

WILLKOMMEN!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

zunächst einmal möchten wir ganz herzlich die Newcomer der NMag-Redaktion begrüßen. Das wären zum einen Jasmin Belima in der Layout-Abteilung und zum anderen Harald Wicht, Alexander Schmidt, Björn Rohwer sowie Eric Ebelt, die uns redaktionell unterstützen werden. Das NMag hat somit kräftig aufgestockt und kann nun eine ganze Fußballmannschaft bilden! Diese Personalaufstockung war in der Vorweihnachtszeit auch bitter nötig, denn das Spielebombardement seitens der Hersteller ist schon allein an unserer aktuellen körperlichen Verfassung deutlich sichtbar. Dank der Verstärkung konnte das NMag-Team aber standhalten und präsentiert euch nun das Ergebnis anhand eines 28-seitigen ePapers, das nur so von lesenswerten Tests, Preview-Artikeln und Specials strotzt.

Unser Cover verrät bereits, dass wir uns ein weiteres Mal die niedlichen Hasen mit den zwei Gesichtern vorgeknüpft haben. Grund dafür ist die Veröffentlichung des dritten Teils der Minispielsammlung, zu der ihr euch genauso unsere Impressionen durchlesen könnt, wie zu weiteren Spiele-Highlights dieser Wintersaison. Als da wären: Final Fantasy Fables: Chocobos Dungeon, Shaun White Snowboarding oder Trackmania DS, um nur einige zu nennen. Daneben waren wir wieder sehr in Gesprächslaune – das Resultat davon ist ein informatives Interview mit den Entwicklern von "The Conduit". Doch erforscht unsere neue Ausgabe doch einfach selbst - denn ihr möchtet doch auch bei einem Film nicht vorgesagt bekommen, was als nächstes geschieht, oder?

euer











Schnellfinder

Mit einem Klick auf der richtigen Seite

Redaktionsseite

VORSCHAU

DSi - Was kann Nintendos neuer Handheld? Interview "The Conduit" Tales of Symphonia Interview "Gameloft"

TEST

Rayman Raving Rabbids 3 James Bond: Ouantum Trost Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon Call of Duty: World At War **Need For Speed: Undercover** My Sims Kingdom Crash Spvro Lego Batman NBA Live 09 Shaun White Snowboarding **WWE** Trauma Center: New Blood Star Wars: The Clone Wars

Boogie Guitar Hero: World Tour Spiderman

Celebration Showdown Monopoly Carnival Minigolf Tak Spongebob Facebreaker NHL 2K9

DS

WiiWare

Trackmania **Guitar Hero** Tony Clancy's Endwar Der letzte König von Afrika **Unsolved Crimes** WWE Lego Batman Professor Lavton Pipemania Spyro Dinosaurier Crash Avatar Shaun White Snowborading Star Wars: The Clone Wars

FEATURE

Testimonial Special Dat Partnert + Impressum



FAKTEN DER REDAKTION



Andreas Reichel
Minderheiten-Beauftragter
Spielt gerade
Battle for Wesnoth
Liest gerade
Logik und Logikprogrammierung
Aktuelle Zielsetzung
Sich ein Ziel zu setzen?
Bester Schutz vor Kälte
Heizung an und Fenster zu
Weihnachtsgeschenk-Tipp



Damian Figoluszka
Unerschrockener Tester
Liest gerade
Obamas Versprechen
Zuletzt gesehen
Optische Täuschungen im Internet
Aktuelle Zielsetzung
500 Visitenkarten loswerden
Bester Schutz vor Kälte
Joggen!
Weihnachtsgeschenk-Tipp

CD mit allen NMag-PDF-Ausgaben



Harald Wicht
Testender Forenkönig
Liest gerade
Wirtschaftslehre des Kreditwesens
Hört gerade
den zischenden Wasserkocher
Aktuelle Zielsetzung
Weihnachtsleckereien widerstehen
Bester Schutz vor Kälte
Kaffee in allen Variationen!
Weihnachtsgeschenk-Tipp
kuschelige Tigerhausschuhe – für
kleine Stubentiger



Marcus Heibl
Verfechter der Gestaltungsgrundprinzipien
Liest gerade
Das ABC der Mediengestaltung
Hört gerade
Frankfurter Verkehrslärm
Aktuelle Zielsetzung
Ausreichend für Klausuren lernen
Bester Schutz vor Kälte
Urlaub im Süden
Weihnachtsgeschenk-Tipp
Viele, viele bunte (Wii-) Spiele



Informiert

SO BEWERTET DAS NMAG!

Jedes Spiel kann in unserem Test eine Bewertung von einem bis maximal zehn Punkten abstauben. Je höher die Zahl, umso mehr unterhält das Spiel. Fünf Punkte bilden dabei die goldene Mitte: Hier erwartet euch kein Sperrfeuer an Innovation, aber ihr werdet auch nicht enttäuscht. Ein typisches Durchschnittsspiel eben. Je höher oder niedriger ein Spiel bewertet wurde, umso besser beziehungsweise schlechter hat es uns gefallen. Keinesfalls solltet ihr die Punkteangabe mit Prozentwertungen gleichsetzen, indem ihr einfach eine imaginäre Null hinten anfügt. Stellt euch die Skala stattdessen wie eine Waage vor. Bei uns bilden fünf Punkte gerade erst das Mittelmaß! Null Punkte vergeben wir übrigens nicht: Einen Punkt erreicht das Spiel mindestens - und wenn es nur für den Mut des Publishers ist, solch einen Titel zu veröffentlichen.

Solltet ihr noch Fragen zu einem getesteten Spiel haben, scheut euch nicht, diese in unserem Forum auf n-mag.de zu stellen oder sie per E-Mail an leserpost@n-mag. de zu schicken.



Bettina Furian
Testende Traumtänzerin
Spielt gerade
Nichts...
Liest gerade
Seit 4 Monaten Harry Potter 6
Aktuelle Zielsetzung
Unnützen Kram auf Ebay loswerden
Bester Schutz vor Kälte
Gibt's nicht! Ist ein Gerücht!
Weihnachtsgeschenk-Tipp
Nur Bares ist wahres!



Daniel Büscher

Collector's Edition

Überzeugter Multi- und
Retro-Konsolero
Spielt gerade
die komplette Metal Gear Solid-Reihe
Liest gerade
Dutzende Übungsbögen Japanisch
Aktuelle Zielsetzung
jeden Tag nutzen
Bester Schutz vor Kälte
im Bett liegen bleiben
Weihnachtsgeschenk-Tipp
Nightmare before Christmas



Jasmin Belima
Kreative Mitarbeiterin
Liest gerade
Lernen von Las Vegas
Zuletzt gesehen
James Bond 007: Ein Quantum Trost
Aktuelle Zielsetzung
Jeden Tag eine Seite Nmag layouten
Bester Schutz vor Kälte
Kühlschranktür zumachen
Weihnachtsgeschenktipp
Bwaaahh! Raving Rabbits TV-Party



Studentischer Mitarbeiter
Liest gerade
"Senk ju vor träwelling"
Zuletzt gesehen
Notizen Games Convention 2006
Aktuelle Zielsetzung
Jeden Tag die Welt ein bisschen
besser machen
Bester Schutz vor Kälte
Handschuhe, dicker Schal und Kakao
Weihnachtsgeschenk-Tipp
Kultur! Tickets fürs Musical

DSi ein neuer Handheld erobert Japan

Was kann Nintendos neuer Handheld - und was nicht?
Hier findet ihr die Fakten.

Nintendos neue Informationspolitik, die sich u.a. im Fernbleiben von der Games Convention in diesem Jahr äußerte, wurde und wird zwar von vielen kritisiert, hat doch aber zumindest eine gute Seite: dank kurzfristiger Ankündigungen werden uns ewig lange Wartezeiten erspart. Das haben Anfang November auch die Japaner zu spüren bekommen, die bereits einen Monat nach der erstmaligen Vorstellung des DSi auf der Nintendo Conference 2008 in die Läden stürmen durften um sich das neue Gerät anzueignen. Das Ergebnis waren nicht nur lange Warteschlangen vor japanischen Läden am Launch-Tag, sondern auch beeindruckende Verkaufszahlen: allein in den ersten beiden Tagen gingen mehr als 170 000 DSi über die Ladentheke. nach vier Tagen war die Erstauslieferungsmenge von 200 000 Einheiten vergriffen. Im Gegensatz zu Wii Music, das zwar bisher kommerziell wenia erfolareich war, von dem Nintendo sich aber langfristig hohe Verkaufszahlen verspricht, schlug der Handheld damit ein wie eine Bombe. Ob Europäer und Amerikaner im nächsten Jahr ebenso die Läden stürmen werden, wenn der DSi auch im Westen erscheint, bleibt offen. Zwar hat die mittlerweile dritte Ausführung des DS besondere Features, wie einen integrierten MP3-Player und verbesserte Online-Funktionen - etwa durch den DSi-Shop, der dem Wii Shop-Konzept nachempfunden ist und über dessen DSiWare-Dienst man Spiele herunterladen können wird - aber dafür ebenso negative Seiten an sich. Die Entfernung des GBA-Schachts führt viele Spielkonzepte ad absur-

dum - der Guitar Hero-Aufsatz ist ebenso wenig benutzbar wie die Transferfunktion der Pokémon-Spiele. Zum Ärger aller Import-Fans werden DSi-only-Titel nicht mehr region-free sein, ein Novum im Bereich der Handheld-Games. Begründet wurde diese Entscheidung mit der Aussage, dass eine solche Einschränkung aufgrund der Online-Inhalte schlichtweg notwendig sei. Laut Reggie Fils-Aime, seit 2006 Präsident von Nintendo of America, habe ein Release des DSi in den USA zunächst aber keine Priorität, weil DS Lite und Wii bisher immer noch wunderbar liefen. Aus demselben Grund würde es auf dem amerikanischen Markt auch zunächst keine Preissenkung geben. Ein Umstand also, der uns Europäern in Form einer früheren Markteinführung zugute kommen könnte.

Daniel Büscher

THECONDUIT

Bereits in unserer zweiten ePaper-Ausgabe berichteten wir über den derzeit größten Hoffnungsträger im Bereich der Shooter-Spiele für Nintendos Wii.Damals noch ohne Publisher hat man sich bei High Voltage nun auf Sega als Partner geeinigt. Wir sprachen mit den Machern über ihr Werk - das Ergebnis könnt ihr hier nun lesen.



Eric Nofsinger,

High Voltage

Lead Designer bei

NMag Viele Publisher halten sich mit "Erwachsenen"-Spielen für Wii sehr zurück. Deshalb fragen wir uns, wieso ihr die ziemlich riskante Entscheidung traft, einen Ego-Shooter Wii-exklusiv zu entwickeln?

Eric Wir sahen die Situation als unsere Chance, eine Lücke zu füllen. Wir glauben, dass Nintendo Wii eine au-**Bergewöhnliche Plattform** für brandneue Spielerfahrungen mit einer einzigartigen Steuerungsmöglichkeit ist. Dieses neue System hat bei Gelegenheitsspielern großen Anklang gefunden, doch viele Hardcore-Spieler fühlen sich bei dem aktuellen Spieleangebot mehr als im Stich gelassen. Letztendlich haben wir uns dafür entschieden The Conduit zu entwickeln, weil wir diese Art von Spiel sehr gerne auf dem neuen System genießen möchten und ernsthaft glauben, dass es vielen anderen Spielern genauso geht.

NMag Viele Spieler halten die Wiimote-Steuerung für ziemlich träge und unpräzise. Wie möchte man dieses Problem in The Conduit lösen?

Eric Die Steuerung war die erste Herausforderung, der wir uns vor mehr als einem Jahr gestellt haben. Wir haben vieles ausprobiert und uns einiges an Feedback angehört, bis wir bei der Standard-Steuerungseinstellung angekommen sind. Uns war jedoch von Anfang an bewusst, dass wir nicht den Wünschen aller Spieler gerecht werden können. Aus diesem Grunde kann die Controller-Konfiguration komplett angepasst werden, Änderungen an der Empfindlichkeit der Steuerung, der Drehgeschwindigkeit und der Bounding Box (Anm. der Redaktion: Ein Feld, das bestimmt, wann sich die Kamera drehen soll) sind detailliert und in Echtzeit möglich. Die eingebaute Controller-Kalibrierung nutzt etwa die Größe des Fernsehers, die Position der Sensorleiste und

den Winkel, in dem der Spieler zum Fernseher schaut, um die Einstellungen der Pointer-Funktion neu festzulegen. Daneben dürfen sich Spieler, die das Maximum an Präzision haben möchten, über die Unterstützung von WiiMotion Plus freuen. Dies verbessert die Verfolgung des Cursors und sämtlicher Controller-Eingaben - selbst dann, wenn der Spieler die Wiimote einmal nicht auf den Bildschirm richtet.

NMag Inwiefern unterscheidet sich The Conduit von anderen Wii-First-Person-Titeln wie Metroid Prime 3? Hat man sich andere Spiele zum Vorbild genommen?

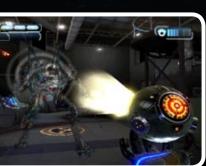
Eric Metroid Prime 3 ist ohne Frage ein fantastisches Spiel, aber es handelt sich dabei mehr um ein First-Person-Adventure, als um einen Ego-Shooter. Wir haben das Spiel als eine Art Messlatte gesehen, die wir unbedingt toppen möchten. Andere Titel, die wir als Inspirationsquelle genutzt haben, waren Perfect Dark, Resistance Fall of Man und Halo. Abgesehen von Metroid Prime und Medal of Honor gab es nicht viele auf die man zurückgreifen konnte.

NMag The Conduit wurde sehr für die hervorragende Grafik gelobt. Bringt es die Wii an ihre Grenzen?

Eric Genau das ist eine unserer großen Zielsetzungen. Wir möchten nicht nur den spielerisch besten First-Person-Shooter schaffen, sondern auch das bisher bestaussehende Wii-Spiel überhaupt, weswegen wir stets versuchen, die Grafik aufzupolieren. Bisher haben unsere Grafiker und Programmierer jedes Mal, wenn wir glaubten, das Potential des Systems ausgereizt zu haben, eine neue, aufregendere Technik entwickelt, die das Spiel optisch noch weiter vorangebracht haben.

Vielen Dank für das Interview!

Protokoll: Andreas Reiche Übersetzung: Damian Figoluszka











Tipues on the Supposition of the

entwickler Namco Tales Studi Publisher Koch Media Genre Rollenspiel Termin noch offen

TALES OF SYMPHONIA DAWN OF THE NEW WORLD

Lange schon warten die Fans der Tales-Reihe auf die Fortsetzung, die die hohen Erwartungen aller erfüllen, wenn nicht gar übertreffen, soll. Mit dem Release auf dem amerikanischen Kontinent vor wenigen Tagen ist der Verkaufsstart in unseren Gefilden schon in greifbare Nähe gerückt!

Es war einmal vor langer Zeit... sollte man meinen, denn

Dawn of the New
World knüpft mit
seiner Geschichte
direkt an seinen
GameCube-Vorgänger Tales of
Symphonia an.
Die zwei Welten
Sylvarant und
Tethe'alla
verschmolzen durch
noch nicht
erklärbare

Umstände zu einer, was ob der technischen und gesellschaftlichen Unterschiede unweigerlich in einem Krieg endete...

Gut und Böse?

Nachdem dem letzten Helden Lloyd Irving, der zwischen den beiden Welten zuvor noch Frieden stiftete, nachgesagt wird, für diese Kriegsmassaker verantwortlich zu sein, liegt es nun am Jungen Emil, dem neuen Protagonisten, und seinen Begleitern, den Frieden wieder herzustellen. Fast alle Charaktere sind wieder vertreten, nur auf Kratos, den Erzähler der letzten Saga, muss leider verzichtet werden. Weiterhin stehen dem neuen Mann der Tat über 200 Monster zur Verfügung, die es zu zähmen gilt. Mit jedem Kampf werden diese stärker und stehen dem frisch gebackenen Helden tapfer zur Seite.

Symphonia 2.0

Nun versucht sich ein weiterer Entwickler am Point-and-Click-System, denn dies stellt die Grundlage der neuen Steuerung dar. Auch wenn man sich mit dem doch etwas gewöhnungsbedürftigen System den Weg durch die Welten bahnen muss, setzt man in Kämpfen weiter auf das altbewährte Kampfsystem: Augen zu und draufhauen. Vielleicht macht aber genau das den Charme dieser Saga aus?

Grafisch glänzt der Titel weit mehr als sein Vorgänger. Man versuchte wohl, den comichaften 2D-Stil hinter sich zu lassen und endlich auf eine detailreichere, realistische Grafik zu setzen. Das scheint auch ganz gut gelungen. Die Figuren wirken lebhafter und glaubwürdiger. Jetzt stellt sich nur noch die Frage, wie das Epos endet? Denn jede Entscheidung im Spiel führt zu einem anderen der drei alternativen Enden...

Bettina Furia







GAMELOFT IM VISIER

Der französische Entwickler Gameloft, der vor allem für Handyspiele bekannt ist, hat wieder einmal neue DS-Spiele im Repertoire. Wir sprachen mit International Product Manager Nicolas Rodeghiero über Gamelofts neueste Handheld-Entwicklungen und über ihre Unterstützung im WiiWare-Sektor.



hat animal would you not find living

Nicolas Rodeghiero Falls ihr immer davon geträumt habt, ein Fußball- oder Rockstar zu sein, sind Guitar Rock Tour und Real Football 2009 ein Muss für euch. Mit Guitar Rock Tour müssen sich die Spieler auf eine explosive Rockstar-Erfahrung bereit machen. Es enthält zwei Instrumente. auf denen ihr rocken könnt: Schlagzeug und Gitarre. Ich verspreche euch, dass jeder einzelne Song ein Genuss für eure Ohren sein wird, da die Tracklist nur aus weltberühmten Rock-Hits besteht! Die Songs wurden gewählt um Spieler jedes Alters zufrieden zu stellen. Außerdem besitzt unser

Spiel einen sehr unterhaltsamen Multiplayer-Modus, in dem ihr einen Freund herausfordern oder mit ihm zusammen einen Song spielen könnt. Real Football ist andererseits die erste Fußball-Simulation, die speziell für den DS entwickelt wurde. Zum ersten Mal könnt ihr eine Fußball-Simulation mit eurem DS-Stylus spielen und dabei eine neue Art entdecken. Fußball auf einer Konsole zu erleben. Ihr bewegt euren Spieler mit dem Steuerkreuz und passt, attackiert, dribbelt und schießt indem ihr simple Linien auf dem Touchscreen zeichnet. Ihr könnt auch Spezialmanöver wie das "Zinedine Zidane Roulette" ausführen. Für diese Drehbewegung müsst ihr einfach einen Kreis auf dem Touchscreen zeichnen. Natürlich besitzt unser Spiel auch einen Multiplayer-Modus, der es euch erlaubt gegen drei eurer Freunde zu spielen.

NMag Wird Gameloft auch weiterhin Nintendos WiiWare-Service unterstützen? Wie zufrieden seid ihr mit den jetzigen Download-Zahlen und dem Service im Allgemeinen?

Nicolas Rodeghiero Unsere Spiele nehmen einen hohen Rang ein und manche befinden sich schon lange unter den beliebtesten Spielen des Service. Aber wir sind leicht von den Verkaufszahlen enttäuscht. Die Anzahl der Spiele, die wir verkauft haben, ist nicht so hoch wie erwartet. Wir glauben, dass das Problem im WiiWare-Service-Interface liegt. Es könnte verbessert werden, um es benutzerfreundlicher zu gestalten. Eine große Änderung ist nicht erforderlich, aber kleine Änderungen würden einen Unterschied machen. Wir sind zuversichtlich, dass man sich bei

Nintendo dieser Probleme bewusst ist und ihre großartigen Designer das Problem auf die eine oder andere Weise lösen werden.

NMag TV Show King Party bietet mehr als 6000 neue Fragen in 8 verschiedenen Kategorien. Habt ihr schon einmal über herunterladbare Inhalte (hauptsächlich neue Fragen) für TV Show King für WiiWare nachgedacht?

Nicolas Rodeghiero Momentan ist es technisch nicht möglich, herunterladbare Inhalte für TV Show King anzubieten. Dennoch solltet ihr gespannt bleiben; es wird bald mehr TV Show King auf WiiWare geben.

NMag Vielen Dank für das Interview!

Alexander Schmidt











ENTWICKLER Ubisoft Paris
PUBLISHER Ubisoft
GENRE Party
USK-FREIGABE ab 6 Jahren
PEGI 3+
PREIS ca. 50 €













verrückt gewordenen Hasen aus Paris die Wii bereits zum dritten Male. Das Zwerchfell wir auch diesmal wieder nicht zur Ruhe kommen und auch für Bauch, Beine und Po wird es anstrengend.

Innerhalb von zwei Jahren stürmen die

Mehr Spaß

Die minderbemittelten Karnickel geben sich wie gewohnt in einer Ansammlung abgedrehter Minispiele die Möhre. Mit 50 Minispielen (so verspricht es zumindest die Verpackung) ist für wilden Partyspaß gesorgt. Aber erst wer im Besitz eines Wii Balance Boards ist, kommt so richtig auf seine Kosten. Knapp die Hälfte der Spiele lassen sich mit diesem alternativ steuern und bieten nach Wii Fit den ersten ausgiebigen Einsatz der Bewegungs-Waage.

Mein Hase

Die Rabbids haben das Fernsehen infiltriert und versuchen sich nun als Programmdirektoren in ihrer Interpretation des TV-Geschehens. Dass dabei kein Auge trocken bleibt, dafür sorgen die kleinen Möchtegern-Fernsehgurus mit ihrer Tollpatschigkeit selbst. Rayman ist bei all dem zu einer Randfigur verkommen. Seine einzigen Auftritte hat

er in ein paar CGI-Animationen, die eine spärliche Geschichte für einen Pseudo-Solo-Modus erzählen.

Echt kurzlebig

Wer das Pech hat, sich den Fernsehabend allein mit den Hasen vertreiben zu müssen, wird, sobald er alle Minispiele einmal angespielt hat, ein ernüchterndes Fazit ziehen. Zugegeben, ein Spiel mit seinem Allerwertesten zu steuern, hört sich spaßig an und ist es auch in den ersten Minuten, doch wenn sich dahinter nur ein kurzes Minispiel verbirgt, ist alleine schnell die Luft raus. Da kann auch noch so schöner Button auf der Verpackung prangern, das Spiel beinhalte 50 Minispiele, wenn sich im Endeffekt dahinter nur 20 verschiedene Konsorten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen verbergen.

Mit zwei Löffeln spielt sich's besser

Rayman Raving Rabbids ist pures Partyfutter für Abende mit Freunden, wenn man sie mal richtig schwitzen und lachen sehen will. Im Vergleich zum Vorgänger sind zwar weniger Minispiele vorhanden, diese besitzen jedoch mehr Tiefgang und beschränken sich nicht nur auf einfaches Schütteln der Wiimo-

te. Dank dem verrückten Humor und der eigenwilligen Präsentation geniest die Minispielsammlung sein eigenes Nischendasein im Kaufregal. Die Entwickler haben im Vergleich zum Vorjahr die Grafik aufpoliert und neue verrückte Ideen, die nicht zuletzt erst durch das Balance Board möglich wurden, eingefügt: So wird das Spiel manchmal abrupt von einem Mikrospiel unterbrochen, was dann als Werbeeinblendung durchgeht – dabei nimmt man sich selbst aufs Korn und wirbt schon für Rayman Raving Rabbids 16 in dreizehn Jahren ... Man darf auf den nächsten Schritt der Hasen gespannt sein: WiiMotion Plus, die









PUBLISHER Activision **GENRE** Ego-Shooter **USK** keine Jugendfreigabe **PEGI** 16+ PREIS ca. 50 €



ENTWICKLER Vicarious **PUBLISHER** Activision **GENRE** Action USK ab 12 Jahren **PEGI** 16+ PREIS ca. 40 €

JAMES BONDS EIN QUANTUM TROST James Bond ist zurück – im Kino und auch als Videospiel. Ob die Mission des Doppelnull-Agenten geglückt ist, lest ihr in unserem Test. Auf der Wii erwartet euch ein Ego-

Darstellung ist aber leider eine Katastrophe und die Steuerung hat ab und zu auch ein paar kleine Aussetzer, welche aber nicht ins Gewicht fallen.

Shooter, bei dem ihr in 15 geradli-

Offline-Modus gedacht, da sie für zwei bis vier Spieler einfach zu groß sind. Zuschaltbare Computergegner wären wünschenswert gewesen. In unserem Test ist es übrigens vorgekommen, dass der Gegenspieler kurzzeitig unsichtbar wurde oder auch einmal durch eine Zimmerdecke zu sehen war. Sehr unschön! Online macht das Ganze sehr viel mehr Spaß, da sich bis zu zwölf Spieler auf einer Karte bekämpfen können - entweder im Team oder gegeneinander.

MI6 gegen die **Für Bond-Fans ein gelung**ener Ego-Shooter! Organisation

Im Multiplaver-Modus wählt ihr zwischen verschiedenen Charakteren mit unterschied-

lichen Stärken und Schwächen, Die auswählbaren Karten sind aber nicht für den

■ Online-Modus

■ Action mit typischer Bond-Musik

schwache Technik



WII-VERSION

allerdings sollten nur Fans von Mr. Bond zugreifen – alle anderen suchen sich lieber Alternativen. **Eric Ebelt**

Beide Titel sind gute Lizenzspiele,





Tolles Action-Spiel mit kleinen Macken!

■ ausgewogener Schwierigkeitsgrad

■ Bond-Statusverbesserungen möglich schlechte Übersicht

DS-VERSION

nigen Levels die Storyline von "Ein Quantum Trost" und "Casino Royale" durchlebt. Unterwegs ballert ihr euch mit diversen Waffen durch Gegnerhorden oder erlegt einzelne Zielobjekte auch im Nahkampf. Der Nahkampf wird wie einige andere Optionen, wie das Knacken eines Türschlosses, in einem Minispiel absolviert – erfahrene Spieler werden damit keine Probleme haben. Wie gut, dass es mehrere Schwierigkeitsgrade gibt. Die Action im Spiel wurde sehr gut mit der passenden Bond-Musik unterlegt. Die grafische

Bond auch für die Hosentasche

In der DS-Version spielt ihr aus einer isometrischen Ansicht. Leider ist die Kameraführung nicht besonders gut gelungen. Das heißt die Übersicht ist nicht optimal gelöst und oft kommt es vor, dass ihr von Feinden bereits ins Kreuzfeuer genommen werdet, obwohl ihr noch keine Chance hattet, diese anzuvisieren. Bei der Steuerung klappt manchmal alles wunderbar, in anderen Fällen wird keine Bewegung auf dem Touchscreen erkannt. Gegner hinterlassen oft Aktenkoffer. in welchen ihr neue Agentenausrüstung findet. Gefundene Kasinochips könnt ihr gegen Bondpunkte tauschen, welche ihr anschließend in euren Charakter investieren könnt, um ihm zum

> Beispiel verbesserte Gesundheit zu verleihen.

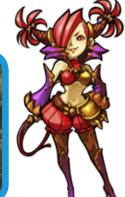


PUBLISHER Koch Media **GENRE** Rollenspiel **USK** ab 6 Jahren PEGI 7+ PREIS ca. 40 €

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO'S DUNGEON

Nach langer Wartezeit hat der liebenswerte Spatzendlich auch das europäische Gefilde erreicht!





Audio



Wii-Rollenspiele sind selbst nach zweijähriger Existenz des Systems rar gesät, doch so langsam setzt sich die Lawine endlich in Bewegung. Dafür sorgt unter anderem Square Enix mit dem neuen Abenteuer rund um den putzigen Reitvogel aus dem Final Fantasy-Universum, einen kleinen Vorgeschmack dazu haben wir euch bereits in der letzten Ausgabe gegeben.

Gut gemischte Markensuppe

Wer in der DS-Fassung von Final Fantasy Fables typische Rollenspielelemente vermisst hat, wird im Wii-Abenteuer fast schon verwöhnt. Ihr dürft Chocobo fleißig aufleveln, ihn mit Equipment versorgen, kämpft rundenbasiert in labyrinthartigen Dungeons gegen Monster und erlebt eine ominöse Geschichte mit vielen fabelhaft inszenierten Videosequenzen. Erfahrene

Spieler werden schnell merken. dass das Spiel vieles aus bekannten Spielen wiederverwertet und nicht viel neues bietet. So dürft ihr beispielsweise Zelda-like angeln, aus Ragnarok bekannte Jobs wie Knight oder Dancer erlernen und Elemente aus der Final Fantasv-Hauptserie sind natürlich auch vorhanden. Dieser Mischmasch passt gut zusammen und für die gewisse Frische sorgt ergänzend dazu ein interessantes Kampfsystem. Anders als in Pokèmon laufen die Gegner sichtbar in den Dungeons herum, gekämpft wird dennoch rundenbasiert, denn befindet sich ein Monster vor oder neben euch. zählt jede Aktion - sei es auch nur die Nutzung eines Lebensmittels als Zug und hat eine Reaktion des Gegners zur Folge. Die gesamte Spielwelt besteht aus kleinen Ouadraten, die erst durch Drücken eines bestimmten Knopfes sichtbar werden. Ein einfacher Schlag hat beispielsweise keine Wirkung,

wenn sich der Geaner zwei Felder vor dem Protagonisten befindet.

100 Punkte auf der Niedlichkeitsskala

Chocobo konnte mit seiner niedlichen und sympathischen Art bereits viele Spielerherzen für sich gewinnen, die ältere Generation sollte sich nicht von dem lieblichen Hauptcharakter abschrecken lassen. Grund dafür ist das herausfordernde Gameplay und spezielle Regeln in bestimmten Dungeons, die die Schwierigkeit teilweise extrem hochschrauben - Frustgefahr! Rollenspielfans aller Altersklassen dürfen hier also bedenkenlos zugreifen.





- qut durchdachtes Gameplay
- **■** Chocobo!
- teilweise frustrierend





Ein Rollenspiel, wie wir es uns für Wii gewünscht haben - mit Niedlichkeitsbonus!



ENTWICKLER Trevarch **PUBLISHER** Activision **GENRE** Ego-Shooter **USK** ab 18 Jahren **PEGI** 16+ PREIS ca. 55 €



ENTWICKLER n-Space **PUBLISHER** Activision **GENRE** Ego-Shooter **USK** ab 18 Jahren **PEGI** 16+ PREIS ca. 35 €

CONSOLEWARS

CALL OF DUTYS WORLD AT WAR

Im zweiten Teil der Call of Duty-Reihe für Wii erobert ihr Japan und kämpft euch nach Berlin durch. So weit, so bekannt - aber World at War garniert das Ganze mit einer in der Reihe bisher nie dagewesenen Intensität, Brutalität und grausiger Nähe zur Realität. Zwar

Nie dagewe-

zur Realität.

werden die Soldaten nicht zu Gulasch verarbeitet, aber brennende Menschen und verstümmelte Hände sprechen auch so eine deutliche Sprache.

Technisch wird ordentliche Kost geboten, selbst der japanische Dschungel ist detailreich und läuft flüssig, Feuer- und Raucheffekte können sich sehen lassen - Wunder braucht aber niemand zu erwarten. Lobenswert sind auch die komplett deutsche Sprachausgabe, der an Mario Galaxy erinnernde Koop-Modus und der Sound, der entscheidend zur fulminanten Inszenierung beiträgt. Die Steuerung setzt zwar keine Maßstäbe, funktioniert aber größtenteils tadellos. Die Missionsziele

sind erfreulicherweise meist viel komplexer als sene Intensität, das übliche "Töte alle Geg-Brutalität und ner" und erfordern etwa den Einsatz von Panzern. grausige Nähe Auch wer vom Genre genug hat, sollte zumindest

> einen Blick riskieren, denn besser wurde der Zweite Weltkrieg als Videospiel bisher nicht in Szene gesetzt.

> > **Andreas Reichel**

Solides Taschen-Schlachtfeld

- Top-Grafik



Die Version für Nintendos

Kleinen unterscheidet

sich durch eine etwas

andere Story, weniger

imposante Inszenierung

und für DS-Verhältnisse

erstklassige Grafik. Die Touch-

screen-Steuerung funktioniert

präzise und intuitiv. Unverzeih-

liches Manko: Das Spiel ist kom-

sucht man vergeblich.

plett in Englisch, selbst Untertitel



Die Pflicht ruft stärker denn je!

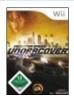
■ absolut filmreife Inszenierung

■ unterstützt Wii Zapper

■ Liebe zum Detail







PUBLISHER EA

GENRE Racer

USK ab 12 Jahren

PEGI 12+

PREIS ca. 45 €



ENTWICKLER EA
PUBLISHER EA
GENRE Racer
USK ab 6 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 35 €

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Mit Vollgas ins Jahr 2008 - hat EA zu stark aufs Gaspedal getreten?



hen, werden nur

selten gut. Davon kann EA mittlerweile ein Liedchen singen, doch wer aus seinen Fehlern nicht lernt, darf sich nicht wundern, wenn die böse Presse einem immer und immer wieder auf die Mütze haut.

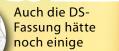
EA - der Recycling-Konzern

Eingefleischte NfS-Fans werden vom Inhalt des neuen Teils schwer enttäuscht sein. Schuld daran sind die frappierenden Ähnlichkeiten zu NfS-Carbon - im Grunde haben wir hier den Titel aus dem Jahre 2006 vor uns, mit einem leicht abgeänderten Szenario und Tageslicht. Ihr dürft frei durch die fiktive Stadt rasen und mit dem GPS-System Aufgaben suchen oder könnt diese auf einer Weltkarte auswählen. Wer da nicht an NfS-Carbon denkt, hat den Titel entweder niemals gespielt, oder ein relativ schwaches

Erinnerungsvermögen. Schlecht ist dieses Konzept nicht, weil euch viele Freiheiten geboten werden - wobei man längst nicht an die Dimensionen eines GTA rankommt - aber wir hätten uns einfach mehr Neuerungen gewünscht. Denn selbst die Engine scheint sich nicht weiterentwickelt zu haben ganz im Gegenteil! Neben einem geringeren Umfang im Vergleich zu Carbon wurde hier der größte Rückschritt gemacht: Das Bild flimmert wie zu PS2-Zeiten, die Fahrzeuge poppen etwa drei Fahrzeuglängen vor euch auf und sowohl die Texturen als auch die Polygonanzahl sind ein schlechter Witz. Die Wii-Fassung hat uns in vielen Punkten extrem enttäuscht. Lediglich die gewohnt gute Wiimote-Steuerung und das ausgezeichnete Geschwindigkeitsgefühl seien hier gelobt - diesmal werden sogar sämtliche Controller unterstüt

Damian Figoluszka





DS-VERSION

noch einige Monate mehr an Entwicklungszeit vertragen können. Anders

als in der Wii-Version ist hier keine freie Fahrt möglich, die Events werden auf einer Karte ausgewählt. Das Geschwindigkeitsgefühl kommt hier auch nicht ganz so gut rüber und die Fahrweise der Gegner ist extrem fragwürdig. Hinzu kommt, dass das Spiel vor allem grafisch unfertig wirkt - auch hier begrüßen euch unzählige Pop-Ups. Unser Fazit sagt alles...





🗓 gelungene Steuerungsarten

- □ riesige Autoauswahl und viel Tuning
- überragende Sequenzen
- zu viele Ähnlichkeiten zu Carbon
- 🖃 Flimmerorgie und Pop-Ups en masse
- kein Online-Modus

Carbon-Klon mit Augenkrebsgefahr!



Shores

PUBLISHER Electronic Arts **GENRE** Simulation

USK ohne Altersbeschränkung PEGI 3+

PREIS ca. 50 €



ENTWICKLER Electronic Arts **PUBLISHER** Electronic Arts **GENRE** Simulation **USK** ohne Altersbeschränkung PEGI 3+ PREIS ca. 40 €

INFO AM RANDE

Seit kurzem aibt es My Sims auch für den PC. Dort findet man, gegenüber der Konsolenfassung, zusätzliche Gebiete und eine Onlinefunktion vor. MY-SIMS-KINGDOM DTRAILER

EA schickt wieder seine knuddeligen Sims ins Rennen und dabei müssen diese diesmal gleich ein ganzes Königreich retten!



Anders als im Vorgänger steht euch kein Baukasten-Modus mehr zur Verfügung, in dem man die Gegenstände selbst zusammensetzen und basteln konnte. Stattdessen sammelt ihr verschiedene Essenzen ein um damit Schriftrollen frei zu schalten. Diese bewirken neue Möbel und Dekorationsgegenstände, die ihr in einem Haus oder in der großen weiten Welt platzieren könnt.

Dazu benötigt man allerdings Mana, denn alles, was man in die Landschaft setzt, kostet Manapunkte. Besitzt ihr einmal kein Mana, so könnt ihr überflüssige Essenzen dagegen eintauschen. Mit der Zeit schaltet ihr dann immer mehr Schriftrollen frei und könnt neue Inseln bereisen, bis das Königreich endlich wieder in seiner vollen Pracht erstrahlt.

Hier sind nicht die Stabträger für das Verkommen des Königreichs schuldig zu sprechen, sondern ein gemeiner Bösewicht. Denn der treibt sein Unwesen auf eurer Insel und nimmt alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Um ihm auf die Schliche zu kommen, bestreitet ihr zahlreiche Minispiele und helft den Anwohnern bei ihren Notwendigkeiten.





- Minispiele haben verschiedene Schwierigkeitsgrade
- 🔢 riesige Areale ..
- .. auf denen man sich schnell verirrt





Hilfe: Die Fauna und Flora seines Königreichs steht kurz vor dem Verfall. Nachdem die glorreichen Stabträger, die für den Erhalt des Reiches verantwortlich waren, ausgewandert bzw. zu alt geworden sind, verkommt nach und nach das komplette Land. Nun liegt es an euch, das Königreich wieder aufblühen zu lassen. So reist ihr durch König Rolands Reich und absolviert Aufgaben von Bewohnern und Freunden auf verschiedenen Inseln.

> liebevoll gestaltete Inseln zahlreiche eigenständige Storys

Schwierigkeitsgrad auf Kindergartenniveau

König Roland benötigt dringend



Um das Königreich zu retten bedarf es wenig, doch wer eine Wii besitzt, ist ein König!



Entertainment **PUBLISHER** Activision **GENRE** Jump'n'Run **USK** ab 6 Jahren PEGI 7+ PREIS ca. 40 €

SCHON GEWUSST? Den Bandicoot gibt es wirklich: Auf gut Deutsch heißt er Australischer Nasenbeutler und lebt, wie der Name schon sagt, überwiegend in Australien. Tasmanien und Umgebung.

CRASH: HERRSCHER **DER MUTANTEN**



Jump'n'Runs haben es auf Nintendos Konsolen wirklich schwer. denn jedes muss sich sofort dem Vergleich mit dem übermächtigen italienischen Klempner stellen. Leider stehen die meisten Spiele dann äußerst schlecht da. Wagt man nun den Vergleich von Crash: Herrscher der Mutanten und Super Mario Galaxy, wirkt Crashs neues Abenteuer gar nicht einmal so abgeschlagen. Um genau zu sein entdeckt man viele Parallelen - erschreckend viele Parallelen. Man erkennt eindeutig, dass man sich bei Radical Entertainment ein autes Beispiel an SMG

genommen hat. Aber zum Glück wurde doch einiges verändert, wenn auch mal zum Guten, mal zum Schlechten hin. So ist der Koop-Modus sehr gut gelungen und auch die Features mit den Mutanten machen Spaß, nur trübt die schlechte Kamera das Bild. Insgesamt kommt das Spiel nicht an die Genialität eines Mario-Spiels heran, was auch daran liegt, dass es keine revolutionären Ideen gibt. Wer, nachdem er Super Mario Galaxy durch hat, ein weiteres gutes Jump'n'Run sucht, kann bedenkenlos zugreifen.



Drei Jahre nach den Ereignissen von "The Eternal Night" beginnt die Handlung des finalen Teiles der The Legend of Spyro-Trilogie: Dawn of the Dragon. Die Geschichte beginnt damit, dass Spyro und Cynder von einem mysteriösen Wesen aus ihrem Kristallgefängnis befreit und mithilfe einer magischen Kette miteinander verkettet werden. Diesen kleinen Umstand werdet ihr manchmal auf eurer Reise um den Dark Master Malefor zu besiegen gebrauchen können. Technisch gesehen ist der Titel im oberen Durchschnitt anzusiedeln. Die Grafik ist prächtig und der orchestrale Soundtrack ist bombastisch und unterstützt das Geschehen passend. Auch die Synchronsprecher vollbringen gute Arbeit. Die Steuerung hakt zwar manchmal, aber ansonsten steuert sich das Spiel recht gut. Gar nicht gut ist hingegen die Kamera, die das Geschehen zwar meist Filmreif in Szene setzt, dabei aber die Spielbarkeit vernachlässigt, wodurch das Spiel sehr unübersichtlich wird. Spyro besitzt zwar die Möglichkeit jederzeit zu fliegen, jedoch schränken die Entwickler das Feature extrem ein, indem sie den Spieler mittels Gewichten, Wind oder anderen Hilfsmitteln an den Boden fesseln. Dawn of the Dragon bietet theoretisch zwar sehr viel, jedoch haben die Entwickler dabei vergessen, um was es beim Spielen **■** fulminante Präsentation wirklich geht - und das

Alexander Schmidt

ist der Spielspaß.

SPYRO: DAWN OF THE DRAGON



Libellules **PUBLISHER** Vivendi GENRE Jump'n'Run **USK** ab 12 Jahren PEGI 7+ PREIS ca. 40 €







PUBLISHER Warner Bros.

Interactive **GENRE** Action **USK** ab 6 Jahren PEGI 7+ PREIS ca. 40 €

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

In LFGO Batman wird einmal mehr bewiesen, dass

das Batman & Robin-Duo gut zusammenarbeiten kann. Ein Held ist auf den anderen angewiesen und so sind die beiden. die sich das Retten der Welt zum Hobby gemacht haben, stets gemeinsam unterwegs und zerlegen Feinde in ihre einzelnen LEGO-Bausteine. Diesen Spaß dürft ihr auch kooperativ mit einem Freund erleben, was wir auch dringend empfehlen, denn da kommt gleich wird. doppelt Freude auf. Während Hero #1 einen Gegenstand aus

LEGO-Steinen zusammenbastelt, sorgt Hero #2 dafür, dass das Areal "clean" bleibt. Auch haben verschiedene Helden selbstverständlich verschiedene Fähigkeiten und erfahrungsgemäß möchte man stets die "cooleren" Tricks haben, weswegen man zeitweise

die Wiimote mit dem Mitspieler tauschen möchte. Kurz ge-

fasst sei gesagt, dass vor allem der Multiplayer-Modus viel Freude bereitet, die durch die schwache Technik und unkreative Nutzung der Wii-mote-Fähigkeiten allerdings ein wenig eingedampft





Der Qualitäts-Baustein fehlt!



- **■** *viele Extras*
- flotter Einstiea
- abgenutztes Gameplay
- technisch nicht up-to-date

NBA LIVE 09

Alle Jahre wieder kommt das Christuskind. Und nicht nur das! Auch EAs Sportserien haben eine jährliche Tradition.

Wie jedes Jahr trudeln auch 2008 langsam die Geschenke – Pardon - die Sportspiele ein. Das letzte Spiel, das es dieses Jahr auf die Wii geschafft hat, ist nun NBA Live 09 All-Play. Der kleine Zusatz

"All-Play" hat schon den anderen Spielen zu einem Schritt in die richtige Richtung verholfen. Während Tiger Woods, FIFA und Madden aber einen großen Hopser nach vorne machen, hüpft NBA munter auf der Stelle. Die Änderungen zum Vorgänger sind leider nur marginal. So wird außer minimalen Steuer-ungsverbesserungen, ein paar neuen Lizenzen und einem neuen Namen für die Family-Steuerung nichts Neues geboten. Trotz alledem ist NBA 09 alles in allem kein schlechtes Spiel.

Das gleiche

Spiel wie letztes Jahr!

Es steht dem Vorgänger in nichts nach und ist somit eines der besten Basketballgames für die Wii. Wer ein Basketballspiel für die Wii möchte, hat also die freie Wahl zwischen der 08er- und der 09er-Version, Freunde der WNBA sollten jedoch zum neuesten Teil greifen, denn zum ersten Mal sind auch Basketballerinnen mit von der Partie.

Biörn Rohwer



PUBLISHER EA Sports **GENRE** Sport **USK** ohne Altersbeschränkung PEGI 3+ PREIS ca. 50 €











PUBLISHER Ubisoft **GENRE** Sport **USK** ab 6 Jahren PEGI 3+ PREIS ca. 50 €

INFO AM RANDE

Shaun Whites Karriere begann 1993. Neben dem Snowboard-Sport ist er auch im Skateboard-Sport aktiv.

Diverse Vierspieler-Modi sind ebenfalls im Spiel integriert.

SHAUN WHITE **SNOWBOARDING:** ROAD TRIP

auf dem Balance Board, aber da müsst ihr selbst aktiv werden. Auf jeder Piste habt ihr unterschiedliche Bedingungen, diese erfolgreich zu beenden. Ihr tretet in einem Rennen gegen einen Konkurrenten an, sammelt durch das Vollführen von Tricks Punkte oder sammelt angezeigte Kronen auf der Piste ein. Manchmal schließt sich euch auch ein weiterer Charakter an, welcher über neue Fähigkeiten verfügt. Im Großen und Ganzen erwartet euch mit Shaun White Snowboarding: Road Trip ein sehr guter Vertreter des Snowboard-Sport-Genres auf eurer Wii, welcher auch in den Multiplayer-Modi einen Heidenspaß macht.

Eric Ebelt



Wer auf einen 1080°-Nachfolger gewartet hat, wird hier fündig



Mit Shaun White Snowboarding:

board-Sport ins Wohnzimmer.

Road Trip holt ihr euch den Snow-

Springt auf das Balance Board und

vollführt Tricks wie einen Seat Belt

oder Monkey Twist, wie der große

Shaun White. Mit der Steuerung

des Balance Boards umzugehen.

dauert seine Zeit. Trotzdem ist diese

Steuerungsart gut gelungen. Besser

und angenehmer funktioniert das

te. Schwenkt ihr diese nach oben,

so springt euer Charakter. Geht ihr

durch einen gedrückten A-Knopf

in die Hocke, nehmt ihr an Tempo

zu, könnt aber nicht mehr genau lenken. Haltet ihr den B-Knopf gedrückt könnt ihr sehr genau "carven", seid aber nicht mehr so schnell. Ähnlich funktioniert die Steuerung

Ganze allerdings mit der Wii-Remo-

■ *qute und leichte Steuerung* ■ gut ausgewählter Soundtrack

■ viele auszuführende Tricks

■ leider kein Online-Modus

WWE



2009

SMACKDOWN VS. RAW

Pack dir die verkabelte Steuerungseinheit, steig in den Ring und kämpfe wie ein Tier! Ganz so realistisch ist der neue Wrestling-Ableger von Yuke's dann doch nicht, doch die Wiimote-/Nunchuk-Steuerung bereitet auch im Wohnzimmer viel Spaß - schnell erlernbar, gut funktionierend, aber mit Mangel an Möglichkeiten. In puncto Grafik änderte

sich im Vergleich zum Vorgänger recht wenig, doch vor allem der Umfang hat ordentlich zugenommen. Prügelfans freuen sich diesmal über einen exzellenten Road to Wrestlemania-Story-Modus, WiFi-Unterstützung und vieles mehr (jetzt auch sechs Wrestler gleichzeitig im Ring!) und erhalten somit keine halbe Portion Wrestling wie im Vorjahr.

Damian Figoluszka



Nichts für Weicheier, aber ein Geheimtipp für harte Jungs und sogar Mädels!



PUBLISHER THQ **GENRE** Extremsport **USK** ab 16 Jahren **PEGI** 16+ PREIS ca. 55 €

PUBLISHER Activision

GENRE Action

USK ab 12 Jahren

PEGI 12+

PREIS ca. 50 €



ENTWICKLER Atlus
PUBLISHER Nintendo
GENRE Simulation
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 50 €

INFO AM RANDE dritter Teil der Trauma Center-Reihe erster Teil der Reihe mit Zwei-Spieler-Modus





Wer hat es sich denn noch nicht

gewünscht, ein Star Wars-Spiel

einfach durch das Schwingen des

Controllers zu steuern. Genau das

ist das Konzept dieses Spiels, was

die Entwickler leider nur mittel-

prächtig umgesetzt haben. So

kann man eine noch so genaue

Taktik haben, wenn der Gegner

wahllos fuchtelt, gewinnt er fast

immer. Das verschenkt einiges

an Potential. Kern dieses Spiel ist

der Multiplayer-Modus, welcher

trotz dieses Mankos wirklich Spaß

macht. Der Story-Modus besteht

aus einigen gut gelungenen Storyzusammenfassungen und ein paar Kämpfen. Mehr leider nicht! Die einzige wirkliche Motivation, den Abenteuermodus zu spielen, sind die neuen Charaktere, von denen man zu Anfang nur vier hat. Hätte man dieses Spiel ein Jahr später veröffentlicht, dafür aber mit Wii-Motion-Plus-Steuerung, wäre es sicher ein Hit geworden. So ist es leider ein gut gemeintes und mittelmäßig umgesetztes Schwertkampfspiel geworden.







PUBLISHER Electroni Arts **GENRE** Musik **USK** ohne Altersbeschränkung PEGI 3+ PREIS ca. 50 €

BOOGIE SUPERSTAR

Bei Boogie Super-Star handelt es sich um einen rundum erneuerten Nachfolger von Boogie. Denn nicht nur an der Optik wurde geschraubt, auch die Steuerung hat sich

Der Platzhirsch im Musik-Genre

bekam Konkurrenz: Rock Band

und neuen

von EA. Doch Activision röhrt mit

grundlegend verändert. Zwar muss die Wiimote immer noch im Takt geschwungen werden, jedoch erkennt das Spiel jetzt in welche Richtung, und auf den Nunchuck wird dabei ganz verzichtet. Insgesamt gibt es 20 Bewegungen, die in eine eigene Choreografie eingebaut

werden können. Gleich zu Spielbe-

> ginn hat man die Möglichkeiten seinen Charakter zu erstellen, mit dem dazu passenden Styling, Daraufhin trainiert man seine Gesangs- und

Tanzfähigkeiten, um sie anschließend in drei aufeinander folgenden Durchgängen in der Boogie "Star Show" vor

einer Jury zu präsentieren.

Jasmin Belima





ohne Langzeitmotivation





Für jedes Mädchen, das je davon geträumt hat, ein Star zu sein!

GUITAR HERO: WORLD TOUR



PUBLISHER Activision **GENRE** Musik **USK** ohne Altersbeschränkung PEGI 3+

> PREIS ca. 50 € ca. 100 € mit Gitarre ca. 200 € Komplett-Set

Klassisch

Noch immer gebt ihr im Karriere-Modus Konzerte nach dem Schema "Spiel die richtige Note", für die ihr Geld erhaltet und so immer neues Equipment an Land zieht. Am Ende einiger Sessions steht ein Duell gegen Legenden wie Ozzy Osbourne Charaktere zur Verfügung stehen.



Ende der Zwei-Klassen-Gesellschaft

Neben der frischen Unterstützung von Mikrophon und Schlagzeug, das zeitweise unter Aussetzern leidet, schafft es World Tour auch ganz "nebenbei" das erste Spiel mit bedingungslosem Online-Support zu sein. Professionell erstellte Zusatzmucke gegen Wii Points, Online-Duelle oder das kostenloses Hoch- und Runterladen unendlich vieler selbstkomponierter Songs –

alles ist dabei. Positiv ins Auge sticht auch der Mii-Modus, der stark an Wii Music erinnert – wenn ihr euer Handwerkszeug beherrscht, werden hier beein-druckende Freestyles möglich.

Wir konstatieren: Bis auf die Macken der Drums

und einem ausbaufähigen Karriere-Modus lässt World Tour keine Wünsche offen.

Robert Rabe

Guitar Hero: Rock On!

- macht schlicht süchtig
- überarbeitete Gitarre mit Touch-Leiste
- umfangreicher Editor, der...
- Schlagzeug funktioniert nicht einwandfrei









ENTWICKLER Trevarch **PUBLISHER** Activision **GENRE** Action **USK** ab 16 Jahren **PEGI** 16+ PREIS ca. 60 €

Spider-Man hat es nicht leicht. Andauernd muss er die Welt retten und sich durch Häuserschluchten schwingen. So auch im neuesten Spiel des roten Spinnenmannes: Web of Shadows. Im Spiel funktioniert das Schwingen relativ gut, an manchen Stellen versagt jedoch die Steuerung und wirkt unpräzise. Doch dies ist nicht der einzige Kritikpunkt: Die Kamera wird euch oft zu schaffen machen

SPIDER-MAN **WEB OF SHADOWS**

und die Grafik ist trist und unansehnlich. Außerdem werden die Missionen und Kämpfe schnell eintönig. Aufgrund dieser Mängel ist Web of Shadows nur Spider-Man Fans zu empfehlen.

Alexander Schmidt





PUBLISHER Flectronic Arts **GENRE** Strategie **USK** ohne Altersbeschränkung

> PEGI 3+ PREIS ca. 40 €

Seit 70 Jahren begeistern sich Menschen der ganzen Welt für Grundstückskäufe, das Bauen von Häusern und Hotels sowie leider auch für die Aufnahme von Hypotheken. Ganz klar: Der Schuldige heißt Monopoly, das wohl erfolgreichste Brettspiel aller Zeiten. So bestreitet ihr auf dem virtuellen Spielbrett zahlreiche Partien gegen Computergegner

und/oder eure Freunde, Neben

dem Klassischen-Modus bietet das

Spiel auch die Krösus-Spielvariante.

MONOPOLY

Dort absolviert ihr etliche Minispiele um in den Besitz von Straßen zu kommen. Für jede gekaufte Straße erhaltet ihr einen Stempel in einem Pass. Je voller der Pass wird, desto mehr Spielbretter schaltet ihr frei. Das Angebot reicht von einem Dschungel- über einen Antarktis- bis hin zu einem Käsespielbrett.

Harald Wicht

Gefangen im Netz der **Durchschnittsspiele**

- offene Spielwelt
- unpräzise Steuerung







geeignet

- **u** charmante Spielbretter ..
- lange Spielzüge der Computergegner
- Minispiele scheitern an der technischen Umsetzung

ENTWICKLER 2K Games **PUBLISHER** 2K Games **GENRE** Sport

PEGI 3+

CARNIVAL GAMES: MINIGOLF

Einlochen ist wieder angesagt - diesmal auf fantasievollen Minigolf-Plätzen. Die farbenfrohe Optik, gepaart mit einer fröhlichen Sprachausgabe, versucht eine gute Stim-

mung aufkommen zu lassen, doch durch die schwer

erlernbare Steuerung überwiegtanfangs nicht die Freude, sondern der pure Frust. Auch der spezielle Speedlink-Minigolfschläger aus Plastik kann an der Tatsache, dass die Eingewöhnungszeit recht lang ausfällt, nichts ändern. Doch wer sich erst einmal einspielt, freut sich über abwechslungsreiche Kurse mit diversen Regeln und zahlreichen Extras.

Damian Figouszka

USK ohne Altersbeschränkung PREIS ca. 30 €

■ stimmungsvolle Aufmachung

wiel Drumherum

B passable Grafik

■ nicht WiFi-fähia

2K holt aus, schwingt

und versenkt... das vorhandene Potenzial



ENTWICKLER Electronic Arts **PUBLISHER** Electronic Arts Freestyle

GENRE Sport USK ab 6 Jahren PEGI 3+

PREIS ca. 40 €



CELEBRITY SPORTS SHOWDOWN

Schon alleine bei dem Wort "Minispielsammlung" können einem mittlerweile ja die schlimmsten Gedanken kommen. Doch Celebrity Sports Showdown ist wirklich eine Überlegung wert, obwohl das Rezept, nach dem dieses Spiel entstanden ist, doch relativ einfach ist: Man nehme

das Spiel EA Playground und vermenge es gut mit einigen US-Promis. Vorsichtig entferne man

nun den Spielplatz und sonstige Kleinigkeiten, sodass nur die Minispiele bleiben. Dann baue man das Spiel noch etwas ansprechender für die älteren Generationen auf und fertig ist eine gelungene Minispielsammlung.



■ klasse Multiplayer

■ *gelungene Steuerung*

■ nur ein kurzer Spaß

■ leider nur US-Promis

EA Playground in erwachsen



PUBLISHER THO **GENRE** Jump'n'Run **USK** ab 6 Jahren PEGI 3+ PREIS ca. 40 €



TAK UND DAS GEHEIMNIS DES GLÜHENDEN KRISTALLS

Gouda! Cheddar! Emmentaler! Parmesan! Fdamer! Mozzarella! Ihr fragt euch sicher: "Wieso die ganzen Käsesorten?" Ganz einfach! Der Käse, beziehungsweise das Käselevel, ist nämlich das Beste in diesem Spiel. Ansonsten versinkt Taks neues Abenteuer in der Mittelmäßigkeit. Es bleibt ein nettes, kurzes Jump'n'Run, das nichts Besonderes bietet und nur

für jüngere Generationen und Tak-Fans empfehlenswert ist.





Nicht gut, aber auch kein Käse!

■ massig sarkastische Sprüche

verwaschene Grafik



ENTWICKLER EA Canada **PUBLISHER** EA Freestyle **GENRE** Boxen **USK** ab 16 Jahren PEGI 12+ PREIS ca. 40 €

ENTWICKLER 2K Sports

PUBLISHER 2K Sports

GENRE Eishockey

USK ohne Altersbeschränkung

PEGI 16+

FACEBREAKER K.O. PARTY

Habt ihr Frust? Wollt ihr mal so richtig Wut ablassen? Dann seid ihr hier genau richtig! Bisher gab es kein so witzig gemachtes Boxspiel auf der Wii. Während die anderen Boxspiele für die Wii alle mit einem klaren KO aus dem Ring steigen, ist Facebreaker in (fast) jeder Hinsicht gut gelungen. Nur der hammerharte Schwierigkeitsgrad

zwingt jeden noch so erfahrenen Spieler in die Knie. Aber auch der fehlende Online-Modus ist ein echtes Versäumnis! Bleibt nur abzuwarten, was Nintendos "Punch Out!!!" nächstes Jahr dagegen setzen kann.

Björn Rohwer

Dieses Jahr geht der Gürtel an EA!



- klasse Charakterdesign
- **■** *verdammt schwer*
- kein Online-Multiplayer-Modus



ENTWICKLER Incinerator Studios **PURLISHER THO GENRE** Action & Adventure **USK** ab 6 Jahren

PEGI 3+

PREIS ca. 40 €

Spielespaß!

Unerwartet hoher

SPONGEBOB SCHWAMMKOPF **UND SEINE FREUNDE:**

Mit Spongebob und Jimmy Neutron gegen die Mächte des Universums! Tatort: Bikini Bottom. Wer hätte gedacht, dass sich Spongebob mit den Bösewichten des Nick-Universums verbünden muss. um den schleimigen Globulus und seinen Morphoiden gegenüber treten zu können? Kämpfe dich geschickt

DIE MACHT DES SCHLEIMS

durch die verschiedenen Welten und werde mit jedem Level stärker! Prügel auf deine Gegner ein wie auf Sandsäcke. Der Spielspaß wird weder durch die simpel gehaltene Grafik geschmälert noch durch die unbekannten Stimmen der Charaktere...

Bettina Furian ■ 10 verschiedene Charaktere wählbar

■ Simple, aber ansprechende Grafik

■ Kamera kann nicht verstellt werden

■ Keine Originalstimmen der Charaktere

NHL 2K9

Manchmal sind wir wirklich hart: Obwohl NHL 2K9 die Grafik von NHL 2K3 bietet, geben wir hier keinen Retrobonus. Wenn man schon versucht, die Mega Man 9-Masche nachzumachen, was wir einfach ganz frech behaupten, sollte man es wenigstens richtig

machen und die Framerate-Probleme beheben. Ohne die sinnvolle Unterstützung der Wiimote- und Nunchuk-Funktionen und den akzeptablen Umfang hätten wir nicht verstanden, wieso man dieses Spiel nicht auf Eis gelegt hat...

Damian Figoluszka

Das erste NHL für Wii - und der erste NHL-Fehlschlag!

- schnelles Gameplay

..die unter den Framerate-Problemen leiden müssen



PREIS 1000 Wii-Punkte

TETRIS PARTY



ENTWICKLER Hudson Soft PREIS 1200 Wii-Punkte

ungefähr jedem Gerät erschienen. das einen Bildschirm hat und jeder hat es schon mindestens einmal gespielt. Die Rede ist von Tetris, einem der Puzzleklassiker schlechthin. Aber wieso sollte man sich gerade für die Wii-Version entscheiden, wenn es doch schon unzählige andere gibt? Weil es eine der umfangreichsten und besten aller Zeiten ist! Nur das originale Tetris und Tetris DS können da noch mithalten. In zig Modi wird nicht nur klassisch gestapelt und gepuzzelt, sondern der Tetrisblock wird unter anderem auch für Rennen

und als Treppe "missbraucht". Auch

der Online-Modus ist nicht ohne:

Neben den Ranglisten und vielen

Es ist schon mehr als 20 Jahre alt, auf

Einstellungsmöglichkeiten ist es erstmals so, dass man in den regelmäßigen Onlinewettbewerben diesmal nicht nur um Ruhm und Ehre kämpft, sondern auch um Wii-Points. Tetris Party könnte auch ohne weiteres als Low-Budget-Spiel

durchgehen und ist mit seinen 1200 Wii-Punkten absolut lohnenswert für jeden Fan von jeglichen Puzzlespielen. Doch auch alle anderen sollten ruhig mal ein Auge drauf werfen.







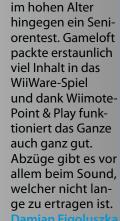
Wer Tetris mag, wird Tetris Party lieben!

- **B** sehr viele Modi
- Wii-Points zu gewinnen
- Balance Board-Support
- triste Grafik

GEHIRNTRAINING

Es war nur eine Frage der Zeit, bis der bei Casual-Gamern populäre Denksport auch über die Wii-Ware betrieben werden würde. Gehirntraining von Gameloft wird einigen Handy- und DS-Besitzern bereits bekannt sein, die WiiWare-Fassung ist annährend gleich, wurde aber adäquat an das System angepasst. Zwar dürft ihr, anders als bei den kultigen Kawashima-Games, nicht euer geistiges Alter bestimmen, dafür aber erfahrt ihr, wie viel Prozent

eures Gehirnes ihr tatsächlich nutzt - die Zahl kann durch regelmäßiges Üben gesteigert werden. Besser als beim polygonarmen Lern-Coach vom DS ist die Anzahl - nicht die Qualität - der verschiedenen Übungen, denn wiederholen werden die sich erst nach vielen Trainings-Sessions, Daneben wird ein Stresstest mit Übungen unter extremen Bedingungen geboten, für die jüngere Spielergeneration steht ein Kindertest zur Verfügung, für Menschen





Klicke mit der Maus auf die Zahlen, um alle Bilder zu sehen.



Bald dürfte jeder Nintendo-Fan klüger als

Dr. Kawashima selbst sein!



Interactive **PUBLISHER** Koch Media **GENRE** Rennspiel **USK** ohne Altersbeschränkung PEGI 3+

PREIS ca. 40 €

TRACKMANIA

Auf dem PC ist Trackmania, mit der Mischung aus Time Trial, Editor und Online-Modi, eines der beliebtesten Rennspiele. Nun hat sich diese bekannte Serie das erste Mal auf eine andere Konsole verirrt, den DS, und hat auch hier mal wieder ein hohes Suchtpotential, steht aber in einigen Punkten seinen großen Brüdern nach. So ist der Editor etwas hakelig zu steuern und es fehlt die komplette Onlineanbindung. Besonders Letzteres ist sehr schade. Dennoch ist Trackmania DS kein schlechtes Spiel geworden, denn die vielen

verschiedenen Kurse, die freischaltbaren

Inhalte und der Editor können einen stundenlang fesseln. Innovativ ist dieser Titel allerdings kein Stück, da die Steuerung hätte klassischer nicht sein können und die meiste Zeit nur ein Screen "aktiv" benutzt wird. Insgesamt ist Trackmania DS, obwohl die Online-Modi schmerzlich vermisst werden, ein guter, schneller Renner für zwischendurch, der eine komplett neue Art von Autorennen auf den DS zaubert. Für jeden, der ein Faible für Rennspiele und Time Trials hat, ist Trackmania ein heißer

verkaufen wie geschnitten Brot. Activision legt nach und bringt mit Guitar Hero on Tour - Decades den zweiten Teil für den DS und lässt Möchtegernrocker auch in Bus und Bahn abrocken. Grafisch hat sich zum Vorgänger nichts verändert und auch der Sound ist immer noch so grandios wie beim älteren Bruder. Natürlich trumpft Decades mit vielen neuen Liedern auf, die sich in verschiedene Zeitzonen aufteilen und somit finden sich nicht nur Rockklassiker auf dem Modul, sonder auch Songs von Tokio Hotel und den Foo Fighters. Einziges Manko bleibt der Guitar Grip, der leider immer

ON TOUR:

DECADES

Und wieder einmal der Beweis

dafür, dass sich manche Brands

einfach auf jedem System

GUITAR HERO PUBLISHER Activision **GENRE** Musikspiel USK ohne Altersbeschränkun

PEGI keine Angabe PREIS mit Guitar Grip ca. 50 €: ohne Guitar Grip ca. 40 €

Hände die reinste Oual darstellt. Abschließend lässt sich sagen, dass Guitar Hero on Tour - Decades der ideale Zeitvertreib bis zum Release von Guitar Hero World Tour ist.

Karol Krzyzewski



■ 28 neue Songs

noch zu leicht aus dem GBA-Schacht rutscht und für größere

■ Möglichkeit Lieder mit dem Vorgänger zu teilen

🖫 gute Einteilung der Schwierigkeitsgrade

■ Guitar Grip zu klein für erwachsene Hände

■ Lautstärke immer noch etwas zu leise für ein Rockgame

Zocken bis Bus und Bahn abrocken!



Interactive

PUBLISHER White Birds

Productions

GENRE Point&Click-Adventure

USK ab 12 Jahren

PEGI 7+

PREIS ca. 40 €



ENTWICKLER Funatics **PUBLISHER** Ubisoft **GENRE** Strategie **USK** ab 12 Jahren **PEGI** 12+ PREIS ca. 40 €

TOM CLANCY'S ENDWAR Ubisofts Repertoir an Tom Clancy-Spielen kennt keine Grenzen und

umfasst längst nicht mehr nur klassische Shooter. EndWar ist ein Spiel, das auf den ersten Blick wie eine Kopie von Advance Wars im Dritter-Weltkrieg-Setting wirkt. Auch hier wird rundenbasiert gekämpft und auch hier ist Minimalismus die Devise in Sachen Grafik. Allerdings

nutzt EndWar einen etwas anderen Gameplay-Ansatz als die Nintendo-Konkurrenz. Der DS mutiert im Spiel zur "satellitengestützten" Kontrollstation, von der Befehle an die Einheiten gegeben werden. Dabei wechseln sich Bewegungs- und Angriffsphase ab: Während man seinen Einheiten neue Positionen zuweist, plant der Gegner seine Angriffe, die durchgeführt werden, bevor sich die eigenen Einheiten in Bewegung setzen. Ein interessanter

Ansatz, der eine etwas andere Denkweise als gewöhnliche Rundenstrategie verlangt und bestens funktioniert. EndWar spielt im Jahr 2020 – seltsam nur, dass immer noch mit Waffen von heute und gestern gekämpft wird. Schade auch, dass sich die etwas an den Haaren herbeigezogene Story auf Texteinblendungen beschränkt und ein Mehrspieler-Modus nur mit mehreren DS-Karten möglich ist, denn mit seinem raffinierten Gameplay und der komplett Touchscreengestützten Steuerung hat Funatics vieles richtig gemacht!

Andreas Reichel



DER LETZTE KÖNIG **VON AFRIKA**



Bei diesem Spiel handelt es sich

2006 erschienenen Point&Click-

auch bekannt unter dem Namen

"Paradise". Die Story bleibt dieselbe:

Ann Smith, die Tochter des letzten

Königs von Afrika stürzt mit ihrem

Flugzeug ab und verliert dadurch

ihr Gedächtnis. Sie kommt in einem

Harem wieder zu Bewusstsein und

ist fortan auf der Suche nach ihrer

schwarzen Leoparden begleitet.

Die Steuerung erfolgt ausschließ-

lich über den Stylus: Durch Antip-

pen des Touchscreens bewegt sich

die Protagonistin durch

die mystische Welt

Afrikas, vervollständigt

ihr Inventar und führt

spannende Dialoge.

Identität. Dabei wird sie von einem

Adventures von Bonoit Sokal,

um die DS-Umsetzung des bereits

Rätsel die Möglichkeiten des DS gänzlich aus. Als

zusätzliche Hilfe dient der Select-Button, Durch ihn werden alle Hotspots angezeigt, um ein "Pixelabsuchen" zu vermeiden. Das gelingt leider nicht immer. Wer sich davon nicht stören lässt, kann sich auf eine kleine Safari durch Afrika freuen.

Jasmin Belima

Ein "Paradise" im **Taschenformat**

- **■** reizvolle Grafik
- Rätsel für DS konzipiert
- keine Sprachausgabe
- zu kurzer Spielspaß





>> TRAILER



ENTWICKLER Now Production
PUBLISHER Empire Interactive
GENRE Krimi-Adventure
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 40 €

UNSOLVED CRIMES TATORT: NEW YORK



Hat als Erste die Leiche entdeckt. Hat

Mord und Totschlag sind für einen Beamten

der Mordkommission im New York der siebziger Jahre alltäglich. Diesen Alltag könnt ihr nun mit Unsolved Crimes selbst erleben. Als Neuling der Mordkommission müsst ihr euch mit eurer Partnerin Marcy Blake erstmal um einen einfachen Fall von Vandalismus kümmern, jedoch dürft ihr euch dann schon an den ersten Morden versuchen. Am Tatort

angekommen untersucht ihr ihn aus der Ego-Perspektive nach Indizien und überprüft ob die Aussagen der Zeugen wahr sind oder nicht. Habt ihr ein für den Fall relevantes Beweisstück gefunden, müsst ihr die Fragen eurer Partnerin beantworten. Dies geschieht in einem Multiple-Choice-Quiz bei dem ihr aus vier Antwortmöglich-

keiten die richtige heraussuchen müsst. Falls ihr drei Mal falsch geantwortet habt, müsst ihr eure Polizeimarke abgeben und es heißt Game Over. Dies ist aber kein Beinbruch, da ihr sofort wieder an der Stelle weitermachen könnt an der ihr verloren habt. Dies macht Unsolved Crimes zwar einsteigerfreundlich, jedoch auch, besonders durch die Multiple-Choice-Fragen, zu leicht für erfahrene Knobler. Des Weiteren besitzen die insgesamt vierzehn Missionen, für die ihr insgesamt 10-12 Stunden benötigen werdet, kaum Wiederspielwert. Die Grafik verursacht zwar keinen Augenkrebs, ist aber auch nicht wirklich ansehnlich. Nichtsdestotrotz ist Unsolved Crimes ein gutes Spiel geworden. Die Rätsel sind logisch und die Fälle sind spannend gestaltet und lassen euch nach jedem gelösten Fall ein Glücksgefühl verspüren.

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009

Letztes Jahr sorgte die DS-Fassung von THQs Wrestling-Spiel dank einer innovativen Touchscreen-Steuerung für große Augen - auch bei uns. Das interessante Kampfsystem erinnerte sofort an das Schere-Stein-Papier-Prinzip und sorgte bei den meisten Wrestling-Fans für Freude. Dieses Jahr versuchte man krampfhaft die Standard-Knopfsteuerung völlig auf den Touchscreen zu übertragen, was man sich absolut hätte sparen können, denn diese Tatsache sorgt zum Unwohl des Spielers lediglich für Frustmomente. Dabei hätte alles so schön werden können: Wenn es um Umfang und Grafik geht, dürfen sich die Entwickler ruhig selbst auf die Schulter klopfen, denn hier kann die neue Fassung von WWE SmackDown vs. Raw stark punkten. Euch erwarten



Damian Figoluszka



ENTWICKLER Yuke'
PUBLISHER THQ
GENRE Extremsport
USK ab 12 Jahren
PEGI 16+
PREIS ca. 40 €



... die etwas zu leicht sindkaum Wiederspielwert



ein Spiel fast schon ruinieren kann

LEGO BATMAN DS





AVATAR:

DER PFAD DES FEUERS



STAR WARS:









PROFESSOR LAYTON

UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF





SHAUN WHITE









TESTIMONIALS DAS 1x1, PRÄSENTIERT **VON NICOLE KIDMAN**

Egal, ob es beim NDS war oder später mit der Wii: beide Male hatte niemand im Voraus sagen können, welch gigantischer Erfolg Nintendo mit seinen neuen Konsolen beschert würde. Zu verdanken ist dieser Erfolg aber nicht nur dem neuen Spielkonzept, sondern auch den Leuten, die dieses Konzept bei der breiten Masse bekannt gemacht haben.

Doch aller Anfang ist schwer - werbetechnisch konnte der Videospiele-Markt insgesamt bisher eher selten glänzen. Als prominenter Werbeträger war ein Kicker auf dem Cover eines Sportspiels lange Zeit das Höchste der Gefühle. Werbung begrenzte sich auf Fachzeitschriften und das Kinderfernsehen, also auf die bis dato ausgegrenzte Randgruppe der "Zocker" und Grundschüler. Kein Wunder also, dass bei über 83 Millionen verkauften DS-Handhelds weltweit nun endlich auch die Promiwerbung in dieser Marktsparte lukrativ wird. Ob dies sich alleinig positiv auswirkt, sei hier einfach mal dahin gestellt. Testimonials sind bekannte

Persönlichkeiten, in erster Linie Prominente, die für ein Produkt, welches sie verwenden oder hinter dem sie stehen, Werbung machen, dafür in Fernsehwerbespots auftreten, ihre Stimme fürs Radio verleihen, oder aber auch für ein Plakat posieren. Die, die täglich Millionen von Durchschnittsbürgern vor den Fernseher locken. sind heute begehrter als je zuvor. Denn in erster Linie dienen sie dazu, das alteingesessene Publikum zu erweitern, "frischen Wind" in die Sache zu bringen.

Jörg Pilawa, Möhre und internationale Größen wie Nicole Kidman, allen bekannt oder nicht, ist ja eigentlich auch egal, zeigen, wie überaus fördernd einfachste Lernspiele für das Gehirn sind. Berufssportler, korrigiere, Fußballer, wie Philipp Lahm oder Kevin Kuranyi demonstrieren mit beachtlichen Posen, dass körperliche Anstrengung nun nicht mehr nötig sei, denn Spielen schule ia die Feinmotorik der Daumen. Doch als bestes Beispiel wäre Schauspielerin/Sängerin/Entertainerin/ Moderatorin Yvonne Catterfeld zu erwähnen, denn sie zeigt fröhlich heiter, wie lustig es sein kann, sich in seiner Freizeit auf dem DS als Hamstertrainer oder Kochtopfputzer zu versuchen, oder wie sie es sagen würde: "Die Zeit der Killerspiele ist vorbei!"

Eigentlich fehlt jetzt nur noch Daniel Küblböck, der uns auf erstaunliche Weise demonstriert, wie man in "Mein Garten DS reloaded" Grashalmen beim Wachsen zusieht!



(Nintendo)

