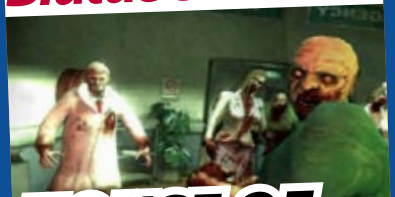
NMAG

Das kostenlose Nintendo-Magazin von Fans für Fans

Blutüberströmt



HOUSE OF THE DEAD

Vorschau

Redefluss

ANIMAL CROSSING

Test

Spieleflut

DIE BESTEN SPIELE 2008

Feature

Mit dem Puzzlehit WORLD OF GOO

SONIC

...UND DER SCHWARZE RITTER

...UNLEASHED

Blaumachen im Doppelpack

100% kostenlos

WILLKOMMEN!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

vor euch liegen besinnliche Feiertage an denen ihr es euch mit unserer neuen Ausgabe, die ganz im Zeichen des blauen Igels steht, vor dem heimischen Monitor gemütlich machen könnt. Wer von euch den neuen Konzepten mit Werigeln und Schwertkämpfen noch skeptisch gegenübersteht, sollte unbedingt einen Blick in unsere Test- und Vorschau-Abteilung werfen. Viele weitere positive Überraschungen werdet ihr dort ebenso finden wie auch einige enttäuschende Titel, von denen man sich einfach mehr erhofft hatte. Wir freuen uns euch mit reichlich Lesestoff für die Feiertage zu versorgen.

Wir blicken zurück auf ein holpriges, aber dennoch erfolgreiches NMag-Jahr. Unsere Arbeit war als Print-Ausgabe am Kiosk zu ergattern, wir konnten euch aus Japan und von der Games Convention berichten, stockten nach längerem Ausfall redaktionell gewaltig auf. Nachdem die Eingliederung unserer Newcomer nun auch weitestgehend abgeschlossen ist, erwarten wir mit Spannung schon das nächste Jahr. Interessante Titel wie MadWorld und der Nachfolger zu Tales of Symphonia stehen an, für die Spielemessen in Deutschland wird ein neues Kapitel aufgeschlagen. Und egal, was noch kommen wird – wir freuen uns, diesen Weg gemeinsam mit euch zu gehen und bedanken uns auf diesem Wege auch für eure Treue und Mitarbeit.

frohe Weihnachten und frohes Zocken,

euer NMAG -Team

Skate It
Für Skateboard- und Spielefans ist Skate It ein Pflichtkauf.

Wii Music
Musikalischer Baukasten zum Experimentieren.

Schnellfinder
Mit einem Klick auf der richtigen Seite

Redaktionsseite
Wie wir testen

VORSCHAU
Sonic und der Schwarze Ritter
House of the Dead

TEST
Wii
Sonic Unleashed
Animal Crossing
Skate It
Wii Music
RTL Winter Sports 2009
Lost in Blue: Shipwrecked
Madagascar 2
World Championship Offroad Racing
SNK Arcade Classics Vol. 1
Hannah Montana
Shreks schräge Partyspiele
Hasbros Familienspieleabend
Guinness World Records
WiiWare
World of Goo
Space Invaders
Strong Bad Episode 4
DS
Age of Empires
Prince of Persia
Fire Emblem
Time Hollow
Pokémon Ranger
Spectrobes
Tony Hawk's Motion
Dragon Ball Origins
Tintenherz
Harvest Moon
Real Football 09
Guitar Rock Tour
Ninjatown
Hotel Gigant

FEATURE
Beste DS-Spiele des Jahres
Beste Wii-Spiele des Jahres
Hardware-Special
Bericht BeNiLa

Partnerseiten
Impressum

Nie wieder eine Ausgabe verpassen!
NMAG
HOL DIR DEN NEWSLETTER

FAKTEN DER REDAKTION

Andreas Reichel

Minderheiten-Beauftragter
Spielt gerade: Call of Duty - World at War
Zuletzt gesehen: Schnee und Eis
Lieblingsgenre: Action-Adventure
Auf eine Pizza muss: Alles außer Ananas!
Vorsatz fürs neue Jahr: hab'sch ni

Robert Rabe

Studentischer Mitarbeiter
Liest gerade: Generation Doof - Wie blöd sind wir eigentlich?
Spielt gerade: Zelda Twilight Princess
Lieblingsgenre: Action-Adventure
Auf eine Pizza muss: Verdammt viel Käse!
Vorsatz fürs neue Jahr: Geheim (NMag)

Jasmin Belima

Kreative Mitarbeiterin
Spielt gerade: Okami
Zuletzt gesehen: Madagascar 2
Lieblingsgenre: Point&Click
Auf eine Pizza muss: Alles, nur keine Pilze!
Vorsatz fürs neue Jahr: Ein NMag-Treffen veranstalten!

Marcus Heibl

Verfechter der Gestaltungsgrundprinzipien
Spielt gerade: Rayman Rayving Rabbids: TV Party
Hört gerade: Bwaaah! Verrücktes Hasengeschrei
Lieblingsgenre: Party, Sport, Musik
Auf eine Pizza muss: Immer mal was anderes!
Vorsatz fürs nächste Jahr: Mehr Zeit für Sport!

Harald Wicht

Testender Forenjunkie
Spielt gerade: Soul Bubbles
Zuletzt gesehen: Ein Stück Schokolade...
Lieblingsgenre: Jump'n'Run
Auf eine Pizza muss: Käse und Ananas!
Vorsatz fürs nächste Jahr: Die Vorsätze, die man sich zumutet, auch einhalten!

Daniel Büscher

Überzeugter Multi- und Retro-Konsolero
Hört gerade: Anime-Soundtracks
Zuletzt gesehen: Dr. Horrible's Sing-along Blog
Lieblingsgenre: RPG, Action-Adventure
Auf eine Pizza muss: Genügend Ananas
Vorsatz fürs neue Jahr: Bush verdrängen

Bettina Furian

Testende Traumtänzerin
Spielt gerade: Zelda - Majora's Mask
Zuletzt gesehen: ein Berg von Taschentüchern
Lieblingsgenre: Action-Adventure
Auf eine Pizza muss: Schinken u. Schwammerln
Vorsatz fürs neue Jahr: regelmäßig zur Uni gehen

Damian Figoluszka

Unerschrockener Tester
Spielt gerade: Boom Blox (GotY 2008!)
Liest gerade: Handelsgesetzbuch
Lieblingsgenre: Alles – hauptsache gut!
Auf eine Pizza muss: Reichlich Käse und Salami
Vorsatz fürs neue Jahr: Das Lernen lernen

NMAG

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.

SONIC UND DER SCHWARZE RITTER

Entwickler Sega
Publisher Sega
Genre Jump'n'Run
Termin Sommer 2009

Seit wann können Igel eigentlich mit Schwertern umgehen? Genau das haben wir uns, wie wohl auch der Rest der Welt, seit der Ankündigung von Sonic und der Schwarze Ritter gefragt. Sega scheint die Fragezeichen über unseren Köpfen bemerkt zu haben und hat sich schließlich erbarmt, uns eine Vorab-Version des Schwarzen Ritters vorzuführen.

Die Story...

DIE STORY...

Nachdem Sonic von Merlina nach Camelot geholt wird, erklärt sie ihm, worin überhaupt das Problem besteht. König Artus hat das sagenumwobene Schwert Excalibur an sich gerissen und wurde damit unsterblich, aber sein Geist wurde vergiftet – er ist der namensgebende Schwarze Ritter. Nimue, die Herrin vom See (Amy) hat Artus das Schwert gegeben und ist die einzige, die weiß, wie er zu besiegen ist: Sonic muss den drei Rittern der Tafelrunde – Lancelot (Shadow), Gawain (Knuckles) und Parsifal (Blaze The Cat) – ihre mächtigen Schwerter abnehmen, die nur zusammen die Macht von Excalibur brechen können.

I'm Sonic, Sonic the Hedgehog!

Wie schon in seinem ersten Wii-exklusiven Auftritt verschlägt es Sonic in eine Fantasie-Welt, genauer in die Welt der Artus-Sage. Bereits im Hauptmenü überrascht uns die erste positive Veränderung: Sega setzt nun auf Neu-Arrangements alter Sonic-Melodien statt trashigen Rock. Zu Beginn des Abenteuer-Modus sehen wir Merlins Tochter Merlina in einer gerenderten Einführungssequenz, die vor einem mysteriösen Schwarzen Ritter auf einem fliegenden Pferd flüchtet und Sonic nach Camelot befördert (Noch mehr Details? Bewege die Maus über den Spoiler-Button!). Leider wird die Geschichte ansonsten nur im Bilderbuch-Stil vorangetrieben. Nach dieser kurzen Einführung wird man direkt ins Spielgeschehen geworfen und mit einer Reihe von Gameplay-Veränderungen konfrontiert. Zunächst einmal rennt Sonic nicht mehr automatisch, sondern wird mit dem Control-Stick durch die Level manövriert. Die sind Sonic-typisch trotz einiger Abzweigungen sehr linear, mit Rampen, engen Kurven und Bumpern gespickt, wodurch das typische Sonic-Flair sehr gut in die dritte Dimension übertragen wird. Wir bekamen zwar keines davon zu Gesicht, doch soll es auch einige 2D-Levels geben. Schade nur, dass sich der Igel beim Rückwärtslaufen genauso ungeschickt anstellt wie im Vorgänger.

Hilfe, mein Schwert spricht!

Die wichtigste Frage war aber: Kann Sonic mit einem Schwert umgehen? Die Antwort: Ja, und zwar sehr gut! Durch Schütteln der Wiimote schwingt er das sprechende Schwert Caliburn durch die Luft. Wir waren zunächst skeptisch, aber der Umgang mit dem Schwert sorgt nicht, wie befürchtet, für eine Abkehr vom traditionellen Sonic-Gameplay, sondern fügt sich nahtlos ein. Während man wie ein Irrer durch die Level rennt, wird man praktisch nie von langwierigen Schwertgefechten aufgehalten. Dennoch kommt es hin und wieder vor, dass euch das Spiel dazu zwingt, anzuhalten, etwa um Licht mit dem Schwert zu reflektieren oder den Stadtbewohnern Geld zu spenden – eine Neuerung, die wir sehr willkommenheißen! Caliburn spricht auch während der Levels mit euch und gibt euch Tipps, was uns wiederum schmerzhaft vor Augen führt, dass sich in Sachen Synchron-Stimmen nichts zum Guten gewendet hat. Immerhin können wieder die viel angenehmeren japanischen Stimmen verwendet werden.

Licht und Schatten

Grafisch weiß Sonic und der Schwarze Ritter bereits zu überzeugen. Das Spielgeschehen läuft gewohnt rasant ab und besticht dabei mit stabiler Framerate, beeindruckender Weitsicht und scharfen Texturen. Die Levels glänzen mit jeder Menge Abwechslung, von Schloss Camelot über einen nebelverhangenen See bis hin zu tiefen Höhlen wird einiges geboten. Der Schwarze Ritter lässt zwar noch den grafischen Feinschliff von Sonics Ausflug in die Märchen aus 1001 Nacht vermissen, aber bis zum Release im Sommer 2009 ist ja noch genug Zeit. Leider gilt diese Vielfalt nicht für die Stadtbewohner und die Gegner, die zwar in verschiedenen Variationen mit verschiedenen Waffen auftreten, sich aber doch immer irgendwie frappierend ähneln.

Die volle Dröhnung...

Neben dem Abenteuer-Modus bietet das Spiel noch einen Gefecht-Modus, in dem ihr gegen einen Kumpel antretet und beispielsweise mehr Gegner besiegen müsst. Im Online-Modus könnt ihr spezielle Challenges antreten und eure Ergebnisse mit denen von Leuten aus der ganzen Welt vergleichen. Ebenso können alle im Spiel gesammelten Items mit Spielern aus eurer Freundesliste getauscht werden.

Insgesamt waren wir ehrlich überrascht, wie gut sich Sonic als Ritter macht. Der Version, die uns gezeigt wurde, fehlt zwar noch etwas Feintuning, etwa wollte Sonic manchmal nicht gleich auf Höchstgeschwindigkeit kommen. Auch viele Texte und Erklärungen wurden noch gar nicht eingefügt. Wir sind nun dennoch sehr zuversichtlich, dass Sonic einen mehr als ehrenwerten Ritter abgibt!

Andreas Reichel

Wir sind gespannt, Sir Sonic!

Entwickler Headstrong Games
Publisher Sega
Genre Shooter
Termin Februar 2009

HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

Zieht die Schutzhandschuhe an: Es wird blutig!

Ein blutiges Gemetzel, das gleichermaßen hemmungs- wie hirnlos daher kommt – eine ziemlich treffende Beschreibung! Wir haben eine Vorab-Version des Sega-Schlachtfests ausgiebig unter die Lupe genommen und unsere Erwartungen wurden, im positiven Sinne, nicht enttäuscht!

Gleich zu Beginn werden wir, ausgestattet mit einer Pistole und einer Schrotflinte, einem unerschöpflichen Munitionsvorrat und einem nervösen Finger am Abzug, ins Geschehen geworfen. Sobald wir die ungeteilte Aufmerksamkeit der Untoten genießen, legt das Spiel sein Story-Deckmäntelchen ab. Stattdessen wird geballert, was das Zeug hält, um Punkte zu sammeln und unschuldige Zivilisten zu retten. Unser Alter Ego bewegt sich auf Schienen, während wir mit der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm zielen, mit dem B-Knopf schießen und mit dem A-Knopf oder durch kurzes Schütteln nachladen, wobei sich letzteres aber als eher hinderlich im Kampfgetümmel erweist.

Er wollte doch nur etwas Hirn...

Sprüche wie „Wenn es etwas gibt, das ich mehr hasse als Krankenhäuser, dann sind es Krankenhäuser voller Mutanten“ verleihen dem Spiel den Charme eines B-Movie im Horror-Genre. Der flotte Soundtrack, der so ganz und gar nicht zum brutalen Horror-Szenario passen will, wirkt nicht deplatziert, sondern unterstreicht diesen Hauch von Selbstironie. Welle um Welle von Kanonenfutter lassen kaum Zeit, die für Wii-Verhältnisse recht ansehnliche und detailreiche Umgebung zu bewundern. Besonderes Augenmerk haben die Entwickler auch auf die Zombies gelegt, die durch viele verschiedene Charaktermodelle, Details wie diverse blutüberströmte oder fehlende Körperteile und sehr authentisch wirkende Animationen überzeugen – obwohl uns natürlich noch kein Exemplar in natura über den Weg gelaufen ist.

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

Das Vergnügen währte allerdings nur kurz, weil in unserer Vorab-Version nur das erste Level spielbar war. So bleiben noch einige Fragen offen, etwa zur Spieldauer und was sonst noch für Wesen auf uns warten. Dennoch: Volljährige Shooter-Fans sollten den Titel auf jeden Fall im Auge behalten! Um einer Indizierung zuvorzukommen hat sich Sega aber entschieden, dieses Spiel nicht in Deutschland zu veröffentlichen.

Andreas Reichel

Wer isst sein Fleisch jetzt noch blutig?

ENTWICKLER Sonic Team
PUBLISHER Sega
GENRE Jump'n'Run
USK ab 12 Jahren
PEGI 7+
PREIS ca. 50 €

SONIC UNLEASHED

Der blaue Igel ist in seinem neuesten Abenteuer wieder einmal auf der Wii unterwegs – dieses Mal bei Tag und bei Nacht! Was das für spielerische Auswirkungen hat, erfahrt ihr in unserem Test.

In der Gestalt von Super Sonic gelingt es ihm fast, Dr. Eggman ein weiteres Mal zu besiegen. Als dieser jedoch um Gnade winselt und Sonic davon zu überzeugen versucht, dass er sich ändern möchte, passt der Igel für einen Moment nicht auf und tappt in eine Falle des Wissenschaftlers. Die Chaos Emeralds, welche Sonic eine unglaubliche Macht verleihen, werden ihm entzogen und Sonics Transformation beginnt.

Sonic bei Nacht…

Er wird muskulöser, stärker und langsamer – also im Grunde das genaue Gegenteil von seiner ursprünglichen Form. Der Werigel ist das neue Spielelement in diesem Sonic-Titel. In dieser Form könnt ihr die Areale fast vollständig frei durchforsten und auftauchende Gegner vermöbeln. Dies geschieht, indem ihr zum Angreifen die Steuerungseinheiten schüttelt. Leider funktioniert dies des Öfteren unpräzise und zieht die Kämpfe vor allem bei kleinen Gegnern unnötig in die Länge. Sonics Werigel-Gestalt erlangt er allerdings nur bei Nacht!

…und bei Tag

Nach Sonnenaufgang verwandelt er sich wieder in den altbekannten blauen Igel zurück und rast mit einem mörderischen Tempo durch die Levels. In dieser Form lässt sich Sonic unglaublich gut spielen. Es macht einfach Spaß mit einer hohen Geschwindigkeit durch die Welten und Loopings zu sausen, über Abgründe zu springen und Ringe einzusammeln. Diese zeigen eure Energie an - in den normalen Abschnitten verliert ihr ein Leben, wenn die Ringanzahl auf Null sinkt, und in den Werigel-Arealen füllen sie eure Energie auf. Für erledigte Levels erhaltet ihr entweder Mond- oder Sonnenmedallions. Habt ihr von diesen eine bestimmte Anzahl in eurem Gepäck, öffnen sich neue Levelabschnitte für euch. Im Großen und Ganzen ist Sonic Unleashed ein sehr gutes Spiel – vor allem Sonic-Fans werden mehr als zufrieden sein. Der Soundtrack ist leider nicht ganz so gut gelungen wie in früheren Teilen und leider krankt die Wii-Version an einer mageren Grafik - die Zwischensequenzen hingegen sehen fantastisch aus. Wer einmal ein Sonic-Spiel ausprobieren möchte, kann problemlos zuschlagen oder vorher einen der drei Sonic-Titel (für das Sega Mega Drive) im Wii Shop-Kanal für je 800 Wii-Points herunterladen.

Eric Ebelt

Eine ungewöhnliche (aber gute) Sonic-Mischung!

- größtenteils gute Steuerung
- schöne Zwischensequenzen
- lahme Werigel-Abschnitte
- einschläfernder Soundtrack

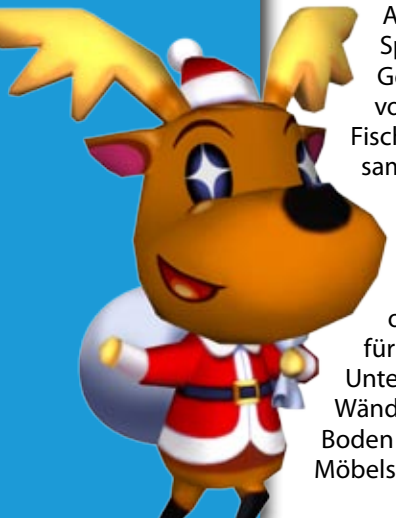
7 von 10

INFO AM RANDE
Sonic Unleashed ist auch mit dem Classic Controller und dem Gamecube-Controller steuerbar.

ENTWICKLER Nintendo
PUBLISHER Nintendo
GENRE Simulation
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 50 €
ca. 70 € (mit Wii Speak)

INFO AM RANDE
Das Spiel richtet sich nach der gespeicherten Systemuhr und dem Kalender der Wii, d. h. es gibt verschiedene Tag- und Nachtzeiten, die vier Jahreszeiten und an bestimmten Tagen besondere Events wie Silvester oder Halloween.

Wii Speak ist für ca. 30 Euro auch separat erhältlich – im Bundle spart man ganze zehn Euro!



ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Habt ihr manchmal das Gefühl, ein Déjà-vu zu erleben? Uns erging es beim Test des vierten Ablegers der Reihe genauso – naja… fast!

Nachdem ihr das Aussehen eures Menschleins durch ein paar Fragen während einer Busfahrt generiert und ihm einen Namen verpasst habt, landet ihr auch schon in eurer eigenen Stadt, welche ebenfalls frei benennbar ist. Als erstes benötigt ihr ein Haus, in dem ihr wohnen könnt. Dieses verkauft euch der gewiefte Ladenbesitzer Tom Nook. Um eure Schulden für das Haus abzubezahlen, müsst ihr für ihn einige Botengänge erledigen. In der Stadt lernt ihr alte Bekannte, wie den Bürgermeister Törtel oder den Museumswärter Eugen, kennen, bei dem ihr Gemälde, Insekten oder Fossilien zum Ausstellen stiften könnt. Später verdient ihr euer Geld, indem ihr Früchte von den Bäumen schüttelt, Fische angelt oder Muscheln sammelt. Die Verkaufserlöse steckt ihr entweder in die Schuldentilgung, um euch später ein größeres Haus zu leisten, oder ihr kauft Objekte für das Innenleben eurer Unterkunft. Ihr verpasst euren Wänden eine neue Tapete, dem Boden einen neuen Belag und Möbelstücke lassen sich frei im Raum positionieren. Schließlich möchte man einen guten Ruf bei den Stadtbewohnern und euren Freunden schaffen!

Das Tor in eine andere Stadt

Am Stadttor im Norden eurer Stadt warten Harry und Wuff darauf, Freunden von euch Einlass in eure Stadt zu gewähren, oder euch auf die Reise in einen anderen Ort zu schicken. Dafür benötigt ihr allerdings die Freundescodes von euren Freunden. In unbekannte Städte könnt ihr nicht reisen. Um gemeinsam auf Entdeckungstour zu gehen, muss allerdings eine Internetverbindung vorhanden sein. Hilfreich dabei ist die neue Peripherie von Nintendo – Wii Speak. Ein Raum-Mikrofon, mit dem ihr euch mit eurem Gegenüber unterhalten könnt. Eine sinnvolle Neuerung!

Sonst nichts Neues?

Wie der Titel des Spiels schon vermuten lässt, habt ihr auch die Möglichkeit, mit dem Bus in die Großstadt zu fahren. Dort könnt ihr euch die Haare schneiden lassen, die aktuellste Mode betrachten, im Theater (später einsetzbare!) Emotionen erlernen oder an Auktionen teilnehmen. Außerdem hat Nintendo es geschafft, die Bedienung bequemer zu gestalten. So kann man die Werkzeuge nun jederzeit mit einem Druck auf das Steuerkreuz wechseln und muss nicht jedes Mal für das An- und Ablegen das Menü aufrufen. Großartige Neuerungen vermisst man in dem Spiel dennoch - bei der nächsten Episode muss Nintendo mehr bieten!

Eric Ebelt

Altbewährtes mit leichtem, sinnvollen Update!

- \+ gute Bedienbarkeit
- \+ Wii Speak-Unterstützung
- \+ Online-Modus
- − wenig Neues
- − grafische Katastrophe

7 von 10

TRAILER

ENTWICKLER Black Box
PUBLISHER EA
GENRE Extremsport
USK ab 12 Jahren
PEGI 7+
PREIS ca. 50 €

ENTWICKLER Black Box
PUBLISHER EA
GENRE Extremsport
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 40 €

SKATE IT!

Konkurrenz für Activisions Platzhirsch?!

Schon auf X-Box 360 und PS3 konnte EAs neue Skating-Serie Tony Hawk gefährlich nahe kommen. Nun hat es diese Serie auch auf den DS und die Wii geschafft und fühlt sich dort sichtlich wohl!

So realistisch wie möglich!

Diese These trifft sicher auf einige Punkte in diesem Spiel zu, jedoch nicht auf alle. Während die Soundeffekte und der Soundtrack sehr gut gewählt sind, lässt die Grafik leider zu wünschen übrig und wirkt wie gutes Gamecube-Niveau. In Sachen Steuerung kann man es jedoch kaum besser umsetzen. Während die klassische Steuerung mit der Wiimote leicht von der Hand geht, erfordert die Balance Board-Steuerung jedoch einiges an Übung – und das ist gut so! Denn obwohl man auf dem Balance Board nicht springen darf, fühlt sich das Skaten so realistisch an, dass nur noch ein Verletzungssimulator fehlt. Da dieser wohl nicht so hohe Absätze erlangen würde, hat man die Verletzungen dann doch nur virtuell eingebaut. In der sogenannten „Hall of Meat" bekommt man verschiedene Meilensteine für das Erreichen möglichst vieler Knochenbrüche. Multiplayertechnisch steht „Skate It!" seinen Pendants auf der X-Box 360 und der PS3 leider in vielem nach. So gibt es keinen Modus, in dem man mit mehreren Skatern gleichzeitig auf die Bretter steigen kann, sondern nur abwechselnde Skatewettkämpfe. Auch der Online-Modus wurde komplett außen vor gelassen. Wer in EAs neuem Skatespiel eine Multiplayer-Granate sieht, liegt also komplett daneben. Seine wahren Stärken hat „Skate It!" eben im Singelplayer-Modus und in der Steuerung. Wii-Besitzer, die ein Faible für Extremsport haben, kommen an „Skate It!" nicht vorbei. Doch auch wer ein Balance Board sein Eigen nennt, sollte diesen Titel genau im Auge behalten.

Björn Rohwer

Zieh dich warm an, Tony!

- klasse Soundtrack
- viele Tricks
- Balance-Board Support
- veraltete Grafik

7 von 10

WII-VERSION

Für alle Fingerskater

Im Vergleich zur Wii-Version hat sich in der DS-Version von „Skate It!" nicht viel verändert. Lediglich der Soundtrack wurde drastisch gekürzt und dafür ein Online-Modus eingebaut. Die Steuerung des DS-Teils erinnert stark an ein Fingerskatebord, da fast alles auf einem, auf dem unteren Bildschirm dargestellten, Miniaturskateboard gesteuert wird. Insgesamt ist die DS-Version genauso empfehlenswert wie das Wii-Pendant!

Björn Rohwer

Auch Hosentaschenskater haben ihren Spaß

- Online-Modus
- gelungene Steuerung
- Editor vorhanden
- nur fünf Lieder

7 von 10

DS-VERSION

ENTWICKLER Nintendo
PUBLISHER Nintendo
GENRE Musikspiel
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 50 €

WII MUSIC

Kaum ein Spiel hat solch unterschiedliche Wertung bekommen, wie Wii Music. Zwischen Topwertungen bis hin zu totalem Verriss gab es schon alles und nun nehmen auch wir Nintendos Musikspiel in unser Testlabor. Eins können wir euch sagen: Dieses Spiel ist nicht für jederman geeignet!

Interview mit Frau Casual und Herrn Core

Moderator Starten wir einfach mit der ersten Frage. Was gefällt ihnen besonders an diesem Spiel?
Frau Casual Da gibt es gewiss einiges, was mir gefällt. Am wichtigsten finde ich jedoch, dass das Spiel jederzeit motiviert, dadurch, dass man nie ein schlechte Bewertung oder gar ein „Buh" entgegen geschrien bekommt. Auch die vielen Instrumente und die niedliche Grafik haben mich sofort überzeugt.
Herr Core Mir ist leider nicht sehr viel positives Aufgefallen. Die Idee einem keine Bewertung zu geben, nimmt für mich jegliche Motivation und dass man sich im Endeffekt selber eine Bewertung geben muss, ist komplett sinnlos. Auch der grauenhafte Sound ist ein Armutszeugniss für ein Musikspiel.
Moderator Was für einen Note würden Sie Wii Music denn geben?
Frau Casual 1-
Herr Core 4-

Zwiespältig

Wie schon in unserem kleinen, fiktiven Interview zu sehen war, sind die Meinungen über dieses Spiel sehr zwiespältig. Wer ein anspruchsvolles Spiel sucht, ist hier absolut falsch, denn schon die Musikminispiele aus Rayman Raving Rabbids kommen an das spielerische Niveau von Wii Music heran. Jedoch ist es für Leute, die keinen Erfolgsdruck haben oder „just for fun" einfach mal krachmachen wollen, nahezu perfekt. Den meisten Casualgamern wird auch der miserabele Midi-Sound nicht gleich sauer aufsteigen. Wer jedoch zuvor ein orchestral untermahltes Spiel wie Super Mario Galaxy gespielt hat, der wird nach den ersten paar Tönen einen Schock kriegen. Aber auch die Songauswahl ist schwer zu verdauen. Außer ein paar gecoverten Popsongs und sage und schreibe fünf Videospielthemes ist nur freies Liedgut wie „Hänschen Klein" und „Morgen kommt der Weihnachtsmann" vorhanden. Insbesondere letzteres hängt einem nach gefühltem hundertfachen Spielen in den Tutorials zum Halse heraus. Als Fazit bleibt, dass dieses Spiel einfach zu speziell auf den Spieler zugeschnitten ist, der außer Wii Sports und Wii Play wohl kaum ein Wii-Spiel kennt.

Björn Rohwer

Die Spitze der Casualbewegung!

5 von 10

- *sehr leicht*
- *miserabler Sound*
- *keinerlei Anspruch*
- *gewöhnungsbedürftige Songliste*

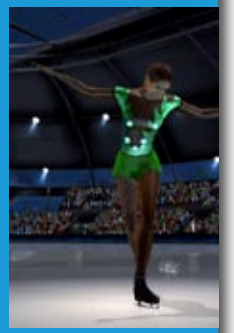
ENTWICKLER 49Games
PUBLISHER RTL Games
GENRE Wintersport
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 45 €

RTL WINTER SPORTS 2009
THE NEXT CHALLENGE

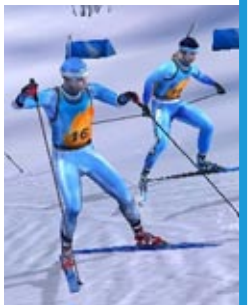
Zeit für Wintersport - und ihr müsst euch nicht einmal warm anziehen!

Wintersport macht Spaß und hier müsst ihr euch nicht einmal warm anziehen! Also Wiimote und Nunchuk in die Hand und schon könnt ihr den großen Vorteil des Winters - mit etwas Schnee und einem Abhang lässt sich so einiges anstellen - nutzen. Anstellen könnt ihr das in satten 18 Disziplinen, an deren Auswahl es wenig zu bemängeln gibt. Snowboard bedeutet hier zwar nur Halfpipe, doch über dieses kleine Manko sehen wir einfach mal hinweg. In der Karriere könnt ihr sogar Erfahrungspunkte sammeln und eure Fähigkeiten verbessern und die Kampagne bietet Aufgaben mit bestimmten - teils harten - Regeln. In puncto Steuerung dürft ihr euch auf viel Feingefühl einstellen. Beim Skispringen kommt beispielsweise vom Loslassen am Turm bis hin zur Landung kein einziger Knopf zum Einsatz. Dies ist zwar nicht in jeder Disziplin der Fall, doch von den besonderen Fähigkeiten der Wiimote und des Nunchuks wird ausgiebig Gebrauch gemacht - leider häufig zu schwammig, was auch für die überraschenderweise vorhandene Balance Board-Steuerung zutrifft. In summa dürfen Wintersportfreunde dem Titel dank frischen Ideen, genügend Aufgaben und einer überdurchschnittlichen Grafik auf jeden Fall eine Chance geben.

Damian Figoluszka



INFO AM RANDE
Niemand anderes als die erfolgreiche deutsche Eisschnellläuferin Anni Friesinger fungiert als Testimonial für RTL Winter Sports 2009.



- ✚ *authentische Grafik*
- ✚ *viel Sport auf einer Disc*
- ▬ *insgesamt zu schwammig*
- ▬ *Musik und Kommentator nervtötend*

6 von 10

Hat sich gesteigert, reicht aber nicht für Gold

LOST IN BLUE: SHIPWRECKED

Eine Seefahrt, die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön – zumindest bis auf dem Schiff Feuer ausbricht und der Kreuzer kurz darauf Bekanntschaft mit dem Meeresboden macht.

Auf einer einsamen Insel gestrandet, müsst ihr fortan um euer Überleben kämpfen. Ihr habt dafür zu sorgen, dass ihr genügend Nahrung konsumiert und eure Ausdauer sinnvoll einsetzt. Dabei wird die Wii Remote-Steuerung oft und sinnvoll genutzt. Zum Beispiel holt ihr Kokosnüsse mit einem Schütteln der Wii Remote und des Nunchucks von der Palme. Nach kurzer Zeit trefft ihr auf eine weitere Überlebende – Lucy. Für sie muss nun ebenfalls gesorgt werden. Leider ist dies sehr nervig und die Nahrungssuche, bei welcher ihr selber hungriger und durstiger werdet, nimmt einige Zeit in Anspruch. Die geschickt in die Handlung eingebauten Minispiele könnt ihr später auch außerhalb des Überlebens-Modus mit einem Freund spielen – leider nicht wirklich eine Bereicherung. Das Spiel hätte eigentlich richtig gut werden können, doch die Atmosphäre wird durch viele kleine Auffälligkeiten zerstört. Das Spiel befindet sich auf einem grafischen Stand von 2002, die Sprachausgabe ist schlecht und wird (unerklärlicher Weise) nur für ein paar Textstellen verwendet, musikalisch wird man in Stich gelassen und ab und zu trügen Logiklücken den sonst recht interessanten Spielfluss. Fans der Reihe dürfen blind zuschlagen, alle anderen sollten den Titel lieber einmal Probe spielen.

Eric Ebelt

- ✚ *Wii Remote-Steuerung wird ausgenutzt*
- ✚ *Minispiele teilweise sehr gut*
- ▬ *Logiklücken*
- ▬ *schwache Synchronisation*

5 von 10

Tropisches Inselabenteuer mit einigen Macken!

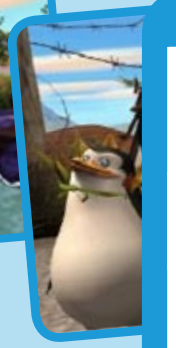
ENTWICKLER Konami
PUBLISHER Konami
GENRE Survival-Adventure
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 7+
PREIS ca. 50 €

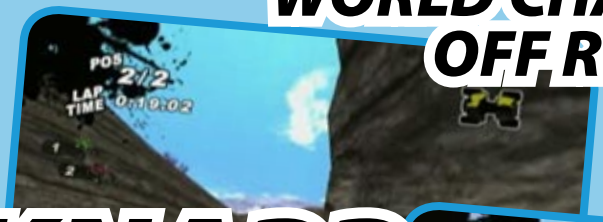
INFO AM RANDE
Die Protagonisten besitzen beide ein Haustier. Aidans Affe kann auf Bäume klettern, um Kokusnüsse zu sammeln und Lucys Hund verfügt über besondere Buddelkenntnisse.

Die Serie wurde bereits durch drei Vorgänger für den Nintendo DS bekannt.

Das ebenfalls von Konami stammende Stranded Kids für den Gameboy Color ist ein inoffizieller Vorgänger der Reihe.

MADAGASCAR 2





WORLD CHAMPIONSHIP OFF ROAD RACING

KURZ & KNAPP

SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1

ENTWICKLER SNK Playmore
PUBLISHER Ignition Entertainment
GENRE Retro
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 30 €

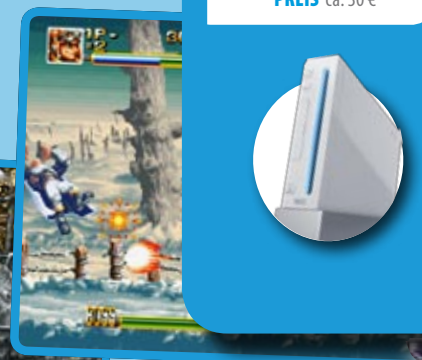
16 NeoGeo-Spiele - dafür mussten vor einigen Jahren noch mehrere Tausend D-Mark auf den Tisch gelegt werden! Jetzt dürft ihr euch eben diese Anzahl an Spielen von SNK in emulierter Form und gepackt auf nur eine Disc für schnuckelige 30 Euro kaufen. Von Samurai Shodown bis hin zu Metal Slug ist nahezu jeder SNK-Kracher - allerdings auch einige minder spaßige Spielchen - dabei und lässt sich ganz komfortabel mit der waagerecht gehaltenen Wiimote oder jedem anderen Wii-kompatiblen Controller steuern. Kurze Ladezeiten, eine saubere Technik und massig Retrokost lassen jeden eingestampften Gamer wach werden!

Damian Figoluszka

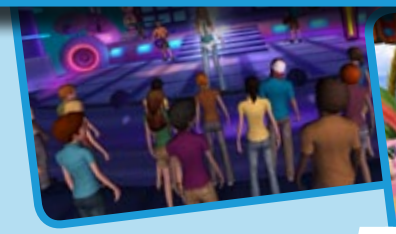
16 Brocken für 30 lockere Flocken!

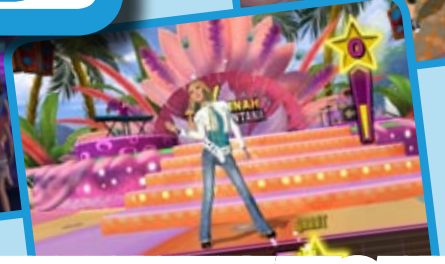
- *saubere Emulation*
- *keine schlechte Auswahl*
- *es ist „nur" eine Retro-Sammlung...*

6 von 10



SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1

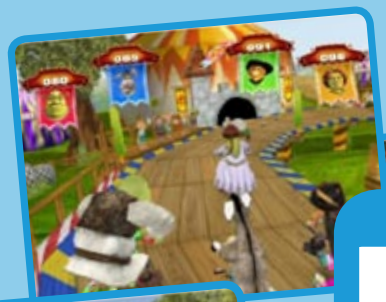


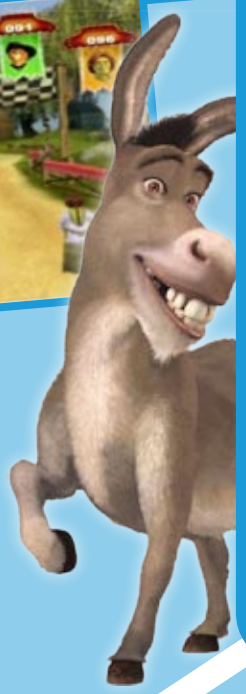


HANNAH MONTANA:

WELTTOURNEE IM RAMPENLICHT

SHREKS SCHRÄGE PARTYSPIELE





HASBROS FAMILIESPIELEABEND

KURZ & KNAPP

GUINNESS WORLD RECORDS: DAS VIDEOSPIEL

ENTWICKLER Tt Gamest
PUBLISHER Warner Bros. Interactive
GENRE Minispielesammlung
USK ab 6 Jahren
PEGI 3+
PREIS ca. 30 €

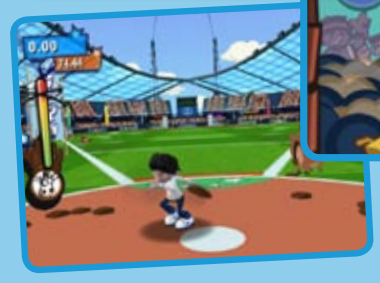
In irgendetwas der Beste zu sein ist unser aller Traum. Und wenn es im Telefonbuchzerreißen oder Melonenzerschlagen sein muss! Genau diesem Traum nimmt sich das Rekordbrecher-Spiel in 36 Minispielen an und lässt euch WiFi-Connection sei Dank regional wie weltweit mit Kontrahenten in den virtuellen Ring steigen. Die Disziplinen, die auch nacheinander im lokalen Mehrspieler-Modus bestreitbar sind, orientieren sich dabei an realen Rekorden und kommen äußerst abwechslungsreich daher. Abseits des Kerngameplays bietet Guinness aber nur Durchschnitt: Die Grafik im Comicstil ist lediglich funktional und auch einen Storymodus vermissen wir schmerzlich.

Robert Rabe

Kein neuer Weltrekord

- *kunterbunter Minigame-Mix*
- *Technik nur Durchschnitt*
- *kein simultaner Multiplayer*

6 von 10

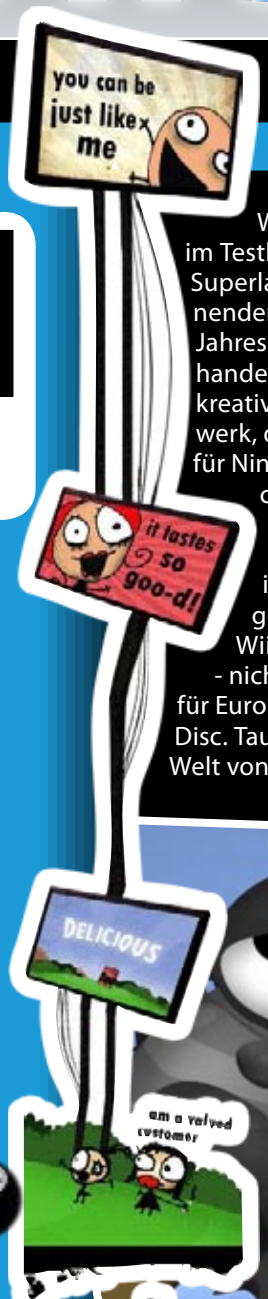


GUINNESS WORLD RECORDS: DAS VIDEOSPIEL

WiiWare™

WORLD OF GOO

Ladies and Gentlemen: NMag presents the best WiiWare game of 2008!



ENTWICKLER 2D Boy
PREIS 1500 Wii-Punkte

Willkommen im Testbericht der Superlative - zum krönenden Abschluss des Jahres 2008! Dieser handelt von einem kreativen Meisterwerk, das vor kurzem für Nintendos schnuckelige Innovationsmaschine erschienen ist. Genauer gesagt: Für den WiiWare-Service - nicht, wie anfangs für Europa geplant, auf Disc. Taucht ein in die Welt von... Goo!

Wii und Goo - das passt

Spiele wie Boom Blox oder De Blob beweisen, dass auch in der heutigen Zeit noch geniale Spielkonzepte möglich sind. Den nächsten eindeutigen Beweis liefert World of Goo von dem kleinen, aus zwei Personen bestehenden Entwicklerteam „2D Boy“ aus San Francisco. Wer dieses Spiel auch nur anspielt, wird die Wii sein Leben lang damit verbinden! Dabei klingt das Spielprinzip so unglaublich simpel: Ihr verbindet via Wiimote eine bestimmte Anzahl kleiner Goo-Bällchen streichholzartig so weit, bis eure Konstruktion an ein Rohr reicht, in das die übrig gebliebenen Kügelchen hineinspazieren. Dabei müsst ihr stets physikalisch korrekt überlegen und sparsam mit den Goos umgehen, denn euch wird selbstverständlich in jedem Level vorgegeben, wie viele mindestens übrig bleiben müssen und handelt ihr nicht durchdacht, gerät beispielsweise euer Turm aus dem Gleichgewicht.

1500 Punkte, die sich lohnen!

Im Vergleich zu anderen WiiWare-Titeln ist World of Goo nicht gerade günstig, doch dies können wir keinesfalls kritisieren, denn das Spiel ist jeden einzelnen Punkt wert und stellt selbst LostWinds oder Final Fantasy: My Life as a King in den Schatten! Die Musik brennt sich in euer Hirn, technisch spielt das Spiel ebenfalls in der ersten Liga und es wird so unglaublich viel Abwechslung geboten, dass man kaum von dem Titel loskommt. Im Laufe des Spiels erwarten euch neue Goo-Arten, es wird Action geboten, ihr werdet verschiedenen Bedingungen wie einem starken Wind ausgesetzt und die Pointer-Steuerung funktioniert genau so, wie man es sich vorstellt. Wer sich dieses Meisterwerk entgehen lässt, hat Großes verpasst!

Damian Figoluszka

Ein Wort genügt: Wow!

9 von 10

- wunderschön atmosphärisch
- macht verdammt süchtig
- geniales Spielkonzept
- Level-Editor wäre das i-Tüpfelchen gewesen

»TRAILER

WiiWare™

SPACE INVADERS: GET EVEN

ENTWICKLER Square Enix
PREIS 500 Wii-Punkte

Im Jahre 1978 entwickelte Toshihiro Nishikado eines der berühmtesten Arcadespiele: Space Invaders. Nun ist zum 30. Geburtstag dieser Serie eine Version für die Wii erschienen, die kurzerhand das komplette Spielsystem umdreht. Anstatt mit einem Raumschiff gegen die Aliens zu kämpfen, schlüpft man nun in die Rolle der Aliens und muss die Erde erobern. Dieses neue Gewand steht der Serie eindeutig. Mit hübscher 3D-Grafik und einem knackigen Schwierigkeitsgrad kann man diesen Titel jedem Arcade-Fan ans Herz legen. Jedoch sollte man sich im Klaren sein, dass die 500 Punkte nur eine Mogelpackung sind, in der nur eine der sieben Missionen enthalten ist und man die anderen Missionen in 2er-Packs für 500 Points downloaden muss, sodass man im Endeffekt auf satte 2000 Wii-Points kommt. Das mag zwar nach sehr viel klingen, man muss jedoch auch bedenken, dass zuerst geplant war, den kompletten Titel für 30 € als Retailtitel zu veröffentlichen, und dass man mit allen Erweiterungen viele Stunden Spielspaß hat, für die man als Fan solcher Spiele auch 20 Euro investieren kann.

Björn Rohwer

Böse sein macht Spaß!

- erfrischendes Franchise-Update
- Onlineranglisten
- technisch gut
- eigentlicher Preis bei 20€

7 von 10

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE
EPISODE 4: DANGERESQUE 3

ENTWICKLER Telltale Games
PREIS 1000 Wii-Punkte

Im September diesen Jahres erschien das erste Kapitel der „Strong Bad's Cool Game for Attractive People"-Serie. Seitdem sind nun drei weitere Episoden erschienen, von denen wir für euch die aktuellste, „Dangeresque 3", getestet haben. Insgesamt hat sich nicht sehr viel zum ersten Teil verändert. Diese Episode ist aufgemacht wie ein selbstgedrehter Action-Kinofilm, in dem jeder Charakter aus dem Strong Bad-Universum eine Rolle bekommt. Dieser verläuft jedoch nicht ohne Pannen, so rennt „The Cheat" mit einem Baum hinter dem Bild her, um eine Autofahrt zu simulieren und es entstehen stets irgendwelche Fehler im Film, weshalb Strong Bad gerne auch mal auf den Kameramann losgeht. Besonders gut ist es, dass jede Episode nicht im direkten Zusammenhang mit den anderen steht, sodass man sich einfach seine Lieblinge herauspicken kann. Alles in allem bleibt das Fazit gleich wie bei dem ersten Teil. Wer ein Fan dieses Genres ist oder Strong Bads Humor mag, sollte sicher zuschlagen. Nur wer schlechte Englischkenntnisse hat, sollte sich diesen Titel lieber nicht zulegen, da das komplette Spiel in Englisch gehalten ist.

Björn Rohwer

- klasse Humor
- komplett synchronisiert
- Outtakes und zusätzliche Szenen
- komplett auf Englisch

8 von 10

Das Bauchmuskeltraining geht weiter!

INFO AM RANDE
Vorgeschmack auf das vierte Kapitel gefällig?
Hier ein paar Linktipps:

Flashfilm 1
Flashfilm 2
Flashspiel

ENTWICKLER Griptonite Games
PUBLISHER THQ
GENRE Strategie
USK ab 6 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 40 €

AGE OF EMPIRES: MYTHOLOGIES

Ob Trolle, Riesen, Minotauren oder Pegasi, mythologische Kreaturen sind faszinierend. Ob der neueste Ableger der Age of Empires-Reihe genauso faszinieren kann, erfahrt ihr in unserem Test.

Die Age of Empires-Reihe genießt unter Echtzeit-Strategie-Spielern Kultstatus. Auf dem DS sieht das leicht anders aus, denn hier führt ihr eure Soldaten nämlich nicht mehr in Echtzeit in den Kampf, sondern ihr steuert sie, wie in Advance Wars, rundenweise über die Karte.

With Oden on your Side

Drei verschiedene Kulturen wollen von euch befehligt werden: Ägypter, Griechen und Wikinger. Jede Kultur besitzt ihre eigenen Stärken, Schwächen und Götter. Die Ägypter sind eher defensiv ausgerichtet, während die Wikinger aggressiv in die Schlacht ziehen. Dies hängt unter anderem mit der Beschaffung der Ressource Gunst zusammen. Die Gunst der Götter erhaltet ihr bei den Wikingern nämlich, indem ihr fleißig kämpft. Die Ägypter hingegen erlangen die Gunst, indem sie Monumente erbauen. Neben der Gunst, die extrem wichtig für das Erschaffen mythischer Kreaturen ist, gibt es nur noch zwei andere Ressourcen: Nahrung und Gold. Der wirtschaftliche Aspekt steht also eher im Hintergrund, folglich stehen die taktischen Kämpfe im Fokus des Spiels. Die Kämpfe funktionieren nach dem für Strategiespiele typischen Schere-Stein-Papier-Prinzip. Mythische Einheiten schlagen normale Soldaten, normale Soldaten schlagen Helden und Helden eignen sich besonders gut gegen mythische Einheiten. Diese drei Einheitentypen sind wiederum in unterschiedliche Klassen unterteilt. Die taktischen Möglichkeiten sind also enorm. Doch dies sind nicht die einzigen taktischen Entscheidungen, die ihr fällen müsst. Auch die Wahl eures Hauptgottes und die der Nebengötter, von denen ihr euch bei jedem Aufstieg in ein neues Zeitalter einen auswählen dürft, möchte weise entschieden werden.

Erst der Freundeskreis, dann die ganze Welt!

Falls ihr keine Lust mehr auf den Einzelspieler-Modus mit den Kampagnen und den Scharmützeln gegen die CPU habt, solltet ihr euch unbedingt den umfangreichen Multiplayer-Modus anschauen. Die Entwickler von Griptonite haben fast jede mögliche Art des Zusammenspiels auf das Modul gepackt. Ihr könnt euch im Hot-Seat-Modus mit nur einem DS duellieren, ein Multikartenspiel oder DS-Downloadspiel starten oder sogar per Wi-Fi die Welt unsicher machen.

Ein göttliches Strategieepos?

Age of Empires: Mythologies ist ein Spiel, das einem extrem viel bietet: taktisch tiefgründige Kämpfe, ein enormer Umfang und ein klasse Mehrspieler-Modus sollen hier besonders hervorgehoben werde. Leider ziehen sich die Kämpfe im späteren Spielverlauf in die Länge, da das Spiel von euch verlangt jedes feindliche Gebäude und jeden Gegner von der Karte zu fegen. Nichtsdestotrotz handelt es sich bei dem Spiel um einen Titel, den sich Strategiefans nicht entgehen lassen sollten.

Alexander Schmidt

Gelungenes Strategiespiel für lange Wintertage

- enormer Umfang
- gelungener Mehrspieler-Modus
- langwierige Kämpfe
- verkorkste Stylus-Steuerung

7 von 10

ENTWICKLER Ubisoft
PUBLISHER Ubisoft
GENRE Jump'n'Run
USK ab 6 Jahren
PEGI 7+
PREIS ca. 40 €

PRINCE OF PERSIA: THE FALLEN KING

Viele begeisterte Anhänger der Prince of Persia-Reihe wünschen sich wohl schon länger ihren Helden im Pocket-Format, um diesen immer und überall mit sich herumtragen zu können. Doch was bietet das exklusiv für den DS entwickelte Abenteuer wirklich? Und wird der Prinz es auch diesmal wieder schaffen, das Böse zu bezwingen?

Der Prinz gegen die Mächte der Finsternis

Wie in jeder der Orient-Episoden gilt es nun auch hier wieder, den PoP-All-Time-Bösewicht, den dunklen Gott Ahriman, der die Welt ins Verderben stürzen will, aufzuhalten. Um das Wüsten-Königreich vor der ewigen Finsternis zu bewahren, schlüpft man in die Gestalt des jungen, namenlosen Prinzen und begibt sich auf die Suche nach Orimazd, dem Gott des Lichtes.
Doch lange ist er auf seiner Reise durch die sandige Einöde nicht alleine. In seinem neuesten Handheld-Abenteuer trifft er dagegen nicht wie gewohnt auf die Kriegerin Elika, sondern auf einen komplett neuen Charakter, den geheimnisvollen Magus Zal. Dieser stellt dem Helden auch gleich seine ganzen magischen Kräfte zur Verfügung. Ein Knopfdruck lässt euch zwischen den Kämpfern wechseln und eröffnet neue Möglichkeiten im Kampf gegen die finsteren Mächte des Bösen…

Die Steuerung ins Ungewisse

Nur wenige Spiele können von sich behaupten, dass die komplette Steuerung mit dem Stylus übernommen werden muss. Leider sollte man dabei aber darauf achten, dass die Umsetzung der Steuerung gewissenhaft über die Bühne geht. Das war hier leider nicht der Fall. Schon nach wenigen Minuten Spielzeit muss man feststellen, dass der Prinz nicht immer so agiert, wie man es sich wünscht. Er rollt über den staubigen Wüstenboden, anstatt finsteren Handlangern den Garaus zu machen oder will einfach nicht von einer steilen Wand zurück auf den sicheren Boden springen. Dies führt wohl oder übel schnell zu gemischten Gefühlen.

Eine neue Welt?

Gleich auf den ersten Blick erinnert das Spiel an den allseits bekannten Spiele-Hit New Super Mario Bros. Die Navigation wurde unverkennbar davon inspiriert: Landkarte, Level-Austeilung, Spielmöglichkeiten. Etwas mehr Eigeninnovation hätte aus dieser Fata Morgana sicherlich eine blühende Oase gemacht!

Bettina Furian

- *über 50 Levels*
- *neuer Charakter spielbar*
- *nur genügende Touchpen-Steuerung*
- *stellenweise sehr leichte Rätsel*

6 von 10

Nettes Jump'n'Run, überschattet von mieser Steuerung

PRINCE OF PERSIA THE FALLEN KING

FIRE EMBLEM:
SHADOW DRAGON

ENTWICKLER Intelligent Systems
PUBLISHER Nintendo
GENRE Strategie RPG
USK ab 6 Jahren
PEGI 7+
PREIS ca. 40 €

Endlich dürfen auch wir Europäer die Handlung des ersten Fire Emblem-Titels in einem Remake für den Nintendo DS erleben! Nach Jahren des Friedens erwacht der Drache Medeus zu neuem Leben, um das Land erneut in Finsternis zu stürzen. Ihr übernehmt die Rolle von Prinz Marth von Altea und führt eine Gruppe von tapferen Männern und Frauen in den Krieg. Jeder Charakter erlebt eine eigene Geschichte, die im Spielgeschehen unter Umständen sogar abweichen kann. Vor jedem Kapitel habt ihr die Möglichkeit, eure Taktik genau zu planen. Die Kampfregeln sind tiefgehend, aber leicht zu erlernen. Sollte einer eurer Charaktere während eines Kampfes sterben, so fällt er für den Rest des Spiels aus. Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch und führt dazu, dass ihr euch immer bessere Strategien ausdenkt – Motivation und Frustmoment zugleich. Leider mangelt es dem Titel an der Präsentation, denn die Charaktere sehen im Kampf nicht besonders detailliert aus. Trotzdem überzeugt der Titel auf ganzer Linie – wer ein Spiel mit Tiefgang, langer Spieldauer und hohen Wiederspielwert sucht, wird hier fündig.

Eric Ebelt

INFO AM RANDE
Marth ist auch in den Prügelspielen Super Smash Bros. Melee und Super Smash Bros. Brawl als spielbarer Charakter vertreten, muss allerdings zuerst freigespielt werden.

Fire Emblem ist ein Juwel unter den Strategie-Rollenspielen!

- *Online-Modus*
- *tiefgehende Story*
- *durchdachtes Kampfsystem*
- *magere Präsentation*

8 von 10

TIME HOLLOW

Habt ihr jemals davon geträumt, die Zeit zurückzudrehen und eure gemachten Fehler zu verbessern? Mit Time Hollow ist euch das nun, zumindest virtuell, möglich. Ihr übernehmt die Rolle von Ethan Kairos, dessen Eltern anscheinend schon seit 12 Jahren verschwunden sind. Aber warum kann Ethan sich dann noch an das Abendessen mit ihnen am Vortag erinnern? Um diese mysteriösen Geschehnisse aufzuklären, erhaltet ihr den Hollow Pen. Mithilfe dieses Stiftes könnt ihr „Löcher" in die Zeit „schneiden", um so die Vergangenheit und folglich auch die Gegenwart zu verändern. Dass dabei nicht nur Probleme gelöst werden, sondern auch neue entstehen, ist eigentlich selbstverständlich. Spielerisch ist das Spiel eher simpel gehalten. Rätsel sind kaum vorhanden oder extrem simpel. Meist steuert ihr Ethan einfach nur ziellos durch die Gegend, da ihr irgendein Detail übersehen habt, das für die Geschichte eigentlich irrelevant ist. Trotz des zu simplen Spielprinzips fesselt einen Time Hollow, die sechs bis sieben Stunden bis zum Abspann, an den DS. Die Story weiß zu faszinieren und auch die schick gezeichneten Grafiken oder die Anime-artigen Zwischensequenzen wissen zu überzeugen. Jeder der sich nicht an dem simplen Spielprinzip stört, findet hier ein gelungenes japanisches Adventure.

Alexander Schmidt

Kein zeitloser Klassiker, aber auch kein Schrott

- *interessante Story*
- *ansprechende Präsentation*
- *sehr linear*
- *simple Rätsel*

6 von 10

ENTWICKLER Tenky
PUBLISHER Konami
GENRE Adventure
USK ab 12 Jahren
PEGI 7+
PREIS ca. 30 €

INFO AM RANDE
Der Titelsong „Time Hollow" ist im PS2-Spiel „Dance Dance Revolution X" enthalten.

Jeder Nachname enthält entweder eine Ziffer oder eine Anspielung auf die Zeit.

ENTWICKLER Creatures inc.
PUBLISHER Nintendo
GENRE Action-Adventure
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 40 €

POKÉMON RANGER:
FINSTERNIS ÜBER ALMIA

Wer Pokémon Ranger werden will, muss noch einmal die Schulbank drücken! Denn man fängt als Schüler an und arbeitet sich zum Top-Ranger hoch. Der Spielbeginn gleicht einem Tutorial, in welchem einem die Steuerung explizit erklärt wird. Nach erfolgreichem Schulabschluss geht das Spiel erst richtig los: Es warten wieder dutzende Missionen sowie viele kleinere Aufträge, bei denen Mensch und Pokémon geholfen werden muss. Wie auch schon im Vorgänger werden die Pokémon nicht mit einem Pokéball gefangen, sondern mit einem FangKom (durch geschicktes Umkreisen via Stylus) dazu gebracht, kurzzeitig dem Ranger zu folgen, bis sie ihre Aufgaben erfüllt haben. Neu hinzugekommen sind die rund 17 Partner-Pokémon, auf die man im weiteren Spielverlauf stößt. Auf der familieneigenen Partnerfarm warten sie ungeduldig auf ihre Einwechslung, denn ein Ranger darf immer nur ein Partner-Pokémon mit sich führen. Wer sich an den vielen Texten, die es zu lesen gilt, nicht stört, dem steht einer Top-Ranger-Laufbahn nichts mehr im Wege!

Jasmin Belima

Rette Natur, Mensch und Pokémon!

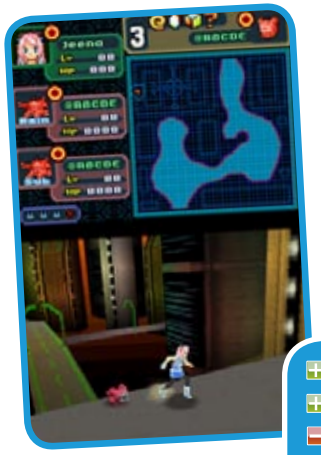
- *komplexe Story*
- *zusätzliche Wifi-Missionen*
- *Touchscreen wird ausgenutzt*
- *ultralange Einweisung*

7 von 10

SPECTROBES:
JENSEITS DER PORTALE

Spectrobes war ein richtiger Kassenschlager für den DS. Kein Wunder also, dass Disney sofort ein Sequel in Auftrag gab, dass die Geschichte um den Held Rallen weiter erzählen und natürlich Unmengen an Geld in Disneys Kassen spülen soll. Die Geschichte beginnt damit, dass die bösartigen Krawls wieder aufgetaucht sind und Unheil verbreiten. Blöderweise können Krawls nur von Spectrobes besiegt werden. Spectrobes sind nichts anderes als Monster, die ihr aus Fossilien erwecken könnt, die ihr wiederum im Spielverlauf ausgraben müsst. Gleiches gilt für Mineralien, mit denen ihr eure Spectrobes füttern müsst, damit sie sich ab einem bestimmten Level entwickeln können um so besser für die zahlreichen Kämpfe gewappnet zu sein. In jedem Kampf könnt ihr theoretisch zwei Spectrobes kontrollieren, wobei ein Spectrobe immer von der CPU gesteuert wird. Jeder Spectrobe besitzt einen Angriff und zwei Spezialattacken. Obwohl jeder der 185 Spectrobes eine unterschiedliche Attacke besitzt, werden die Kämpfe sehr schnell langweilig und unstrategisch. Hinzu kommt noch die grauenvolle Kamera und ein aufgesetzt wirkendes Schwächensystem. Im Großen und Ganzen ist Spectrobes also nur etwas für Fans des Vorgängers, die sich über eine verbesserte Grafik und einen Online-Modus freuen können.

Alexander Schmidt

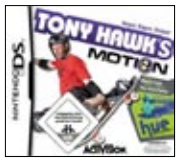


Monotonie jenseits von Gut und Böse

- *Online-Modus*
- *ansprechende Grafik*
- *eintönig*
- *bockige Kamera in Kämpfen*

5 von 10

ENTWICKLER Jupiter
PUBLISHER Disney
GENRE Action-RPG
USK ab 6 Jahren
PEGI 7+
PREIS ca. 35 €



ENTWICKLER Activision
PUBLISHER Activision
GENRE Sport
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 40 €

TONY HAWK'S MOTION

Software sells Hardware - oder auch umgekehrt? Activision zumindest dachte sich, dass auch letzteres funktionieren könnte und legte dem neuesten Skate- und Snowboard(!)-Ableger „Tony Hawk's Motion" ein Motion Pack bei, das in den GBA-Slot gesteckt wird und eine Steuerung via DS-Neigung ermöglicht. Leider wirkt dieses zugegeben Interesse weckende Projekt auch in der uns vorliegenden finalen Fassung wie eine unfertige Demo mit wenig Inhalt und einer absolut unpräzisen Neigungserkennung. 20 bunt durchgemischte Events stehen zur Auswahl und halten euren Motivationspegel trotz freischaltbarer Awards selten oben, zumal nicht einmal eine richtige Story geboten wird. Dass das Hauptaugenmerk auf dem Motion Pack liegt, beweist auch das an De Blob erinnernde Bonusspiel Hue Pixel Painter, welches regen Gebrauch der Neigungserkennung macht - selbst das Cover wirbt für dieses farbenfrohe Abenteuer. Im Grunde ist in diesem Tony Hawk-Spiel schockierend wenig Tony Hawk drin, deswegen können wir nichts anderes sagen, als: Next!

Damian Figoluszka

- *erstmals mit Snowboards*
- *interessante Idee...*
- *...die schlecht umgesetzt wurde*
- *lächerlicher Umfang*

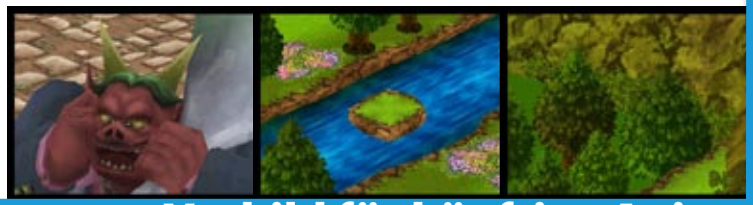
4 von 10

Unausgereifte Hardware-Demo!

DRAGONBALL ORIGINS

Namco Bandai macht mit Dragonball Origins das einzig Richtige: „Zurück zu den Anfängen" heißt die Parole, nachdem Spieler jahrelang mit Beat 'em Ups der Dragonball Z-Reihe regelrecht zugemauert wurden. Origins erzählt auf erfrischende Art und Weise die Geschichte des jungen Son Goku, indem es permanent zwischen kurzweiligen Spielszenen im Dungeon-Crawler-Stil und vor Charme nur so sprühenden Story-Sequenzen in Spielegrafik hin und her wechselt. Die Entwickler hielten sich dabei dicht an die Vorlage und implementierten nicht nur genaue Charaktermodelle, sondern auch den japanischen Originalsoundtrack. Die Steuerung über den Touchscreen (mit optionaler Richtungstasten-Nutzung) klappt erstaunlich gut, weil sie schlichtweg unkompliziert ist. Über ein System zur Fähigkeiten-Aufwertung, das Punkte für Upgrades verlangt, verbessert ihr eure Kampfstärke, Items können im Shop erworben werden. Zwar ist das Spiel durch den Hang zur Linearität und die Beschränkung der Story auf die Zeit bis zum ersten Großen Turnier vom Umfang her eher limitiert, bietet aber durch optionale Kapitel und ein Figuren-Sammel-Quest, bei dem ihr unter anderem die Levels im Speedrun erledigen müsst, genug Anreize für länger anhaltenden Spielspaß. Die Entwickler selbst geben eine Spielzeit von 30 Stunden an, die wir in der Testphase aber nicht vollends überprüfen konnten.

Daniel Büscher



- *praktische Steuerung*
- *nah am Original*
- *Figurensammeln mit Multiplayer-Datenübertragung*
- *viele Wiederholungen*
- *nur zwei Story-Arcs*

7 von 10

Charmantes Vorbild für künftige Anime-Games!

ENTWICKLER Game Republic
PUBLISHER Atari
GENRE Action-Adventure
USK ab 16 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 40 €

Warum eine Altersfreigabe ab 16 Jahren?

ENTWICKLER MMVIII New Line Productions
PUBLISHER Tivola
GENRE Point&Click
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 40 €

TINTENHERZ

Schon wieder beglücken uns die Videospielentwickler mit einer Filmumsetzung. Und da man mit dem Tintenherz-Spiel alleine leider nicht wirklich viel über die gut durchdachte Geschichte erfährt, muss zuerst etwas ausgeholt werden... Mortimer Folchart, genannt Mo, von Beruf Restaurateur und Buchliebhaber, ist mit seiner Tochter Meggie auf der Suche nach dem Buch Tintenherz. In diesem ist seit Jahren die Mutter der Kleinen eingesperrt, und Schuld daran ist die Fähigkeit des Vaters, durch Vorlesen die Figuren von Büchern zum Leben erwecken und andersherum reale Personen in die Bücher transferieren zu können. Diese gilt es nun wieder zu befreien. Nur bruchstückhaft kommt man hinter die Erzählungen des geheimnisvollen Buches. Nach langem Lesen der gesprochenen Texte der Charaktere folgen immer wieder kurze Minispiele, welche man selbst als geübter Spieler erst nach mehreren Versuchen schafft. Immer wieder wird das Auge mit Grafikfehlern vergewaltigt, gar nicht erst zu sprechen von den verpixelten Überläufen zwischen Charakteren und Hintergrund.
Weiters wäre noch negativ anzumerken, dass der DS wie ein aufgeschlagenes Buch gehalten werden muss. Dies ist zwar ob der Spielthematik eine überaus gute Idee, führt aber wegen schlechter Kontraste und dem damit verbundenen ständigen hin und her kippen des DS schnell zu Fingerkrämpfen. Ob der bevorstehenden Arthritis und dem Verlust der Sehkraft bleibt es wohl jedem selbst überlassen, ob er sich dieser Gefahr wirklich aussetzen will...

Bettina Furian

Drei Sympathie-Punkte für die schönen Artworks!

- *schöne Artworks*
- *sehr viel zu lesen*
- *unübersichtliche Grafik*
- *Touchpad-Steuerung funktioniert nicht richtig*

3 von 10

HARVEST MOON:
MEIN INSELPARADIES

Dieses Harvest Moon-Spiel beginnt anders, als man es von der Serie gewohnt ist. Ihr strandet auf einer Insel und entdeckt dort eine heruntergekommene Farm und ein verlassendes Dorf. Schnell übergibt euch Taro (einer der Schiffsbrüchigen) die Aufgabe, die Farm zu leiten. Auf eurer Farm müsst ihr nun Gemüse anbauen, später die Viehzucht übernehmen und dafür sorgen, dass eure Erzeugnisse in der Sammelbox landen und verkauft werden. Den Gewinn steckt ihr in neue Ausgaben, die euch das Farmleben vereinfachen. Leider kommt die gewohnte Harvest Moon-Atmosphäre nur sehr schwer in Gang, kann im späteren Spielverlauf aber überzeugen. Optisch hat man versucht, sich Magical Melody anzupassen. Das sieht zwar schön aus, allerdings entsteht dadurch viel leerer Raum in der Welt. Dies fällt aber nicht so stark ins Gewicht, wie die nicht perfekt gelungene Steuerung. Diese funktioniert zwar ordentlich und genau, allerdings könnt ihr euren Bauern nur durch Berühren des Touchscreens bewegen - dabei geht leider oft der Überblick flöten. Die größten Harvest Moon-Fans können bedenkenlos zuschlagen, alle anderen Freunde der Lebenssimulationen sollten sich lieber älteren Teilen zuwenden.

Eric Ebelt

Die Ernte fällt mit diesem Titel leider etwas dürftig aus

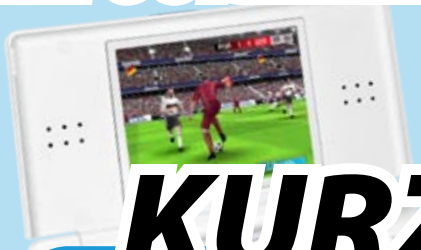
- *niedlicher Grafikstil*
- *Harvest Moon-Atmosphäre*
- *schwache Story*
- *zweiter Bildschirm wird kaum genutzt*

6 von 10

ENTWICKLER Natsume
PUBLISHER Nintendo
GENRE Simulation
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 40 €

INFO AM RANDE
Harvest Moon (SNES, ebenfalls für 800 Wii-Points im Wii Shop-Kanal erhältlich) und Harvest Moon: Friends of Mineral Town (GBA) werden von Fans oft als die besten Teile der Reihe genannt.

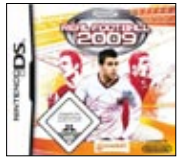
REAL FOOTBALL 2009



GUITAR ROCK TOUR

KURZ & KNAPP

REAL FOOTBALL 2009



ENTWICKLER Gameloft
PUBLISHER Ubisoft
GENRE Sport
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 30 €

Real Football 2009 ist zweifellos ein innovatives Spiel, das sich vor dem großen Konkurrenten FIFA 09 nicht verstecken muss. Der Spieler kann seinen Lieblingsclub zur Meisterschaft oder zum Pokalsieg führen. Leider ist das Einzeichnen der Bewegungsmuster, die in Spielzüge umgesetzt werden sollen, nur bedingt praktikabel. Bei einem solch dynamischen Spiel ergeben sich ständig neue Spielsituationen, auf die mittels der neuen Steuerung nicht schnell genug reagiert werden kann. Dennoch ist das Spiel ein guter, abwechslungsreicher Titel für Fußballfans, mit sechs verschiedenen Ligen und 198 Teams.

Jasmin Belima

Ein solider Nachfolger mit neuartiger Steuerung!

- *Multiplayer-Modus*
- *verschiedene Spielemodi*
- *Steuerung umständlich*
- *keine authentischen Spielernamen in der Bundesliga*

6 von 10

NINJATOWN

HOTEL GIGANT

UNABHÄNGIG. AKTUELL. 100% KOSTENLOS.

DIE NEUE AUSGABE IST DA!

DEIN INTERAKTIVES MULTIPLATTFORM-MAGAZIN!

- PS3, XBOX 360, WII, PSP, DS & VIELES MEHR!
- TESTS, PREVIEWS, SPECIALS, HARDWARE
- VON BEKANNTEN VIDEOSPIEL-REDAKTEUREN UND -AUTOREN
- JEDEN MONAT NEU!

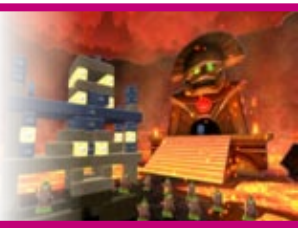
WWW.SELECT-MAG.DE

DIE BESTEN WII-SPIELE 2008

BOOM BLOX

Damian

Zu den Überraschungshits dieses Jahres gehört definitiv Steven Spielbergs Boom Box, wofür das frische Spielprinzip und die vorbildliche Steuerung sorgen. Wer diesen Multiplayer-Hit noch nicht besitzt, sollte dies schnell nachholen, denn den Suchtfaktor lernt man erst dann kennen, wenn man selbst Hand anlegt - und der hat es in sich!



MARIO KART WII

Björn

Mein persönliches Highlight des Jahres ist Mario Kart Wii. Fast überraschend erschien es ohne lange Ankündigungen im Frühjahr und schlug ein wie eine Bombe. Selbst nach unzähligen blauen Panzern, vielen Wolken und einigen Wutanfällen habe ich das Spiel immer wieder angefangen und seit einigen Wochen habe ich nun endlich drei Sterne!

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

Eric

Nintendo hat es mit dem neuesten Teil der Reihe geschafft, ein neues Erlebnis in Form von Bequemlichkeit und Entspannung zu schaffen. Es ist einfach toll, sich online mit Freunden zu treffen und dabei via Wii Speak den Tag Revue passieren zu lassen. Eines der besten Wii-Spiele des Jahres.

SUPER SMASH BROS. BRAWL

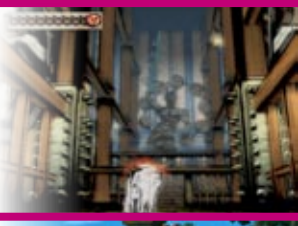
Daniel

Der Vorgänger fesselte bereits für Hunderte von Stunden und war immer wieder gut für Spiele-Abende: Brawl setzte überall noch einen drauf und steht deshalb zurecht ganz oben im Ganzjahresvergleich. Zur Perfektion fehlte lediglich ein besserer Online-Modus.

OKAMI

Jasmin

Wie gut, dass es Okami von der Playstation 2 noch auf die Wii geschafft hat: Denn so können endlich auch die Wii-Spieler in den Genuss eines Top-Titels kommen, der durch wunderschöne Cel Shading-Grafik, tolle Sounds und ein ausgefallenes Gameplay besticht. Mit der Steuerung des göttlichen Pinsels durch die Wii-Remote macht das Spiel nochmal doppelt so viel Spaß!



ZACK & WIKI: DER SCHATZ VON BARBAROS

Robert

Für mich mit Abstand das beste Spiel des Jahres ist Capcoms Überraschungshit in Cel-Shading. Zwar mit mäßig berauschendem Untertitel „Der Schatz von Barbaros", dafür aber mit massenweise tollen Ideen, intelligenten Point & Click-Rätseln und sinnvollem Wiimote-Einsatz, der seinesgleichen sucht. Zack & Wiki ist Vorbild für eine ganze Generation von Videospielen!

DIE BESTEN DS-SPIELE 2008

PHOENIX WRIGHT: TRIALS AND TRIBULATIONS

Harry

Nachdem man in den ersten zwei Teilen der Ace Attorney-Reihe Phoenix Wrights Werdegang als Anwalt verfolgen konnte, bekommt man einen Rückblick auf seine Vorgeschichte im dritten und letzten Teil der Trilogie zu Gesicht. Diese sorgte für einige „aha"-Effekte und ließ mich nicht mehr vom DS loskommen. Letztendlich war es wohl der sagenhafteste und umwerfendste Abschluss einer jemals erschienen Trilogie.

TRACKMANIA

Björn

Mein persönliches Highlight für den DS ist in diesem Jahr Trackmania DS. Nachdem ich schon stundenlang vor der PC-Version gesessen hatte, kam dieses Spiel gerade gelegen, um auch unterwegs die Time-Trials zu meistern. 50 Prozent der Medaillen sind schon ergattert und die andere Hälfte folgt ganz sicher.

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Damian

Konami veröffentlichte zum 20-jährigen Jubiläum von Track & Field einen kurzweiligen neuen Teil für Nintendos Handheld, der sich noch immer häufig im Modulschacht meines DS-Gerätes befindet. Die witzige Aufmachung sowie der geniale Multiplayer-Modus überzeugen - mein persönliches DS-Spiel des Jahres!

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

Eric

Den nächsten Schachzug zu planen, eine epische Geschichte mit tiefgründigen Charakteren zu erleben und dabei in spannenden Gefechten den Gegner erledigen – Fire Emblem bietet dies und noch viel mehr. Das Spiel ist eines der besten DS-Spiele des Jahres und perfekt für die kalten Wintermonate!

THE WORLD ENDS WITH YOU

Daniel

Da schimpft man jahrelang auf den bösen Mainstream und die verblödeten Massen und wird im Zuge eines einzigen Spiels selbst zum Fashion-Victim. Trotzdem ist TWEWY aufgrund seiner innovativen Einfälle und der Atmosphäre einfach eines der Highlights für den DS – gerade für Leute mit einem Faible für das moderne Japan.

VIVA PIÑATA

Bettina

Gelungen nennen kann man die Umsetzung des wohl einzigartigen Spiel-Konzepts von Viva Piñata für den DS. Obwohl man die Partytierchen nur mehr in 2D für die nächste große Fete züchten kann, tut dies dem Spaß keinen Abbruch! So gefesselt hat mich ein Spiel schon lange nicht mehr! Da kann man nur noch sagen: „Her mit den Süßigkeiten!"

DAS GROSSE HARDWARE-SPECIAL

HERSTELLER Speedlink **PREIS** ca. 20 €

Travel Pack DS

Stellt euch einmal folgendes Szenario vor: Ihr seid mit eurem DS unterwegs und plötzlich springt das Akkuanzeigelämpchen auf rot und ihr geratet in Panik. Was wäre da nicht hilfreicher als Papis Zigarettenanzünder im Auto? Fehlt nur noch das passende Ladegerät, welches dem Travel Pack von Speedlink beiliegt. So könnt ihr außerdem euren DS sicher in der Tragetasche verwahren, euch mit einem Ersatzstylus begnügen und sogar den Display via Schutzfolien vor Kratzern bewahren. Drei Gamecases und ein Putztuch sind ebenfalls enthalten.

Harald Wicht

HERSTELLER Thrustmaster **PREIS** ca. 20 €

Kart Challenge

Mit dem Kart Challenge brachte Thrustmaster das erste „echte" Lenkrad für die Wii heraus. Jedoch kann man bis auf Mario Kart kaum ein Wii-Spiel mit diesem Controller benutzen, sondern nur GC- und VC-Spiele. Die Frage, ob sich dieser Controller für ein Wii-Spiel lohnt, muss man selbst entscheiden, jedoch bekommt man mit diesem Lenkrad die präziseste Methode Mario Kart Wii zu spielen serviert. Spieler mit einer großen GC- und VC-Sammlung oder einem Faible für Rennspiele können sich dieses hochwertige Lenkrad gerne mal näher anschauen.

Björn Rohwer

HERSTELLER Thrustmaster **PREIS** ca. 30 €

T-Wireless Precision Pack

Dieses Paket ist qualitativ sehr gespalten, denn während der Controller sehr gut funktioniert und derzeit einer der besten Wii-Controller für GC- und VC-Spiele ist, ist die Gun kaum zu gebrauchen. Die Idee, für den A-Knopf einen zweiten Abzug zu machen, ist ja sehr lobenswert, jedoch funktioniert dieser gar nicht. Als Folge dessen kann man den A-Knopf überhaupt nicht mehr betätigen. Auch das Gewicht der Trigger Gun ist sehr schlecht verteilt, sodass man schon nach zehn Minuten spielen Schmerzen im Handgelenk spürt. Unser Tipp: Kauft euch den Controller alleine!

Björn Rohwer

HERSTELLER Speedlink **PREIS** ca. 25 €

Twin Charge Wii

Wer kennt es nicht: Während man vergnügt eine Runde Wii zockt, leuchtet der Hinweis „Die Verbindung zur Wii-Fernbedienung wurde getrennt" auf. Natürlich zum Ärgernis des Spielers, denn schließlich muss man sich erst volle Batterien beschaffen, bevor man wieder loslegen kann. Da kommt der „Twin Charge Wii" gerade recht. Wie der Name dieser Hardware schon besagt, könnt ihr zwei Wiimotes mit den beiliegenden Akkus gleichzeitig aufladen. Und das auch noch bei einer ausgeschalteten Wii! Der Hersteller verspricht bei einer Ladezeit von ca. zwei Stunden mindestens 20 Stunden Spielspaß, die wir im Test weitestgehend überprüfen konnten. Damit ist der Twin Charge genau das Richtige für alle, die den ständigen Batteriewechsel verabscheuen.

Harald Wicht

HERSTELLER Speedlink **PREIS** ca. 42 €

iCheat DS

Kommt ihr in einem Spiel nicht weiter? Fehlt euch das nötige Kleingeld, um euch Ingame-Goodies leisten zu können? Das ist wirklich ärgerlich, aber damit ist jetzt Schluss, denn iCheat DS schafft Abhilfe! Mittels Steckmodul könnt ihr auf zahlreiche Cheats für die unterschiedlichsten Spiele zurückgreifen. Via WiFi könnt ihr euch neue Codes besorgen, die ihr entweder auf das Modul speichert oder aber auf einer SD-Speicherkarte. Im Internet lassen sich kleine Minispiele und Applikationen downloaden, die ihr euch auf eurem DS zu Gemüte führen dürft. Doch damit nicht genug! Des Weiteren bietet iCheat DS eine Musik- und Filmfunktion, die euren DS zum wahren Multimediatalent machen.

Harald Wicht

DAS GROSSE HARDWARE-SPECIAL

T-Strap Charger

HERSTELLER Thrustmaster **PREIS** ca. 10 €

Wer auf der Suche nach einem möglichst platzsparenden und komfortablen Ladegerät für die Wiimote ist, sollte sich mal Thrustmasters T-Strap Charger genauer ansehen. In die Handgelenkschlaufe ist praktischerweise nämlich ein USB-Ladegerät integriert. Einfach auseinanderziehen und an die Konsole anschließen, schon bekommt die Fernbedienung frischen Saft. Das Laden nimmt dabei reichlich vier Stunden in Anspruch um eine Betriebszeit wie bei Nutzung handelsüblicher Batterien zu gewährleisten. Für alle, die in der Regel nur eine Wiimote neu beladen müssen, die perfekte Lösung.

Robert Rabe

Controller goes Gamepad

HERSTELLER Speedlink **PREIS** ca. 10 €

Mit der Controller goes Gamepad-Erweiterung von Speedlink könnt ihr das Haltegefühl des Controllers beim Spielen verschönern. Bei Spielen, für die ihr die Wii Remote waagerecht halten müsst, könnt ihr diese in die Erweiterung einlegen. Das Gefühl verbessert sich zwar nicht erheblich, aber so hat man eher das Gefühl, ein Gamepad in der Hand zu halten. Besonderer Clou: Der B-Knopf ist fortan über einen Schulterknopf bedienbar. Optisch erinnert das Gamepad an einen PlayStation-Controller. Was sich Speedlink dabei gedacht hat, ist uns unklar. Ob ihr die Peripherie benötigt, müsst ihr anhand eurer Spielauswahl und eurer persönlichen Überzeugung beantworten. Mit einem Kauf kann man allerdings nichts falsch machen.

Eric Ebelt

T-Nchuk Wireless Adapter NW

HERSTELLER Thrustmaster **PREIS** ca. 20 €

Mit diesem Adapter könnt ihr euren Nunchuk zu einem drahtlosen Spielgerät umbauen. Der Platz für das Kabel (in einem eng bedachten Raum) ist mehr als nur knapp bemessen und man muss es stark knicken, damit es hineinpasst. Dafür liegt die Hardware gut in der Hand – zumindest wenn man große Hände hat. Kleine und normale Hände könnten Probleme mit der Bedienbarkeit bekommen – vor allem, weil man plötzlich ein ungewohnt schweres Gewicht in der linken Hand hält. Das Signal wird, wie der Name der Peripherie schon besagt, drahtlos an die Wii Remote gesendet – eine zeitliche Verzögerung ist uns im Test nicht aufgefallen. Den Signalempfänger müsst ihr unten in die Wii Remote stecken – das bedeutet, dass ihr die Schutzhüllen der Wii Remotes nicht zeitgleich verwenden könnt. Der Adapter benötigt zwei AAA-Batterien, welche im Lieferumfang enthalten sind. Für knapp 20 Euro ist die Hardware, hinsichtlich der Verarbeitung und Leistung, deutlich zu teuer.

Eric Ebelt

Controller Mini Stick

HERSTELLER Speedlink **PREIS** ca. 5 €

Der Controller Mini Stick von Speedlink ist ein aus zwei Teilen bestehender Aufsatz für eure Wii Remote. Ihr klemmt die Peripherie über das Steuerkreuz und den A- sowie B-Knopf. Anstatt des Steuerkreuzes habt ihr nun einen kleinen Joystick zu bedienen. Die Bedienung fällt allerdings sehr träge aus – mit dem Steuerkreuz wäre man wesentlicher flinker. Außerdem sind A- und B-Knopf schwieriger zu bedienen. Diese Peripherie kann man getrost vergessen – spart euch lieber das Geld und investiert es in etwas Sinnvolleres.

Eric Ebelt

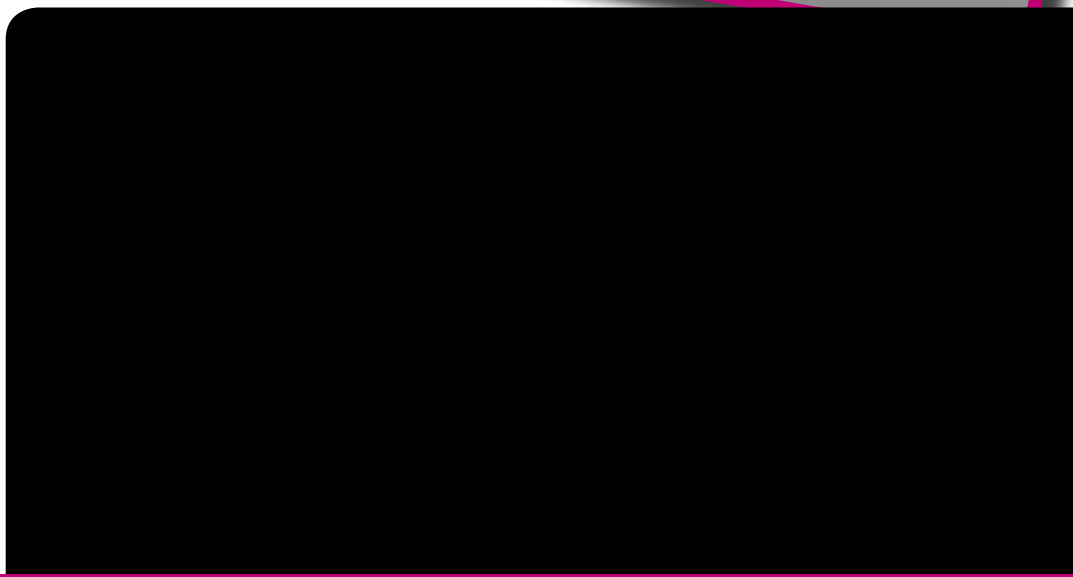
BENILA VOL.2

BERGISCHE NINTENDO LAN

Wir wurden von Patrick Brol, dem Mitorganisator der Bergischen Nintendo Lan Vol. 2, in die nicht weit von Düsseldorf entfernte Großstadt Solingen eingeladen - das ließen wir uns natürlich nicht nehmen!

Mit 20 Teilnehmern fiel das Zockertreffen, welches am Wochenende vom 5. - 7. Dezember 2008 stattfand, im Vergleich zur WiiMeet, NCON und Konsorten recht klein aus. Als Location diente ein häufig für Veranstaltungen genutztes Behindertenzentrum. Viele der Teilnehmer kannten sich bereits von anderen Lan-Partys und auch Michael Bitter, Organisator der N-Warp sowie der nächsten NCON, war vor Ort. Die Atmosphäre war somit ziemlich kollegial und von ruhigen Spielern bis hin zu der „leicht“ aggressiven Sorte, deren auffälliges Verhalten sogar mit der Kamera festgehalten wurde, war alles dabei. Letzteres war aufgrund des hohen Spielerniveaus der Gesamtheit nicht immer unverständlich, so mussten wir bei sämtlichen Turnieren eine Niederlage nach der anderen einstecken. Gespielt wurde neben den üblichen Kandidaten Mario Kart DS und Wii sowie Super Smash Bros. Brawl auch FIFA 09 auf Wii, Bomberman Blast und De Blob. Erstaunlich viele Preise wurden von Sponsoren wie Nintendo, Game-Legends oder EA bereitgestellt und selbst wer bei Turnieren stets den anderen unterlag, durfte sich am Ende über ein kleines Geschenkpäckchen freuen. Die Wahrscheinlichkeit, den Eintrittspreis von 20€ (14€ bei Mitbringung eines Fernsehers) wieder gut zu machen, war also alles andere als gering, wofür auch das gebotene Frühstück sorgte. Im nächsten Jahr wird die BeNiLa höchstwahrscheinlich erneut stattfinden – wir hoffen auf eine höhere Teilnehmerzahl!

Damian Figoluszka



Unsere Partner

NMAG 33 ERSCHEINT Mitte Januar

Redaktion NMag
Gartenstraße 29
14974 Ludwigsfelde
E-Mail leserpost@n-mag.de
Chefredaktion: Robert Rabe
Projektkoordinator: Robert Rabe
Redaktion Daniel Büscher, Eric Ebelt, Damian Figoluszka, Bettina Furian, Andreas Reichel, Björn Rohwer, Alexander Schmidt, Harald Wicht
Layout & Design: Jasmin Belima, Marcus Heibl
Online-Administration: Andreas Reichel

Anzeigen siehe Redaktionsanschrift

© NMag

Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Redaktion unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung der Redaktion unzulässig.

Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen kann die Redaktion trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in NMag erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt.

Du möchtest mmer auf dem Laufenden bleiben?
NMAG HOL DIR DEN NEWSLETTER