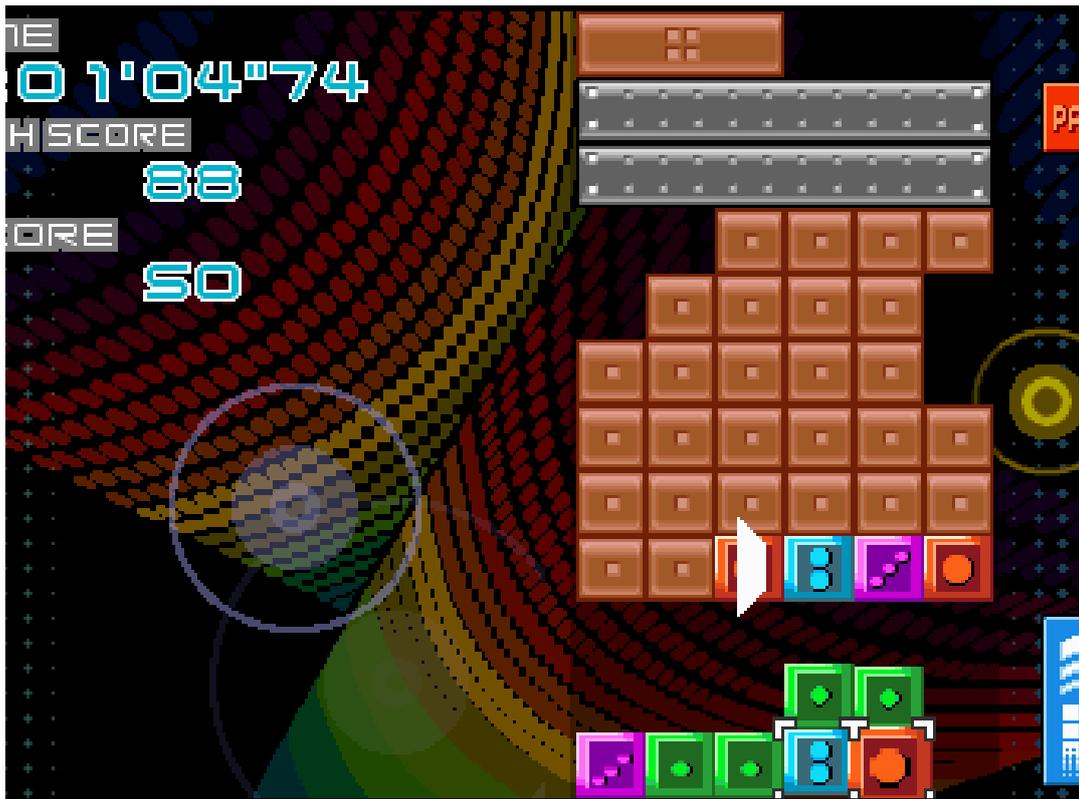
MODI ÜBER MODI

Puzzle League DS bietet massenweise verschiedene Modi an. So gibt es Puzzlemodi bei denen es das Ziel ist, alle am Bildschirm befindlichen Blöcke aufzulösen, bei Zeitalarm muss in einer vorgegebenen Zeit eine maximale Punktzahl erreicht werden, es ist möglich gegen Compu-

ter anzutreten oder man macht es sich einfach und spielt den Endlosmodus. Daneben gibt es noch den aus Tetris Attack bekannten Blocker-Modus, in welchem man von oben kommende Blocker rechtzeitig auflösen muss, ehe sie zu schwer werden und von unten keine Blöcke mehr nachkommen können. Als kleines Extra gibt es noch die Tagesübungen, bei welchem im Stil von Gehirn-Jogging ein täglicher Highscore festgehalten und grafisch anhand einer Linie dargestellt wird.

PUZZLE UM DIE WELT

Im lokalen Wireless-Multiplayer ist es möglich, gegen bis zu drei andere Spieler in drei verschiedenen Modi anzutreten, doch auch online geht es heiß her. Mit einem eigenen Anfängerkampfmodus, welcher nur zu Beginn verfügbar ist, gewöhnt man sich langsam an die Ranglistenmatches und lernt Einiges dazu. Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, einen rangunabhängigen Kampf zu bestreiten. Einzigartig ist bisher



» Im Blocker-Modus muss man versuchen die Querbalken aufzulösen.

der Modus Geburtstagskampf, welcher es erlaubt nur gegen Spieler anzutreten, die am selben Tag Geburtstag haben. Leider ist in diesem Modus aber nur sehr selten ein Spieler anzutreffen.

LUMINES LEAGUE?

Was an Puzzle League DS sehr auffällt ist die atmosphärische Ähnlichkeit zu den Spielen von Q Entertainment, explizit Lumines (PSP, PS2, Xbox Live Arcade), Every Extended Extra

von anderen Firmen wiederfindet, mag vielleicht dreist wirken, doch für Puzzlespiele ist es sehr passend und offenbar hat Q Entertainment hier einen neuen Standard gesetzt, über den wir uns in Zukunft vielleicht noch öfters freuen dürfen.

DIE BLÖCKE SIND GEFALLEN

Was Intelligent Systems mit Puzzle League DS abliefern ist mehr als ein aufgewärmtes Puzzle. Eine große Anzahl verschiedener

„ Q Entertainment hier einen neuen Standard gesetzt, über den wir uns in Zukunft vielleicht noch öfters freuen dürfen.“

(PSP, Xbox Live Arcade) oder Gunpey (Nintendo DS, PSP). Bunte Hintergrundanimationen, verschiedenste Blockdesigns und schnelle, mit Techno angehauchte Musik wurden in diesen Puzzlespielen bevorzugt eingesetzt und stellen den Stil von Q Entertainment dar. Dass sich dieser Stil jetzt auch in Spielen

Modi, verschiedenste Designs, die das komplette Spiel anders aussehen lassen, ein grandioser Online-Modus und ein süchtig machendes Spielprinzip fügen sich hier zu einem Spiel zusammen das sich kein Puzzlefans entgehen lassen sollte.

Emanuel Liesinger



Info

Panel de Pon

Kaum ein Spiel wurde in so vielen verschiedenen Versionen verkauft wie Panel de Pon. 1995 erfunden von „Mr. GameBoy“ Gunpei Yokoi und entwickelt von dem von ihm gegründeten Entwicklerteam Intelligent Systems, erschien es Ende Oktober 1995 in Japan unter dem ursprünglichen Namen Panel de Pon.

Die dazugehörige Story über Feen und deren magischen Lippenstift erschien Nintendo scheinbar zu japanisch, deswegen wurde es in die Welt von Yoshi's Island verfrachtet und Mitte 1996 in Europa und den USA als Tetriz Attack verkauft. Tetriz Attack wurde später auch auf den GameBoy portiert und in Japan als Yoshi-no Panel de Pon über Satellaview angeboten. Vier Jahre später, pünktlich zur Jahrtausendwende, wurde das Puzzleprinzip wieder aufgegriffen und wieder mit einem neuen Franchise verknüpft: Pokémon Puzzle League für das Nintendo 64 und Pokémon Puzzle Challenge für GameBoy Color. Während letzteres auch in Japan erhältlich war, blieb Pokémon Puzzle League ausschließlich dem westlichen Markt vorbehalten. Im Jahre 2003 gab es dann noch die Nintendo Puzzle Collection für den GameCube. Leider außerhalb Japans nie erschienen enthält diese die Nintendo 64-Version von Dr. Mario, ein grafisch und soundtechnisch verbessertes Yoshi's Cookie und Panel de Pon. Außerdem erlaubte die Nintendo Puzzle Collection den Download des ursprünglichen Panel de Pon auf den GameBoy Advance (in einer abgespeckten Version ohne Storymodus)

Und heute angelangt gibt es, wie der nebenstehende Test zeigt, auch wieder ein Panel de Pon – zum ersten Mal ohne Hilfe eines anderen Nintendofranchises außerhalb Japans – und auch zum ersten mal online!

Emanuel Liesinger



DATEN & FAZIT PUZZLE LEAGUE DS

Publisher: **Nintendo**
 Entwickler: **Intelligent Systems**
 Genre: **Puzzle**
 Spieler: **1-4**
 USK-Freigabe: **ohne Altb.**

PRO & CONTRA

- ▲ macht süchtig
- ▲ große Modivielfalt
- ▲ wunderschönes Design
- ▼ nichts für Nicht-Puzzler

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo



» Tetriz Attack attackiert die Langeweile der Puzzlefans



» Eine fast perfekte Runde: Zweimal 60 und einmal 20 Punkte!



» Auf dem oberen Bildschirm wird euer Wurf vergrößert angezeigt.

SEGA PRESENTS TOUCH DARTS

Spiel einschalten, den DS an die Wand hängen, Dart-Pfeil in die Hand, zielen und werfen... Ganz so realistisch läuft es in Sega presents Touch Darts selbstverständlich nicht ab. Es ist dennoch interessant zu sehen, wie Sega diesen Präzisionssport für den Nintendo DS umgesetzt hat. Näheres dazu erfährt ihr in unserem Test.

STATEMENT

Präzisionssport

Touch Darts ist durch die Einsteigerfreundlichkeit immer wieder für eine Runde Dartpfeilewerfen gut. Wer schon immer virtuelle Darts werfen wollte und auf den Präzisionssport steht, kann bedenkenlos zugreifen. Die Turniere werden mit steigendem Schwierigkeitsgrad sehr fordernd und die Challenges sorgen für viel Abwechslung. Leider hat Sega keinen WiFi-Modus eingebaut, sodass man sein Können nur im eigenen Freundeskreis demonstrieren kann. Sehr schön finde ich allerdings die Tatsache, dass der Multiplayermodus mit nur einem Nintendo DS gespielt werden kann. Perfekt für eine Runde zwischendurch, wenn man gerade mit Freunden unterwegs ist.

Damian Figoluszka

» Schon beim Spielstart der erste Schock: Die Texte im Spiel sind komplett Englisch und man hat keine Möglichkeit, sie auf Deutsch umzustellen! So etwas muss in der heutigen Zeit nicht sein. Die Ausrede „Wir hatten zu wenig Zeit für die Lokalisierung“ gilt nicht, denn Touch Darts ist alles andere als textlastig. Doch davon abgesehen fällt der Einstieg in das Spiel dennoch sehr leicht - auch für Englisch-Hasser. Im übersichtlichen Hauptmenü könnt ihr entscheiden, ob ihr ein schnelles Spiel oder eine Karriere starten möchtet. In ersterem Modus muss lediglich eine Spieleranzahl angegeben werden und schon kann es losgehen. Auf dem Touchscreen erscheint die Dartscheibe, der obere Bildschirm zeigt den Punktestand und eine

herangezoomte Anzeige der Scheibe an. Der Dartsport dürfte jedem ein Begriff sein, doch für den Fall der Fälle eine kleine Erklärung: Die Spieler werfen abwechselnd drei Pfeile auf die Dartscheibe. Jeder beginnt mit einer bestimmten Punktzahl, beispielsweise mit 501 Punkten. Ziel ist es nun, den Punktestand so schnell wie möglich auf 0 zu bekommen. Je nachdem, welches Punktefeld man auf der Scheibe trifft, werden die erzielten Punkte von den 501 Punkten abgezogen. Kleine grüne, bzw. rote Felder am Rande und in der Mitte einer Punktefläche können die Punkte verdoppeln bzw. verdreifachen. Trifft man die mittlere rote Fläche im 20er-Bereich, verdreifachen sich die Punkte und es werden folglich satte 60 Punkte von den 501 Punkten abgezogen. Mehr ist mit einem Wurf nicht möglich. Erfahrene Spieler konzentrieren sich hauptsächlich auf dieses Feld, weil so der Punktestand am schnellsten in Richtung 0 verlaufen kann. Wer eine Karriere startet, kann entweder Turniere bestreiten, Challenges

absolvieren oder ein Multiplayerspiel mit bis zu vier Spielern starten. In Turnieren wird die bekannte Spielvariante gespielt, in der es gilt, so schnell wie möglich den Punktestand auf 0 zu bekommen. Angefangen mit dem Schwierigkeitsgrad Rookie, werden nach der Zeit auch Amateur, Pro und Expert freigeschaltet. Es wird in jedem Schwierigkeitsgrad jeweils eine Serie gegen drei Gegner gespielt, hat man diese gewonnen, erhält man einen Pokal. Hätte jemand gedacht, dass ein Dartspiel Abwechslung bieten kann? Das haben sicherlich die wenigsten erwartet, doch Sega spendierte Touch Darts einige Besonderheiten. Im Challenge-Modus können verschiedene Minispiele gespielt werden, bei denen Dartpfeile selbstverständlich eine große Rolle spielen. Sogar bekannte Kartenspiele wie Memory oder 21 sind mit von der Party. Dabei befinden sich Karten auf einer Dartscheibe, die man mit Pfeilen treffen muss, um bei Memory Paare zu finden oder beim

„Schon beim Spielstart der erste Schock: Die Texte im Spiel sind komplett Englisch und man hat keine Möglichkeit, sie auf Deutsch umzustellen!“



» Viele Minispiele wie dieses Kartenspiel sorgen für Abwechslung.

Spiel 21 mit den eigenen Karten näher an die Zahl 21 zu kommen als der Gegner. Beim Minispiel „Round the clock“ gewinnt derjenige, der als Erster alle Zahlen nach der simplen Reihenfolge von 1 bis 20 und anschließend die goldene (bzw. rote) Mitte trifft. Auch hier werden pro Runde jeweils drei Pfeile geworfen. Touch Darts beinhaltet noch viele weitere Minispiele, die zum Großteil sehr gelungen sind und in der Tat unterhalten. Sehr gelungen ist auch der Multiplayermodus. Bis zu vier Spieler können mit nur einem Nintendo DS gegeneinander antreten. Dazu wird der DS je nach Spielerreihenfolge von Spieler zu Spieler überreicht, sodass jeder seine Würfe ausführen kann. Auch Minispiele können im Multiplayer gespielt werden, wenn auch nicht all die, die im Singleplayermodus vorhanden sind. Leider kann der Multiplayermodus nicht mit mehreren DS-Geräten gespielt werden und auch WiFi wird nicht unterstützt.

MIT SCHWUNG IN DIE MITTE

Doch nun zur Königsfrage: Wie funktioniert die Steuerung? Selbstverständlich wirft man keine echten Dartpfeile auf den Touchscreen, denn Sega hat sich eine Steuerungsvariante überlegt, die den Bildschirm sehr viel mehr schont, als die „reale“ Variante. Man tippt mit dem Stylus auf den

Touchscreen und prompt wird an derselben Stelle der Dartpfeil eingeblendet. Nun hat man den Pfeil quasi in der Hand und mit einer einfachen Bewegung von unten nach oben wird er geworfen. Je schneller man die Bewegung ausführt, desto schneller und höher fliegt der Pfeil. Auch die Flugrichtung lässt sich bestimmen, indem man die Bewegung in die gewünschte Richtung macht. In der Praxis funktioniert die Steuerung sehr gut, nur manchmal hat man das Gefühl, nicht die Kontrolle über den Wurf zu haben,

weil der Pfeil ganz woanders hinfliegt als einem lieb ist. Nach ein wenig Übung wird man allerdings immer sicherer. Die Grafik spielt bei Touch Darts kaum eine Rolle, möchten wir zur Ergänzung aber dennoch erläutern. Sehr simpel gehalten, bekommt man kaum etwas zu sehen, was nicht auch auf dem Gameboy Advance möglich wäre. Die Dartscheibe auf dem Touchscreen stellt lediglich ein Bild dar, auf welches geworfen wird. Auf dem oberen Bildschirm wird in einfacher 3D-Grafik an besondere Stellen der Scheibe he-



» Saubere 180 Punkte in nur einer Runde! Glück oder Können?

„In der Praxis funktioniert die Steuerung sehr gut, nur manchmal hat man das Gefühl, nicht die Kontrolle über den Wurf zu haben, weil der Pfeil ganz woanders hinfliegt als einem lieb ist.“

rangezoomt. Was allerdings stört, ist der Sound. Man bekommt nur ein einziges Musikstück zu hören, welches man nach der Zeit nur noch ausschalten möchte. Vorsicht, Ohrwurmgefahr! Während der Duelle hört man neben der leisen Hintergrundmusik auch Vogelgezwitscher und sehr häufig Husten im Hintergrund. Dies dient der Authentizität, ist nach der Zeit aber nur schwer zu ertragen. Wer möchte schon ein Spiel spielen, das an chronischem Husten leidet?

Damian Figoluszka

DATEN & FAZIT

SEGA PRESENTS TOUCH DARTS



Publisher: **Sega**
 Entwickler: **Fullfat**
 Genre: **Sport**
 Spieler: **1-4**
 USK-Freigabe: **ohne Altb.**

PRO & CONTRA

- ▲ sehr leichter und schneller Einstieg
- ▲ einfache Steuerung
- ▲ viele verschiedene Minispiele
- ▼ nerviger Sound
- ▼ keine WiFi-Unterstützung
- ▼ grafisch nur zweckmäßig

Vielen Dank für das Testmuster an:
 Sega

» 7
 von 10 Punkten

» „Sega presents“ ein gelungenes und vor allem einsteigerfreundliches Dartspiel!



» Zauberer Croma bespricht die Situation mit seinen Freunden.



» Geschichte Nr. 1... von unzähligen.

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

Das gefiederte Reittier aus der Final-Fantasy-Reihe bekommt sein eigenes Abenteuer spendiert. Die so genannten Chocobos spielen im Nintendo DS-Rollenspiel Final Fantasy Fables: Chocobo Tales die Hauptrolle. Zwar erhält das märchenhafte Abenteuer aus dem Hause Square Enix hierzulande sehr wenig Aufmerksamkeit, doch das dürfte weniger an der Qualität, als an dem gewöhnungsbedürftigen Stil des Spiels liegen ...



» Schon das Cover des Spiels lässt es erahnen: Square Enix konzentrierte sich bei der Entwicklung sehr stark auf die jüngere Zielgruppe. Dieser Eindruck zieht sich durch das gesamte Spiel. Das Menü ist sehr niedlich gestaltet und sowohl die Figuren, als auch die Insel nutzen die Farbpalette gänzlich aus. Die Story ist schnell und einfach erklärt und somit auch für das jüngere Publikum verständlich. Der Dorfmagier Croma findet ein geheimnisvolles Buch und als er es öffnet, geschieht etwas Unerwartetes. Fast alle Figuren werden in das Buch hineingesaugt und der/die/das gelbgefiederte Chocobo hat nun die Aufgabe, all seine Freunde und Inselbewohner zu befreien. Um das zu erreichen, müssen Märchenbücher gefunden werden, die an verschiedenen Orten der Insel zu finden sind. Jedes Buch erzählt eine Geschichte mit Text und Bild und beinhaltet passend dazu ein Minispiel, welches in verschiedenen Schwie-

rigkeitsstufen gespielt werden kann. Diese Minispiele sind der Kern der Handlung, weil nur so Inselbewohner gerettet und neue Wege und Spielkarten freigeschaltet werden können. Der Sprachstil der Märchenbuchgeschichten vermittelt dabei ein zauberhaftes Märchen-Flair und trägt somit zur Atmosphäre bei.

SAMMELN UND KÄMPFEN

Sehr erfreulich ist die Tatsache, dass das gesamte Spiel über den Touchscreen gesteuert werden kann. Mittels Stylus wird euer Chocobo bewegt, wozu lediglich in die gewünschte Richtung auf dem Bildschirm gedrückt werden muss. Auch die Minispiele machen regen Gebrauch der DS-Fähigkeiten. Rubbeln auf dem Touchscreen um zu schwimmen, ins Mikrofon pusten um aufzusteigen ... An Ideen mangelte es Square Enix nicht. Neben den Minispielen müssen auch so genannte Pop-Up Duelle absolviert werden. Dabei handelt



» Schild blockt Schwert. Angriff erfolgreich abgewehrt!

es sich um Duelle mit Spielkarten, welche gefunden oder gewonnen werden können. Insgesamt gibt es über 100 Karten, die allesamt einen Seltenheitswert haben (ein Stern = nicht selten, drei Sterne = selten). Sammler haben hier ordentlich zu tun. Pup-Up Duelle müssen zwar nur selten gemeistert werden, dafür kann man sich dank WiFi-Connection aber auch mit Gegnern aus der ganzen Welt messen. Aus der Kartensammlung wählt man eine bestimmte Anzahl favorisierter Karten aus und erstellt so sein eigenes Deck. Im Duell hat man stets drei Karten auf der Hand, die vom Computer zufällig aus dem Kartendeck entnommen wurden. Jede Karte hat sowohl oben, als auch unten, links und rechts ein Feld. Befindet sich in einem Feld ein Schwert, so ist dies ein Angriffsfeld. Ist in einem Feld hingegen ein Schild abgebildet, so handelt es sich dabei um ein Abwehrfeld. Nach der Kartenwahl wird die gezogene Karte mit der des Gegners verglichen. Beim Vergleichen stellt sich heraus, ob die Kartenwahl günstig war oder nicht. Es werden alle vier Felder beider Karten verglichen. Hat man in einem Feld, in dem die gegnerische Karte ein Schild abgebildet hat, ein Schwert, so wird der Angriff abgewehrt. Ist das Feld hingegen leer, dann attackiert das Kampfmonster und richtet vollen Schaden an. Wenn beide Karten auf derselben Seite ein Schwertsymbol abgebildet haben, richtet man nur halben Schaden an. Selbstverständlich bekommt man die gegnerische

Karte erst dann zu sehen, nachdem man die eigene gezogen hat. So entwickeln sich die Kämpfe zu einem wahren Glücksspiel und man muss versuchen zu erraten, welche Karte der Gegner ziehen könnte.

DS AM LIMIT

Nahezu unglaublich ist die Grafik in Chocobo Tales. Was Square Enix hier hinbekommen hat, lässt kaum Wünsche offen. Die Insel ist sehr detailliert, viele bunte Farben sorgen für ein passendes Märchen-Feeling und die Animationen gehören mit zu den besten, die man je auf dem Nintendo DS gesehen hat. Hier lässt der DS wirklich seine Muskeln spielen. Doch das war auch fast schon nicht anders von Square Enix zu erwarten. Man erinnere nur an das ebenso überzeugende Final Fantasy III oder Dragon Quest IX. Beim Thema Sound gibt es ebenfalls nichts zu meckern. Freunde von Final Fantasy werden sich über bekannte Melodien freuen und insgesamt wirkt die Musik sehr stimmig und passend. Insgesamt ist Final Fantasy Fables: Chocobo Tales ein sehr gelungener Titel, der den Spieler schon nach kurzer Zeit an die beiden Bildschirme fesselt. Lediglich die Pop-Up Duelle fallen etwas negativ auf, weil hier mehr Glück als Können gefragt ist. Auch hätte das Abenteuer etwas länger ausfallen können. Mit einer Spieldauer von rund 15 Stunden ist man nur durchschnittlich lange mit dem Hauptspiel beschäftigt. Kartensammler sind wesentlich länger unterwegs.

Damian Figoluszka



» Auch das Mikrofon wird in einigen Minispielen unterstützt.

STATEMENT

Überrascht

Huch, da bin ich aber überrascht. Zugegeben, das Cover kommt in Japan vielleicht an, doch hier hätte man das US-Cover nehmen sollen. Man sollte sich aber nicht vom kitschigen Cover abschrecken lassen! Was wichtig ist, ist das Spiel selbst und das überzeugt auf voller Linie. Auch wenn die niedlichen Chocobos wohl eher zur Unterhaltung des jüngeren Publikums gedacht sind, können auch ältere Spieler zugreifen. Dank vielen teils kreativen Ideen, einer für DS-Verhältnisse unglaublichen Grafikpracht und dem Charme der Chocobos fesselt Chocobo Tales wie kaum ein anderes DS-Rollenspiel. Leider erhält das Spiel hierzulande nicht die Aufmerksamkeit, die es verdient hat. Es wäre sehr schade, wenn aufgrund dessen die angekündigte Wii-Version nicht in Deutschland erscheinen wird.

Damian Figoluszka

DATEN & FAZIT

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

Publisher: Koch Media
 Entwickler: Square Enix
 Genre: Rollenspiel
 Spieler: 1-2
 USK-Freigabe: ohne Altb.

PRO & CONTRA

- ▲ motivierend
- ▲ technisch sauber
- ▲ gute Nutzung der DS-Fähigkeiten
- ▲ onlinefähig
- ▼ leichter Schwierigkeitsgrad

Vielen Dank für das Testmuster an:
 Koch Media

» 8
 von 10 Punkten

» Der DS lässt seine Muskeln spielen. Technisch und spielerisch einwandfrei!



BROTHERS IN ARMS DS

Es kursiert nicht nur unter Nintendo-Fans die Meinung, der DS sei nur sehr eingeschränkt für Spiele in der dritten Dimension gerüstet. Noch sitzt Metroid Prime Hunters unangefochten auf dem Grafik- und Genre-Thron. Bis jetzt, denn Ubisoft schickt sich an, den Nintendo-Shooter mit Brothers in Arms DS zu übertreffen. Ob und inwiefern das gelungen ist, verrät euch unser Test.

Startet man das Spiel und be-
gibt sich ins Kampfgetümmel, klappt einem unwillkürlich die Kinnlade runter, und zwar gleich mehrere Stockwerke. Wow! Absolut unglaublich, was die Entwickler von Gearbox Software hier für eine Grafikengine abgeliefert haben. Ganz ohne zu übertreiben: Brothers in Arms stellt grafisch alles bisher dagewesene auf dem DS weit in den Schatten. Die Umgebungen sind nicht nur angenehm detailreich, sondern für DS-Verhältnisse sehr belebt. Um einen herum schlagen Granaten ein, Fässer explodieren und Mauern brechen zusammen, mit Partikeleffekten die man dem kleinen Nintendo-Handheld gar nicht zugetraut hätte. Währenddessen wollen euch ca. vier gegnerische Einheiten ans Leder, während ihr von etwa ebenso vielen unterstützt werdet. Alle Einheiten sind selbstverständlich bis zu ihrem Ableben einwandfrei flüssig animiert. Zur Erinnerung: Metroid Prime Hunters kam schon bei weniger Action ins Stocken, während die „Brothers in Arms“-Engine

so gut wie nichts in die Bredouille bringt. Bei so viel technischer Finesse sehen wir auch großzügig über die teils recht grobkörnigen Texturen und das eine oder andere Déjà-vu-Erlebnis, wie etwa gleich aussehende Kisten und Bäume, hinweg, denn der Gesamteindruck ist einfach überwältigend!

MITTENDRIN STATT NUR DABEI!

Für dieses Gefühl sorgt auch der

„Schade, dass sich Ubisoft anscheinend die Beta-Tester gespart hat, denn bei diesem Spiel wäre definitiv mehr drin gewesen!“

Sound, der zwar ebenso zu gefallen weiß, jedoch bei weitem nicht für einen ähnlich Wow!-Effekt wie die Grafik sorgt. Die Soundeffekte gehen in Ordnung, Explosionen und Schüsse werden authentisch unterlegt. Im Hintergrund tönt dabei höchstens der Wind oder Vogelgezwitscher, was zwar realistisch sein soll, für einen Weltkriegs-Shooter

aber ziemlich unpassend wirkt – ein monumentaler Soundtrack ähnlich dem in der Menüführung würde das Kampfgeschehen doch besser untermalen. Immerhin ist Brothers in Arms DS mitsamt der gut gelungenen Sprachausgabe in Deutsch gehalten, auch wenn einige wenige Übersetzungen etwas ungenau daherkommen, wie zum Beispiel der „Multispieler“ oder der leicht übertriebene Hinweis „Berühre die DS-Karte nicht“. Bei ersterem können

bis zu vier Spieler mit nur einem Spiel in den Modi „Todesmatch“ oder „Team Todesmatch“ gegeneinander antreten.

WIE STEUERT MAN EINEN HELDEN?

Die Steuerung ist denkbar einfach gehalten – zumindest prinzipiell, aber dazu später mehr. Ihr ver-

folgt das Kriegsgeschehen aus der dritten Person über die Schulter eures Protagonisten, den ihr mittels Steuerkreuz durch die Areale navigiert. Das eigentliche Spielgeschehen findet dabei auf dem oberen Bildschirm statt, während der Touchscreen neben Statusanzeigen für verschiedene Steuerungsfunktionen genutzt wird. So zielt ihr mit Stylus-Bewegungen, um per Druck auf die L-Taste auch ins Schwarze zu treffen. Daneben werden noch Nachladen, Zoom, Granaten werfen, Waffen wechseln und verschiedene Aktionen wie das obligatorische Legen von Sprengsätzen auf dem Touchscreen geregelt. Diese Steuerung geht sehr leicht und präzise von der Hand, allerdings ist man zu Fuß doch ungewöhnlich langsam unterwegs. Im Spielverlauf werdet ihr fast die ganze Zeit durch mehr oder weniger dicht platzierte Leuchtmarkierungen und Anweisungen an die Hand genommen, weshalb ihr mit Sicherheit in die Verlegenheit kommen werdet, ein Fahrzeug steuern zu müssen. Das ist auch solange kein Problem,



DATEN & FAZIT

BROTHERS IN ARMS DS



Publisher: **Ubisoft**
 Entwickler: **Gearbox Software**
 Genre: **3rd-Person-Shooter**
 Spieler: **1-4**
 USK-Freigabe: **ab 16 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ ungläubliche Grafik
- ▲ angemessener Umfang
- ▼ unzählige nervige Bugs
- ▼ kaum neue Gameplay-Einfälle
- ▼ schlechte KI

Vielen Dank für das Testmuster an:
 Ubisoft

» 6
 von 10 Punkten

» Als Grafik-Demo
 umwerfend – als Spiel
 in der Beta-Phase
 hängengeblieben

wie es sich dabei „nur“ um einen Panzer handelt, denn diese lassen sich sehr intuitiv manövrieren. Aus Gründen, die nur den Entwicklern selbst bekannt sind, ähnelt eine Fahrt in einem Spähfahrzeug eher einem Ritt auf einem tollwütigen Stier als einer Autofahrt.

KÄFER UND DER ZWEITE WELTKRIEG

Das ist leider nicht die einzige Macke dieses Spiels, denn eine Vielzahl teils mehr, teils weniger schwerer Fehler und Gameplay-Mängel vermiesen den zu Beginn durchweg positiven Gesamtein-

druck. Hindernisse soll euer Protagonist eigentlich automatisch überspringen – eigentlich. Anscheinend muss man dafür exakt im rechten Winkel gegen besagtes Hindernis laufen, denn meist braucht man mehrere Anläufe dafür und hat in der Zwischenzeit im gegnerischen Kreuzfeuer das Zeitliche gesegnet. Das will schon etwas heißen, denn während eure Gegner schon nach wenigen Schüssen zu Boden gehen, trägt ihr entweder eine unsichtbare Ganzkörper-Schutzweste oder die deutschen Soldaten haben vorm Gefecht zu tief ins Bierglas geschaut. Diese Unverwundbarkeit

macht das Spiel unnötig einfach und verleitet dazu, in Rambo-Manier frontal auf die Gegner zuzustürmen. Abgesehen davon scheinen es die Entwickler auch mit der Kollisionskontrolle nicht so genau genommen zu haben, denn nicht gerade selten bleibt man an den undenkbarsten Stellen hängen, so dass nur ein Neustart weiterhilft. Dazu kommen sogar noch Mängel im Game-Design: Einerseits werdet ihr die ganze Zeit vom Spiel an die Hand genommen, wodurch der Eindruck eines Tutorials vermittelt wird, andererseits sind manche Anweisungen dermaßen unklar formu-

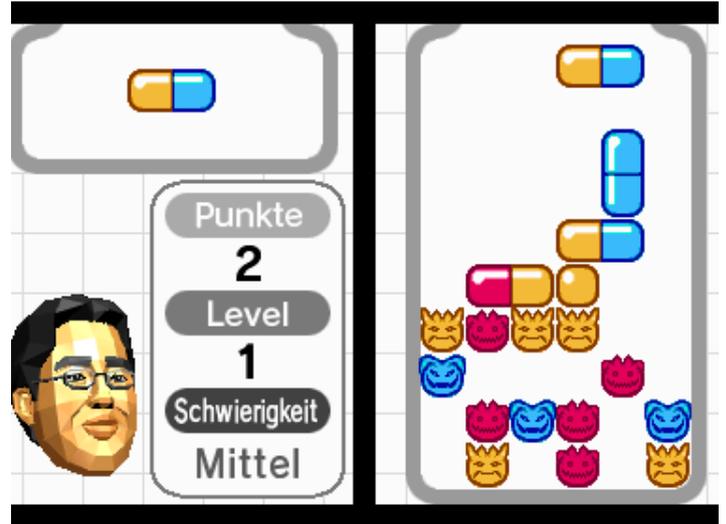
liert, dass man erstmal fünf Anläufe braucht, um überhaupt rauszukriegen, was man machen muss und mindestens ein weiteres Mal wegen den genannten Macken scheitert. Am nervenaufreibendsten sind aber immer noch jene Fehler, die das ganze Spiel zum Absturz bringen. In einigen Zwischensequenzen neigt das Spiel nämlich dazu, einfach hängen zu bleiben, so dass nur noch Ausschalten weiterhilft. Schade, dass sich Ubisoft anscheinend die Beta-Tester gespart hat, denn bei diesem Spiel wäre definitiv mehr drin gewesen!

Andreas Reichel





» Je schneller man die Rechenaufgabe löst, desto besser fällt am Ende die Bewertung aus.



» Als kleines Extra zur Erholung ist ein Dr. Mario-Klon vorhanden.

DR. KAWASHIMA: MEHR GEHIRNJOGGING



Mit neuen Übungen, mehr Herausforderungen und neuen Sudokus will der Japan-Doc euer Gehirn erneut zu Hochleistungen bringen. Nach dem hierzulande riesigen Erfolg des ersten Teils war es nur eine Frage der Zeit, bis uns Dr. Kawashima wieder besuchen kommt.

Denkaufgaben dürft ihr auch wieder Sudokus lösen und euch sogar an einen Klon von Dr. Mario wagen.

ALLES NEU

Menüstruktur und Design sind identisch zum Vorgänger. Dr. Kawashimas Avatar blickt vom linken Bildschirm wieder auf euch her und hat dann und wann einen hilfreichen Hinweis zum Gehirn parat. Im Trainingsmodus warten neue Einlagen auf euch. Absolvierst ihr mindestens eine Aufgabe am Tag, wird dies mit einem Stempel versehen. Je mehr Stempel ihr sammelt, desto mehr Aufgaben und andere kleine Extras werden freigeschaltet.

Die meisten Aufgaben im Spiel dauern nur fünf Minuten und ihr könnt sie frei auswählen. Vom „einfachen“ Lösen von Rechenaufgaben über das Wörterbilden aus einzelnen Buchstabenketten bis hin zum Datumsrechnen sind noch

viele weitere (Rätsel-)Aufgaben auf der Cartridge vorhanden.

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging nutzt die Eigenschaften des DS aus wie kein anderes. Der DS wird um 90° gedreht, also wie ein Buch gehalten, dabei wurde auch an Linkshänder gedacht. Einen Knopf werdet ihr nur drücken, um den DS an bzw. auszuschalten. Als Eingabefunktionen dienen nämlich nur der Touchscreen und das Mikrofon.

Wenn ihr Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging einmal gespielt habt, werdet ihr verstehen, warum es so erfolgreich ist. Einfache Steuerung plus hohe Motivation, es immer und immer wieder zu „spielen“, mit dem hübschen Nebeneffekt, sein Gehirn zu trainieren, sprechen die Leute an. Nichtspieler werden gar nicht bemerken, dass sie es hier mit einem Videospiel zu tun haben. Wem schon der erste Teil zugesagt hat, der darf auch diesmal wieder

zugreifen. Wenn noch gar nicht Hand angelegt hat an die Aufgaben von Dr. Kawashima, sollte das schleunigst nachholen.

Jonas Weiser

DATEN & FAZIT

DR. KAWASHIMA: MEHR GEHIRNJOGGING



Publisher: **Nintendo**
Entwickler: **Nintendo**
Genre: **Gehirntraining**
Spieler: **1-4**
USK-Freigabe: **ohne Altb.**

PRO & CONTRA

- ▲ günstiger Preis
- ▲ Sudokus
- ▲ Dr. Mario-Klon als Boni
- ▲ nutzt alle DS-Features aus
- ▼ einfache Präsentation

Vielen Dank für das Testmuster an: Nintendo



» Der gute Doc hat nicht an Sympathie verloren



» Das Anvisieren mit der Wiimote erhöht deutlich die Trefferquote.



» Die Wiimote muss schnell geschüttelt werden, damit Leon das Messer zieht.

RESIDENT EVIL 4 **WII EDITION**

Es ist schon eine Misere. Jährlich wird die amerikanische Präsidententochter entführt und von einer Sekte gefangen gehalten. Nach dem einst exklusiven Einsatz auf dem GameCube und Abstechern auf die PlayStation2 und den PC führt Leon Kennedys Rettungsversuch nun auf die Wii.

» Wenn es einen Kaufgrund für den GameCube für erwachsene Spieler gab, dann war dies 2005 Resident Evil. Erstmals in der Serie steuerte man Protagonist Leon S. Kennedy frei bewegbar mit schwenkbarer Kamera durch Wälder und Gemäuer mit einer Grafikpracht, die man bis dato auf dem GameCube nicht gesehen hatte. Mit einer aufgebohrten Steuerung und neuen Extras versucht Capcom die Käufer aus der Reserve zu lo-

Darum lohnt sich die Wii-Edition:

Wer schon die GameCube-Fassung gespielt hat, wird nicht all zu viele Veränderungen feststellen. Szenario und Grafik wurden nicht geändert. Dafür bietet die Wii-Edition neue Steuerungsmöglichkeiten. Über einen GameCube-Controller oder dem Classic-Controller kann Resident Evil 4 nach dem alten Schema gesteuert werden, wer jedoch in Kontakt mit der Wii-Remote-Steuerung gekommen ist, wird diese zwei Alternativen liebend gern hinter sich lassen. Mit der Pointerfunktion können Gegner nun direkt anvisiert werden, was zu einer deutlich höheren Trefferquote als mit dem Analogstick führt. Geht Leon sei-

ne Munition aus, kann er sich mit seinem Messer weiter verteidigen, das, wie sollte es nun anders sein, durch ein Hiebbewegung der Wiimote gezückt wird. Neben der Bewegungssteuerung bietet die Wii-Version einen echten 16:9-Modus. Nach dem Vollenden des Hauptspiels wird die Bonusmission Separate Way freigeschaltet, in der ihr einige Schauplätze noch einmal wieder besucht, diesmal aber in der Rolle von Ada Wong, und somit zahlreiche Story Hintergründe aufdeckt.

Darum lohnt sich die Wii-Edition nicht:

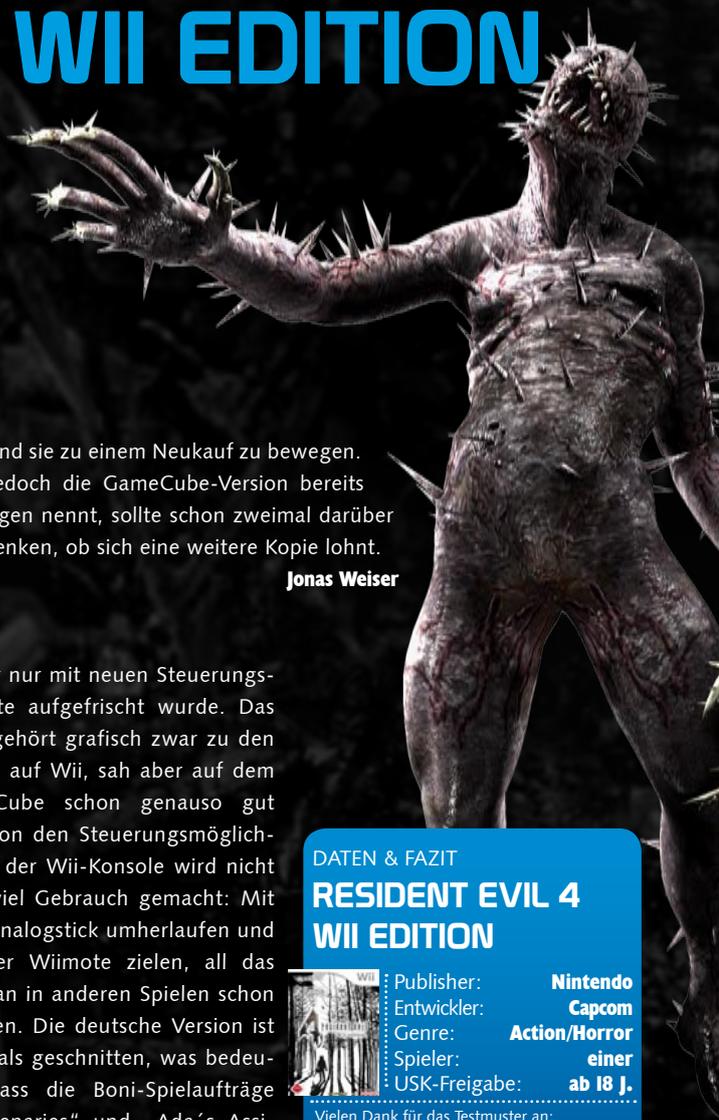
Resident Evil 4 Wii-Edition ist ein reiner Port der GameCube-Vari-

anten und sie zu einem Neukauf zu bewegen. Wer jedoch die GameCube-Version bereits sein Eigen nennt, sollte schon zweimal darüber nachdenken, ob sich eine weitere Kopie lohnt.

Jonas Weiser

ante, der nur mit neuen Steuerungsvarianten aufgefrischt wurde. Das Spiel gehört grafisch zwar zu den Besten auf Wii, sah aber auf dem GameCube schon genauso gut aus. Von den Steuerungsmöglichkeiten der Wii-Konsole wird nicht allzu viel Gebrauch gemacht: Mit dem Analogstick umherlaufen und mit der Wiimote zielen, all das hat man in anderen Spielen schon gesehen. Die deutsche Version ist abermals geschnitten, was bedeutet, dass die Boni-Spielaufträge „Mercenaries“ und „Ada's Assignment“ fehlen.

Wer also schon das Original auf dem GameCube gespielt hat, kann gut und gerne auf die Wii Version verzichten.



DATEN & FAZIT

RESIDENT EVIL 4 WII EDITION



Publisher: **Nintendo**
 Entwickler: **Capcom**
 Genre: **Action/Horror**
 Spieler: **einer**
 USK-Freigabe: **ab 18 J.**

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo

» **9**
von 10 Punkten

» Heute genauso
überzeugend wie
damals.



» Die Zielerfassung erfolgt automatisch, sobald sich der Gegner etwa in der Bildmitte befindet.

BIONICLE HEROES

Mit den Bionicle-Figuren startete LEGO im Jahre 2001 eine Produktlinie, die mittlerweile Kultstatus erreicht hat. Die beweglichen Figuren, bestehend aus Lego-Steinen, Zahnrädern und anderen Bauteilen, sind mittlerweile so beliebt, dass Bionicle-Animationsfilme und auch Videospiele entwickelt wurden. Passend zur Veröffentlichung von Bionicle Heroes für Wii widmen wir uns dem Videospiele aus dem Hause Traveller's Tales und verraten euch, ob sich der Kauf lohnt.

» Im Spiel hat man auf der geheimnisvollen Insel Voya Nui zu tun. Die bössartigen Piraka raubten die Maske des Lebens, ohne dabei zu ahnen, welche Magie in ihr steckt. Die Piraka brauchten die Maske für einen anderen Nutzen. Sie missbrauchten sie, um alle Lebewesen auf der Insel ihrem Willen zu unterwerfen. Als Toa-Held hat man nun die Aufgabe, die Maske des Lebens aus den Klauen der

Piraka zu entreißen. Dafür muss man in die elementaren Zonen der Insel, um alle Gegner zu besiegen. Ob im Vulkan, in der Wüste oder im dunklen Wald, dank der Toa-Masken ist man auf jede Situation vorbereitet. Mit jeder der sechs Masken, welche in den Levels gefunden werden können, erhält man neue Kräfte und kann so selbst über Wasser laufen oder große Sprünge hinlegen.

SAMMLE VIEL, KAUF VIEL

In der Hauptzone der Insel befinden sich neben einem Shop auch die einzelnen Levels, die anwählbar sind. In einem Level ist besonders eines wichtig: Lego-Steine sammeln! Egal welches Monster man vernichtet und welchen Gegenstand man zerstört, alles hinterlässt eine bestimmte Anzahl an Lego-Steinen. Mit diesen Steinen kann später im Shop ordentlich eingekauft werden. Ob neue Spezialattacken,

Helden-Upgrades oder einfach nur eine 50%-Rabatt-Berechtigung auf alles, all dies hat seinen Preis. Mit Lego-Steinen lässt sich auch der Helden-Modus aktivieren. Dafür muss man durch Sammeln der Teilchen eine Leiste füllen, die im oberen Teil des Bildschirms zu sehen ist. Mit diesem Modus richtet man wesentlich mehr Schaden an und auch mehr Treffer können eingesteckt werden. Allerdings ist der Helden-Modus gar nicht so wichtig.

STATEMENT

Ermüdend

50€? Niemals. So viel Geld sollte man nicht in diesen Titel investieren. Maximal Bionicle-Fans dürfen sich das erlauben, wobei ich auch hier dazu rate, auf eine Preissenkung zu warten. Nach einiger Zeit macht es überhaupt keinen Spaß mehr, in den linearen Levels Lego-Steine zu sammeln und sinnlos durch die Gegend zu ballern. Positive Aspekte lassen sich an einer Hand abzählen. Dazu zählt unter anderem der Humor in den Zwischensequenzen, die akzeptable Spieldauer oder die Grafik. Doch alles Andere enttäuscht ...

Damian Figoluszka

Auch im normalen Zustand kommt man sehr leicht durch die Levels. Den Game Over-Bildschirm bekommt man nur sehr selten bis gar nicht zu sehen. Selbst wenn man alle Herzchen verliert, bedeutet das nicht, dass das Spiel vorbei ist. Man verliert lediglich eine von maximal sechs Masken und muss diese erneut finden. Wirklich suchen muss man dafür nicht, denn Masken findet man fast überall. Dadurch ist man fast unsterblich unterwegs. Für Anfänger zwar perfekt, doch für erfahrene Spieler bietet Bionicle Heroes keine Herausforderung. Die Levels sind zudem streng linear und lassen somit kaum Freiheiten. Auch die Aufgaben bieten keine Abwechslung. Man läuft stets durch die Levels, sammelt unzählige Lego-Steine und ballert wild durch die Gegend. Wirklich motivierend ist das nicht und auch das Wort Spaß wird anders definiert.



» Die Gegner-KI ist alles andere als überzeugend.



» Grafisch kann sich Bionicle Heroes einigermaßen sehen lassen.

MITTELMASS

Nicht ganz so enttäuschend ist die Grafik. Zwar sehen weder Texturen, noch Effekte oder die Umgebung nach Next-Gen aus, aber mehr als

„Man läuft stets durch die Levels, sammelt unzählige Lego-Steine und ballert wild durch die Gegend. Wirklich motivierend ist das nicht und auch das Wort Spaß wird anders definiert.“

zweckentsprechend ist die Grafik allemal. Hier braucht sich die Wii-

Version nicht vor anderen Versionen zu verstecken. Erfreulicherweise läuft das Spiel auch durchgehend flüssig, alles andere wäre bei dieser Durchschnittsgrafik auch eine Un-

verschämtheit gewesen. Die Steuerung hingegen ist weniger zufriedenstellend. Anders als erwartet ist der Bildschirmscursor nicht der Zielcursor. Mittels Wiimote-Bewegung wird lediglich die Blickrichtung geändert, wohingegen das Anvisieren von Gegnern oder Gegenständen automatisch erfolgt, wenn sich diese etwa in der Bildmitte befinden. Leider ist es nicht möglich, die Zielgeschwindigkeit zu ändern. Die Steuerung ist viel zu langsam und teilweise auch unpräzise. Letztendlich bleiben bei Bionicle Heroes kaum Aspekte, die den Vollpreiskauf rechtfertigen. Man kommt sich stets unterfordert vor, das Spiel bietet kaum Abwechslung und die Steuerung lässt ebenfalls

zu wünschen übrig. Lediglich die Grafik gefällt und hier und da gibt es einige Dinge, die Bionicle-Fans einen Hauch Motivation verschaffen könnten. Dazu zählen Dinge wie Auszeichnungen oder das Shop-Feature. Auch ein wenig Bonusmaterial ist enthalten, darunter unter anderem ein Trailer zu Lego Star Wars 2.

Damian Figoluszka

DATEN & FAZIT

BIONICLE HEROES



Publisher: **Eidos**
Entwickler: **Traveller's Tales**
Genre: **Action**
Spieler: **einer**
USK-Freigabe: **ab 12 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ akzeptable Grafik
- ▲ Shop-Feature
- ▼ langsame und hakelige Steuerung
- ▼ viel zu einfach
- ▼ streng linear
- ▼ kein Spaß/keine Motivation

Vielen Dank für das Testmuster an:
Eidos

» **4**
von 10 Punkten

» Nur für Anfänger und Hardcore-Bionicle-Fans empfehlenswert.



» Ob der Hund schon bemerkt hat, dass die Frau eine Katze in den Händen hält?

DIE SIMS 2: HAUSTIERE

» Anders als das angekündigte MySims präsentiert sich Die Sims 2: Haustiere im bekannten und vor allem realistischen Sims-Look. Zu Beginn erstellt man eine Sims-Familie, die optisch individuell angepasst werden kann. Von der Gesichtsform bis hin zu Klamotten oder Accessoires kann der Spieler selbst bestimmen, wie die Hausbewohner aussehen sollen. Erstmals kann auch ein Hund oder eine Katze am Spielgeschehen teilhaben. Auch die Vierbeiner können selbstverständlich vom Spieler selbst gewählt werden. Unter vielen verschiedenen Rassen kann man sich einen passenden, tierischen Freund aussuchen. Erfreulicherweise sind nahezu alle bekannten Hunde- und Katzenrassen vorhanden, sodass jeder sein gewünschtes Haustier finden sollte. Jede Sims-Familie verfügt zu Beginn über ein Anfangsbudget an Geld, womit erstmal ein Grundstück in der Nachbarschaft gekauft werden muss. Fertige, bereits bewohnte Häuser sind ebenfalls vorhanden. Auf Wunsch kann man diese vorgefertigten Familien auch selbst spielen, oder sie aus dem Haus schmeißen und das Haus abreißen, um ein weiteres, freies Grundstück zu erhalten. Dem Spieler ist also selbst überlassen, welche Familie in welchem Haus

wohnt, welches Grundstück bebaut ist und welches freisteht. Habt ihr ein Grundstück gekauft, kann auch schon mit dem Bau begonnen werden. Wände müssen errichtet und tapeziert werden, jeder Raum benötigt einen passenden Boden und Türen und Fenster dürfen selbstverständlich auch nicht fehlen. Ist dies alles erledigt, geht es auch schon weiter mit der Raumgestaltung. Dazu muss der Objektkatalog aufgerufen werden, welcher verschiedene, in Kategorien eingeteilte Gegenstände bereithält. Da das Anfangsbudget irgendwann zur Neige geht, sollte man sich zu Beginn nur den wichtigen Dingen wie Kühlschrank, Dusche oder Toilette widmen. Doch wer klein anfängt, kann mit etwas Fleiß sehr weit kommen. Dazu ist natürlich ein Job von Nöten, den man sich entweder am Computer oder in der Zeitung suchen kann. Jeder Sim hat einen Berufswunsch, der durch die gewählte Laufbahn bedingt ist. Zur Auswahl stehen Familie, Vermögen, Wissen, Popularität und Kreativität. Je nach Laufbahn hat euer Sim verschiedene Lebensziele, sprich Wünsche. Dazu gehört auch der bereits angesprochene Berufswunsch, den man nicht immer auf Anhieb bei den Stellenangeboten findet. Fest steht: Der Ein-

Das Telefon klingelt, euer Sim ist müde, der Hund bellt, die Fahrgemeinschaft wartet vor der Tür, die Rechnungen müssen bezahlt werden... Dies sind nur einige Beispiele, die euch in Die Sims 2: Haustiere erwarten. Im Spiel geht es nämlich nur um eines: den Alltag! Diesmal mit vierbeiniger Unterstützung bringt EA die erfolgreiche Lebenssimulation, welche auch bei Frauen Anklang gefunden hat, auch auf Wii.



» Was Herren nicht weiß: Die Hunde warten nur darauf, ein Leckerli zu bekommen.

stieg in ein neues Leben ist gar nicht so einfach. Doch der Alltag ist noch härter...

VIRTUELLER ALLTAGSSTRESS

Zwar können mehr als fünf Personen in ein Haus einziehen, doch eine Großfamilie bringt insbesondere eines mit sich: Alltagsstress! Dies liegt vor allem an den Bedürfnissen aller Hausbewohner. Je mehr man die Bedürfnisse der Sims befriedigt, desto glücklicher sind sie. Durch die insgesamt acht Bedürfnisse eines jeden Sims hat man immer etwas zu tun. Ob auf ein gutes soziales Umfeld, genug Hygiene, ausreichend Komfort oder Unterhaltung, auf alles muss geachtet werden. Dabei gilt: Je mehr Personen in einem Haus wohnen, desto stressiger wird es. Unglückliche Sims vernachlässigen gerne den Job und sind nicht lernbereit. Kleine Alltagshilfen können euch allerdings ein wenig entlasten. So kann man sich einen Gärtner bestellen oder eine Putzfrau einstellen. Natürlich funktioniert all das nicht ohne Bezahlung. Neben den Bedürfnissen müssen noch weitere Dinge beachtet werden. Zum einen sollte man die Wünsche aller Hausbewohner realisieren und den Sims durch einige Lernstunden Fähigkeiten verschaffen. Dazu ist natürlich ein Bücherregal notwendig. Außerdem haben auch Haustiere Bedürfnisse. Neben Spaß, Hunger, Hygiene, Energie und weiteren Bedürfnissen, haben Hunde auch das Bedürfnis zu kauen. Katzen hingegen lieben es mit den Krallen

zu spielen. Sollte man nicht für das Wohl des Haustieres sorgen, kann es durchaus passieren, dass es wegläuft. Die Vierbeiner können allerdings auch nützlich sein. Kommandos und Kunststücke können beigebracht werden und Hunde können nach ausreichend Training das Haus bewachen oder die Zeitung bringen.

LIEBLOSER PORT

Die Sims 2: Haustiere erschien bereits für den Gamecube und bei der Wii-Version handelt es sich lediglich um einen Port der Last-Gen-Fassung. Dies merkt man dem Spiel auch deutlich an. Die Steuerung ist etwas zu überladen und keinesfalls innovativ.

Zwar bewegt man durch die Wiimote-Bewegung den Bildschirmzeiger, aber innovationstechnisch wäre viel mehr drin gewesen. Nintendogs hat auf dem Nintendo DS vorgezeigt, wie man auf innovative Weise mit virtuellen Haustieren interagieren kann. All das vermisst man im Spiel. Viele Tastenkombinationen machen das Spiel zudem kompliziert und die Grafik erinnert stark an Gamecube-Zeiten. Einige verwaschene Texturen trüben das Gesamtbild und die Umgebung wirkt zu detail- und polygonarm. Doch obwohl die Grafik nur auf Gamecube-Niveau liegt, ist

Info

Simlisch - eine Sprache ohne Sinn ... oder vielleicht doch?

Sie soll emotional wirken, keinen Sinn ergeben und wurde von Will Wright, einem der bekanntesten Spiele designer der Welt und Mitgründer der Firma Maxis, erfunden. Die Rede ist von der Sprache der Sims. „Simlisch“ wird sie genannt und jeder erfahrene Spieler dürfte sie schonmal gehört, nicht aber verstanden haben. Obwohl diese Sprache frei erfunden wurde, behaupten viele Organisationen im Internet, sie verstehen zu können. Die simlische Sprache beinhaltet einige ungarische und philippinische Elemente und lässt durch Änderungen der Tonlage errahnen, worüber gesprochen wird und wie gelaunt euer Sim gerade ist. Um die Fantasie des Spielers anzuregen, werden während der verbalen Dialoge Sprechblasen eingeblendet, die häufig nur einen Gegenstand oder eine Person zeigen. Die simlische Sprache ist mittlerweile so bekannt, dass populäre Bands wie Depeche Mode mit „Suffer Well“ oder die Pussycat Dolls mit „Don't Cha“ ihre Lieder auf Simlisch veröffentlichten. Und wer weiß, vielleicht wird Simlisch irgendwann zu einer der vielen Welt sprachen?...



sie kein großer Störfaktor. Das liegt vor allem an den gut animierten Figuren und der stabilen Framerate. Zudem fallen nicht alle Texturen negativ auf und das Spiel wirkt sehr weich und bietet kräftige Farben. Mehr ist auch gar nicht notwendig, denn bei einem Sims-Spiel kommt es auf ganz andere Dinge an. Dennoch wäre hier mehr möglich gewesen. Letztendlich bleibt zu sagen, dass Besitzer der Gamecube-Version die Wii-Fassung getrost im Regal liegen lassen können. Die wenigen Neuerungen und die quasi nicht vorhandenen technischen Verbesserungen rechtfertigen keinen erneuten Kauf. Wer nur die Standardversion von Die

STATEMENT

Last-Gen

Ich bin vom Spiel weder enttäuscht, noch begeistert. Ich habe genau das erhalten, was ich erwartet habe. Das typische Sims-Spielprinzip in 3D, mit vielen Auswahlmöglichkeiten und dem neuen Haustier-Feature. Leider sieht man dem Spiel zu sehr an, dass es lediglich eine Last-Gen-Portierung ist. Innovative Interaktionsmöglichkeiten mit dem Haustier würden frischen Wind in die Reihe bringen. Für Sims-Fans, die noch keine Version des zweiten Teils besitzen sowie Frauen, die sich für diese Art von Spiel begeistern können und über die etwas zu lang geratene Eingewöhnungszeit hinwegsehen, ist das Spiel zu empfehlen. Alle anderen sollten sich den Kauf zweimal überlegen

Damian Figoluszka

„Ob auf ein gutes soziales Umfeld, genug Hygiene, ausreichend Komfort oder Unterhaltung, auf alles muss geachtet werden.“

Sims 2 besitzt, sollte sich den Kauf ebenfalls gründlich überlegen. Zwar ist das Haustierfeature eine nette Abwechslung, aber viel mehr Neues wird auch nicht geboten. Beispielsweise wäre ein WiiConnect 24-Feature sehr zu begrüßen gewesen. So könnte man wenigstens ständig den Objektkatalog erweitern. Leider hat EA nicht übermäßig viele verschiedene Objekte in das Spiel eingefügt, sodass man sich irgendwann neue wünscht. Ein Objekteditor würde schon genügen, ist aber ebenfalls nicht vorhanden.

Damian Figoluszka

DATEN & FAZIT

DIE SIMS 2: HAUSTIERE



Publisher: **EA**
 Entwickler: **EA**
 Genre: **Lebenssimulation**
 Spieler: **einer**
 USK-Freigabe: **ohne AltB.**

PRO & CONTRA

- ▲ das typische Sims-Spielprinzip
- ▲ Haustierfeature
- ▲ größtenteils saubere Grafik
- ▼ kein Multiplayer-Modus
- ▼ zu wenig verschiedene Einrichtungsgegenstände
- ▼ liebloser Port
- ▼ teilweise überladene Steuerung

Vielen Dank für das Testmuster an: EA

» **6**
 von 10 Punkten

» **Kaum Neuerungen, kaum Innovation... Ein liebloser Port der Last-Gen-Fassung.**

**» Jack Sparrow in Topform: Dieses Monster entkommt seinem Säbel nicht!**

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AM ENDE DER WELT

Mit dem Kinohit *Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt* löste Disney im Mai dieses Jahres eine wahre Euphoriewelle aus. Alle wollten ihn sehen, den Mann der Meere - Jack Sparrow! Pardon, von „Käpt'n“ Jack Sparrow ist selbstverständlich die Rede. Warum die Videospielumsetzung nicht annähernd so viel Aufmerksamkeit verdient hat wie der Film, verrät unser Test.

» Storymäßig orientiert sich das Spiel wie erwartet hauptsächlich am dritten Teil des Films, aber auch Elemente aus *Fluch der Karibik 2* sind enthalten. Jack hatte eine Abmachung mit dem Monster der Meere Dawy Jones, die er nicht eingehalten hat. Nun hat er zwei Möglichkeiten. Entweder flieht er bis an sein Lebensende oder er findet Jones' Herz, weil nur so die Macht über das Monster ergriffen werden kann. Weil er sich für letzteres entscheidet, kommt es zu

Kämpfen zwischen der Besatzung der *Black Pearl* und der *Flying Dutchman*, einem riesigen Schiff, vollgefüllt mit krankhaften Monstern. Die Story wird kapitelweise erzählt und fährt nicht immer auf derselben Schiene. Durch den Mischmasch an Storyelementen aus dem zweiten und dem dritten Film und den Wechsel der Charaktere kommt es oft zur Verwirrung und man sucht vergeblich nach einem roten Faden. Das Wichtigste in Jacks Leben ist neben seinem Schiff – der *Black Pearl*

–, der Ruhm. Er möchte ein bekannter und gefürchteter Pirat werden, einer, dessen Name sich in allen Köpfen einbrennt. Um dies zu erreichen, müssen Ruhmpunkte gesammelt werden. Diese erhält man unter anderem in Kämpfen. Wer viele Punkte erhalten möchte, sollte sich während der Kämpfe nicht nur auf wildes Rumgefuchtel beschränken, sondern auch versuchen, Kombos auszuführen. Wobei wir da auch schon zu einem großen Kritikpunkt des Spiels kommen...

TENNISARMGEFAHR!

Das Kampfsystem, wenn man es so nennen kann, ist nicht nur nervig, sondern auch sehr kraftaufwändig. Ihr fuchtel kontinuierlich mit der Wiimote in verschiedene Richtungen und schwingt so das Schwert bzw. den Säbel. Was in *Zelda: Twilight Princess* funktionierte, kann doch in einem Spiel wie *Pirates of the Caribbean* nicht verkehrt sein. Typischer Fall von „Denkste“. In *Links Abenteuer* ist die Steuerung nicht nur in-



» Black Pearl vs. Flying Dutchman: Wessen Besatzung gewinnt die Schlacht?

tuitiv, sie wirkt auch durchdacht und beansprucht nicht zu sehr die Armmuskeln. Sehr schnell arten die Kämpfe in Pirates of the Caribbean in wildes Rumgefuchtel aus und man versucht vergeblich, irgendwelche Kombos auszuführen. Zwar werden euch diese nach der Zeit beigebracht, aber wer diese Angriffe beherrschen möchte, benötigt mehr Glück als Können. Das liegt vor allem an der ungenauen Erfassung der Wiimote. Doch nicht nur die Steuerung enttäuscht. Sehr spaßraubend ist auch der Levelablauf. Streng linear bewegt ihr euch durch die Levels und fuchtel alle paar Meter wie verrückt mit der Wiimote, weil ein, zwei oder auch mehr Gegner aus dem Nichts erscheinen. Gelegentlich muss auch mal der C-Knopf gedrückt werden, weil so verschiedene Ereignisse ausgelöst werden können, die euch auch Ruhmpunkte verschaffen. Wirklich viel Abwechslung wird euch im Spiel nicht geboten, der Levelablauf verläuft wie erwähnt sehr linear, ständig blockieren unsichtbare Wände, welche der Levelabgrenzung dienen sollen den Weg und bis auf das Bewegen mit dem

Analogstick können kaum Aktionen ausgeführt werden. Wünschenswert wären abwechslungsreiche Akrobatikeinlagen, wie man sie aus den Prince of Persia-Teilen oder Teenage Mutant Ninja Turtles kennt.

GRAFISCH TOP, SPIELERISCH FLOP

Der nahezu einzige Punkt, der die Existenz des Spiels berechtigt, ist die Grafik. Die Texturen sind oft scharf aufgelöst, die Charaktere detailliert und die Animationen sehr weich und (zumindest in den Zwischensequenzen) realitätsnah. Auch die Schiffe wirken sehr groß und detailliert. Der Sound ist ebenfalls passend, sorgt für gute Stimmung und Fans des Kinostreifens werden sich über bekannte Musikstücke freuen. Leider hat es Disney nicht geschafft, Jack Sparrow seine Originalstimme zu verleihen. Somit wirkt der Pirat etwas verfremdet, wobei sein Humor glücklicherweise weiterhin besteht. Sparrow verhält sich oft gewohnt tollpatschig und frech und sorgt somit für den einen oder anderen Lacher. Insgesamt ist das Spiel unterster Durchschnitt. Einige Extras wie die Jackanismen

(Quick-Time-Events wie man sie aus Resident Evil 4 kennt) oder Minispiele wie Piratenpoker oder Piratenwürfeln sowie der Spielhumor sorgen gelegentlich für Unterhaltung, doch die wenigen Levels an sich sind sehr abwechslungsarm und die Kämpfe zu kraftaufwändig und monoton. Und genau dies macht das Hauptspiel aus. Zudem besteht selbst der Multiplayermodus aus wildem Rumgefuchtel. Keine Spur von einem Coop-Modus oder Onlinefunktionen.

Damian Figoluszka



» Umzingelt: Sparrow hat hier ordentlich zu kämpfen.

STATEMENT

Grafikblender

Und wieder ein Spiel zum Film, zusammengeschustert in wenigen Monaten und erfolgreich durch den Namen... Ich werde wohl nie mehr das Gefühl los, dass Firmen mit Lizenzspielen einfach nur schnell Geld verdienen möchten und keinen Wert auf Qualität setzen. Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt bietet zwar eine nette Präsentation und die Minispiele Piratenpoker und Piratenwürfeln sind ganz nett, aber was nützt das, wenn das Hauptspiel zu kurz ist und kaum Spaß bereitet? Nein Disney, so nicht... Da kann auch eine Grafik, die sich vom Großteil der Wii-Spiele abhebt, nicht weiterhelfen.

Damian Figoluszka

DATEN & FAZIT

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AM ENDE DER WELT



Publisher: **Disney Interactive Studios**

Entwickler: **Disney Interactive Studios**

Genre: **Action-Adventure**

Spieler: **1-2**

USK-Freigabe: **ab 12 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ passende Atmosphäre
- ▲ saubere Grafik
- ▼ streng linearer Spielablauf
- ▼ wildes Rumgefuchtel während der Kämpfe
- ▼ keine bekannten Synchronsprecher

Vielen Dank für das Testmuster an: Disney Interactive

» **5** von 10 Punkten

» Jack Sparrow sorgt für Langeweile. Pardon, „Käpt'n“ Jack Sparrow versteht sich ...



PANGYA! Golf with Style™



Schon seit dem Golf-Part in Wii Sports träumen wohl viele von einem Mario Golf für Wii. Doch nachdem Camelot Software Planning, die Entwickler der bisherigen Mario-Golf-Teile, neben einem RPG für Wii derzeit an einem eigenen Golf-Titel für PC arbeitet, wird dieser Traum noch auf sich warten lassen. Doch nimmt man Mario Golf, fügt Wii-Steuerung hinzu und ersetzt Mario durch ein Anime-Szenario landet man bei PangYa.

» Schon seit dem Golf-Part in Wii Sports träumen wohl viele von einem Mario Golf für Wii. Doch nachdem Camelot Software Planning, die Entwickler der bisherigen Mario-Golf-Teile, neben einem RPG für Wii derzeit an einem eigenen Golf-Titel für PC arbeitet, wird dieser Traum noch auf sich warten lassen. Doch nimmt man Mario Golf, fügt Wii-Steuerung hinzu und ersetzt Mario durch ein Anime-Szenario landet man bei PangYa.

PANGYA FESTA

Vor langer Zeit gab es auf der Insel Pangya eine Krise. Eine böse Macht errichtete ein Kraftfeld um die Insel und entzog ihr damit Energie. Durch die fehlende Energie starben auf Pangya bald alle Pflanzen ab und die Insel verlor ihre Schönheit. Deswegen versammelten sich die Bewohner von Pangya und schmiedeten einen Plan um das magische Kraftfeld zu vernichten. Sie vereinten die Energie aller Lebewesen auf Pangya in den Mystischen Phoenix-Ball und wollten diesen Ball in das eine Loch des Kraftfelds bringen. Doch niemand konnte den Ball berühren, denn dann würde sofort alle Energie aus ihm entweichen. Aus diesem Grund entwickelten die Inselbewohner den Air Lance, ein magischer Stock mit dessen Hilfe der Mystische Phoenix-Ball sicher bewegt werden konnte. Es war ein namenloser Held aus einer anderen Welt der Pangya rettete. Dank ihm wurde das Böse vernichtet und die Schönheit Pangyas wiederhergestellt. Seit diesem Ereignis veranstalten die Bewohner Pangyas jedes Jahr das Pangya Festa, zu dem auch Bewohner der anderen Welt eingeladen werden, um dem namenlosen Helden von damals zu gedenken.

SUPER SWING GOLF

Nach diesem kleinen Ausflug in die Welt von Zelda, Gothic und einer wirren Welt in der Leute das Böse mit Golfbällen bekämpfen, wollen wir uns nun dem eigentlichen Spiel widmen. PangYa ist, vor allem in Japan und Korea, schon Jahre als kostenloses und onlinefähiges Multiplayer-PC-Spiel zu haben und darin recht erfolgreich. Aufgrund dieses



» Ist hier ein Hole-in-one zu schaffen?

Erfolges haben sich die Leute von Tecmo, den Machern von Spielen wie Dead or Alive und Ninja Gaiden, dazu entschlossen das Spiel auf die Wii zu bringen. PangYa wurde allerdings nicht als einfacher Port, sondern von Grund auf für die Wii programmiert, das Spielprinzip blieb allerdings fast gleich. In der japanischen Version der Wii-Fassung findet sich ein Feature, welches es möglich macht, mittels Animal Crossing-ähnlicher Codeeingabe Items zwischen der Wii- und PC-Fassung zu tauschen. Warum dieses Feature in der Europa- und US-Fassung entfernt wurde, bleibt allerdings ein Rätsel, vor allem angesichts der Tatsache, dass das PC-Spiel auch hier eine Fangemeinde hat.

HOLE IN ONE

Das Wichtigste an PangYa ist wohl die Steuerung. Schafft es das Spiel die Präzision von Wii Sports zu übertreffen? Ja! Ist es dabei auch so einfach? Nein!

Anders als Wii Sports achtet PangYa auch auf den Winkel, in dem die Wiimote beim Aufprall auf den Ball gehalten wird. Im besten Fall ergibt sich durch im falschen Winkel ein Spin, wahrscheinlicher ist es aber, dass sich der Ball in die ungewollte Richtung des nächsten Baums oder Sees verabschiedet. Doch damit nicht genug, wird auch gemessen wie schnell man abschlägt und wie weit man den Abschlag durchzieht. Bricht man zu früh ab, wird der ge-

samte Abschlag langsamer und der Ball fliegt um einiges kürzer als er sollte. Und genau angesichts dieser Steuerung ergibt sich die größte Schwierigkeit bei PangYa: soll man das Spiel nun lieben oder hassen? Zu Beginn ist es einfach unmöglich, ein Par, also die errechnete Durchschnittsschlaganzahl die ein guter Spieler benötigt, zu erreichen. Selbst ein Triple Bogey (drei über Par) ist selten gesehen. Schafft man es allerdings lange genug durchzuhalten, eröffnen sich in der Steuerung bisher unbekannte Wege einen Golfball in einem Spiel zu schlagen, mit ein wenig Übung gibt es dann sogar Wege, einen Ball gerade zu schlagen. Gute Schläge laden die Power-Leiste auf und belohnen den Spieler mit PANGs, der Währung auf Pangya. Eine aufgeladene Power-Leiste ermöglicht es, Power- und Spezialschüsse auszuführen, die zum Beispiel weiter fliegen oder vom Wind unbeeinflusst bleiben.

GOLF WITH STYLE

Pangya bietet unzählige freischaltbare Objekte. Wie schon in der PC-Fassung können die Charaktere mit verschiedensten Kleidungsstücken und Accessoires ausgestattet werden, welche mit PANGs erworben werden müssen oder im Laufe des Spiels freigeschaltet werden. Freigeschaltet werden außerdem zwölf verschiedene Golfplätze, welche von der Sandwüste bis zur Eiswüste reichen. Da bei PangYa keine nor-



» Die idyllische Welt von PangYa.

malen Schläger verwendet werden, gibt es außerdem verschiedenste Schlägersets, bestehend aus Regenschirmen, mittelalterlichen Waffen oder Nachbrennern von Kampffjets. Eine Lotterie und ein spaßiger Multiplayer, welcher größtenteils auch mit nur einer Wiimote gespielt werden kann, runden das Gesamtbild ab. Diejenigen, denen Tiger Woods PGA Tour zu realistisch ist und nicht auf Mario Golf warten wollen, können zugreifen, nicht zu empfehlen ist das Spiel allerdings Spielern, die nicht bereit sind ein bis zwei Stunden Übung in ein neues Steuerungssystem zu investieren. Und für alle, die nicht genug von PangYa bekommen können: Teil 2 wurde bereits angekündigt!

Emanuel Liesinger

DATEN & FAZIT

PANGYA! GOLF WITH STYLE


 Publisher: **Nintendo**
 Entwickler: **Ntreev / Tecmo**
 Genre: **Golfsimulation**
 Spieler: **1-4**
 USK-Freigabe: **ohne Altb.**

PRO & CONTRA

- ▲ viele freischaltbare Objekte
- ▲ spaßiger Multiplayer
- ▼ komplexe Steuerung, die Übung erfordert
- ▼ Grafik und Sound...

Vielen Dank für das Testmuster an:
Nintendo

» **6** Lustiges Golfspiel mit komplexer Steuerung
von 10 Punkten



» Das Aussehen der Caddies wirft oft Fragen auf.



» Karge Texturen, einfache Charaktermodelle. Das Spiel wird der Filmvorlage nicht gerecht.



» Niemand stellt sich einem Oger in den Weg.

SHREK: DER DRITTE

Beim Wort Lizenzspiel stellen sich jedem ambitionierten Spieler die Haare auf. Meistens handelt es sich dabei um lieblose Spiele zu den größeren Kinofilmen, die in der Regel nicht an die Klasse des Streifens heran reichen können. Ein klassisches Beispiel für diese Spiele, die sich nur aufgrund des Namens verkaufen, ist Shrek: der Dritte.

Die Handlung des Spiels ist nach an den zugehörigen Animationsfilm von Dreamworks angelehnt. Am Ende des zweiten Teils macht der König von Weit Weit Weg seinen Frieden mit dem eigentlich verhassten Schwiegersohn Shrek. Dieser ist nun der potenzielle Thronfolger, will die ihm gegebene Bürde aber unter keinen Umständen antreten. Um dem Debakel, das durch die Kombination Oger und König vorprogrammiert wäre, aus dem Weg zu gehen, macht sich das grüne Rundohr auf den Weg, um Arthus nach Weit Weit Weg zu holen, damit dieser seinen Job übernimmt.

OHNE EXISTENZBERECHTIGUNG

Soweit hört sich alles ganz gut an, aber wenn es ans Gameplay geht, bietet Shrek: der Dritte nur mangelhafte Durchschnittskost. Im Grunde seid ihr ständig damit beschäftigt, die Wiimote zu schütteln, denn so könnt ihr den in Scharen auftretenden Gegnern Sternchen über den Köpfen bescheren. Löst ihr im richtigen Moment den C-Knopf aus, könnt ihr eine Art „Finishing-Move“ ausführen. Was sich ganz nach einem Beat'em Up anhört, entpuppt sich quasi auch als ein solches. Die Levels sind derartig

linear, dass man schon fast meint, sich durch bunte Tunnel zu bewegen. Das Spiel hätte definitiv Potenzial zu mehr gehabt, aber während der fünf Stunden Spielzeit im Solomodus geht einem das Wiimotegeschüttel dann doch auf die Nerven. Die Möglichkeit, Schlagkombos zu vollführen, hätte schon geholfen. Einzig etwas Abwechslung in den Alltag im Märchenland bringt die Tatsache, dass ihr abwechselnd die Kontrolle über Shrek, den Gestiefelten Kater und den Esel übernimmt. Jeder von ihnen verfügt über eine Spezialattacke. Der Kater kann durch seine Kulleraugen alle Gegner einlullen, Shrek kann die Zeit verlangsamen und so noch mehr Bösewichten die Faust ins Gesicht zimmern. Abgesehen davon steuern sich die Fabeltiere aber identisch und so kann das Charakterfeature nicht wirklich Abwechslung in die spielerische Eintönigkeit bringen. Halbwegs spaßig sind die fünf Minispiele, in denen man sich unter anderem in der Schießbude vergnügen darf. Einen Mehrspielermodus bringt der Lizenztitel von Activision auch mit. Dieser macht zumindest zehn Minuten lang wirklich Spaß, denn es geht darum, als Kommandeur einer Menge die gegnerische Festung ordentlich zu demolieren.

FORD - FÜR OGER REICHT DAS

Im technischen Bereich wurde die Suppe abermals versalzt. Das Spiel bewegt sich grafisch irgendwo zwischen Dreamcast und GameCube. Die Texturen sind detailarm, die Levels einfallslos zusammengesetzt. Trotz dieser schwachen Technik hat das Spiel von Zeit zu Zeit mit einigen Rucklern zu kämpfen. Warum das so ist, wissen aber wohl nur die Entwickler ... Die Musik dudelt einsam vor sich hin, während die Sprachausgabe hingegen überzeugen kann. Dank der originalen deutschen Synchronsprecher fängt der Titel auf diesem Gebiet gut die Atmosphäre des Films ein. Kleine Info am Rande: Der Esel hört sich im dritten Teil leider nicht mehr ganz so kultig an, da die deutsche Stimme von Eddie Murphy ausgetauscht werden musste.

Fassen wir alles zusammen: Shrek: der Dritte wird dem Klischee des typischen Lizenzspiels leider gerecht. Das Spiel langweilt sehr schnell und es gibt Massen an Spiele, die besser sind. In Anbetracht des Vollpreises zu dem der Titel über die Theke wandern will, sollten sich selbst eingefleischte Ogerfans den Kauf zweimal

Robert Rabe

STATEMENT

Last-Gen

Das Spiel bringt in keinem der gebotenen Spielmodi wirklichen Spaß. Alles was gezeigt wird, hat die Spielwelt schon zig Mal besser gesehen. Was zwar nicht direkt zum Test gehört, aber mich im Gegensatz zum Spiel lauthals hat lachen lassen, ist die Spielanleitung. Bestehend aus zwanzig schwarz-weißen Seiten, wird euch auf ganzen vier (!) das Spiel erklärt. Der Rest ist die Gewährleistung, AGB etc. So traurig, dass man schon wieder lachen muss ...

Robert Rabe

DATEN & FAZIT

SHREK: DER DRITTE



Publisher: Activision
Entwickler: Shaba Games
Genre: Jump & Run / Beat'em Up
Spieler: 1-2
USK-Freigabe: ab 6 J.

PRO & CONTRA

- ▲ professionelle deutsche Synchronisation
- ▼ langatmigtes Gameplay
- ▼ schwache Technik
- ▼ Ausschlachtung der Lizenz

Vielen Dank für das Testmuster an: Activision

» 4 von 10 Punkten

» Oh S(c)hrec(k), ein Oger(spiel) - schnell weg!



» Ein unüberschaubares Chaos. Nicht selten verliert man den Überblick.



» Schütteln und anvisieren - wofür überhaupt die Wii-Fernbedienung?

TRANSFORMERS: THE GAME

Activision legt gleich noch eins drauf. Passend zum Film Transformers werden alle gängigen Konsolen mit dem passenden Lizenzspiel bestückt. Enttäuscht wird man dabei nicht, denn hohe Erwartungen gab es im Vorfeld nicht.

» Transformers - das sind die guten AUTOBOTS und die bösen DECEPTIONS, die sich in Vehikelformen verwandeln können. Getarnt als Autos, Helikopter und andere Maschinen suchten sie eines Tages die Erde heim, auf der Suche nach einem alten Artefakt, das unbeschreibliche Macht verleiht. Die DECEPTIONS versuchen mit aller Gewalt an dieses Relikt zu gelangen, die AUTOBOTS hingegen versuchen es zu beschützen.

GUT ODER BÖSE

Gleich zu Beginn müsst ihr euch entscheiden, auf welcher Seite ihr kämpfen wollt. Gut oder Böse lautet auch hier der Gewissenskonflikt. Um alle Missionen im Spielverlauf beenden zu können, werdet ihr sowieso öfter das Lager wechseln. Eure Anfangsentscheidung ist also nicht von besonderem Ausmaße. In Form der guten AUTOBOTS bekommt ihr verschiedene Missionsaufträge,

die sich hauptsächlich damit beschäftigen, die Pläne der DECEPTIONS zu durchkreuzen. Spielt ihr als DECEPTIONS, besteht eure Aufgabe darin, möglichst viel Schaden anzurichten und eure eigenen Machenschaften erfolgreich zu meistern. Eure Missionen bestreitet ihr in riesigen Arealen. Eine Militärbasis inmitten einer Wüste werdet ihr als DECEPTIONS besuchen, als AUTOBOTS beschützt ihr eine Stadt mitsamt den Vororten und einer Autobahn. Die einzelnen Missionen sind sich sehr ähnlich. Von Punkt A nach B kommen oder Gegenstände einzusammeln sind nicht gerade abwechslungsreich.

Die Fähigkeiten der Wii bleiben weitestgehend auf der Strecke. Von der Bewegungssteuerung wird nur Gebrauch gemacht, indem ihr die Wiimote schüttelt und so euren Transformer eine Attacke ausüben lasst. Alle anderen Steuerungsmöglichkeiten sind

mit Knopfdrücken verbunden. Die Grafik bleibt weit hinter den Möglichkeiten der Wii zurück. Kantenflimmern und stellenweise Stocken bei der Framerate sollte in dieser Konsolengeneration wirklich nicht mehr sein.

Transformers: The Game zeigt wieder einmal, was dabei heraus kommt, wenn man zwanghaft versucht, einen Film auf ein Videospiel zu übertragen. Nicht mal hart gesottene Fans des Films und der Spielzeugreihe von Hasbro kann hier eine Kaufempfehlung gegeben werden.

Jonas Weiser

DATEN & FAZIT

TRANSFORMERS



Publisher: **Activision**
 Entwickler: **TT Games**
 Genre: **Action**
 Spieler: **einer**
 USK-Freigabe: **ab 12 J.**

PRO & CONTRA

- ▲ viele Boni zum Freischalten
- ▼ kurze Spieldauer
- ▼ kaum Abwechslung
- ▼ schwache Steuerung
- ▼ technisch unausgereift

Vielen Dank für das Testmuster an:
Activision

» **3**
von 10 Punkten

» Ein Trümmerhaufen auf der Erde.



» Schneeballschlacht. Anstatt mit Schneebällen wird hier aber mit Autos geworfen.

„Transformers: The Game zeigt wieder einmal, was dabei heraus kommt, wenn man zwanghaft versucht, einen Film auf ein Videospiel zu übertragen.“



» T.K. ist nicht nur Profigangster, sondern auch `ne coole Sau.

DRIVER: PARALLEL LINES

Rockstar Games sah Nintendokonsolen leider nie als Zielplattform für die GTA-Serie an und veröffentlichte sie - abgesehen vom GBA-Teil - folglich nur für Konkurrenzplattformen. Doch Wii'ler dürfen sich über einige Alternativen freuen. Mit The Godfather brachte EA das Spiel zum Film für Wii und auch Vivendi schlägt mit Scarface in die GTA-Kerbe ein. Doch wir widmen uns in diesem Test T.K.'s Leben in New York, welches er in Driver: Parallel Lines erleben darf. Wir waren im virtuellen New York unterwegs und verraten euch, ob Ubisoft aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt hat.

» Die Stadt New York war im Jahre 1978 in aller Munde. Zu dieser Zeit waren Drogen, Sex, Geld und Respekt das Wichtigste im Leben. Wer diese Ziele hatte, war nirgends besser aufgehoben als in New York. So auch T.K. (The Kid), ein 18-jähriger Gangster, der in der Megametropole durch seine Fahrkünste Geld und Respekt erlangen möchte und für den Bordellbesitzer Slink arbeitet. So gerät er in eine Gangsterbande und hat allerlei

Aufgaben zu erledigen. Ob das Beschaffen von Drogen oder Klauen von Autos, T.K. meistert seine Aufgaben sehr vorbildlich, bis irgendwann die Wende kommt... Kurz gesagt: Er landet im Knast und muss dort über 28 Jahre, oder genauer gesagt 10227 Tage, absitzen. Nach dieser harten Zeit, vollgepackt mit Wut und Rachedenken, beginnt eine neue Zeitepoche und man erlebt als T.K. nun New York im Jahre 2006. Doch diesmal gibt es nur ein

Ziel: Rache an denen ausüben, die ihn damals hintergangen haben!

BIG APPLE IN SEINER WAHREN PRACHT

Eines vorweg: Das virtuelle New York ist riesig und man darf es sowohl in der damaligen, als auch in der (fast) heutigen Zeit und Form genießen. Von Manhattan bis hin zu Brooklyn und auch Queens sind alle bekannten Stadtteile vorhanden. Doch nicht nur die Ausdehnung der

Stadt überzeugt. Die Wolkenkratzer sind ebenso gigantisch und Ubisoft hat viel Leben ins Spiel gebracht. Überall laufen Menschen herum und man darf sich über einen sehr dichten Straßenverkehr freuen. In bester GTA-Manier darf sich T.K. selbstverständlich auch ans Steuer eines jeden Autos setzen. Geld spielt dabei keine Rolle, man muss lediglich handgreiflich werden und schon überlässt euch jeder Autobesitzer den Wagen. Dennoch kann



» Moderne Autos bekommt man nur im New York von 2006 zu sehen.

durch Story- oder Nebenmissionen Geld verdient werden. Slink lässt euch hauptsächlich die Drecksarbeit machen. Hat er Probleme mit anderen Banden, beispielsweise durch Schulden in Geld- oder Drogenform, seid ihr dafür zuständig, ihn aus dem Schlamassel zu holen. Selbstverständlich nicht ohne Belohnung, denn habt ihr die Aufgaben erfolgreich gemeistert, flattern euch die Moneten in die Taschen. In Nebenmissionen kommt es, wie auch beim Großteil der Storyaufgaben, hauptsächlich aufs fahrerische Können an. Ihr absolviert Rundkursrennen und gewinnt dadurch nicht nur einen Geldpreis, sondern auch schicke Sportwagen. Geld benötigt man hauptsächlich für Werkstattarbeiten. In der Werkstatt kann man Autos reparieren und auch tunen. Fahrzeuge können lackiert und leistungstechnisch verbessert werden, selbst eine Nitroeinspritzung kann eingebaut werden. Man hat zwar nicht so viele Möglichkeiten wie in einem der neueren „Need For Speed“-Teile – vor allem optisch kann sehr wenig geändert werden –, aber dennoch ist dieses Feature sehr zu begrüßen.

QUALITÄTSKONTROLLE – NON-EXISTENT?

Das Thema Technik, ein Leid für sich, denn hier hat Ubisoft wieder einmal reichlich geschlampt. Sowohl Steuerung als auch Grafik sind alles andere als gelungen. Bei Ersterem bietet Driver im Gegensatz zu The Godfather kaum Innovation. Die Pointer-Funktion der Wiimote wird lediglich fürs Zielen genutzt, der Nunchuk kommt bei Autofahrten zum Einsatz. Zieht man den Nunchuk nach hinten, wird die Handbremse ausgelöst, die Neigung nach links und rechts ermöglicht in Kombination mit dem Analogstick ein schärferes Lenken. Leider muss der Nunchuk während der Fahrt stets gerade gehalten werden, weil sonst das Auto ungewollt bremst oder lenkt. Viel Spaß bereiten die Schusswechsel während einer Autofahrt. Es ist möglich, während der Fahrt aus dem Fenster zu schießen und gleichzeitig das Auto zu steuern. Man lenkt den Wagen wie gewohnt mit dem Analogstick und zielt dabei per Wiimote mit der Waffe. So kann man beispielsweise feindlichen Karossen auf die

Reifen schießen, um sie so außer Gefecht zu setzen. Wer keine Lust auf Missionen hat, kann einfach nur aus Spaß durch New York heizen und währenddessen auf verschiedene Autos oder Passanten ballern, um so die Polizei zu verärgern. Doch nun das eigentliche Leid in Driver: Parallel Lines, die Technik. Wer einen 16:9-Fernseher nicht sein Eigen nennt, darf sich über schwarze Balken „freuen“, die etwa ein Drittel des gesamten Bildes rauben. Alles andere als zeitgemäß sind auch viele andere Dinge im Bezug auf Grafik. Das Bild flimmert wie zu schlimmsten PS2-Zeiten, Autos und Passanten poppen schon wenige Meter vor euch auf und auch große Gebäude und Brücken wie die Brooklyn Bridge bauen sich nur sehr langsam im Hintergrund auf. Die Texturen sind nur Durchschnitt und die Effekte lassen ebenfalls zu wünschen übrig. Auch wenn bei Wii-Spielen nicht unbedingt die Grafik das Wichtigste ist, hier wäre viel mehr drin gewesen. Auch wenn die Stadt sehr groß ist, viele Details bietet und keine Ladezeiten den Spielspaß trüben,

STATEMENT

Augenkrebs

Driver: Parallel Lines ist eine pure Enttäuschung, obwohl das Spiel abgesehen von der Technik gar nicht so schlecht ist. Das liegt vor allem daran, dass es zu löblich angekündigt wurde. Die ersten veröffentlichten Bilder versprachen viel, doch heute wissen wir, dass sie nicht das tatsächliche Spiel widerspiegeln. Vergleicht man die Spielgrafik mit den Bildern auf der Verpackungsrückseite, dann wirkt das Spiel wie eine Pre-Alpha-Version. Derart geschönte Bilder sind einfach nur eine Frechheit. Erneut bringt Ubisoft einen Last-Gen-Port für Wii und erneut ohne nennenswerte Verbesserungen und mit einer Grafik, die fast schon Augenkrebs verursacht. Wer darüber hinwegsieht und sich für dieses Spielprinzip mit einer großen, offenen Spielwelt begeistern kann, darf dennoch zugreifen. Driver: Parallel Lines bietet viel, was auch ein GTA bietet und konzentriert sich dabei hauptsächlich auf das Fahren. Man sollte also nicht zu viel Fuß-Action erwarten.

Damian Figoluszka

die genannten Schönheitsfehler sind einfach viel zu störend, als dass man die Grafik schönreden könnte. Alles in allem ist Driver ein liebloser Port der Playstation 2-Fassung, mit keinerlei technischer Verbesserungen und einer verhunzten Steuerung.

Damian Figoluszka

DATEN & FAZIT

DRIVER: PARALLEL LINES



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

PRO & CONTRA

- ▲ riesige Stadt ...
- ▲ ... mit viel Leben
- ▲ zwei Zeitepochen
- ▲ abwechslungsreiche Aufgaben
- ▼ sehr schwache Grafik
- ▼ zum Teil verhunzte Steuerung
- ▼ miese Kamera

Vielen Dank für das Testmuster an:
 Ubisoft

» 5
 von 10 Punkten

» Dieser Titel benötigt eine Schönheits-OP!



MARIO



» Welches Gummiboot macht in der Wüste das Rennen?

Das „Mario Party“-Franchise kann mittlerweile auf eine lange Geschichte zurück blicken: Erstmals erschienen im Jahre 1999 für das Nintendo 64, wurden im Laufe der Zeit fast jährlich Updates zur populären Serie veröffentlicht, und so erblickten auch Ableger für den GBA und den hier zu Lande nie erschienenen e-Card Reader das Licht der Welt. Mittlerweile hat es auch der erste Ableger auf die Wii geschafft und wir verraten euch, ob es den Entwicklern gelungen ist, mit der Fernbedienung neuen Schwung in das Partygeschehen zu bringen.

» Am klassischen Spielprinzip hat sich über die Jahre nichts gewandelt: Noch immer durchläuft ihr ein an ein Brettspiel erinnerndes Spielfeld und wollt eure Kontrahenten in Minispielen ausstechen. So könnt ihr Münzen sammeln, die später wieder für den Erwerb der zum Sieg notwendigen Sterne oder Items gebraucht werden. Von Brett zu Brett gelten dabei andere Regeln, mal müssen einfach nur drei Sterne gekauft werden, ein anderes Mal müsst ihr ganz im Stil von Monopoly um Hotels feilschen und euch diese unter den Nagel reißen. Die Spielbretter sind jedoch nur Mittel zum Zweck, das Kernstück machen natürlich die Minispiele aus.

SCHÜTTELN, DREHEN UND ZEIGEN

Mit diesen drei Grundbefehlen werden die meisten der Minispiele gesteuert. Dabei wird ausschließlich die Wiimote genutzt, ein Extra-Minispiel mit dem Nunchuk bestätigt hier als Ausnahme die Regel. Die Spielchen sind wie auch schon im Vorgänger in verschiedene Typen aufgeteilt. Das eine spielt ihr nur allein, das andere mit bis zu vier Personen jeder gegen jeden oder auch im Team. Was gespielt wird, entscheidet der Zufallsgenerator. Wurde gewählt, könnt ihr euch eine Einführung durchlesen und auch vorweg eine Übungslektion einlegen, um einen Schuss ins Blaue zu vermeiden. Obwohl die Grund-

PARTY 8



» Toad im Angesicht des Todes-Hundes.



» Ghostbusters wäre doch mal ein nettes Retrospielkonzept für WiiWare ...

befehle sich sehr ähneln, ist es den Entwicklern gelungen, ordentlich Abwechslung im Partyrepertoire zu halten. Vom Hausbauparcours, in dem ihr Bretter sägt und Wände anstreicht, bis zum punktgenauen Befüllen einer Waage ist alles vertreten.

Soweit die Stärken von Mario Party 8, aber es ist nicht alles Gold was glänzt im Pilzkönigreich. Als größtes Manko hätten wir da den unglaublich langatmigen Einzelspielermodus. Dies ist nicht etwa ein Problem, was erst seit diesem Ableger der Serie bekannt wäre - damit hatten bis dato alle „Mario Party“-Teile zu kämpfen. Hier wäre es mittlerweile durchaus angebracht gewesen, das Spielkonzept für Solospieler zu erweitern oder gänzlich zu überdenken. Das Spiel wird in der für den Solospieler maßgeblichen Sternennallye wirklich langatmig. Der Spieler wird viel zu selten eingebunden und man hat beispielsweise nicht die Möglichkeit, von der CPU allein gespielte Minispiele zu überspringen. Hat zwar den Vorteil, dass man sich zwischendurch einen Kaffee zum Wachbleiben aufsetzen kann, beabsichtigt ist dies jedoch gewiss nicht. Das ist vor allem darauf zurück zu führen, dass das Spiel seine eigentlichen Muskeln viel zu selten spielen

lässt: Nämlich die Minispiele.

Im Mehrspielermodus ist das System selbst hingegen kein Manko, denn je mehr Leute vor der Konsole sitzen, desto mehr Stimmung kommt auf. Hier funktioniert alles einwandfrei, ein Unterschied wie Tag und Nacht zum Singleplayer.

KUNTERBUNT WIE EH UND JE

Technisch bewegt sich der Titel wie alle Mario-Titel auf gehobenem Knuddelniveau. Die Figuren sind knallig animiert und bestechen auch im hundertsten Auftritt noch durch ihr charismatisches Äußeres. Am Rande der Spielbretter tummeln sich zahlreiche Figuren, mit denen ihr über Ereignisfelder meistens auch in Berührung kommen könnt. In Sachen Ton ist die Musikuntermalung stimmig und einfach Mario-like, die Soundeffekte hingegen gehen aber doch recht schnell auf die Nerven. Wenn Peach zum dreißigsten Mal innerhalb einer Spielrunde „Yeah!“ schreit, ist es doch irgendwann zu viel des Guten. Zählen wir eins und eins zusammen, so stellt der aufmerksame Leser sofort fest, dass Mario Party 8 ganz klar eine auf Mehrspieler ausgerichtete Wii-Produktion ist. Man

STATEMENT

Mittelklasse

Lange habe ich mich bei einer Bewertung nicht mehr so schwer getan. Ich meine fast, wenn man mit Freunden die Wii anwirft, wird ein anderer Programmcode eingelesen ;-). Die Frage war also, in wie fern belohne ich den Multiplayer und in wie fern bestrafe ich den Singleplayermodus? Da die Masse der Leute meiner Meinung nach in der Regel alleine spielt und nur in der Seltenheit zu dritt oder auch viert, habe ich die sechs Punkte vorrangig auf der Einzelspielerfahrung basierend vergeben. Spielt ihr wirklich oft mit dem ganzen Freundeskreis oder der Familie, dann könnt ihr dem Spiel gut und gerne 8 Punkte geben. So aber bleibt Mario Party 8 nur ein Mittelklassenspiel, das aber eindeutig Potenzial für (viel) mehr hat.

Robert Rabe

muss ganz klar sagen, dass sich der Kauf für Solospieler auf keinen Fall lohnt. Wenn ihr hingegen ab und zu eine Party schmeißt und dafür eine ebenso lustige wie abwechslungsreiche Softwareunterstützung sucht, tätigt ihr hier sicher keinen Fehlkauf. Angesichts der von Nintendo verfolgten Politik, jedes Jahr einen neuen Ableger auf den Markt zu bringen, kann man sich allerdings auch überlegen, auf das noch nicht offiziell angekündigte Mario Party 9 zu warten. Hier wird man dann hoffentlich den im jetzigen Part schmerzlich vermissen Onlinemodus und vielleicht auch ein paar Verbesserungen im Einzelspieler integrieren.

Robert Rabe

DATEN & FAZIT

MARIO PARTY 8



Publisher: **Nintendo**
 Entwickler: **Hudson Soft**
 Genre: **Partyspiel**
 Spieler: **1-4**
 USK-Freigabe: **ohne Altb.**

PRO & CONTRA

- ▲ mit Mehreren wirklich gut
- ▲ knuffige Nintendo-Optik
- ▲ abwechslungsreiche Spielen
- ▼ allein eine Schlaftablette
- ▼ Minispiele dominieren nicht den Spielablauf
- ▼ nervige Soundeffekte

Vielen Dank für das Testmuster an:
 Nintendo

» 6
 von 10 Punkten

» Dinner for One
 - Nicht mit Mario
 Party 8.



» Regelmäßige Besuche auf dem stillen Örtchen gehören auch zum Zaubererleben - hier allerdings aus anderem Grund.

HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX

Beinahe zeitgleich zum Kinostart des fünften Teils kommt im verzauberten Sommer 2007 der - wie von Joanne K. Rowling mehrfach bestätigt - siebte und letzte Potterband in die Buchläden. Da darf es natürlich wie in der Vergangenheit nicht an einer passenden Versoftung von EA fehlen. Dieses zauberhafte Lizenzspiel hat uns begeistert. Warum? Wir lassen euch ein Licht aufgehen. Lumos!

» Inhaltlich orientiert sich das Spiel natürlich am Film, und der wiederum am Buch - wodurch das Spiel nicht nur Fans des Kinostreifens, sondern ebenso die des Buches ansprechen wird. Auch wenn das Spiel auf Hobbymagier in Muggelhaut eine ganz besondere Anziehungskraft ausübt, so ist es dennoch genauso für Neulinge interessant. Für diese sei kurz die Story erzählt: In seinem nunmehr fünften Schuljahr muss der heranwachsende Zauberschüler sich mit seinen Freunden erneut dem Bösen in Form von Lord Voldemort stellen - doch diesmal in bislang unbekanntem Ausmaß. Sein Schulleiter und Mentor Dumbledore wurde beim Zaubereiministerium in ein schlechtes Licht gerückt und daher abgesetzt. Um den Frieden auf Hogwarts zu wahren und die ge-

liebte Schule zu verteidigen, gründet Harry „Dumbledores Armee“ - entgegen dem Willen aller Offiziellen, die sämtliche wirksamen Zaubersprüche gegen die Dunklen Künste aus dem Lehrplan gestrichen haben...

und detailgetreu nachgebaut. Die gesamte Umgebung ist frei begehbar und erlaubt einen nicht linearen Spielverlauf. Eine nützliche Hilfe um nicht den Überblick zu verlieren, ist die Karte des Rumtreibers, die dem Spiel übrigens auch

„Wingardium Leviosa und Reparo werden dank dem Wiimote-Zauberstab wirklich mit Schwung entfesselt.“

HOGWARTS PAR-EXCELLENCE

Für Freunde des prominenten Nachwuchszaubers geht mit diesem Spiel wahrscheinlich ein Traum in Erfüllung, denn nie zuvor wurde Hogwarts derartig umfangreich

in gedruckter Form beiliegt. Man kann die Zeit nutzen das Schloss zu erkunden, man kann aber auch die einzelnen Missionen absolvieren, die durchs Spiel leiten. Diese beinhalten sowohl die klassische Schulstunden, als auch die interes-

STATEMENT

Magisch

Mir als bekennendem „Harry Potter“-Fan hat das Spiel super viel Spaß gemacht. Es ist doch einfach das Größte, wenn man, auch ohne wirklich etwas zu tun, durch das Zauberschloss laufen und die Originalschauplätze nach Lust und Laune abklappern kann. Man kann schon neidisch werden auf die magische Welt, nur auf die sich bewegenden Treppen könnte ich durchaus verzichten ;-)

Robert Rabe



» Hier könnte man sich doch gut ausruhen oder? Dafür bleibt aber keine Zeit.



» Eingespieltes Team seit der ersten Klasse: Harry, Ron und Hermine.



santeren Dinge außerhalb des Lehrplans: Dementoren bekämpfen zum Beispiel. Dabei wird natürlich kräftig gezaubert und glücklicherweise hat EA das genauso umgesetzt, wie ihr es euch jetzt denkt: Wingardium Leviosa und Reparo werden dank dem Wiimote-Zauberstab wirklich mit Schwung entfesselt. Leider funktioniert die restliche Steuerung nicht ganz einwandfrei, Harry und seine ihm auf Schritt und Tritt begleitenden Kumpanen Ron und Hermine staksen manchmal etwas durch die Gegend. Diese Tatsache wird nicht zuletzt dadurch noch bestärkt, dass die automatische Kamera nicht immer im optimalen Blickwinkel positioniert

ist. Das ist aber zu verkraften, durch das Partnerfeature wird angenehme Abwechslung ins Spiel gebracht. Gleiches gilt für Minispiele wie Zauberschach.

HÜBSCH, HÜBSCH

In Sachen Präsentation gehört Harry Potter und der Orden des Phönix definitiv zu den besseren Wii-Titeln. Die Aufmachung von Hogwarts ist vorbildlich und für jeden Fan ist es ein großartiges Erlebnis, das Magie versprühende Schloss zu erkunden. Auch an Licht und Feuereffekten wurde nicht gespart, so dass es immer wieder gewisse Aha-Effekte zu erleben gibt. Auch die tontechnische

Seite kann überzeugen, man hat ein ganzes Orchester arrangiert, um den Soundtrack einzuspielen. Wie es bei EA löblicherweise Standard ist, wurde das Spiel komplett lokalisiert. Alles was ihr hört und lest ist also in Deutsch.

Mit Harry Potter 5 zeigt EA wie ein gutes Lizenzspiel auszusehen hat. Fans werden von den schier unendlichen Möglichkeiten in Hogwarts begeistert sein und Serienfremde finden ein gutes Action-Adventure vor, das zwar Macken hat, über die man aber hinweg sehen kann. Die vielen Sidequests und der nicht lineare Spielverlauf wissen zu überzeugen.

Robert Rabe

DATEN & FAZIT

HARRY POTTER & DER ORDEN DES PHÖNIX



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

PRO & CONTRA

- ▲ offenes Hogwarts,
- ▲ das wunderschön aussieht
- ▲ zaubern mit Wiimote
- ▼ hakelige Steuerung
- ▼ leichte Kameraprobleme

Vielen Dank für das Testmuster an:
EA

» **8**
von 10 Punkten

» **Potter - Prüfung
bestanden! Versetzt
in Stufe Sechs!**

PIMP MY WII

ZUBEHÖR FÜR WII

Diesmal stellen wir euch auf zwei Seiten ausführlich diverses Zubehör für Wii vor. Was auf den ersten Blick nützlich erscheint, ist in Wahrheit nicht immer zu gebrauchen. Wir verraten euch, ob die Hersteller BigBen und SpeedLink ihr Versprechen auf den Verpackungsrückseiten halten können ...

Wiimote Ladestation



Nur noch ein letzter Schwung mit der Wii-Fernbedienung und Link holt zum finalen Schlag gegen den Endgegner aus. Aber da, er bewegt sich nicht mehr. Du drückst verzweifelt die Home-Taste, damit du nicht angegriffen wirst, während du die Fehlerquelle herausfinden willst. Aber sie reagiert nicht. Schon zu spät. Dein letztes Herz hat sich gerade geleert ...

Diese Situation wird schon einigen passiert sein, als sich die Energieversorgung der Batterien dem Ende neigte. Und überhaupt ist es eine lästige und teure Angelegenheit, im 20-Stunden-Rhythmus den Deckel der Wii-Fernbedienung zu öffnen und die leeren durch neue Batterien zu ersetzen. Abhilfe schafft hier das Akkupack von BigBen. Die Batterien werden endgültig der Wiimote verwiesen und ein Akkupack nimmt deren Platz ein. Die mitgelieferte Ladestation wird an einem der zwei USB-Ports der Wii angeschlossen und arbeitet auch im StandBy-Modus der Konsole. Eine kleine LED-Leuchte gibt euch Auskunft, wann der Akku vollständig geladen ist. Bei einer Ladezeit von drei bis vier Stunden verspricht BigBen eine Spielzeit von etwa 30 Stunden. In unseren Tests war der Akku jedoch schon nach 20 Stunden leer, was aber auch der sonst üblichen Spielzeit entspricht. Angesichts eines Preises von circa 25 € für das Akkupack von BigBen ist der Kauf eine sinnvolle Investition, wenn man die Kosten heranzieht, die ansonsten für den Verbrauch von normalen Batterien ansammeln würden.

WiFi MAX BigBen

Egal ob Wii oder DS, die beiden aktuellen Nintendo Konsolen verfügen über integriertes WLAN und damit die Fähigkeit Onlinespiele zu unterstützen. Aber nicht jeder hat zu Hause einen WiFi Router zu stehen, der das kabellose Vergnügen unterstützt. Spielern mit Breitbandanschluss, aber ohne Funkstation kann nicht nur durch die Telekom, sondern auch BigBen geholfen werden.

Die Lösung kommt in Form eines USB-Adapters für den PC daher, der als Hotspot für Wii und DS fungiert. In Sachen Hardwarevoraussetzung steht lediglich ein Windows PC, der mit einem DSL Zugang ausgestattet ist. Andere Betriebssysteme wie Max OS X oder Linux werden nicht unterstützt. Habt ihr einmal das Gute Stück installiert und gegebenenfalls die IPs kalibriert kann es los gehen. Die Funkverbindung läuft stabil und flüssig.

Schwächen zeigt der Adapter aus dem Hause BigBen hingegen bei Installation und Aufmachung. Die Anleitung und das Programm kommen lediglich in englischer Sprache daher - da darf man für 40€ schon etwas mehr erwarten. Auch der Installationsvorgang hätte einfacher gestaltet werden können. Sehen wir aber von diesen Mankos ab, erfüllt das WiFi MAX voll seinen Zweck. Da wir aber in der Detailwertung einige Punkte abziehen mussten, möchten wir auch auf den offiziellen WiFi USB Connector von Nintendo hinweisen. Dieser bietet den gleichen Leistungsumfang und Preis, ist im Handel aber schwierig zu finden.



Lightning & Cooling Stand BigBen



Perfekten Halt und eine kühle Brise verspricht dieser Standfuß für Wii von BigBen. In diesem weißen Quader findet die Wii perfekten Halt. Während sie von unten mit einem Ventilator gekühlt wird, leuchten seitlich von ihr blaue LEDs auf, die im Dunkeln ein optisches Highlight sind. Im Hellen dreht sich der Spieß jedoch um. Der Standfuß wirkt wie ein schäbiger Klotz, der eine Symbiose mit der Konsole eingegangen ist, so dass alles wie aus einem Guss wirkt.

Es stellt sich auch die Frage: Wofür braucht man das? Der Kühleffekt ist minimal, obwohl der Ventilator lauter arbeitet als die Wii-Konsole. Hier spart man sich lieber 20 € für den Standfuß und gibt das Geld für sinnvollerer Zubehör aus.

Swordplay Kit Speed-Link



Seit Dezember könnt ihr dank Zelda und der Wiimote Links Schwert intuitiv selbst steuern. Auch das Blocken funktioniert ganz einfach mit dem Nunchuk, nur Feinheiten wie die Wirbelattacke müssen durch Knopfdruck ausgelöst werden. Wem dieses realistische Spielgefühl aber noch nicht reicht, dem kann Speed-Link mit dem Swordplay Kit vielleicht weiter helfen.

Ähnlich wie die erhältliche Sportausrüstung zu Wii Sports, erfüllt das Set bestehend aus Schwert, Krummsäbel und Schild keinen wirklichen spielerischen Nutzen, sondern ist vielmehr als weitere Annäherung an die Realität oder einfach auch als Gag anzusehen. Das Einstecken der Controller in die Halterungsschalen funktioniert einwandfrei und auch das Spielgefühl leidet nicht unter den Zusätzen. Durch die leichte Fertigung aus Plastik bzw. Schaumstoff bei den „Klingen“ müsst ihr euch auch nicht im Gewichtheben üben. Leider wird durch den Gebrauch der Aufsätze die Pointfunktion durch eine Abdeckung an der Vorderseite der Wiimote unschädlich gemacht. Das Bogenschießen und andere Fähigkeiten sind bei Zelda so nicht mehr einsetzbar, was den Spielfluss massiv beeinträchtigt. Schließlich möchte niemand ständig sein „Master Schwert“ auseinander frimeln müssen.

Abgesehen davon ist das Set wirklich hübsch anzusehen, die Farbgebung aus Gold- und Schwarztönen weiß zu gefallen. Einen gewissen Spielzeugcharakter kann man dem Set aber dennoch nicht aberkennen. Beim Spielen mit dem Swordplay Kit sollte man besser die Tür schließen, da man sonst womöglich für verrückt erklärt wird. Auch Zelda Enthusiasten, Freaks und Leute die sich nach Spielzeug sehnen, sollten sich den Kauf der 25€ teuren Peripherie überlegen. Aus unserer Erfahrung ist das Spielen damit für eine halbe Stunde ein toller Gag, der aber zu dem Preis viel zu schnell an Faszination verliert.

Protection Kit BigBen / Secure Skin Bundle Speed-Link

Wem das einheitliche Weiß der Wiimotes zu langweilig ist, der findet mit dem Protection Kit von BigBen und dem Secure Skin Bundle von Speed-Link Abhilfe.



Das Protection Kit

Ersteres ist erhältlich in den Farben Schwarz, Pink, Rot, Blau und Transparent und kann so Farbe in das Controllergehäuse von Nintendos Heimkonsole bringen. Doch die Farbe ist eigentlich nur Nebeneffekt, denn wie der Name verrät geht es viel mehr um den Schutz. Die Überzüge aus Silikon sollen eine bessere Griffbarkeit gewähren und das aus der Hand rutschen der Wiimote damit der Vergangenheit angehören lassen. Das Überstreifen funktioniert sehr gut und auch eine Steigerung der Ergonomie ist feststellbar. Durch das offiziell lizenzierte Produkt verschmelzen die Knöpfe leider etwas mit dem Überzug und sind so nicht mehr optimal erreichbar. Dank der Lizenz konnte BigBen den Wii-Schriftzug auf den Überzug imprägnieren. Leider muss beim Neueinlegen von Batterien oder Akkus jedes Mal das Protection Kit von der Fernbedienung entfernt werden, was mit der Zeit zur nervigen Angelegenheit wird.

In Sachen Design spielt das Kit seine Stärke aus, denn durch die zwei genutzten Farbtöne bietet BigBen wirklich etwas fürs Auge. Den Benutzer etwas stören kann unter Umständen die an einigen Stellen natürlich immer noch hervor schimmernde weiße Originalfarbe. Das ist aber Geschmackssache und von der jeweiligen Person abhängig.

Das Secure Skin Bundle

Ein weiteres Angebot in Sachen Gehäuseschutz für die Wiimote liefert Speed-Link. Auf den ersten Blick völlig identisch, entpuppen sich die beiden Konkurrenten doch als recht unterschiedlich. Zunächst einmal kommt das Secure Skin Bundle in nur drei Farben auf den Markt, nämlich blau, pink und weiß. Dabei muss hier betont werden, dass der gesamte Überzug im Gegensatz zum Protection Kit einfarbig das Auge bestechen will. Uns konnte die farbliche Abstufung von BigBen jedoch mehr überzeugen. Auch fehlt mangels Lizenz der „Wii“-Schriftzug auf dem Controller. Durch diese beiden Fakten wirkt der Controller mit dem Überzug zu schlicht und optisch nicht wirklich ansprechend. Ein Unterschied der weder positiv noch negativ ins Gewicht fällt, ist die fehlende Abdeckung des Bereichs zwischen den Statusleuchten und dem 2-Knopf.

Abgesehen von diesen optischen Unterschieden nehmen sich die beiden Überzüge nichts. Sie liegen beide gleich gut in der Hand, haben aber auch die gleichen Probleme durch das Versinken der Knöpfe im Silikon. Zum gleichen Preis von 10€ liegt dem Secure Skin eine farblich dem Überzug entsprechende Handschlaufe bei.



Zählen wir also alles zusammen, liegen die beiden Produkte in Sachen Handhabung gleich auf. Beide machen euren Wii Controller etwas griffiger, aber etwas schlechter erreichbar. Optisch sehen wir das Protection Kit von BigBen vorn - im Lieferumfang hingegen das Secure Skin Bundle von Speed-Link. Beide haben also ihre Stärken und Schwächen, letzten Endes muss der Käufer selbst entscheiden ob ihm eine farbige Handschlaufe oder ein hübscher Controller wichtiger ist. Für beide gilt: Keine schlechte Peripherie, aber auch kein Pflichtkauf.



» Die Grafik macht bislang einen ordentlichen Eindruck.



» Waghalsige Sprünge sind das Kernstück des Spiels ...



» ... doch wer nicht aufpasst, landet schnell im Dreck!

NITRO BIKE

Während der ein oder andere von euch wohl noch vergnügt in Excite Truck seine Runden auf matschigen Pisten dreht, kündigte Ubisoft auf der E3 das Motocross-Rennspiel "Nitro Bike" an, welches exklusiv auf Nintendos Wii erscheinen wird.

»**Erinnert ihr euch noch an Excitebike?** Das Spiel sorgte anno 1984 auf dem alterwürdigen NES für viele staubig-schöne Stunden. Bereits damals galt es, mit einem Geländemotorrad sandige Hügel zu überwinden, Schluchten zu überqueren und seine Konkurrenz hinter sich zu lassen. Die Left Field Studios entwickelten 2001 unter Aufsicht von Nintendo einen Nachfolger für das N64, der das Flair des Vorgängers perfekt einfiel und gekonnt in die dreidimensionale Spielwelt katalpultierte. Und heute, im Jahre 2007? Da bekommen wir Nitro Bike!

SCHLUCK` STAUB!

Wie schon bei Excite Truck brettert ihr bei Nitro Bike via quer gehaltenen Wiimote über rund 20 abwechslungsreiche Strecken und versucht, als erster des insgesamt

zehn Mann starken Fahrerfelds die Ziellinie zu erreichen. Unterwegs führt ihr halsbrecherische Tricks aus, drifftet gekonnt durch enge Kurven und pustet euren Kontrahenten den Staub ins Gesicht - alles selbstredend zugeschnitten auf die Fähigkeiten des Wii-Controllers. Gerade bei den akrobatischen Verrenkungen sieht sich der geneigte Zocker hier und da einem SSX auf zwei Rädern gegenüber, was eine Menge Spaß und vor allem jede Menge Action verspricht.

Das auf der Pressekonferenz von Ubisoft gezeigte Material machte schon einen wirklich ordentlichen Eindruck und zeigt deutlich die Marschrichtung der Racing-Schlammschlacht: Realismus is` nich`, hier wird mit harten Bandagen und handfesten Rangeleien um jeden Zentimeter

gekämpft. Grafisch wird von aufspritzendem Dreck, dichten Rauchschwaden, sprühendem Funkenflug bis hin zu feurigen Explosionen der Vehikel alles geboten, was das Rennfahrerherz höher schlagen lässt. Auch das Streckendesign präsentiert sich bislang angenehm abwechslungsreich; so führt euch euer holpriger Ritt unter anderem vorbei an weißen Sandstränden, hell beleuchteten Wolkenkratzern und brodelnden Vulkankratern.

EINMAL UM DIE GANZE WELT

Das wirkliche Ass im Ärmel von Nitro Bike könnte aber der angekündigte Online-Modus werden. Richtig gelesen: Der Titel wird bis zu sechs Spielern die Möglichkeit geben, in zünftigen Zweiradheizereien herauszufinden, wer der Herr hinter der

Lenkstange ist. Für all diejenigen, die ihren Kontrahenten lieber Auge in Auge gegenüberstehen, hält das Spiel aber auch den obligatorischen 2- und 4-Spieler-Splitscreen-Modus bereit.

Wenn Ubi Soft aus den verkorktesten Ausflügen GT Pro Series und Monster 4x4 World Circuit gelernt und nicht nur die Fassade bei Nintendos Excite Bike abgeschaut hat, könnte uns gegen Ende des Jahres ein gelungener Motocross-Titel erwarten. Stay tuned!

Matthias Heilig

DATEN	
NITRO BIKE	
Publisher:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Genre:	Racing
Spieler:	unbekannt
Termin:	3. Quartal 2007



WII FIT

Obwohl schon vor der E3 bekannt war, dass Nintendo ein Fitness-Spiel für Wii entwickelt, war Wii Fit die wohl größte Überraschung der Nintendo Pressekonferenz. Grund dafür ist das Wii Balance Board, welches zusammen mit dem Spiel ausgeliefert wird. Mit diesem einzigartigen Eingabegerät, das stark an eine Waage erinnert, ist es möglich, sämtliche Körperbewegungen in das Spiel zu übertragen.



» Ball im Anflug: Treffe die Bälle und erziele den Highscore.

» Gespielt, oder besser gesagt trainiert, wird also nicht wie anfangs erwartet mit Wiimote und Nunchuk, sondern mit dem ganzen Körper. Mit beiden Füßen stellt man sich auf das druckempfindliche Gerät, das nicht nur aussieht wie eine Waage, sondern auch ähnlich funktioniert. Je nachdem, wie man das Gewicht verlagert, erkennt das Spiel, in welcher Körperhaltung man sich befindet. Dadurch ist es möglich, verschiedene Übungen zu machen. Diese sind in vier verschiedenen Kategorien aufgeteilt und werden jeweils am Bildschirm vorgeführt. Beim Aerobic-Training ist Durchhaltevermögen gefragt. Dabei bringen 10-Minuten-Übungen den Spieler zum Schwitzen. Das Muskel-Training trainiert gezielt verschiedene Muskelgruppen und sorgt somit für einen straffen Körper. Diejenigen, die es beim Training

gerne ruhig und entspannt angehen lassen, dürfen sich über die Kategorie Yoga freuen. Es können klassische Yoga-Übungen ausgeführt werden, die zu einer besseren Körperkontrolle führen. Selbst für Sportmuffel ist eine passende Kategorie dabei. Die sogenannten Balance-Aktivitäten bringen den Spieler auf unterhaltsame Weise dazu, sich zu bewegen. Beispielsweise bringt man in dieser Kategorie durch die Gewichtsverlagerung eine Platte zum Kippen, um die darauf befindliche Kugel in ein Loch zu befördern und auch Sportarten wie Skispringen sind mit von der Partie. Insgesamt bietet Wii Fit über 40 verschiedene Übungen. Dadurch sollte für jeden etwas dabei sein.

WII SPORTS 2

Ähnlich wie in Wii Sports hat Nintendo auch bei Wii Fit die Grafik sehr

minimalistisch gehalten. Wii Sports zeigte bereits, dass auch mit einer einfach gehaltenen Grafik der Mainstream angesprochen werden kann. Dieses Ziel verfolgt Nintendo auch mit Wii Fit. Nicht-Spieler, egal ob jung oder alt, männlich oder weiblich, können mit dem Fitness-Spiel ihr tägliches Workout betreiben. Die Ergebnisse werden in einer Tabelle festgehalten, sodass der Spieler seine Erfolge jederzeit nachsehen kann. Man darf gespannt sein, ob Nintendo mit Wii Fit einen ähnlichen Erfolg feiern können wird wie mit Wii Sports. Aufgrund der Tatsache, dass wir in einer Zeit leben, in der Übergewicht eine sehr große Rolle spielt und auch ein weit verbreitetes Problem ist, stehen die Zeichen für einen hohen Absatz allerdings sehr gut. Die Idee zu Wii Fit stammt übrigens vom Mario-Erfinder Shigeru

Miyamoto, der sich dadurch bei zunehmendem Alter fit halten möchte. Erscheinen wird das Spiel im Bundle mit dem drahtlosen Wii Balance Board erst nächstes Jahr. Wie hoch der Preis sein wird, steht noch nicht fest. Erfreulicherweise hat Miyamoto die Unterstützung des Wii Balance Boards unter anderem in zukünftigen Snowboard-Spielen nicht ausgeschlossen. Mit etwas Glück stehen wir im nächsten 1080°-Ableger selbst auf dem Snowboard und können es durch die eigene Gewichtsverlagerung steuern.

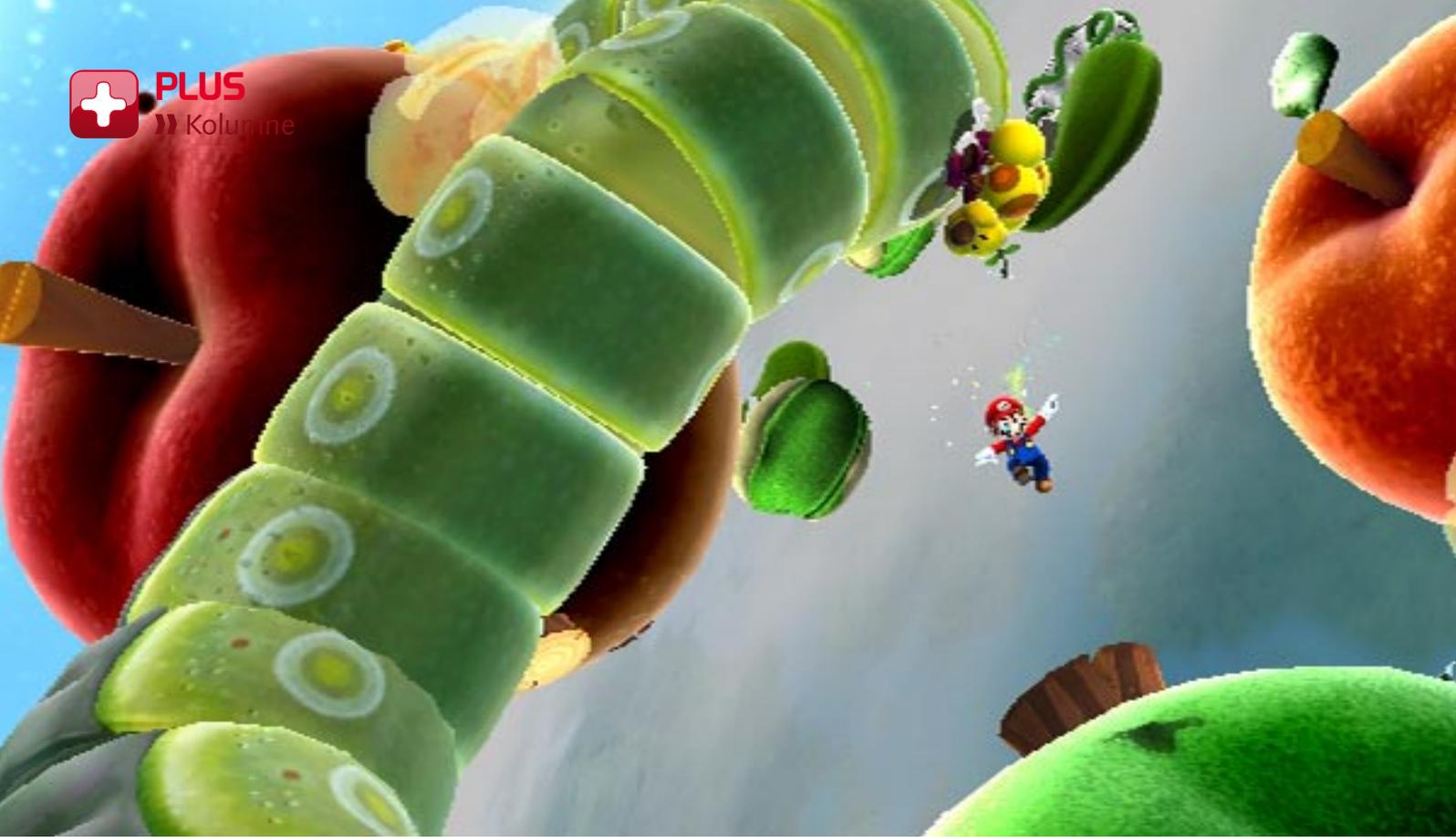
Damian Figoluszka

DATEN

WII FIT

Publisher:
Entwickler:
Genre?:
Spieler:
Termin:

Nintendo
Nintendo
gute Frage
unbekannt
2008



KOLUMNE

NUR MANGELHAFTER SPIELE FÜR DIE REVOLUTIONÄRE KONSOLE?

Grafik ist nicht alles. Aber wo hört die Schmerzgrenze auf und warum investieren so viele Entwickler so wenig Zeit, um einen Wii-Titel optisch zu verbessern? Björn Fuhr von wiinsider.de hat sich Gedanken gemacht.

» Na ja, ganz so schlimm ist es ja zugegebenermaßen noch nicht, aber es ist schon erschreckend, was einem teilweise auf der Wii-Konsole geboten wird. Da gibt es zwar einerseits eine handvoll Games, die eine doch sehr ansprechende Qualität aufweisen wie z.B. Zelda, aber andererseits gibt es wiederum sehr viele Titel, die sich ganz klar im Mittelfeld der Qualitätsspanne befinden. Ja und dann nicht zu vergessen die Reihe der Spiele, die das krasse Gegenteil verkörpern von dem, was man ein "gutes Spiel" nennen kann.

Da kommen Titel für die Wii auf den Markt, die eine Grafik haben, über die man vielleicht vor knapp zehn Jahren gestaunt hätte. Gut, dass wir von Wii keine Grafikwunder zu erwarten haben war klar, aber dass

ein großer Anteil zudem inhaltlich einfach nichts zu bieten hat, dass war mir überhaupt nicht klar. Aber damit nicht genug, in unserer Redaktion gab es auch schon einen Titel, der aufgrund von technischen Mängeln im Grunde unspielbar war. Da fragt man sich ernsthaft, wo wir denn hier gelandet sind? Auf dem Planeten der halbherzigen Spiele?

Ich hab ja anfänglich viel erwartet von der Wii, jedoch nicht eine solche Enttäuschung in Sachen Spielqualität. Hoffnung kommt allerdings auf, denn so mancher Entwickler bzw. Publisher hat bereits ein Einsehen gezeigt und angekündigt, die Qualität in Zukunft steigern zu wollen. Aber reichen solche Worte? Wir wollen endlich Taten sehen, oder etwa nicht? Im Moment ist jedenfalls noch nicht viel von die-

sen Besserung zu erkennen. Wenigstens lässt die E3 2007 wieder Hoffnung aufkommen. Der Wii-Zapper-Pistolenaufsatz mit Games, wie zum Beispiel dem neuen Resident Evil-Teil „Umbrella Chronicles“, machen technisch anscheinend etwas her – soweit man dies aus den gezeigten Videos erkennen kann. Wenn dann noch der Inhalt einigermaßen so ist, wie man es bei einem Toptitel erwarten würde, sieht es doch gleich viel freundlicher aus für das Wii-Herz.

Auch Nintendos neue Spiele wie „Super Mario Galaxy“, „Metroid Prime 3: Corruption“ oder „Mario Kart“, um nur ein paar zu nennen, sehen wie gewohnt gut aus und lassen keinen Zweifel an ihrer Qualität offen. Aber von Nintendo ist man dies in der Regel ja eh gewohnt.

Aber auch die Dritthersteller geben mächtig Gas und zeigen was es heißt, gute Spiele auf den Markt zu bringen. Dabei kann man Hersteller wie Ubisoft und Sega auch mal mit an erster Stelle nennen. Sie scheinen recht offen gegenüber den Wünschen der Spieler sowie der Presse zu sein. Hier werden viele Verbesserungen in die Games spürbar und inhaltlich bewegt sich bei den neuen Spielen so einiges.

Bleibt letztendlich nur noch zu hoffen, dass der Großteil der Wii-Entwickler dies auch endlich beherzigen wird und nicht nur noch auf das schnelle Geld hinaus sind, welches die berühmten Casual-Gamer anscheinend gerne ausgeben.

Björn Fuhr, wiinsider.de

KW 31			1.	2.	3.	4.	5.
KW 32	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
KW 33	13.	14.	15.	23 Sturm der Fans. Die Pforten der Games Convention öffnen sich für Normal-Besucher. Vier Tage lang könnt ihr Games anspielen, die erst Monate später auf den Markt kommen.			
KW 34	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.
				30.	31.		

30 Eins, zwei, schwing das Bein. EA lädt mit Boogie zum heiteren Tanzen und Singen ein. Mehr Infos gibt es auf boogie.ea.com

» **RELEASTERMINE August 2007**

10. August
Powershot Pinball Constructor, NDS
Trauma Center: Second Opinion, Wii

17. August
Brain Buster Puzzle Pack, NDS
Chicken Shoot, NDS

24. August
B-17 Fortress in the Sky, NDS
Chicken Shoot, Wii
Glory Days 2, NDS
Madden NFL 08, Wii, NDS

Prinzessin Lillifee: Feenzauber, NDS
Tank Battles, NDS

28. August
Boogie, Wii
California Games, Wii
Dragonball Z: Goku Densetsu, NDS
Lifesigns: Hospital Affairs, NDS
Tamagotchi Party On! , Wii
Tiger Woods PGA Tour 08, Wii
Undercover: Doppeltes Spiel, NDS
Worms: Open Warfare 2, NDS

» **UNSERE PARTNER**

PLANET **DS**.DE

Wii Fanseite
always connected

WiiInsider.de
Das Nintendo Wii Newsportal

playWii.de

SSB-**BRAWL**.DE

wiitower
Aktuelle News zur Nintendo Wii

WARS WORLD
PAPER

Wii.FRONT

N-Life
... Daily Nintendo Magazine ...

NINTENDOCAST
Gaming zum Hören

NINTENDO POWER

ZFANS.DE
ZELDAFANS.DE

nFreaks.de

Z-ELDA

Golden Sun
Zone

wiifans.de

ZELDA EUROPE.NET
THE ZELDA NEWS NETWORK FOR ZELDA FANS

MyNintendo.de

wiirefree.com
rawioli.de
squareport.de

Wii-like-to-play

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.

» **IMPRESSUM**
NMAG 06/07
AUSGABE 21

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

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

Verantwortlich für den Inhalt: Jonas Weiser

Lektorat: Daniel Büscher, Damian Figoluszka, Robert Rabe

Layout: Marvin Dere, Jonas Weiser

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 3.8.2007

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