NMAG

Das kostenlose Nintendo-Magazin von Fans für Fans

Schockiert

DEADLY CREATURES
Vorschau

Reanimiert

NEW PLAY CONTROL
Vorschau

Importiert

KIRBY SUPERSTAR
Importtest

exklusiv angespielt

GTA: CHINATOWN WARS

Große Action auf kleinem Handheld

100% kostenlos

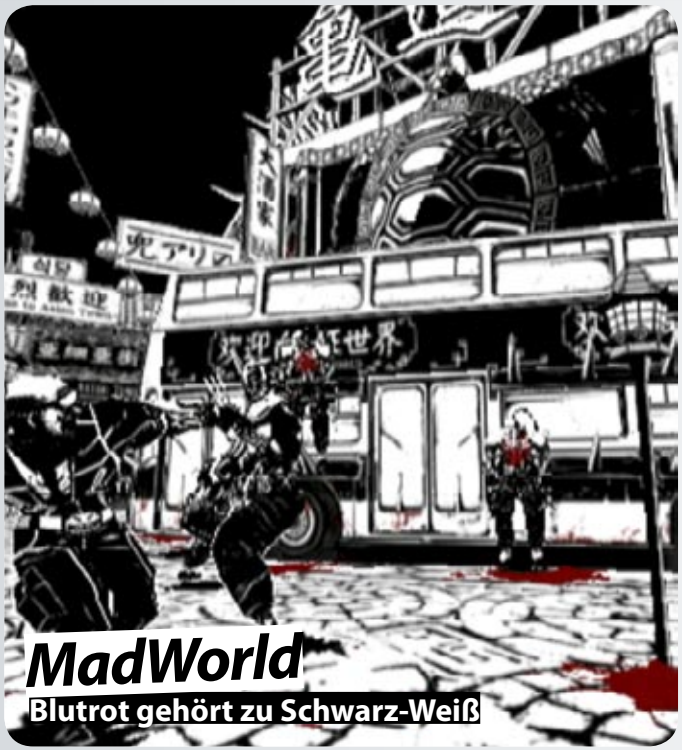
WILLKOMMEN!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

nicht oft hat man als Redaktion eines Videospiel-Magazins so viele Freiheiten bei der Gestaltung einer Ausgabe wie im Januar. Natürlich haben wir uns nicht auf den wenigen Neuerscheinungen ausgeruht, sondern waren fleißig am Recherchieren und Ausweiten unseres Horizonts zugange: neben diversen Previews zu vielversprechenden Titeln wie Kingdom Hearts 358/2 Days oder Vampires Dawn gibt es deshalb in dieser ePaper-Ausgabe einen Ausblick auf die New Play Control-Reihe. Von Rockstar Games wurden wir dieser Tage außerdem nach München eingeladen, wo wir Hand an den potenziellen DS-Kracher GTA: Chinatown Wars anlegen konnten.

Besondere Aufmerksamkeit hat mit Sicherheit auch das bereits in der letzten Ausgabe an dieser Stelle erwähnte MadWorld verdient. Auch wenn wir die extreme Gewaltdarstellung nicht verherrlichen wollen: Producer Atsushi Inaba bescherte uns bereits mit Perlen wie Okami und Viewtiful Joe unvergessliche Stunden bester Unterhaltung – da liegt es nahe, dass man von seinem neuesten Projekt Ähnliches erwarten darf. Mit Sega fand das in Osaka ansässige Entwicklerstudio Platinum Games außerdem einen Publisher, der der Kreativität dieser Leute keine Grenzen setzen möchte. Deshalb: unbedingt reingucken!

euer NMAG -Team



MadWorld

Blutrot gehört zu Schwarz-Weiß

Secret of Mana

Ein Held auf der Suche nach den acht Mana-Samen, die dem Schwert seine Kraft zurückgeben sollen

Schnellfinder

Mit einem Klick auf der richtigen Seite

Redaktionsseite
Wie wir testen

VORSCHAU
Grand Theft Auto: Chinatown Wars
MadWorld
Deadly Creatures
New Play Control:
Pikmin
Mario Power Tennis
Donkey Kong: Jungle Beat
Metroid-Prime 1&2
Chibi-Robo!
Kingdom Hearts: 358/2 Days
Vampires Dawn
Kirby Super Star Ultra

TEST
Wii
Bolt: Ein Hund für alle Fälle
RTL Biathlon 2009
WiiWare
ArtStyle:
Orbient
Rotohex
Cubello
Virtual Console
Secret of Mana
DS
Herr der Ringe:
Die Eroberung
Mein Chinesisch Coach
Ducati Moto
Hardware

FEATURE
Special: Nintendo Power
Partnerseite
Impressum

Nie wieder eine Ausgabe verpassen!

NMAG

HOL DIR DEN NEWSLETTER

FAKTEN DER REDAKTION

Andreas Reichel

Minderheiten-Beauftragter
Liest gerade: Einführung in die Elektrotechnik
Zuletzt gesehen: einen Haufen Suchbäume...
Traumziel: Willy Wonkas Schokoladenfabrik
Kaffee oder Tee: Es lebe der Milchschaum!
Lebensweisheit: Wer sagt, es gäbe keine doofen Fragen?

Robert Rabe

Studentischer Mitarbeiter
Liest gerade: Märchen von Beedle dem Barden
Hört gerade: Setting up Sunday - Meg&Dia
Traumziel: Antillen
Kaffee oder Tee: Kakao!! - im Zweifel Krümeltee
Lebensweisheit: Was du heute kannst besorgen, schafftst du locker auch noch morgen.

Jasmin Belima

Kreative Mitarbeiterin
Spielt gerade: Animal Crossing
Zuletzt gesehen: Teneriffa Reisebroschüren
Traumziel: Hawaii
Kaffee oder Tee: Tee - aber bitte nicht zu heiß!
Lebensweisheit: Alles hat ein Ende, nur die Wurst hat zwei!

Marcus Heibl

Verfechter der Gestaltungsgrundprinzipien
Hört gerade: Seven Nation Army - White Stripes
Liest gerade: Im neuen MacBook
Traumziel: New York
Kaffee oder Tee: Beides
Lebensweisheit: Gib jedem Tag die Chance, der schönste deines Lebens zu werden!

Harald Wicht

Testender Forenkönig
Liest gerade: Dead Sexy
Zuletzt gesehen: Knuddelige Maine-Coon-Katzen
Traumziel: California
Kaffee oder Tee: Kaffee. Anderes ist mir Latte!
Lebensweisheit: Hakuna Matata

Emanuel Liesinger

Der irre Wiederkehrer
Spielt gerade: Rockband 2 (noch immer...)
Zuletzt gesehen: Dexter Season 3
Traumziel: Meine Küche... Hunger
Kaffee oder Tee: Man kanns doch mischen?
Lebensweisheit: Lebe jeden letzten Tag, als wäre es dein übernächstes Gestern!

Bettina Furian

Testende Traumtänzerin
Spielt gerade: Guitar Hero und Mario Kart
Hört gerade: Mario Galaxy-Soundtrack
Traumziel: Deutschland
Kaffee oder Tee: Schwarz, Kaffee oder Tee
Lebensweisheit: Ich bin ich und alle anderen sind Friseure.

Damian Figoluszka

Unerschrockener Tester
Liest gerade: Millionär von Tommy Jaud
Zuletzt gesehen: Verzwickte Fälle in Dr. House
Traumziel: Los Angeles
Kaffee oder Tee: Tee - schön fruchtig und süß
Lebensweisheit: Carpe Diem

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.

Entwickler Rockstar Leeds
Publisher Take 2 Interactive
Genre Action
Termin 20. März 2009

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

NMAG Hands On

Eintrag ins NMag-Tagebuch: Wir klingeln bei Rockstar Games in München, genießen Kaffee schlürfend eine Präsentation zu einer fast fertigen Version von GTA: Chinatown Wars, legen selbst Hand an und bekommen dabei die Kinnlade kaum vom Boden. Das Tagebuch ist fiktiv, das geschilderte Erlebnis erfreulicherweise nicht!

INFO AM RANDE

Im Spiel kann ein PDA mit vielen Funktionen genutzt werden.

Huang kann zwar schwimmen, aber nicht tauchen.

Ein Tag im Spiel dauert etwa 30 Minuten.

An der Entwicklung sind zweimal mehr Menschen beteiligt, als es bei der PSP-Portierung von GTA: Liberty City Stories der Fall war.

Die GTA-Reihe konnte sich bereits über 80 Millionen Mal verkaufen.

Es handelt sich um das erste DS-Spiel, das in England eine 18er-Freigabe erhalten hat.

Unsere Erwartungen an das Spiel waren nicht sonderlich hoch, denn neben raren Informationen und einigen weniger beeindruckenden Screenshots gab es nicht einmal Videomaterial zur bisher größten Überraschung dieses noch recht jungen Jahres zu sehen. Doch wir können euch schon jetzt versichern: Die Entwickler von Rockstar Leeds dürfen sich auf zahlreiche Lobeshymnen freuen.

Will Smith in der Hauptrolle?

Was hat Hollywoodstar Will Smith mit China, geschweige denn GTA gemeinsam? Im Grunde recht wenig, doch wer Huang Lee, den aus China stammenden Hauptcharakter aus GTA: Chinatown Wars einmal erlebt, wird feststellen, dass die optischen Ähnlichkeiten zum „Man in Black" immens sind. Doch der Chinese fliegt nicht nach Amerika, um eine Karriere als Schauspieler zu starten: Er möchte den Tod seines Vaters rächen und seinem Onkel ein in der Familie hochgeschätztes und angeblich seit Generationen bestehendes Familienerbstück übergeben - ein Schwert. Leider läuft es in Amerika alles andere als geplant und so wird er angeschossen, verliert sein Schwert und hinzu kommt der Drogenhandel, in den er sich als Mitglied einer Triaden-Familie stürzt.

Liberty City, eine Stadt voller Überraschungen

Nur wenige DS-Spiele bieten eine frei erkundbare, üppige Oberwelt. GTA: Chinatown Wars gehört dazu und setzt auf der Plattform Maßstäbe: Die Stadt besteht aus über 800.000 Zeilen Programmcode, was für einen DS-Titel äußerst außergewöhnlich ist, beinhaltet sämtliche Stadtbezirke aus GTA 4 mit Ausnahme von Alderney und bietet dem Spieler sehr viel Leben auf den Straßen. Dazu gehört auch das Verkehrsaufkommen, welches je nach Gebiet und Tageszeit variiert. Grafisch hat man ein Mittelding aus GTA 2 und GTA 3 geschaffen: Zwar seht ihr Liberty City in Comicgrafik aus einer isometrischen Sicht von oben, doch die lebendige Stadt ist komplett dreidimensional, die Kamera lässt sich drehen und zoomt an bestimmten Stellen hinein bzw. heraus. Es scheint, als habe man eine perfekte - und sehr ansehnliche - Grafik-Engine für einen DS-Ableger von GTA entwickelt. Fehler der Computerintelligenz möchten wir zwar anmerken, allerdings sollte man bedenken, dass es sich noch nicht um die finale Fassung handelte. »

!

In einigen Punkten sollte ihr euch das Spiel keinesfalls zum Beispiel nehmen, dazu gehört neben der Gewalt selbstverständlich auch der Drogenhandel. In der Großstadt sind an vielen Ecken Überwachungskameras versteckt, deren Zerstörung für das Erreichen der „100%"-Marke notwendig ist. Strategie ist dabei jedoch vonnöten: Wo die Wahrscheinlichkeit erwischt zu werden hoch ist, erhaltet ihr mehr Kohle für euren „Stoff". Den Einkauf solltet ihr in jenen Gebieten logischerweise nicht tätigen. Was die Entwickler dazu treibt, dem Drogenhandel im Spiel eine solch wichtige Rolle zu geben, ist uns nicht bekannt. Nicht vergessen: Es ist nur ein Spiel!

Drogenhandel in Liberty City

Kombination aus neu und alt

GTA-typische Elemente werden Fans an jeder Ecke des Spiels finden. Selbstverständlich dürft ihr wieder Fahrzeughaltern ihren fahrbaren Untersatz entwenden, euch von der Polizei verfolgen lassen und so euer Fahndungslevel erhöhen oder beispielsweise als Taxifahrer oder Ordnungshüter nebenbei etwas Kohle scheffeln. Gesteuert wird hauptsächlich auf klassische Weise mit Steuerkreuz und den Buttons, doch was wäre das für ein gut umgesetzter GTA-Ableger für den DS, wenn nicht auch Touchscreen und Mikrofon zum Einsatz kämen? Letzteres wird beispielsweise für das Rufen eines Taxis durch einen kurzen Pfiff genutzt. Der druckempfindliche Bildschirm kommt bei diversen Aufgaben zum Einsatz: Ihr dürft Waffen zusammenbauen, Benzin in Flaschen füllen (Herstellen von Molotow-Cocktails) oder für eine coole Tätowierung sorgen. Landet ihr einmal mit eurem Fahrzeug im Wasser, muss der Touchscreen angetippt werden, um so die Windschutzscheibe zu zerstören. Spielereien dieser Art sind Teil des Spiels und sorgen für viel Laune.

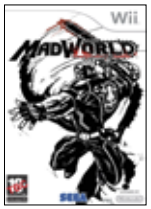
Hoffnungsträger im Action-Genre

GTA: Chinatown Wars kann schon jetzt als ein wahrer Überraschungshit bezeichnet werden. Es handelt sich dabei tatsächlich um eine völlige Neuentwicklung eines GTA-Spiels exklusiv für eine Nintendo-Plattform. Man merkt von der ersten Sekunde an, dass ein erfahrenes Team am Werke war. Wir sind optimistisch, dass die kleinen technischen Fehler noch ausgemerzt werden und uns ein rundum gelungener Actionkracher erwartet, wie man ihn nicht auf dem DS erwartet hätte. Volljährige Hardcore-Spieler dürfen sich auch heute noch über eine DS-Ankündigung freuen!

Damian Figoluszka

grand theft auto CHINATOWN WARS

Ein Ausnahmetitel auf dem DS mit reichlich Potential!



Entwickler Platinum Games Inc.
Publisher SEGA
Genre Action
Termin März 2009 (nicht in Deutschland)

MADWORLD

Kettensägen, Baseballschläger, S-Bahnen, Limonadeflaschen – MadWorld betreibt Zweckentfremdung im großen Stil!

Bevor wir inhaltlich weiter machen, möchten wir zunächst alle USK-Mitarbeiter und Pazifisten bitten, zur nächsten Seite zu blättern. All jenen mit ausgeprägter sadistischer Ader sei gesagt: MadWorld wird euch reichlich Spaß bringen, wenn ihr Mitte März zum Import aus dem deutschsprachigen Ausland greift - in Deutschland wird der Titel aufgrund der exzessiven Gewaltdarstellung nicht erscheinen.

„Zweckentfremdung ist Kunst" *Joseph Beuys*

Wir haben die Metzel-Orgie bei SEGA jüngst selbst angespielt und konnten dem Spiel, mit eben jener oben genannter Voraussetzung, einiges abgewinnen. Im Wesentlichen lässt sich das Spiel so beschreiben: Euer Alter Ego zieht durch die Welt und hat die dankenswert simple Aufgabe Monstern den Garaus zu machen. Und das kann hier zum Kunststück werden. Je mehr Straßenschilder in den Schädel gerammt werden, desto mehr Punkte gibt es, in Blutwalzen oder durch schlichte „Schubser" vor die S-Bahnen lässt sich die Bewertung weiter in die Höhe treiben. Unterschiedliche Waffen, wie die in keinem Splatter-Game fehlende und allseits geschätzte Kettensäge oder bezackte Baseballschläger, erlauben Kombos. Kombos im Sinne von: Man fülle ein Monster mit „Pogo-Pop"-Limonade ab und befördere es anschließend mit einem beherzten Wurf ins Nirwana. Angeblich aufgrund des extremen Konsums von Kohlensäure werden bei diesen Flügen Rekordweiten erzielt – was die Kreativen in den Studios von Platinum Games während der Ideenfindung für das Spiel konsumiert haben, sei an dieser Stelle einmal hingestellt...

Schwarz-Weiß trifft rote Suppe

Stilistisch erinnert MadWorld sehr an Sin City oder Killer 7. Das gesamte Spiel ist in Schwarz-Weiß gehalten, mit Ausnahme der knallroten Körperflüssigkeit. Dem gedankt macht das Spiel auf technischer Seite einen wirklich guten Eindruck und lässt trotz der beschränkten Möglichkeiten der Wii keine Wünsche offen.

Großes Fragezeichen für uns während des Anspielens war: „Kann MadWorld länger als zwei Stunden bei der Stange halten? Wird das nicht schnell öde?" Die endgültige Frage darauf werdet ihr in unserem Test im März finden, aber zumindest die Weichen für Abwechslung scheinen durch wechselnde Level-Themen gestellt. Von uns angezockt wurden ein Asia-Level, ein Bahnhof und ein schlichtes (Verdresch-)Tutorial.

Robert Rabe

NMAG Hands On

Schnipp, Schnapp, Jugendfreigabe ab!

DEADLY CREATURES

Die Rainbow Studios schicken eine Tarantel und einen Skorpion in den Kampf gegen feindliche Krabbeltiere

Entwickler Rainbow Studios
Publisher THQ
Genre Action
Release 13. Februar 2009

Bereits Mushroom Men hat eindrucksvoll gezeigt, wie ein Spiel in der Miniaturperspektive zu funktionieren kann. Verbindet man das mit Filmen wie Arac Attack, so entsteht Deadly Creatures, ein Spiel der bisher eher unbekannten Rainbow Studios. Im Spiel schlüpft man in die Haut einer Tarantel oder eines Skorpions, trotzt den Gefahren der Wüste und erlebt eine Geschichte, die nicht zuletzt dank Synchronsprechern wie Dennis Hopper und Billy Bob Thornton aus Hollywood stammen könnte.

Das doppelte Krabbeln

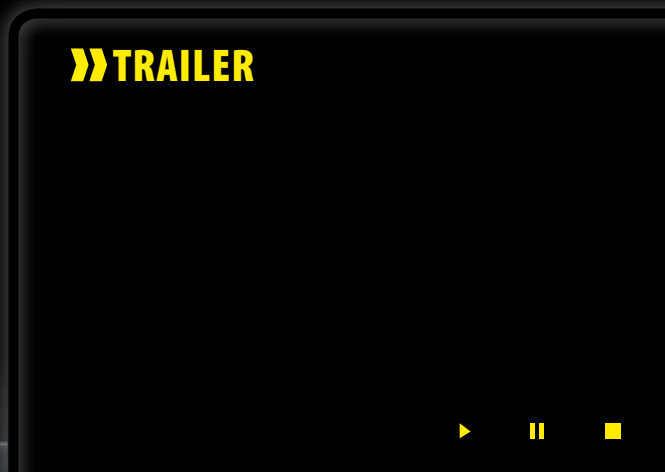
Die Steuerung der beiden Einheiten variiert stärker, als man es zunächst erwarten würde. Während sich der Skorpion mit brutalen Schwanz- und Zangenangriffen per Wiimote gegen die drohende Gefahr durch Eidechsen und Schlangen verteidigt, geht es bei der Tarantel darum, möglichst unentdeckt zu bleiben. Dafür kann die Tarantel ihre per Wiimote gesponnenen Netze als Brücke nutzen um die trickreichen Levels zu überwinden.

Deadly Mushroom

Abgesehen von der Grafik scheinen sich Deadly Creatures und Mushroom Men auf einer spielerischen Ebene zu bewegen. Durch geschickt eingesetzte Kameraschwenks und atmosphärische Soundeffekte ist das Spiel perfekt in Szene gesetzt. Dafür hat man beim Soundtrack gespart, was aber bisher sogar positiv wirkt.

Emanuel Liesinger

Arachnisches Gameplay, man darf gespannt sein



NEW PLAY CONTROL

Als Nintendo auf der E3 2008 ankündigte, dass sie alte Gamecube-Spiele auf der Wii neu auflegen wollen, war der Aufschrei in den Internetforen groß. Von Ausbeutung, Einfallslosigkeit und einer künstlichen Verbesserung des Wii-Line-Ups war die Rede. Die Entwickler sollten neue Spiele entwickeln und ihre Zeit nicht mit den Quellcodes alter Spiele verschwenden. Dabei wird oft vergessen, dass für eine Portierung nur sehr wenige Entwickler notwendig sind und die neue Steuerung das Gameplay verbessern kann. Die Spiele unterstützen nun auch 16:9 und wurden teilweise leicht modifiziert. Alle Spiele sollen zum Budgetpreis angeboten werden. Ob sich die Neuauflagen der Gamecube-Klassiker auch für Besitzer der Originale lohnen, erfahrt ihr in unserer Vorschau.

PIKMIN

Entwickler Nintendo **Publisher** Nintendo **Genre** Strategie **Termin** 06. Februar 2009

Manch einer erinnert sich noch daran, als 2001 ein neues Nintendo-Franchise das Licht der Welt erblickte. Es hörte auf den Namen Pikmin und verzauberte mit seinem ungewöhnlichen Szenario, toller Grafik und unvergleichlichem Gameplay schnell die Herzen der Nintendofans. Einzig die Zeitbeschränkung wurde stark kritisiert. Ein Umstand, den sich Nintendo für die Portierung auf die Wii zu Herzen genommen hat, denn ihr könnt nun zu einem früheren Tag zurückreisen und ihn einfach von neuem spielen. Dabei wird aber jeder Tag, den ihr danach gespielt habt, wieder gelöscht. Die neue Steuerung, bei dem ihr die Wiimote als Cursor benutzt, funktioniert aber nur geringfügig besser als die alte Gamecube-Steuerung. Besitzer des Originals können die Neuauflage also getrost ignorieren.

Alexander Schmidt

MARIO POWER TENNIS

Entwickler Camelot Software Planning / Nintendo **Publisher** Nintendo **Genre** Sport **Termin** März 2009

Direkt nach der Präsentation der Wiimote dachten viele Spieler an Mario Tennis, doch Nintendo blieb bis heute hart. Während andere Mario Sports-Teile fortgesetzt wurden, ließen die zwei von Camelot entwickelten Reihen Tennis Golf bisher auf sich warten. Zumindest auf der Seite des Tennis gibt es mit der Neuauflage von Mario Power Tennis einen Lichtblick. Die Steuerung orientiert sich an der von Wii Sports, ob sich der Charakter im Gegensatz zum Original selbstständig bewegt, ist noch nicht bekannt.

Emanuel Liesinger

NEW PLAY CONTROL

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Entwickler Nintendo EAD Tokyo **Publisher** Nintendo **Genre** Jump'n'Run **Termin** TBA

Donkey Kong Jungle Beat war das Erstlingswerk der Super Mario Galaxy-Entwickler in Nintendos Tokyo-Studio, und st eht Marios neuestem Abenteuer in nichts nach. Grandioses Leveldesign und geniale Steuerung mit den Bongo-Controllern machten das Spiel 2005 kaufenswert. Auf die Bongosteuerung wird auf der Wii verzichtet – dafür wurden bestehende Level optimiert und sogar neue hinzugefügt. Die traditionellere Steuerung konnte uns beim Test noch nicht so überzeugen wie die des Originals, trotzdem sollte man auf jeden Fall einen Blick wagen.

Emanuel Liesinger

CHIBI-ROBO!

Entwickler skip Ltd. / Nintendo **Publisher** Nintendo **Genre** Adventure **Termin** TBA

Das von Shigeru Miyamoto produzierte Abenteuer rund um den kleinen Haushaltsroboter Chibi-Robo und seinen Begleiter Telly Vision begeisterte schon 2006 die Kritiker. Leider erschien es recht spät im Lebenszyklus des GameCubes und bekam deshalb nicht die Aufmerksamkeit, die es verdient gehabt hätte. Grund genug für Nintendo um es auf der Wii neu zu versuchen. Zur Steuerung ist leider noch nichts bekannt, diese wird sich aber, abgesehen von ein paar Bewegungen, etwa fürs Polieren, wohl nicht großartig ändern. Eine Veröffentlichung in Europa ist, nachdem der DS-Titel Park Patrol hierzulande nicht erschien, leider eher unwahrscheinlich.

Emanuel Liesinger

METROID PRIME 1 & 2

Entwickler Retro Studios / Nintendo **Publisher** Nintendo **Genre** Firt-Person-Adventure **Termin** TBA

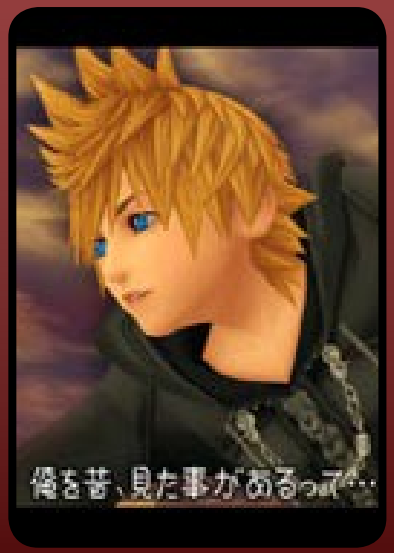
Viele sehen die Metroid Prime-Reihe als einen Meilenstein der Videospielgeschichte, da sie nicht nur die Metroid-Reihe erfolgreich in die dritte Dimension katapultierte, sondern auch ein aufregendes neues Genre gründete: das First-Person-Adventure. Eine sehr große Welt, riesige Bossgegner und eine packende Atmosphäre sind nur einige Vorzüge der Reihe. Dank der neuen Wii-Steuerung verspricht das Abenteuer nun noch intensiver zu werden. Da die Titel noch nicht einmal in Japan erschienen sind, kann über die Steuerung nur spekuliert werden, wir vermuten aber, dass die Steuerung vom neuesten Teil der Serie übernommen wird.

Alexander Schmidt

KINGDOM HEARTS: 358/2 DAYS

Wer Kingdom Hearts noch nicht gespielt hat, sollte dies schnellstens nachholen - nicht nur, weil dieses Spiel mit zum besten gehört, was Sonys altgediente Konsole zu bieten hat.

Entwickler h.a.n.d.
Publisher Square Enix
Genre Action-Adventure
Termin Februar 2009 (Japan)



Ohne Kenntnis der Vorgänger werdet ihr auch höchstwahrscheinlich der Story in Kingdom Hearts 358/2 Days nicht vollends folgen können. Diese ist nämlich eng verwoben mit den vorherigen Teilen, startet mit dem Ende von Kingdom Hearts, beleuchtet Hintergründe aus Chain of Memories und reicht bis in die Gefilde von Kingdom Hearts II. Der Hauptcharakter ist dieses Mal Roxas. Eine weitere wichtige Rolle soll dem neuen Charakter Xion zukommen, die die Organisation XIII um ein zusätzliches Mitglied erweitern wird.

Einer für alle, alle für einen

Im Singleplayer-Modus erwarten einen zwar hauptsächlich bereits bekannte Levels, doch ließ Tomohiro Hasegawa, Co-Director des Spiels, bereits durchblicken, dass durch unterschiedliche Arten der Spielweise für Abwechslung gesorgt wird. Ansonsten bleibt spielerisch aber vieles beim Alten: der Touchscreen wird kaum eine Rolle bei der Steuerung spielen, dafür machte die Anzahl der Buttons den Entwicklern Probleme. Wie das Ganze letztendlich gelöst wurde, können Japaner und Importeure bereits im Februar begutachten. Spricht man so explizit vom Singleplayer-Modus, so muss es natürlich auch den ergänzenden Multiplayer-Modus dazu geben: dieser ist jedoch nicht in die Story eingebunden, sondern wird Missionen für bis zu vier Spieler beinhalten. Dieses Feature ist auf kurzweiligen Spielspaß ausgerichtet und wird Belohnungen in Form von Items und vermutlich auch in die Story übertragbare Level-Ups geben. Als spielbare Charaktere sind bisher die Mitglieder der Organisation XIII bestätigt worden, die allesamt unterschiedliche Waffen und Fähigkeiten besitzen.

Three-Five-Eight Days over Two – bitte was?

Was es mit dem verwirrenden Titel auf sich hat, wird sich dem Spieler laut Tetsuya Nomura, der wie bei allen vorangegangen Teilen der Serie die leitende Position bei der Entwicklung innehat, erst gegen Ende des Spiels eröffnen. Im Sommer soll das PSP-Game Birth by Sleep, das die Vorgeschichte zu Kingdom Hearts erzählen wird, dem DS-Spiel folgen. Das Handy-Game Kingdom Hearts coded, das Soras Zwischenstopp in der Datenwelt zum Thema hat, wurde dagegen bereits im November in Japan veröffentlicht.

Daniel Büscher

Hoffentlich kommt dieser Titel zügig nach Europa!

INFO AM RANDE

In Japan wird es anlässlich der Veröffentlichung von 358/2 Days eine DSi-Version im Kingdom Hearts-Design geben, die zusammen mit dem Spiel im Bundle verkauft wird.

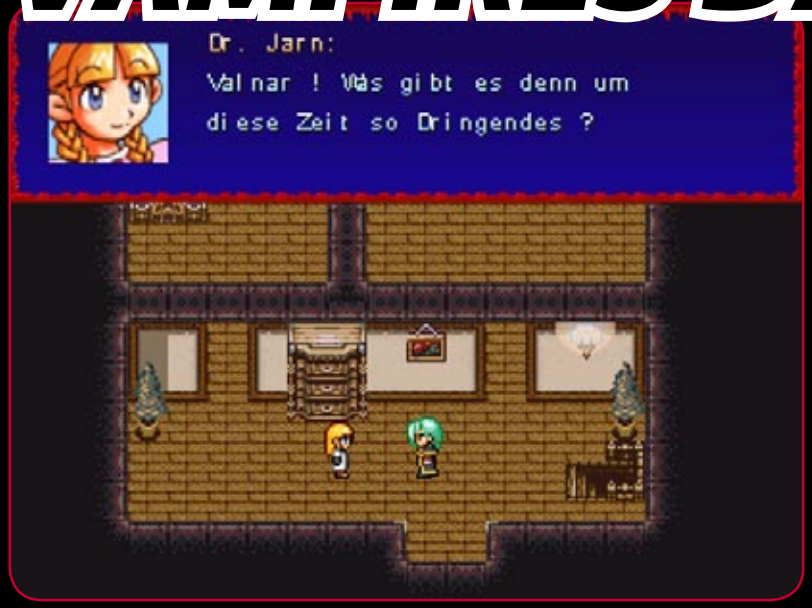
Bereits in Chain of Memories gab es einen Multiplayer-Modus: über das Link-Kabel konnten sich Spieler mit ihren Kartendecks duellieren.

358/2 Days findet zeitgleich zu Soras einjähriger Schlafphase statt, jedoch spielte man ja bereits in Kingdom Hearts II die letzten sieben Tage des Jahres – kommt daher vielleicht der Titel 358/2 Days?

Entwickler ClockStone
Publisher unbekannt
Genre Rollenspiel
Termin tba

VAMPIRES DAWN

Es wird düster auf dem DS



Die Screens stammen aus der PC-Version

INFO AM RANDE
ClockStone arbeitet bei der Erstellung eines eigenen Scores mit dem Münchner Unternehmen Remote Control Productions zusammen. Die Firma wurde u. a. von Hans Zimmer gegründet, der besonders durch seine Musikstücke zu bekannten Filmen wie König der Löwen, Gladiator oder Fluch der Karibik bekannt ist.

Durch die professionelle Portierung könnte das Spiel erstmals in einer anderen Sprache als der deutschen erscheinen.

Die Infos, die Mitte Dezember von dem österreichischen Entwicklerstudio ClockStone veröffentlicht wurden, waren spärlich - doch schon jetzt kann man sagen: sollte diese Portierung nicht total in den Sand gesetzt werden, rollt mit Vampires Dawn ein RPG der Extraklasse auf uns zu. Das Erstaunliche an dieser Nachricht ist, dass das originale Vampires Dawn nicht etwa von professionellen Entwicklern entwickelt und von professionellen Publishern gepublisht wurde – es entsprang dem kreativen Kopf eines damaligen Hobby-Entwicklers. Alexander „Marlex“ Koch stellte 2002 mit seinem RPGMaker-Projekt die Szene auf den Kopf. Inzwischen sind sieben Jahre vergangen, das Spiel wurde als Beilage diverser Videospielzeitschriften veröffentlicht und bekam zwei Nachfolger spendiert, von denen einer als kommerzieller Handy-Titel entwickelt wurde.

Für immer Vampir

Der unglaubliche Erfolg des Spiels selbst außerhalb der RPGMaker-Fangemeinde ist in weiten Teilen der Story und Atmosphäre des Spiels zuzutragen: Im Mittelalter einer fiktiven Welt wähnen sich die Menschen nach den Vampir-Kreuzzügen in Sicherheit vor den Blutsaugern. Doch dass diese nicht gänzlich ausgerottet wurden, muss der junge Valnar Darnus am eigenen Leib erfahren. Nicht nur wird eines Nachts seine Freundin auf grausame Weise in einer Höhle unweit des Dorfes getötet, der Vampir Asgar macht ihn auch noch zu seinesgleichen, um ihn für seine eigenen Zwecke zu benutzen. Fortan ist Valnar von seinen Gedanken geplagt: als Vampir muss er zwangsläufig Blut trinken um bei Kräften zu bleiben, sich vor den Menschen verstecken – und dann ist da ja noch die Geliebte Asgars…

Gut oder Böse?

Die Charakterentwicklung ist ein zentrales Element des Spiels und kann von euch umfassend beeinflusst werden – je nach Verhalten eurer Umwelt gegenüber bekommt ihr am Ende des Spiels eines von mehreren Enden zu Gesicht. Aufgrund der für RPGMaker-Projekte typischen Nutzung von urheberrechtlich geschütztem Material wird ein Problem bei der Umsetzung darin bestehen, bestimmte Inhalte auszutauschen, ohne das ursprüngliche Flair des Spiels zu zerstören. Wir sind gespannt und erwarten ein Highlight für Rollenspiel-Freunde!

Daniel Büscher

Potenzieller Megahit mit vielen Fragezeichen

Entwickler HAL Laboratories
Publisher Nintendo
Genre Jump'n'Run
Termin TBA

KIRBY SUPER STAR ULTRA

NMAG importiert

Nachdem der für die portablen Kirby-Teile zuständige Developer Flagship nach Kirby: Mausattacke geschlossen wurde und HAL scheinbar noch immer an der Wii-Fassung von Kirbys Abenteuern sitzt, hatte keiner so schnell mit einer Rückkehr der bunten Knutschkugel gerechnet – doch Nintendo beweist das Gegenteil!

Port? Remake?

Nintendo liebt es ja bekanntlich seine Klassiker auf anderen Konsolen neu aufzulegen – so launchte der DS schon mit Super Mario 64 und später folgten Ports von Diddy Kong Racing sowie Fire Emblem. Wieso sollte also nicht auch Kirby ein Remake bekommen – vor allem, wenn man bedenkt, dass Kirby Super Star einer der letzten SNES-Titel war und dementsprechend wenig Aufmerksamkeit zugesprochen bekam.

Pop Star enhanced

Das Interessanteste am neuen Kirby-Teil dürfte wohl der Spielaufbau sein. Anstatt einer großen Story enthält das Spiel mehrere kurze Spiele, von welchen jedes seine besondere Eigenart hat. So ist das erste Minispiel ein Remake von Kirbys Dreamland, grafisch aufpoliert und mit Kirbys Kopier-Fähigkeit, welche zum damaligen Zeitpunkt noch nicht entwickelt war, während etwa in einem weiteren Modus Meta Knight durch Pop Stars Welten gesteuert werden kann. Der Touchscreen kommt dabei nur minimal zum Einsatz, gerade in den Minispielen, welche leider etwas schlechter abschneiden als die der anderen Kirby-Titel, wird er exzessiver genutzt.

Pyo!

Dafür werden die Wireless-Fähigkeiten des Nintendo DS umso mehr genutzt! Im Spiel ist es Kirby möglich, eingesaugte Gegner als zweiten Spieler wiederzuerwecken, welcher dann am DS eines Freundes gesteuert werden kann. Und hier zeigt HAL eine geniale Möglichkeit Einzelkarten-Mehrspieler-Modi trotz zu großer Datenmengen zu erlauben: Ist nur ein Spiel vorhanden, wird auf den zweiten DS nur ein Steuerungsprogramm übertragen – der zweite Spieler muss auf den Bildschirm des Hosts schauen und steuert seine Figur kabellos. Klingt zwar etwas umständlich, funktioniert aber ausgezeichnet!
Insgesamt hat HAL mit diesem Spiel durch Hinzufügen neuer Features und Modi mehr als nur einen Port geschaffen, und selbst diejenigen, die das Original bereits kennen, dürfte dieses Spiel interessieren. Das einzige wirkliche Manko ist, dass das gesamte Spiel wieder mal etwas zu leicht ausfällt.

Emanuel Liesinger

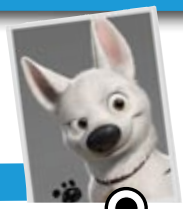
Pink, rund und lustig wie immer!

ENTWICKLER Avalanche Software
PUBLISHER Disney Interactive
GENRE Jump'n'Run
USK ab 12 Jahren
PEGI 7+
PREIS ca. 50 €

ENTWICKLER Altron
PUBLISHER Disney Interactive
GENRE Jump'n'Run
USK ab 12 Jahren
PEGI 7+
PREIS ca. 50 €

INFO AM RANDE
Der gemalte Blitz (Englisch: Bolt) auf Bolts Fell soll seine übernatürliche Stärke symbolisieren.

BOLT: EIN HUND FÜR ALLE FÄLLE



Jetzt soll ein „Superhund" mit hohem Niedlichkeitsfaktor etliche Filmfans verzaubern - nicht nur Filmfans...

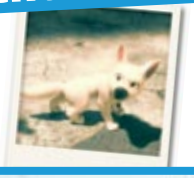
Auch die Videospielgemeinde lernt den Vierbeiner kennen und darf mit Superkräften, wie dem Laserblick oder Superwuff, die Welt unsicher bzw. sicher machen. Im Animationsfilm stand die Entführung von Pennys Vater lediglich im „fiktiven" Drehbuch (siehe Extrakasten), im Spiel wird sie bittere Wahrheit!

Ein Fall für den Superhund

Ihr dürft sowohl in Pennys Haut als auch in Bolts Fell schlüpfen und die Sache strategisch bzw. chaotisch angehen. Gesteuert wird mit Wiimote und Nunchuk wider Nintendos Wii-Prinzip hauptsächlich klassisch mit fast schon überladenen Tasten. Zwar lernt ihr im Laufe des recht kurz ausgefallenen Abenteuers viele coole Kombos kennen, doch der lineare Spielablauf mit arg eingeschränkter Bewegungsfreiheit trübt den Spielspaß teils enorm. Actionreiche Kämpfe und diverse Minispiele halten nur kurz bei Laune. Gepaart mit einer unspektakulären Technik ergibt das in summa ein im besten Falle durchschnittliches Action-Jump'n'Run.

Damian Figoluszka

Der Hundeblick funktioniert nicht immer



Die Belohnung für den kleinen Racker bleibt aus

Beschützer der Hosentasche

Auch das Bolt-Abenteuer aus dem Hause Altron für den Dual Screen kommt an den kurzweiligen Film nicht heran. Die Hosentaschen-Version kann allerdings in einigen Aspekten punkten: die zugegebenermaßen altbacken wirkende Story wird besser ins Spiel integriert als beim großen Bruder, die Grafik befindet sich auf mittlerem bis hohem DS-Niveau und es darf auch zu zweit gespielt werden, selbst ein WiFi-Modus ist vorhanden. Doch auch diese Fassung rund um den kleinen Actionstar fällt im Wesentlichen leider zu linear aus, dabei sind die Ansätze gar nicht so schlecht.

Bolt auf der großen Leinwand

- *bekannte Filmcharaktere*
- *zu linear*
- *nur für Solospieler*

4 von 10

- *klasse Attacken*
- *keine lange Spieldauer*
- *hakelige Steuerung*

5 von 10

NMAG
COMMUNITY
MELD DICH An.!
Die NMAG-Community.
...Hier kommen wir zur Sache!

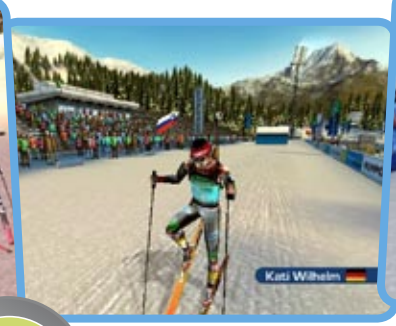
RTL BIATHLON 2009

ENTWICKLER 49Games
PUBLISHER RTL Sports
GENRE Wintersport
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 50 €

Wer den Biathlon-Sport schon immer selbst betreiben wollte, darf den Anfang in virtueller Form - aber erstaunlich realistisch - auf Nintendos Wii wagen. In diesem Spiel kommt ein Großteil eurer Wii-Hardware zum Einsatz: die Bewegungen der Wiimote und des Nunchuks lassen den Athleten laufen, wenn ihr im Besitz eines Balance Boards seid, dürft ihr damit lenken und wer das letzte Quantum Realismus benötigt, darf auch den Wii-Zapper nutzen. Trotz dieser außergewöhnlichen Spielsteuerung möchten wir unseren Lob an die Entwickler in Grenzen halten, denn die Kollisionsabfrage ist teilweise sehr fragwürdig und ihr bekommt zu keiner Zeit zu sehen, wie ein Athlet in den Schnee stürzt. Auch grafisch wäre mehr drin gewesen und euch erwartet im Spiel - wie es der Titel schon vermuten lässt - nichts anderes als Biathlon, Biathlon und nochmals Biathlon. Fanatiker der Sportart werden trotz einiger Mängel zufrieden sein, doch alle anderen kommen mit dem Biathlon in RTL Winter Sports 2009 vollkommen aus.

Damian Figoluszka

INFO AM RANDE
In RTL Biathlon 2009 fungiert die deutsche Biathletin und jüngste Weltcupsiegerin Magdalena Neuner als Testimonial.



- akzeptabler Umfang
- sehr realistische Steuerung
- technisch nicht up-to-date
- schlechte Kollisionsabfrage

5 von 10

Nur für Biathleten mit dem gewissen Realismus-Tick!

WiiWare™

ART STYLE

Die 8-Bit-Ära hält Einzug auf der Wii. Dabei wurden Miniatur-Spiele der „Bit Generations"-Serie, die bisher nur in Japan für den Gameboy Advance erhältlich waren, für den Download-Dienst WiiWare neu aufgelegt und glänzen allesamt mit ihrem optischen sowie akustischen Charme.

ENTWICKLER Skip
PUBLISHER Nintendo
GENRE Puzzle (Cubello & Rotohex), Action (Orbient)
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS 600 Wii-Points

alle Texte von Harald Wicht

ORBIENT

Das Remake von Orbital besteht lediglich aus unterschiedlich großen Punkten und Kreisen, die ein Planetensystem darstellen. Als kleiner Asteroid habt ihr die Aufgabe, kleine Planeten zu verspeisen um selbst der mächtigste Himmelskörper des Universums zu werden. Dabei steuert ihr euren Asteroiden nicht direkt, sondern lasst ihn von den umliegenden Planeten abstoßen bzw. anziehen. Doch Vorsicht ist geboten, denn kollidiert euer kleiner Galaxie-Freund mit einem größeren Planeten, verliert ihr ein Leben.

Meditative Aufräumaktion im Weltall

- *hoher Geschicklichkeitsgrad*
- *intuitive Steuerung*
- *altbackenes Hauptmenü*
- *eigenwilliger Planet*

7 von 10

ROTOHEX

Das Puzzle, das an Bienenhonig erinnert. Bei der Neuauflage von Dialhex müsst ihr in einer Wabenstruktur Felder so anordnen, dass gleichfarbige Sechsecke entstehen, die daraufhin klangvoll ihren Abgang machen. Je mehr Felder einer Farbe abgeräumt werden, desto mehr neue Töne werden zur elektronischen Hintergrundmusik hinzugefügt. Mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad, sprich mehr Farben und höherer Schnelligkeit, artet die Dreherei anschließend in Hektik aus.

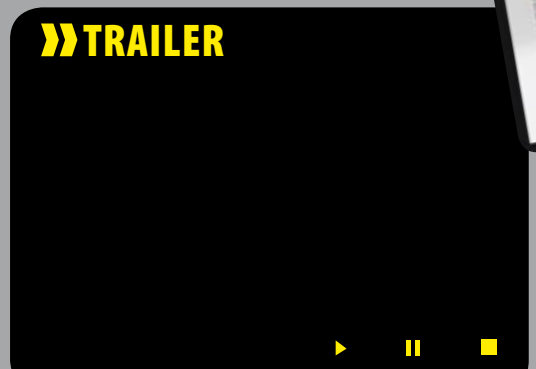
Die Waben haben's in sich!

- *auch zu zweit spielbar*
- *spielerische Interaktion mit der Musik*
- *komplexer Einstieg*
- *wilde Dreherei der Felder*

6 von 10

CUBELLO

Ein dreidimensionales Gebilde aus Würfeln rotiert auf dem Bildschirm und es gilt, den Kern freizulegen. Durch Beschuss mit farbigen Würfeln ist dies möglich, jedoch müssen die aneinander liegenden Formen aus mindestens vier Würfeln der gleichen Farbe bestehen, ehe sie ins Nirwana verschwinden. Dabei kann die Rotation einem schon einmal in die Quere kommen, doch letztendlich muss man die richtigen Stellen treffen, bevor die Munition ausgeht.



Schwindelerregender Knobelspaß mit Drehwurm

- *Schwierigkeitsgrad der Levelabschnitte einstellbar*
- *Tutorial mit Sprachausgabe...*
- *... allerdings nur in Englisch*

8 von 10

Virtual Console

Secret of Mana

Super Nintendo

ENTWICKLER SQUARE **PREIS** 800 Wii-Points

Endlich ist ein lang ersehntes Spiel für die Virtual Console erschienen. Die Rede ist von dem SNES-Klassiker Secret of Mana. Ob der in die Jahre gekommene Titel auch heute noch überzeugen kann, erfahrt ihr unserem Test.

Wer ahnt denn schon, dass sich das eigene Leben so schnell verändert, wenn man ein Schwert aus einem Stein zieht. Der Held von Secret of Mana tut dies – allerdings ganz aus Versehen. Er ist nun für das Unheil verantwortlich, welches sich daraufhin auf der Welt abspielt. Überall tauchen Monster auf und auch andere Mächte, wie zum Beispiel das Imperium, wollen sich am Mana bedienen. Im Lauf der Geschichte gerät der Held nach seiner Verbannung aus seinem Heimatdorf immer wieder in neue Abenteuer und bereist die Welt auf der Suche nach den acht Mana-Samen, um dem Mana-Schwert seine altbekannte Kraft wieder zu geben.

Einer für alle – alle für einen

Die Besonderheit an Secret of Mana ist, dass man das Spiel sogar zu dritt spielen kann. Eure Mitspieler übernehmen dann die Rolle eines Mädchen oder einer Koboldin. Das Feature ist sehr gut ins Spiel eingebaut und sehr sinnvoll, denn die KI der beiden Protagonisten lässt oft sehr zu wünschen übrig. Multiplayer-Sessions mit Freunden sind also vorprogrammiert.

Abwechslungsreichtum

An Abwechslung mangelt es dem Titel nicht. Dutzende Zauber, verschiedene Waffen und ausgefallene Orte wissen zu überzeugen. Leider wird im Spiel fast nichts über die verschiedenen Gegenstände und Optionsmöglichkeiten berichtet – die elektronische Anleitung schweigt fast genauso stark. Somit werden Nichtkenner des Titels anfangs Probleme mit dem Spiel bekommen können. Für ungeübte Spieler gilt dies genauso – im Großen und Ganzen erwartet einen mit Secret of Mana zwar kein komplexes oder besonders schwieriges Rollenspiel, doch

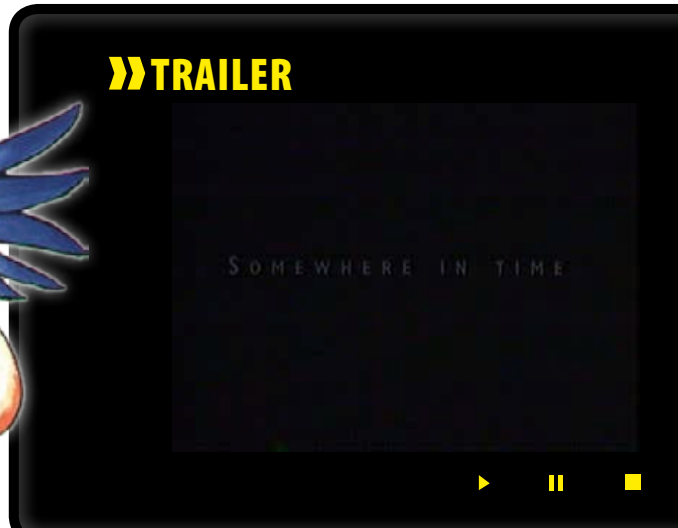
zu Beginn und vor allem gegen Ende des Spiels wird es noch einmal richtig knifflig. Der Titel ist also nicht besonders gut ausbalanciert. Wer das Spiel bereits gespielt hat, kann sich die 800 Wii-Points getrost schenken. Alle anderen dürfen aber gerne zu schlagen.

Trotz kleinerer Schwächen erwartet euch mit Secret of Mana ein tolles Action-Rollenspiel!

- ✚ *Dreispieler-Modus*
- ✚ *stimmiger Soundtrack*
- ✚ *abwechslungsreicher Titel*
- ✖ *Schwierigkeitsgrad schwankt*

7 von 10

Eric Ebelt



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

ENTWICKLER Pandemic Studios
PUBLISHER Electronic Arts
GENRE Action
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 40 €

DER HERR DER RINGE: DIE EROBERUNG

Electronic Arts bescherte uns in den letzten Jahren viele tolle Spiele, welche auf der Herr der Ringe-Filmlizenz basieren. Ob ihnen ihr neuester Streich gelungen ist, erfahrt ihr in unserem Test.

Mit Schwert, Bogen oder Zauberstab bewaffnet, könnt ihr euch in den verschiedensten Spielmodi ins Kampfgetümmel stürzen. In der Haut von Elben, Zwergen oder Menschen kämpft ihr auf berühmten Schlachtfeldern wie den Minen von Moria oder Helmms Klamm.

Der Schlachtzug beginnt

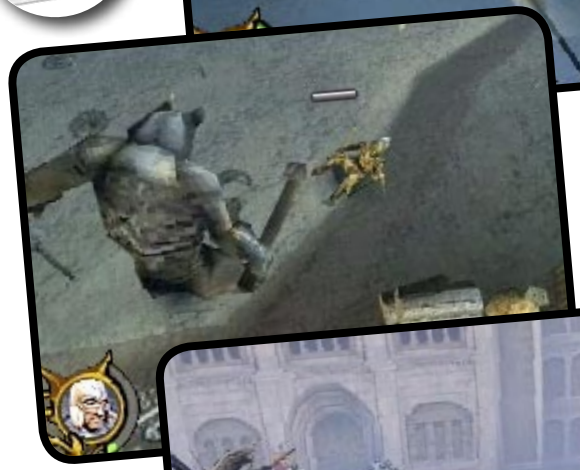
Auf den unterschiedlichsten Karten müsst ihr in der Regel immer zum nächsten Kontrollpunkt vorstoßen und dort ein paar Sekunden innehalten, um ihn für eure Armee zu sichern. Solltet ihr im Kampf sterben, könnt ihr euch für einen Kontrollpunkt entscheiden, an dem ihr mit einem anderen Charakter wieder einsteigen wollt. Diese Prozedur geht erfreulicherweise recht flott. Zwischen den Kontrollpunkten erhaltet ihr weitere Aufgaben, die gelöst werden müssen - wie zum Beispiel das Ausschalten eines Höhlentrolls. Unterstützt werdet ihr dabei von euren Mitstreitern, die mit euch in den Krieg ziehen.

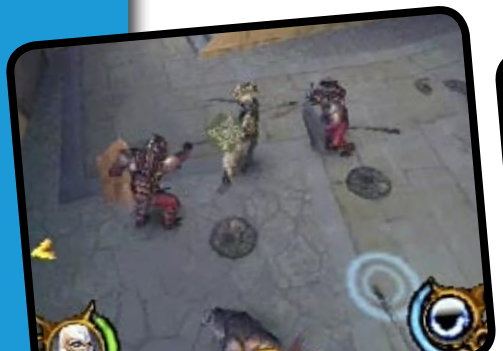
Verlorener Krieg

Leider ist die künstliche Intelligenz eurer Anhänger nicht besonders hoch. Das gleiche Debakel ereilte auch die Gegner. Manchmal bleiben sie regungslos stehen und oft kommt es auch vor, dass sie sich nicht wehren, wenn man auf sie einschlägt. Es kann also gut sein, dass ihr schon bald alleine in eurem Trupp unterwegs seid. Habt ihr aber das Glück und seid mit einem vollen Bataillon unterwegs, werdet ihr leider schnell merken, dass das Geschehen sehr unübersichtlich ist. Man kann kaum zwischen Freund und Feind unterscheiden. Wie gut, dass ihr hin und wieder in die Rolle eines Helden wie den Zwerg Gimli schlüpfen könnt, mit dem ihr besondere und mächtigere Attacken einsetzen könnt. Das lockert das Geschehen etwas auf. Fans von Mordor können sich freuen – es ist ebenfalls möglich auf der Seite Saurons zu spielen. Trotzdem hat Der Herr der Ringe: Die Eroberung in unserem Test nicht ganz überzeugt. Das Spiel ist der beste Beweis dafür, wie man eine große Lizenz in den Sand setzen kann.

Eric Ebelt

INFO AM RANDE
Die Pandemic Studios waren unter anderem bereits für die grandiosen Action-Titel Star Wars: Battlefront und Star Wars: Battlefront 2 verantwortlich. Diese beiden Spiele sind dem getesteten Titel sehr ähnlich – nur eben mit dem Unterschied, dass sie im Star Wars-Universum spielen.

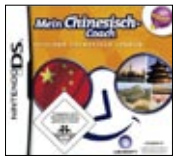




Die Eroberung der Fans ist dieses Mal leider nicht geglückt!

6 von 10

- *Soundtrack von Howard Shore*
- *gelungene Touchpen-Steuerung*
- *Multiplayer-Modus*
- *schlechte KI*
- *unübersichtliche Kämpfe*



ENTWICKLER Sensor Sweep Studios
PUBLISHER Ubisoft
GENRE Lernspiel
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 30 €

MEIN CHINESISCH COACH

Nǐ hǎo und Huan yíng zu unserem kleinen Exkurs in die chinesische Sprachkultur. Mit „Mein Chinesisch Coach“ bringt uns Ubisoft nichts Neues, denn nach zig anderen Sprachen hat sich das Konzept bewährt und ganz nach dem Motto „Never change a winning team“ wird auch nichts geändert. Die DS-Features werden alle sehr gut eingebunden und wirken so, als ob der DS nur für diese Serie gemacht worden wäre. So zeichnet man über den Touchscreen die chinesischen Zeichen, nimmt über das Mikrofon seine Stimme auf und überprüft seine Aussprache. Ob man aus diesem „Spiel“ einen langwierigen Nutzen ziehen kann, können wir nicht überprüfen, da uns keine Testzeit von gut einem Jahr gegeben ist. Sicher sagen können wir aber, dass dieses Spiel seinen Charme hat, aber auch, dass die Minispiele kaum als Vokabeltraining ausreichen. Wer mal eben für den Urlaub oder nur zum Spaß etwas Chinesisch lernen will, wird mit diesem Programm sicherlich zufrieden sein. Wer ernsthaft an der chinesischen Sprache interessiert ist, sollte jedoch lieber einen echten Kurs besuchen.

Björn Rohwer

INFO AM RANDE
Das-NMag-Chinesisch Lexikon:
Nǐ hǎo = Hallo
Huan yíng = Herzlich willkommen
Nǐ hǎo ma? = Wie geht es dir?
Xìe xìe = Danke

- DS-Features gut genutzt
- gut für einen leichten Einstieg
- reicht nur für den Anfang
- Vokabeltraining teilweise nicht intensiv genug

5 von 10

(Nur) Für die ersten Schritte....

DUCATI MOTO

Wenn ihr Fans des Motorsports seid, dann könnte Ducati Moto genau das Richtige für euch sein. Ihr wählt euch einen Motorradfahrer aus und bereist die Welt, um in diversen Meisterschaften, Zeit- oder gar Stuntrennen zu bestehen. Für gute Ergebnisse erhaltet ihr Geld, welches ihr anschließend für die Aufrüstung eures Motorrads steckt. Anfangs fühlt sich die Steuerung noch sehr schwammig an, doch je nachdem, wie viel Geld ihr in euer Vehikel steckt, desto geschmeidiger lässt es sich steuern. Die Rennen finden auf 15 Strecken in fünf verschiedenen Ländern wie China oder Marokko statt. Für Abwechslung ist also gesorgt. Grafisch sehen die Strecken zwar gut aus, wirken an einigen Stellen aber etwas karg. Die Musik ist auch nicht gerade das Gelbe vom Ei, man fühlt sich schnell genervt, da man die einzelnen Strecken leider immer und immer wieder fahren muss, um neue Pisten freizuschalten. Jedenfalls habt ihr die Möglichkeit, das Spiel auch mit bis zu drei Freunden im Multiplayer-Modus zu spielen, was mehr Spaß macht, als immer wieder gegen dieselben Computergegner zu fahren.

Eric Ebelt

- ansehnliche Grafik
- unterschiedliche Spiel-Modi
- geringer Umfang
- nervige Musik

5 von 10

Kurzweiliges Vergnügen für Motorrad-Fans!

ENTWICKLER 4J Studios
PUBLISHER Atari
GENRE Motorsport
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 40 €

DAS GROSSE HARDWARE-SPECIAL

HERSTELLER BigBen Interactive **PREIS** ca. 30 €

Wii Charging Stand

Ihr wollt die Wii, zwei Nunchuks und zwei Wiimotes auf kleinem Platz aufbewahren und gleichzeitig die Wiimotes mit Strom versorgen? Dann greift zum Wii Charging Stand von BigBen Interactive. Die Verarbeitung und Optik überzeugt und passt zum Wii-Design. Allerdings ist die Nunchuk-Aufbewahrung durch deren Kabel etwas fummelig. Um die Wiimotes zu laden, muss man die beiliegenden Akkupacks in die Fernbedienungen einlegen, die speziellen Akkufachabdeckungen mit eingebauten Kontakten verwenden und die Ladestation mittels USB an die Wii anschließen. Nach ungefähr 3,5 Stunden sind die Akkus aufgeladen und man kann losspielen.

HERSTELLER BigBen Interactive **PREIS** ca. 15 €

Wii Fit Battery Pack

Der Batterien-Verbrauch in so manchem Vielspielerhaushalt erlebt in Zeiten der kabellosen Controller Hochkonjunktur. Das Balance Board verschlingt gleich vier der mobilen Energiespender – da ist Abhilfe in Form von Akkus willkommen. Formschöner daher kommt aber das Wii Fit Battery Pack, das passgenau für das Balance Board produziert wurde. Obwohl deutlich komfortabler als herkömmliche Akkus, kann das Zubehör nur via USB-Kabel aufgeladen werden und bietet lediglich eine Kapazität von 700mAh – handelsübliche Akkus können da mehr. Fleißige Nutzer der HighTech-Waage können aber zugreifen.

Robert Rabe

HERSTELLER Thrustmaster **PREIS** ca. 20 €

T-Charge Duo NW White

Die Nintendo Wii-Ladestation T-Charge Duo NW White von Thrustmaster lädt bis zu zwei Wii-Remotes gleichzeitig auf. Jedoch zeigen sich bei genauerer Betrachtung einige Schwachstellen: Zum einen müssen (wie bei den meisten Aufladestationen) immer erst die Silikonschutzhüllen von den Wii-Remotes entfernt werden, des Weiteren sind die Akkus ziemlich schwach. Außerdem funktioniert das Ganze nur über USB-Anschluss, den man aber problemlos an die Wii-Konsole anschließen kann. Fazit: Ganz nett, aber kein „must have“.

Jasmin Belima

DAS GROSSE HARDWARE-SPECIAL

HERSTELLER Datel **PREIS** ca. 35 €

Action Replay

Wer möchte nicht gerne unendlich viele Leben in Bomberman haben? Wer möchte sich nicht gerne jedes erdenkliche Item einer der beiden Pokémon-Editionen ergattern? Mit dem Action Replay DS in der Media Edition habt ihr dazu die Möglichkeit. Über das Internet ladet ihr euch bequem Cheatcodes auf das Action Replay-Modul und aktiviert die Veränderungen vor dem Spielbeginn. Außerdem habt ihr mit dieser Version die Möglichkeit, über eine microSD-Karte Videos, Musik oder Flash-Spiele aus der Homebrew-Szene abzuspielen. Die Videos müssen leider vorher mehr oder weniger zeitaufwendig mittels der beigelegten Software in ein anderes Format konvertiert werden. Die Bedienung ist durchgehend schlicht und einfach gehalten, was positiv ins Gewicht fällt. Einzig allein der Preis erscheint uns für die gebotene Leistung etwas hoch.

Eric Ebelt

HERSTELLER Bigben Interactive **PREIS** ca. 20 €

Multi Adapt & Carlight

Der multifunktionale AC- und USB-Adapter lässt den Akku von diversen Elektronikartikeln wieder auf Hochtouren kommen. So könnt ihr damit nicht nur euren DS und DS Lite aufladen, sondern auch den GBA SP, iPod und PSP. Und das auch noch alles gleichzeitig! Ob ihr nun den Strom von der Steckdose, vom heimischen Computer oder vom Zigarettenanzünder abzapfen wollt, ist kein Problem, da jeweils der passende Adapter der Verpackung beiliegt. Neben der Ladefunktion könnt ihr das USB-Kabel auch als Datenaustausch zwischen PC und PSP, sowie PC und iPod nutzen.

Harald Wicht

Multi Carlight

Das Multi Carlight von Bigben (Zigarettenanzünder-Adapter, im Multi Adapt & Carlight von Bigben enthalten) ist auch seperat für ca. 15 € in schwarz oder weiß erhältlich.

NINTENDO-POWER

Aprilscherz 2007

Aprilscherz 2008

Was wäre das NMag ohne seine zahlreichen großartigen Partnerseiten? Sicherlich nicht weniger informativ, aber bestimmt auch weniger bekannt unter den Nintendo-Anhängern. Ein Magazin von Fans, für Fans, mit Fans als Partner. Eine solche Partnerseite ist das Portal Nintendo-Power.de, das im Januar dieses Jahres den sechsten Geburtstag feierte.

Heutzutage fast selbstverständlich, war zum Ende der Cube-Ära eine aktuell gehaltene Nintendo-Website eine recht undankbare Aufgabe, denn trotz der Qualität des kleinen Würfels gab es doch weniger Fans im Vergleich zu Konkurrenzgeräten und zu allem Überfluss ebbte der Spiele- und damit auch der Berichtnachschub immer mehr ab. So war es nicht ungewöhnlich, dass viele der damaligen Linkpartner still und leise aus dem Netz verschwanden und manche Seiten schneller gingen, als sie kamen. Mit dem Erfolg des Nintendo DS und später dem Wii-Release hellte sich die Stimmung in der Fanseiten-Landschaft auf, neue Seiten sprossen wie Pilze aus dem Boden und auch Nintendo-Power wandelte sich. Von den bläulich-bunten Anfängen über einen metallischen Look und zum Wii-Start mit schwarzem Design, erstrahlt die Seite derzeit in schickem Weiß vermischt mit Blautönen.

Zu viele Spitzengames wurden im Laufe der Zeit getestet und zu viele Spiele standen im Mittelpunkt des Interesses, um sie aufzuzählen. Interessanter sind da sicher die Erlebnisse auf den Herstellerpräsentationen. Wie etwa einen Entwickler, der unbedingt sein Babysitter-Spiel präsentieren wollte, obwohl es doch an der Zielgruppe der Seite eindeutig vorbeiging. Oder der verzweifelte Versuch ein Foto von einem Sam Fisher-Modell zu machen, der bei jedem Knipsen die Pose wechselte. Ganz spannend war auch ein Trip nach München, zu dem Nintendo geladen hatte, der in sintflutartigen Regenfällen endete, sodass man Paddel gebraucht hätte.

Die letzten sechs Jahre haben viele Spuren hinterlassen, positive Ereignisse sowie natürlich auch negative werden der Redaktion im Gedächtnis verbleiben. Doch auch in Zukunft gibt es mit und auf Nintendo-Power einiges zu erleben, schließlich kommt man mit sechs Jahren gerade einmal in die Grundschule. Das Lernen hat also erst angefangen, auf mindestens weitere sechs Jahre!

Anton Brausemann für Nintendo-Power.de

NINTENDO POWER

Version 1.0

Version 2.5

Version 3.0

Version 4.0

Unsere „kuhlen“ Partner

Als Erster erfahren wann die neue Ausgabe erscheint?

HOL DIR DEN NEWSLETTER

NMAG 33 ERSCHEINT am 26. Februar

Redaktion	NMag Gartenstraße 29 14974 Ludwigsfelde
Chefredaktion:	Robert Rabe
Projektkoordinator:	Robert Rabe
Redaktion	Daniel Büscher, Eric Ebelt, Damian Figoluszka, Bettina Furian, Emanuel Liesinger, 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.