

# NMAG

Das kostenlose Nintendo-Magazin von Fans für Fans

Entdeckt



**ANOTHER  
CODE R**

Import-Vorschau

Entstaubt



**GEHEIMATE  
2**

Vorschau

Entschlüsselt



**GERMANISCHE  
MYTHOLOGIE**

Feature

**Durch-  
gespielt  
!!!**



# MARIO & LUIGI RPG 3

Deutschland-Premiere der Klempner-Brüder

**100%**  
kostenlos

# WILLKOMMEN!

## Liebe Spielerinnen und Spieler,

wenn draußen bitterste Kälte herrscht und drinnen die arachnophoben Redakteure kreischend durchs Haus rennen, kann das nur eines bedeuten: das lange erwartete *Deadly Creatures* ist endlich bei uns im Testlabor eingetroffen! Allerdings mussten wir feststellen, dass weniger nicht immer mehr ist. Gleiches gilt für die ersten Games der New Play Control-Reihe – ein paar zusätzliche Verbesserungen hätte man den Klassikern schon spendieren dürfen, zumal die Wii sowieso Gamecube-Spiele abspielen kann. *Chrono Trigger* fügt sich munter in diese Riege ein – zwar kann man angesichts der Tatsache, dass es doch noch in Deutschland veröffentlicht wurde, nur schwerlich meckern. Doch dem Game keine deutsche Lokalisation zu verpassen, schließt vor allem junge Spieler vom Spielgenuss dieses Meisterwerks aus. Gänzlich anders macht es dagegen der neueste *Dragon Quest*-Ableger: mit putzigen Dialogen und einer liebenswerten Story können wir diesen Titel jedem Rollenspieler, egal welchen Alters, nur ans Herz legen.

Abseits davon laufen bei uns derzeit die Vorbereitungen für die Gamescom, nachdem klar geworden ist, dass sich Leipzig ab sofort auf Online- und Browser-Games spezialisieren möchte. Wir wünschen viel Erfolg und euch viel Spaß beim Lesen.

Euer **NMAG** -Team



**Tengu: Shadow Assassins**  
Schleicht mit uns durch das Japan des 13. Jahrhunderts.



**Deadly Creatures**  
Was Frauen zum Kreischen bringt macht Männern Spaß!

## Schnellfinder

Mit einem Klick auf der richtigen Seite

### VORSCHAU

Mario & Luigi RPG 3  
Another Code: R  
Geheimakte 2  
Blue Dragon Plus  
Tenchu: Shadow Assassins

### WiiWare

Onslaught  
Virtual Console  
Mario Golf  
Castlevania III: Dracula's Curse  
Earthworm Jim  
Boogerman  
DS  
Chrono Trigger  
Dragon Quest: Die Hand der Himmelsbraut  
Mystery Case Files

### KOMPAKT

Redaktionsseite  
Wie wir testen

### TEST

Wii  
The House of the Dead: Overkill  
Mario Power Tennis NPC  
Pikmin NPC  
Deadly Creatures  
Sim Animals  
Agent Hugo: Hula Holiday  
Professor Heinz Wolff's: Gravity

### FEATURE

Germanische Mythologie in Videospielen  
Special: Together Wii Change  
Partnerseite  
Impressum

Nie wieder eine Ausgabe verpassen!

# NMAG

## HOLD IR DEN NEWSLETTER



# MARIO & LUIGI 3



Entwickler Alphadream  
Publisher Nintendo  
Genre RPG  
Termin Sommer 2009

Frisch im Land der aufgehenden  
Sonne erschienen, von uns schon  
unter die Lupe genommen worden:  
Das neue Abenteuer  
des unschlagbaren  
Grün-Rot-Duo italienischer  
Abstammung im  
Pilz-Königreich.



**NMAG**  
importiert



Kaum eine Plattform versorgt RPG-Fans dermaßen massiv mit Futter, wie der Nintendo DS. Japaner freuen sich derweil über ein neues, hochgelobtes Rezept, inklusive der international beliebten Zutaten „Mario“ und „Luigi“, welches Europäer erst im Sommer dieses Jahres erhalten. Kein Wunder also, dass wir - ungeduldig wie wir sind - so lange nicht warten konnten.

## Rechne mit dem Unerwarteten

Dass im Pilz-Königreich die ungewöhnlichsten Dinge geschehen, weiß ein jeder Nintendo-Fan. Doch extrem fettleibige Toads, deren Übergewicht nicht durch eine Essstörung oder mangelnde Bewegung verursacht wurde, ließen selbst unsere Augen größer werden. In einer Versammlung versucht Prinzessin Peach herauszufinden, wer diesen Zustand zu verantworten hat. Parallel dazu findet Bowser einen vermeintlichen Glückspilz, der ihn nach dem Verzehr panisch sämtliche Gegenstände und Personen in seiner Umgebung inhalieren lässt - die gesamten Teilnehmer der Sitzung inbegriffen. Wer Mario & Luigi: Partners in Time gespielt hat, könnte schon ahnen, mit wem es die Protagonisten hier zu tun haben: Fawful is back!



## Bowser als Teamplayer

Ihr findet euch also in Bowser's Innerem wieder und erlebt dieses recht unangenehme Szenario, anders als die Oberwelt, in typischer 2D-Grafik a la Super Mario World. Das Interessante dabei: Ihr habt nicht nur die Kontrolle über Mario und Luigi auf dem unteren Bildschirm, sondern auch über Bowser auf dem oberen Screen. Die Knöpfe A und B fungieren als Aktionstasten für die beiden Brüder, X und Y hingegen nutzt ihr, wenn ihr als Bowser unterwegs seid. Mario und Luigi sind wie im Vorgänger stets zu zweit unterwegs und sich häufig behilflich, doch auch Bowser übernimmt die Rolle eines Teamplayers. Wenn es dem gepanzerten Giganten mal an Kraft fehlt, kitzeln Mario und Luigi einfach seine Muskeln. Streng nach dem Motto „Eine Hand wäscht die andere“ erkundet ihr somit nicht als Duo, sondern als Trio die virtuelle Welt. Nimmt Bowser ein paar deftige Schlücke Wasser, dürfen Mario und Luigi die Badehose anziehen und in Bowser's Bauch ergeben sich für die beiden Mützenträger neue Möglichkeiten. Im Laufe des Spiels können Mario und Luigi jedoch auch das „Szenario“ Bowser verlassen.

## Level up, Mario!

Das Kampfsystem unterscheidet sich kaum von dem der anderen Mario-RPG-Titel. Sowohl Mario als auch Luigi und Bowser können Erfahrungspunkte sammeln und dadurch im Level aufsteigen, um so die Attribute wie Stärke, Gesundheit oder Schnelligkeit zu steigern. Anders als in den Jump'n'Run-Spielen genügt es nicht, auf den Kopf eines

Gegners zu hüpfen, wenn ihr diesen besiegen wollt. Gekämpft wird rundenbasiert, mit vielen Besonderheiten. Führt ihr einen Hüpfangriff aus, macht dieser nicht unerheblich mehr Schaden, wenn ihr kurz vor Erreichen des Gegners noch einmal den entsprechenden Knopf drückt. Ihr könnt auch Items nutzen - beispielsweise mit Hilfe eines Koopa-Panzers Fußball spielen und Ping-Pong-mäßig dem Gegner massiven Schaden zufügen - erhaltet kräftige Hammer und einiges mehr. In vielen RPGs werden rundenbasierte Kämpfe oft als langsamig bezeichnet, hier müsst ihr erst dann gegen einen Gegner antreten, wenn ihr diesen berührt und aufgrund der vielen Möglichkeiten während eines Kampfes kommt selten Langeweile auf.

## Neuer Stern am Videospiehimmel?

Trotz mangelnder Japanischkenntnisse konnten wir das Abenteuer aufgrund der Linearität fast problemlos genießen und können schon jetzt eine Kaufempfehlung aussprechen. Die Oberwelt ist wunderschön gezeichnet, versprüht einen unglaublichen Charme, das Spiel bietet viel Witz und die zahlreichen, Nintendo-typischen Ideen halten den Unterhaltungswert kontinuierlich oben. Hinzu kommt eine schöne Musikedition und die kurzweilige Nutzung des Touchscreens sowie des Mikrofons. Leider

klings „Sommer 2009“ als Europatermin noch sehr schwammig, wer das Spiel in deutscher Sprache genießen möchte, muss sich also noch ein wenig gedulden. Doch da die RPG-Lawine schon längst auch europäisches Gefilde erreicht hat, dürfte das für die meisten kein allzu großes Problem darstellen.

Damian Figoluszka



**Die Mützenträger fesseln wieder an den DS!**



**Entwickler** Cing, Inc.  
**Publisher** Nintendo  
**Genre** Adventure  
**Termin** Sommer 2009



# ANOTHER CODE: R GATEWAY OF MEMORY

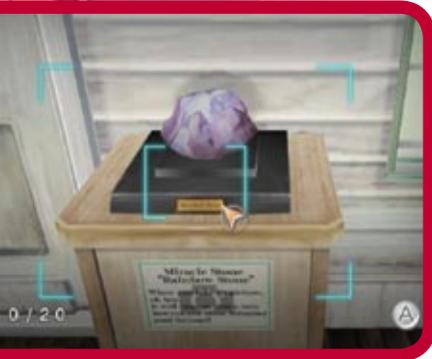


**NMAG**  
importiert

Fast vier Jahre nach dem Erscheinen des hochgelobten DS-Adventures Another Code: Two Memories veröffentlicht der japanische Entwickler Cing eine Fortsetzung für Nintendos Wii.



Cing, auch bekannt für den spielbaren Roman *Hotel Dusk: Room 215*, hatte bereits vor einiger Zeit angekündigt, sich mehr mit der Wii beschäftigen zu wollen, doch nach der Ankündigung von *Little Kings Story* dachte keiner mehr an einen Konsolenabteiler einer der zwei Adventures – als ziemlich kleines Studio



sollten Cing die Ressourcen fehlen, um gleichzeitig zwei hochwertige Konsolentitel zu produzieren. Falsch gedacht – *Another Code: R* ist inzwischen in Japan auf dem Markt und beweist aufs Neue, dass auch kleine Studios im Stande sind, Großes zu vollbringen!

### Nihongo o hanasemasen

Leider ist die Sprachbarriere in *Another Code* zu hoch für einen Import. Das Spiel besteht, wie sein Vorgänger, zum Großteil aus Text- und kleineren Logikrätseln, letzteres kommt aber mit der Zeit etwas zu kurz. Letztlich orientiert sich das Spiel doch mehr an den aktuelleren Adventures, die mehr text- als rätselhaftig sind. *Hotel Dusk* lässt grüßen!

### Okasan

Schade, denn die Story des Spiels hats wieder mal in sich. Zwei Jahre nach den Ereignissen des DS-Teils wird die inzwischen 16-jährige Heldin Ashley Mizuki Robbins von ihrem totgeglaubten Vater in ein Camp am Julietsee in der Nähe der MJ Labs, dem Arbeitsplatz ihres Vaters gerufen. Dort trifft Ashley, ausgerüstet mit einer neuen Version des Dual Another System, welches diesmal dem DSi unbestreitbar ähnlich sieht, auf die unterschiedlichsten Personen und löst das Rätsel um ihre Familie, worauf die Fans wohl seit dem Ende des ersten Teils gespannt waren.

### Ashley und die Welt

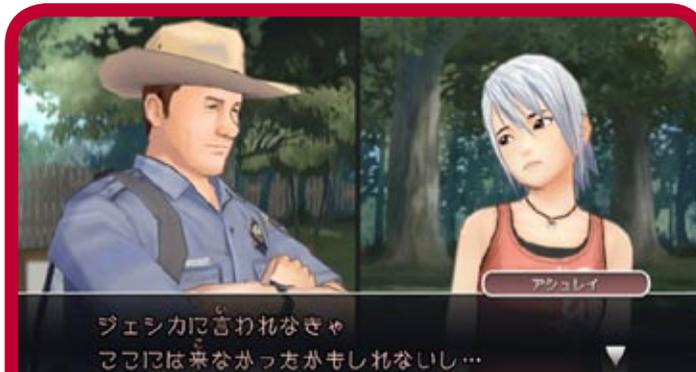
Gesteuert wird Ashley nur per Wiimote – doch anders als in

klassischen Point & Click-Adventures ähnelt die Steuerung mehr dem Nintendo DS-Ableger. Dazwischen wird das Spiel immer wieder durch kurze Wiimote-Einlagen wie das Einstellen eines Mikroskops oder ähnliche kleine Tätigkeiten unterbrochen. Das Spiel würde allerdings ohne Wiimote genauso gut funktionieren.

Emanuel Liesinger



**Spannende Suche nach Ashleys Vergangenheit**



**CW**  
CONSOLEWARS

STARTE JETZT DEINEN EIGENEN GAMINGBLOG

[www.consolewars.de](http://www.consolewars.de)  
NEWS • REVIEWS • BLOGS • GRUPPEN • FORUM



**Entwickler** Keen Games  
**Publisher** Deep Silver  
**Genre** Point'n'Click  
**Termin** 2009

# GEHEIMAKTE 2: PURITAS CORDIS

Videospielhelden kennen keinen Urlaub! Nach Mario muss nun auch das Adventure-Traumpaar Nina Kalenkow und Max Gruber diese Erfahrung machen, dass jedes Mal, wenn sich ein Held entspannen möchte, er direkt wieder ins nächste Schlamassel schlittert...

Eine Kreuzfahrt eignet sich super zur Entspannung. Zumindest, wenn man sich nicht gerade von seinem Partner getrennt hat, der eigene Koffer mit dem eines vor kurzem verstorbenen Wissenschaftlers ausgetauscht wurde und eine düstere Sekte auf einen aufmerksam wird. All diese Ereignisse widerfahren eurer Spielfigur Nina und es liegt an auch alles wieder ins Lot zu bringen.

## Urlaub mal anders

Nach einer kurzen Einführungsphase mit einem Nebencharakter dürft ihr euch schon mit Nina auf das Kreuzfahrtschiff „Calypso“ begeben und dort in klassischer Point'n'Click-Manier mit Menschen reden, Gegenstände kombinieren und damit zahlreiche Rätsel lösen. Die Rätsel wirken immer logisch, manchmal aber auch unnötig in die Länge gezogen. So müsst ihr auf dem Kreuzfahrtschiff eine Karussellkabine verschieben, da aber auf einer Seite die Räder fehlen, müsst ihr erst einmal Rollen für die Kabine suchen. Das hat nichts mehr mit Rätseln und Abenteuern zu tun, sondern erinnert eher an ein Suchspiel. Glücklicherweise müsst ihr nicht jeden Pixel

absuchen, da die Entwickler eine lobenswerte Hot-Spot-Funktion eingebaut haben. Im Klartext heißt das, dass ihr auf Knopfdruck jede Interaktionsmöglichkeit im Raum angezeigt bekommt. Ebenso lobenswert sind die optionale Hilfestellung, die euch auf Wunsch ein paar Tipps gibt und die professionellen Synchronsprecher.

## Ein echtes Point'n'Click

Ein weiterer Aspekt, der uns gefallen hat, ist die Steuerungsart. Es ist einfach bequemer auf der Couch zu liegen und einfach auf den Fernseher zu zeigen, als mit Maus und Tastatur vor dem Computer zu sitzen. Die Steuerung ist leicht erlernbar und unglaublich



benutzerfreundlich. Die Grafik wirkt zwar an manchen Stellen etwas veraltet, die tollen gerenderten Hintergründe machen dies aber wett. Falls in der endgültigen Fassung die Ladezeiten nicht mehr ganz so lang sind wie in der Vorabversion, dann liegt uns in der endgültigen Fassung ein Must-Have für Adventure-Fans vor.

Alexander Schmidt

**Gefundenes Fressen für  
Adventure-Freunde!**

**NMAG**  
Hands On



**»»TRAILER**



**INFO AM RANDE**  
Die PC-Version  
erschien am  
29.08.2008

# BLUE DRAGON PLUS



**2007 erschien eines der ersten „östlichen“ Rollenspiele auf der Xbox 360. Die Rede ist von Blue Dragon. Mehr als ein Jahr später erschien auch bereits der erste Nachfolger, aber nicht auf der großen Konsole – sondern auf dem Nintendo DS.**

Die Handlung von Blue Dragon Plus beginnt ein Jahr nach den Geschehnissen des ersten Teils. In Blue Dragon gelang es Shu und seinen Freunden, Nene, einen tyrannischen Nachfahren der Ahnen, zu besiegen. Dies gelang ihnen aber nur mit Hilfe ihrer Fähigkeit, Phantomdrachen zu kontrollieren. In diesem Kampf spaltete sich die Welt in tausend Würfel. Der Schatten eines dreiköpfigen Drachens stieg aus einem der Würfel empor und verbreitet nun Chaos über das Land. Da ist es doch selbstverständlich, dass die Helden sich um dieses Problem kümmern müssen.

## Genre-Wandel

Aber anstatt rundenbasiert gegen eure Feinde zu kämpfen, ist das Spielgeschehen in Blue Dragon Plus weitaus hektischer gestaltet, denn aus dem einstigen Rollenspiel wurde ein Echtzeit-Strategie-Titel. Vielen von euch mag dies jetzt bitter aufstoßen, aber einige Rollenspielanteile sind erhalten geblieben. In der ca. 30 Stunden langen Kampagne werdet ihr auch weiterhin eure Charaktere entwickeln, Gegenstände sammeln und Roboter personali-

sieren können. Aber anstatt einer kleinen Gruppe befehligt ihr bis zu 16 Protagonisten, die gegen eure Gegner antreten.

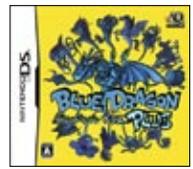
## Alte Gesichter

Wie beim Vorgänger stecken auch beim Sequel auf dem Nintendo DS bekannte Gesichter hinter dem Titel. Akira Toriyama, der uns schon alle mit seinen Dragonball-Charakteren bezauberte, ist auch für das Charakter-Design in Blue Dragon Plus verantwortlich. Unterlegt wird das Geschehen mit einem Soundtrack von Nobuo Uematsu, der durch seine vielen Final Fantasy-Soundtracks berühmt ist. Die Handlung des Titels stammt übrigens aus der Feder von Hironobu Sakaguchi, welcher ebenfalls für viele Handlungen im Final Fantasy-Universum verantwortlich ist. Wenn die Steuerung über den Touch-Screen gut gelöst wird und die Übersicht gewahrt bleibt, steht uns Ende März ein gutes Spiel bevor.

Eric Ebel



**Wir warten gespannt auf den Nachfolger!**



**Entwickler** Brownie Brown  
**Publisher** Koch Media  
**Genre** Echtzeit-Strategie  
**Termin** Ende März 2009

## INFO AM RANDE

In Japan soll 2009 ein weiteres Blue Dragon-Spiel für den Nintendo DS erscheinen

Es gibt auch eine Anime-Serie zu Blue Dragon, die auf RTL2 ausgestrahlt wird



**Entwickler** Acquire  
**Publisher** Ubisoft  
**Genre** Stealth-Action  
**Termin** 02. April 2009

# TENCHU: SHADOW-ASSASSINS

Die „himmlische Todesstrafe“ geht in die vierte Runde

Wenn es um Schleichen und stilles Töten in Videospielen geht, denkt man zunächst einmal an Metal Gear Solid oder Splinter Cell. Doch es gibt noch Assassinen, die sich nur selten von ihrem Verbündeten, dem Schatten der Nacht, trennen. Einer von ihnen ist die Reihe Tenchu, die Anfang April exklusiv die Wii beehrt und in unserer Anspielsession zeigt, dass sich ihr neuester Ableger Shadow Assassins nicht zu verstecken braucht.

## Werkzeuge der Ninjas

Wir schlüpfen in die Rolle von Rikimaru, einem japanischen Ninja des 13. Jahrhunderts und haben den Auftrag, die neuen Feinde unseres Landsvaters zu entlarven. Noch ohne genau zu wissen, was genau wir suchen, sehen wir bereits den ersten Feind mitten in unserem Weg. Doch wie vorbeikommen? Gestrüpp am Wegesrand und Kerzenlicht sind der Schlüssel zum Erfolg: Wir schleichen in bester Stealth-Manier durch die Sträucher und hauchen am Ende das Licht aus. Natürlich schreckt davon die

Patrouille auf, also warten wir ab... Als sie sich wieder beruhigt, positionieren wir uns langsam hinter ihr und mittels „Auf und ab“-Gestik der Wiimote wird der Wache buchstäblich der Hals umgedreht. Neben unseren bloßen Händen benutzen wir das Schwert auf analoge Art und Weise und können - Neigungssensoren sei Dank - blitzschnell unseren Standort verändern. Auch besitzen wir das ein oder andere Wurfgeschoss, wie Ninja-Sterne oder ein Bambusrohr mit Wasser, das zum Löschen von Fackeln dient. Im Gegensatz zu den sonstigen Moves macht das Spiel hier leider nicht Gebrauch von den Fähigkeiten der Wiimote und setzt auf Navigation mit dem Control Stick.

## Back to the Roots

Als erster Teil seit 2000 wieder vom ursprünglichen Entwickler Acquire erschaffen, bringt Shadow Assassins alles mit, was man von einem typischen Stealth-Spiel erwartet. Man schleicht durch die Nacht, schaltet Lichter aus, beobachtet die Blickfelder der

Wachen und versucht entweder, unbeobachtet ans Ziel zu kommen oder auf dem Weg so viele Feinde wie möglich ins Nirvana zu befördern. Die Entwickler haben das Rad nicht neu erfunden, liefern dank zahlreicher Angriffsvariationen aber dankbare Abwechslung, die jeden Stealth-Freund auf seine Kosten kommen lässt. Neben den Hauptmissionen werden für den Einzelspieler fünfzig Nebenaufgaben geboten, die sich je mit einem Move befassen werden. Dank des schnörkellosen Gameplays und der ansehnlichen technischen Umsetzung kommt hier ein Überraschungstitel auf uns zu, auf den man sich freuen darf.

Robert Rabe

Gutes Stealth  
 schleicht  
 sich an



» TRAILER



www.pegi.info



# FAKTEN DER REDAKTION



**Andreas Reichel**

**Minderheiten-Beauftragter**  
**Zuletzt gesehen:** Klausuren  
**Hört gerade:** Hauptsatzkantate  
**Lieblingsort:** Mein Bett  
**DS oder Wii:** Wii  
**Weltuntergangstheorie:** Kollektive Dihydrogenmonoxid-Vergiftung



**Robert Rabe**

**Studentischer Mitarbeiter**  
**Spielt gerade:** Pikmin New Play Control  
**Liest gerade:** Makroökonomie-Bibel  
**Lieblingsort:** Mein Bett  
**DS oder Wii:** Wii gewinnt im Foto-Finish  
**Weltuntergangstheorie:** Lorielle L. unterjocht die Menschheit



**Jasmin Belima**

**Kreative Mitarbeiterin**  
**Spielt gerade:** Mario Kart Wii  
**Zuletzt gesehen:** Palmen und Schnee  
**Lieblingsort:** Meine Couch  
**DS oder Wii:** Beides  
**Weltuntergangstheorie:** Supernova in fünf Milliarden Jahren



**Marcus Heibl**

**Verfechter der Gestaltungsgrundprinzipien**  
**Spielt gerade:** Tetris  
**Zuletzt gesehen:** Ganze Berge von Lernmaterial  
**Lieblingsort:** Mainhattan  
**DS oder Wii:** Wii!  
**Weltuntergangstheorie:** Sophie und ihre Freunde kommen an die Macht!



**Harald Wicht**

**Testender Forenkönig**  
**Spielt gerade:** Alle Staffeln von O.C., California  
**Hört gerade:** Die Synchronsprecher von O.C.  
**Lieblingsort:** Newport  
**DS oder Wii:** Die Mischung macht's!  
**Weltuntergangstheorie:** „Mami, was ist das für ein großer Stein am Himmel?“



**Emanuel Liesinger**

**Der Irre Wiederkehrer**  
**Spielt gerade:** Elebits DS  
**Liest gerade:** Scheibenwelt-Romane (alle...)  
**Lieblingsort:** Koholinth  
**DS oder Wii:** In Verbindung am besten!  
**Weltuntergangstheorie:** Ein großer Gumba kommt und...



**Bettina Furian**

**Testende Traumtänzerin**  
**Liest gerade:** Teach Yourself Cantonese  
**Hört gerade:** Teach Yourself Cantonese CD1  
**Lieblingsort:** Hinterm Mond gleich links!  
**DS oder Wii:** Wiihihihi  
**Weltuntergangstheorie:** Unsere Scheibe wird nicht untergehen!



**Damian Figoluszka**

**Unerschrockener Tester**  
**Spielt gerade:** House of the Dead: Overkill  
**Liest gerade:** „BWL kompakt“-Taschenguide  
**Lieblingsort:** Im Winter natürlich die Sauna  
**DS oder Wii:** Wii - bis Ragnarok DS erscheint  
**Weltuntergangstheorie:** Dirk Bach kippt um...

# 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](http://n-mag.de) zu stellen oder sie per E-Mail an [leserpost@n-mag.de](mailto:leserpost@n-mag.de) zu schicken.



**ENTWICKLER** Headstrong Games

**PUBLISHER** Sega

**GENRE** Shooter

**USK** keine Freigabe

**PEGI** 18+

**PREIS** ca. 40 €



# THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

Wir betreten das Haus des Todes

- und verlassen es blutverschmiert!



» TRAILER



## INFO AM RANDE

Die Entwickler sind einigen Nintendo-Fans nicht unbekannt, so entwickelten sie mit Battalion Wars 2 einen der ersten WiFi-Spiele für Nintendos Wii.



Durch die Möglichkeit der Point-and-Shoot-Steuerung mit der Wiimote wurde das Genre der On-Rail-Shooter auf Nintendos Wii wiederbelebt und man bescherte uns bislang Titel wie Resident Evil: Umbrella Chronicles oder Links Crossbow Training, die präzises Zielen und schnelle Reaktionen erfordern. In die Reihe der On-Rail-Shooter gesellt sich nun auch die Mutantenschlacht The House of the Dead: Overkill - mit B-Movie-Flair, rollenden Köpfen und exklusiv für Wii.

### F\*\*k, geht das ab!

Mit dem Untertitel „Overkill“ treffen die Entwickler von Headstrong Games den Nagel genau auf den Kopf: Anders als im Pendant mit T-Virus-infizierten Zombies erwartet euch an jeder Ecke eine neue Truppe mutierter Zombies, die sich leider meist recht ähnlich sehen. Hier steht Action vor Horror und ohne einem unendlichen Munitionsvorrat wäre nichts zu machen - Headshots hin oder her.

Als Duo, bestehend aus Agent G und Isaac Washington, denen es zu keiner Zeit an coolen Sprüchen mangelt, kämpft ihr gegen die Machenschaften des Papa Caesar an. Wer die englische Sprache beherrscht, versucht ausnahmsweise mal nicht, die Cut-Scenes abzurechnen, denn die trashige Aufmachung sowie die Vulgärsprache der Protagonisten - wie man sie auf Nintendo-Konsolen selten zu hören bekommt - sorgen für alles, nur nicht Langeweile.

### „Nur“ ein On-Rail-Shooter?

The House of the Dead: Overkill ist nicht sonderlich innovativ und wie in jedem anderen Shooter dieser Art werden euch herzlich wenig Freiheiten gelassen. Ihr bewegt euch im Grunde auf Schienen, so dass ihr euch voll und ganz auf das Ballern und Punktesammeln konzentrieren müsst. Um im letzteren Punkt zu rocken, bedarf es nicht nur einer ordentlichen Kugelverteilung bei den rabiaten Zombies. Auch die Befreiung harmloser Zivilisten oder das Sammeln goldener Gehirne bringt Extrapunkte. Der Multiplayermodus setzt der Zombieschlacht die Krone auf: Hier geht es natürlich darum, wer am Ende eines Levels die meisten Punkte einheimen konnte. Was The House of the Dead: Overkill ausmacht, ist neben einer ansehnlichen Grafik und der obligatorischen Non-Stop-Action der herrlich trashige B-Movie-Flair. Das Bild wirkt verzerrt und oftmals blass. Hier dürft ihr die Wii-Hardware ausnahmsweise mal in Schutz nehmen und die Entwickler für den mutigen Stil loben, der selbstverständlich zu 100 Prozent so gedacht war.



### Nur für echte Killer

Wenn die ungeheuerliche Gewaltdarstellung des Spiels bis hierhin noch nicht deutlich wurde, möchten wir noch einmal darauf hinweisen. Das Spiel hat es wahrlich in sich! Oftmals reicht ein einfacher Schuss, um eine Blutlache oder ein 3D-Puzzle in Form eines Zombiekopfes auf dem Boden zu verursachen. Das Ganze bekommt ihr stellenweise sogar in Zeitlupe zu sehen. Kein Wunder also, dass die USK eine Freigabe in Deutschland verweigert hat. Nichtsdestotrotz bleibt das Haus des Todes eine Erfahrung für sich - größtenteils im positiven Sinne.

Damian Figoluszka



So stellt man sich einen gelungenen On-Rail-Shooter vor!

- herrlich trashig
- fette Endbosse
- mit zwei Wiimotes spielbar
- Gegner ähneln sich zu sehr

7  
von 10

# MARIO POWER TENNIS

**Nun ist es endlich so weit! Die ersten GameCube-Remakes aus dem Hause Nintendo sind da! Vorne mit dabei natürlich der Klassiker unter den werkseigenen Sportspielen: Mario Power Tennis (jetzt natürlich „exklusiv“ für die Wii!).**



**ENTWICKLER** Camelot  
Software Planning  
**PUBLISHER** Nintendo  
**GENRE** Sport  
**USK** ohne Altersbeschränkung  
**PEGI** 3+  
**PREIS** ca. 30 €

Wer sich noch dunkel an den 2005 erschienenen Zwillingbruder erinnert, denkt wohl auch sofort an die nicht enden wollenden spannenden Ballwechsel. Das hat sich natürlich nicht geändert, doch wurde der Mehrspieler-Spaß um ein überaus wichtiges Detail erweitert: Wiimote und Nunchuk.

## Schwitzen wie ein echter Profi

Wie auch Wii Tennis regt euch der New Play Control-Port des Würfelklassikers zu sportlichen Höchstleistungen á la Boris Becker an. Optional könnt ihr mit der „Core-Steuerung“ via Nunchuk oder im „Casual-Mode“ nur per Wiimote euren Raquet-Helden über den Platz flitzen lassen. Durch gekonnte Schwünge von unten und oben lassen sich Lobs oder Stops ausführen, per Schwung von der Seite wird die gängige „Ball fliegt möglichst schnell übers Netz“-Variante aktiviert. Was in der Theorie benutzer-

freundlich anmutet endet im tatsächlichen

Match teils in wildem Gefuchtel. Hier fehlt es zum einen dem Spiel an Präzision (warum hat man nicht auf WiiMotion Plus gewartet?) und zum anderen dem geeigneten Spieler an Koordination. Power-Schläge werden so mitunter zu unpassenden Zeitpunkten aktiviert und vom Mitspieler einer „Ich mach jetzt Martini für James Bond“ Bewegung abgewehrt werden - was leider von Erfolg gekrönt ist. In Sachen Präzision ist also ein Rückschritt zu verzeichnen, auch wenn gleichzeitig ein Schritt nach vorn für die Intuition getan wurde.

Neben den klassischen Championship-Modi für den Nintendo-Sportler bieten lustige Minispiele Abwechslung. Diese müssen, wie sollte es auch anders sein, alle mit dem Tennisschläger, beziehungsweise der Wiimote, in der Hand absolviert werden müssen. Kreativ wie die Entwickler aber waren, werden nicht nur Bälle durch die Gegend geschleudert.

Die Palette der tief fliegenden Gegenstände reicht von Bananen oder Farbkugeln über Bomben bis hin zu Laserblitzen.

## Live-Übertragung oder Aufnahme???

Wer auf technischen Veränderungen abseits der Steuerung hofft wird leider enttäuscht. Wie bereits erwähnt, handelt es sich hier lediglich um eine Portierung des GameCube-Klassikers. Trotz dem teils unpräzisen Handling, die ein akkurates Tennis-Erlebnis verwehrt, ist Mario Tennis im Gamedesign und Ideenreichtum jedem Zweifel erhaben. Wer das Original noch nicht in der Sammlung hat, greift zu!

Bettina Furian



- neue, innovative Steuerung
- Multiplayermodus für bis zu vier Spieler
- anfangs eintöniger Cup-Modus
- Muskelkater

**Ob Lob oder Stop - Mario Tennis bleibt top!**



Audio Kommentar von Dennis Meppiel, Wittertower.de





# PIKMIN

Eines Tages ging ein uns sehr wohl bekannter Herr Miyamoto durch seinen Garten und gewann dabei die Idee für eines der genialsten und innovativsten Strategiespiele seit langem. Vermutlich im letzten oder gar schon vorletzten Jahr ging Miyamoto wieder, diesmal wohl durch sein Büro, und bekam eine neue, geniale Idee: Wieso nicht mit einem Spiel doppeltes Geld machen? Es funktioniert ja schließlich auch bei der Virtual Console!

## Ein kleiner Raumfahrer und seine bunten Ameisen

Captain Olimar und seine Pikmin dürften zwar jedem Wii-Spieler seit Super Smash Bros. Brawl bekannt sein, jedoch wissen einige sicherlich nicht, worum es in ihrem Ursprungsspiel überhaupt geht. Als der Raumfahrer Olimar einen kleinen Urlaubsausflug macht, gerät er in einen Meteoritenschauer, stürzt ab, landet auf einem unbekanntem Planeten und hat von

dort an 30 Tage Zeit, um 30 Teile seines Raumschiffes wiederzufinden. Dabei ist er jedoch nicht auf sich alleine gestellt, sondern bekommt Hilfe von kleinen bunten Wesen – den Pikmin.

## Mikrowellenkost?

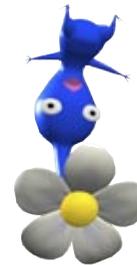
Sicherlich merkt man Pikmin an manchen Stellen die sieben Jahre, die es auf dem Buckel hat, auch an, denn sowohl Grafik als auch Sound sind nicht herausragend. Jedoch sind ein Großteil der aktuellen Wii-Spiele in diesen Punkten auch nicht viel besser. Die neue Steuerung funktioniert sehr gut und ist sogar noch ein kleines bisschen besser als die originale. Außerdem ist es euch nun möglich einen verkorksten Tag nochmals zu spielen, was insbesondere Freunden von stressfreien Spielen sehr zu gute kommt. Die sonstigen Änderungen zum Original sind leider nur marginal, jedoch handelt es sich hier ja auch lediglich um einen Port.

## Und ist die Mission gelungen?

Ob dieser Port gelungen ist, muss man mit einem klaren Ja beantworten. Zwar ist Pikmin immer noch das gleiche, geniale Spiel von 2001, jedoch hat Nintendo es auch versäumt, etwas mehr als die Steuerung zu erneuern und nicht nur Zeitreisen zu ermöglichen. Es hätte vielen Spielern si-

cherlich sehr gefallen, wenn man die Möglichkeit gehabt hätte, die Zeitbegrenzung abzustellen. Wer Pikmin noch nicht gespielt hat und lieber mit der Wiimote spielt, kann sich zu unserer Wertung noch das eine oder andere Pünktchen hinzudenken und sollte sofort zuschlagen, jedoch kann sich einer, der Olimar schon einmal auf seiner Reise begleitet hat, die 30 Euro sparen.

Björn Rohwer



## Ein solider Port eines genialen Spiels

- ✚ einzigartiges Spielprinzip
- ✚ sehr gute Steuerung
- ☹ leider nur ca. zehn Stunden Spielzeit
- ☹ kaum Veränderungen

7  
von 10

Audio  
**NMAG**  
4 Ear

Audio Kommentar von  
Dennis Meppiel,  
Witower.de





**ENTWICKLER** Rainbow Studios

**PUBLISHER** THQ

**GENRE** Action

**USK** ab 12 Jahren

**PEGI** 12+

**PREIS** ca. 45 €

# DEADLY CREATURES

**Pfui Spinne? THQ zeigt Mut zur Körperbehaarung!**



Ausgestattet mit Waffen made by Mutter Natur machen wir uns Kapitel für Kapitel, abwechselnd mit Spinne und Skorpion, auf die Suche nach Nahrung. Spielraum für Entdeckungstouren oder gar Sidequests sucht man vergeblich. Stattdessen zeigt ein Pfeil, wo sich das nächste Abenteuerziel befindet. Auf dem Weg dorthin lauert allerlei Ungetier auf seine Beute. Für besiegte Gegner und erledigte Ziele erhält man Punkte, die nach einer Weile automatisch in neue Attacks und Techniken umgewandelt werden.

## Der Schein trügt

Das hört sich erstmal wie ein normales Hack'n'Slay-Abenteuer an, ist aber weit mehr. Bereits die Grafik schafft mit Details wie riesigem Müll, alten Elektrogeräten und äußerst abwechslungsreichen Umgebungen eine passende, beklemmende Atmosphäre. Die musikalische Untermalung, die situationsgerecht in Lautstärke und Intensität variiert, tut dazu ihr Übriges. Die Fähigkeit, an Decken und Wänden entlang zu krabbeln setzt Deadly Creatures spielerisch noch mehr von anderen Genre-Vertretern ab. Bis auf wenige Standard-Moves dirigiert ihr eure tödliche Kreatur mit der Wii-Fernbedienung durch die Levels. Zwar weigerte sich der

Skorpion beharrlich, sich in weiche Erde einzugraben, alle restlichen Attacks gingen jedoch nicht nur einwandfrei von der Hand, sondern wurden auch noch flüssig animiert und beeindruckend in Szene gesetzt.

## Bitterer Nachgeschmack

Leider hat das Ganze auch eine Kehrseite: Die Schatzsucher-Story ist nur belangloses, unnötiges Beiwerk, auf das man als Otto-Normal-Tarantel oder -Skorpion sowieso keinen Einfluss hat. Immerhin: Die deutsche Sprachausgabe kann sich durchaus hören lassen. Als nervig erwiesen sich die kurzen Ladepausen, vor denen man selbst mitten im Kampf manchmal nicht verschont bleibt. Etwas mehr als zwölf Stunden Spieldauer hätten für fast 50 € aber wenigstens drin sein müssen. Dafür entschädigen die einwandfreie Umsetzung eines einzigartigen Gameplay-Ansatzes und die phänomenale Inszenierung für einiges und machen Deadly Creatures nicht nur für Action-Fans einen Blick wert.

Andreas Reichel

## Ins Netz gegangen

- + perfekt inszeniert und detailverliebt
- + vorbildliche Steuerung...
- ...mit kleinen Macken
- Ladezeiten
- kurze Spielzeit

7  
von 10





ENTWICKLER EA  
PUBLISHER EA  
GENRE Simulation

USK ohne Altersbeschränkung

PEGI 3+

PREIS Wii ca. 50 €; DS ca. 40 €



# SIM ANIMALS

Mittlerweile gehört es nahezu zum guten Ton, dass man, sobald eine Serie gut läuft, wirklich jeden Cent aus ihr herausquetscht. Ein besonders gutes Beispiel dafür sind die Sims. Was als gute Simulation anfang, wurde nach und nach zu einer komplett ausgeschlachteten Serie, die nicht immer ihre Klasse halten konnte. Sim Animals verlässt nun die Menschenwelt und schickt uns direkt in den Wald, in dem wir uns nun um allerhand kleine und große Tiere kümmern müssen. Aber kann dieses Spiel an die Klasse der klassischen Simsspiel anknüpfen oder ist es nicht mehr als eine schlechte Ausschachtung?

Sicherlich kann man einer Simulation nicht ankreiden, wenn sie einen leichten Einstieg hat. Für gewöhnlich ist das sogar sehr gut. Wenn man aber 25 Prozent des Spiels schon innerhalb einer Spielstunde geschafft hat, sollte man sich doch Sorgen machen, ob man in diesem Spiel noch ein klein wenig Anspruch finden wird. In Wahrheit ist dieses Spiel wohl eher für eine Zielgruppe gedacht, die sich gerade zwischen Kindergarten und Grundschule befindet. Wäre dies das einzige Manko, könnte man ja noch von einem „leichten Spaß“ sprechen. Dieser vergeht einem jedoch, sobald man das Spiel etwas näher betrachtet.

In puncto Steuerung haben wir nämlich schon das nächste Manko. Diese funktioniert leider nur gelegentlich komplett, was besonders bei dem Versuch ein kleines, flinkes Tier, eine Maus zum Beispiel, zu fangen zur Frustration führt. Auch das ungenaue Streicheln von Bäumen, Tieren und Pflanzen kann dazu führen, dass man anstatt eines Samens einen wütenden Hasen bekommt. Der nächste Punkt wäre dann die Grafik, die auch einiges zu wünschen übrig lässt. Von den Tieren bis zur Umgebung ist wirklich alles relativ detailarm dargestellt. Insgesamt wird das Spiel wohl für jüngere Semester einen

kurzen Spaß bieten, jedoch sollten sich geschulte Spieler lieber schnell weiter umschauen.

Björn Rohwer

**Wir kümmern uns lieber um Menschen...**

4  
von 10

- ✚ für Tierliebhaber und Grundschulkinder
- ☒ miserable Grafik
- ☒ ungenaue Steuerung
- ☒ sehr leicht

»TRAILER



Die DS-Version von Sim Animals macht vieles besser als sein großer Bruder, kommt aber leider auch nicht auf Augenhöhe mit den klassischen Simsspielen. Zwar gibt es eine bessere Grafik, eine tadellos funktionierende Steuerung und einige andere sinnvolle Veränderungen, jedoch fehlen bei Sim Animals einem die „unendlichen Möglichkeiten“ eines Sims-Spieles. Viel mehr als Tiere füttern und streicheln oder Bäume pflanzen und pflegen wird einem leider nicht geboten, was schnell eintönig wird.



**Tierisches Beispiel für Eintönigkeit**

5  
von 10

- ✚ gute Steuerung
- ✚ zuckersüß
- ☒ nur ein Speicherplatz
- ☒ leicht eintönig



# AGENT HUGO: HULA HOLIDAY

Ein Kobold in einer bunten Welt...

Besonders im Jump'n'Run-Genre gibt es viele Vertreter, die zur Zeit in einem Tief stecken. Tak wird immer schlechter, Crash kann kaum noch hüpfen und Spyro stürzt immer wieder ab. Ein kleiner Kobold treibt das alles aber auf die Spitze. Hugos aktueller Titel ist einfach ein Stich ins Herz eines jeden Gamers. Es fängt bei der Steuerung an, die leider sehr ungenau ist und wird bei der Kameraführung, die jegliche Intelligenz vermissen lässt, fortgeführt. Leider sind das nicht die einzigen Punkte, denn auch die Soundeffekte sind miserabel gewählt. Wer erwartet schon bei einem Geräusch, das sich nach dem Ziehen eines riesigen Schwertes anhört, dass man eine Wasserpistole in der Hand hält? Das Gameplay bietet eine Menge gleicher und öder Abschnitte, gepaart mit einer schlecht von Super Mario Sunshine geklauten Spielidee. Jedoch hat sich bei Hula Holiday auch ein Punkt zu seinem

Vorgänger verbessert: man hat die schlechten Synchronisationen gestrichen und bietet nur noch kurze, stumme Sequenzen. Dieses Spiel ist wirklich nur zu empfehlen, wenn ihr mit diesem Spiel jemanden richtig quälen wollt. Leider hält die Quälerei dann auch nur kurz an, denn nach drei Stunden hat man das Spiel schon zu 100 Prozent durchgespielt.

Björn Rohwer



2  
von 10

- es ist schnell vorbei
- miserable Kameraführung
- schlechter Sound
- ödes Gameplay

Dieser Urlaub bekam Hugo ganz und gar nicht!

**INFO AM RANDE**  
Auch Hugos Karriere fing an, wie die so mancher C-Promis: Als Moderator einer Quizshow! Diese lief damals jedoch nicht auf 9-Live, sondern am Wochenende auf Kabel 1.

**ENTWICKLER** NDS Denmark  
**PUBLISHER** Like Dynamite  
**GENRE** Jump'n'Run  
**USK** ab 6 Jahren  
**PEGI** 3+  
**PREIS** ca. 40 €

# PROFESSOR HEINZ WOLFF'S GRAVITY



Neuen Denksport bietet Professor Heinz Wolff's Gravity, das wir einfach mal ganz frech mit World of Goo vergleichen. Auch hier müsst ihr physikalisch korrekt überlegen, euer Ziel ist allerdings ein anderes. Im Spiel geht es darum, ein Level so umzustrukturieren, dass eine Kugel einen Buzzer betätigt. Alternativ kann dies auch durch einen Bauegegenstand geschehen und die Kugel wird stellenweise durch ein Fahrzeug ersetzt. Insgesamt warten 100 Aufgaben auf euch, die sehr knifflig werden können. Anders als in World of Goo habt ihr hier schnell mit der Eintönigkeit zu kämpfen, die Prinzipien ähneln sich sehr oft und die Hintergründe sind eher einschläfernd als stimmig. Die Pointer-Steuerung ist zwar ganz passabel, doch spätestens wenn es um das präzise Platziere eines Gegenstandes geht, wird es fummelig und frustrierend. Wenn ihr

auf der Suche nach einem Spiel seid, bei dem logisches bzw. physikalisch korrektes Überlegen gefragt ist, legen wir euch sehr World of Goo ans Herz, das mehr Spaß für weniger Geld bietet.

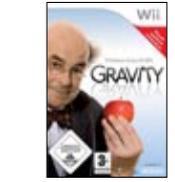
Damian Figoluszka



Wir verbinden lieber klebrige Bällchen

4  
von 10

- zu Beginn motivierend
- miese Aufmachung
- schnell eintönig



**ENTWICKLER** Extra Mile Stu.  
**PUBLISHER** Deep Silver  
**GENRE** Denksport  
**USK** ohne Altersbeschränkung  
**PEGI** 3+  
**PREIS** ca. 30 €

**INFO AM RANDE**  
Professor Heinz Wolff wurde in Berlin geboren, ist ein in England sehr angesehener Wissenschaftler und hatte bereits einige Auftritte im Fernsehen.

$$F(r) = -G \frac{Mm}{r^2} e$$

## ONSLAUGHT

Der erste Ego-Shooter für WiiWare bringt euch auf einen unerforschten Planeten, der von genmanipulierten Insekten befallen ist. Nachdem vor Jahren ein Raumschiff mit diversen Experimenten an Bord im Weltall verschwand, veranlasst euch ein vom Raumschiff stammendes Signal dieses besagte Schiff aufzusuchen.

### Am Anfang war die Larve...

Kriechendes, fliegendes und vor allem kampflustiges Ungeziefer treibt sein Unwesen auf dem menschenleeren

Planeten. Doch dies wissen unsere Helden zunächst nicht und stürzen sich Hals über Kopf in eine verhängnisvolle Expedition, bei der sie gleich zu Beginn von einem Schwarm von raupenähnlichen Viechern angegriffen werden. Da hilft nur eins: Waffe ziehen – "let's get ready to rumble!" Schießt euch mit Hilfe von Rocket Launcher, Maschinengewehr, Schrotflinte und vielen mehr den Weg frei. Aber Vorsicht ist vor dem giftigen grünen Schleim der Insekten geboten, den sie nach ihrem Ableben absondern. Immerhin stehen euch zwei Begleiter beiseite, die euch auf Schritt und Tritt folgen. Diese könnt ihr zwar nicht selbst

steuern, jedoch könnt ihr ihre Schussrichtung, also ihre Formation, bestimmen.

### Let's Fetz im weltweiten Netz

Im Onlinemodus bestreitet ihr die Missionen mit bis zu drei weiteren Mitspielern, die entweder von der ganzen Welt stammen, aus eurer Region kommen und/oder Freunde von euch sind. Bei dieser Massenschlacht gegen die mutierten Käfer geht es ums nackte Überleben. Außerdem gilt es, so viele Punkte wie möglich einzuheimsen um anschließend einen der oberen Plätze der Highscoreliste einnehmen zu können. Da das Spiel

noch relativ neu ist, gibt es leider nicht wirklich viele Onlinespieler und so kommt es zu extrem langen Wartezeiten in der Lobby.

Harald Wicht



## Hasta la vista, Mistkäfer!

- guter Levelaufbau
- große Waffenauswahl
- kein Offline-Multiplayer am selben Gerät
- lange Wartezeiten über WiFi

8

von 10

1|2|3|4|5|6|7|8|9|10



**ENTWICKLER** Hudson-Soft  
**PUBLISHER** Hudson-Soft  
**GENRE** Ego-Shooter  
**USK** ab 12 Jahren  
**PEGI** 12+  
**PREIS** 1000 Wii-Points



# Mario Golf N64

ENTWICKLER Camelot PREIS 1000 Wii-Punkte

Was hat Mario nicht schon alles in seiner Sportlerkarriere gemacht. Er spielte Fußball, schwang den Tennisschläger, lief Homerun um Homerun, und obwohl man es dem italienischen Klempner mit seiner kleinen Wampe nicht sofort ansieht, war er noch in einigen anderen Sportarten tätig. Der Anfang dieses Sportwahns war, für den europäischen Kontinent, Mario Golf für das Nintendo 64. Doch bekommt man mit Mario Golf nicht das geboten, was man von einem Mariospiel erwartet, sondern eine relativ ernsthafte Simulation, die komplett auf Fallen oder ein spezielles Design verzichtet. Ein weiterer sehr untypischer Punkt ist die Charakterauswahl, die zum Start nur Baby Mario, Peach und zwei „normale“ Figuren bietet. So dauert es schon viele Spielstunden, bis man überhaupt den Haupt-



charakter Mario freigeschaltet hat. Ein weiterer Makel am Roster ist, dass man vier Charaktere nie freischalten können wird, da Nintendo keine Lösung für die fehlende GBC-Verbindung gesucht hat. Fans von Mario werden glücklicher mit dem GC-Nachfolger zu Mario Golf, aber alles in allem ist Mario Golf ein überdurchschnittliches Sportspiel, das von den aktuellen Konkurrenten leider etwas abgehängt wird.

Björn Rohwer



**6**  
von 10

- + sehr anspruchsvoll
- + viele Spielmodi
- vier Charaktere fehlen
- kein Mario-Flair



## Ein in die Jahre gekommener Meilenstein

# Castlevania III: Dracula's Curse NES

ENTWICKLER Konami PREIS 500 Wii-Points

In Castlevania III schlüpfst ihr in die Haut von Trevor Belmont, um den Grafen Dracula ein weiteres Mal zu bezwingen. In unterschiedlichen Levels, wie einer von Zombies besetzten Stadt oder einem Uhrturm kämpft ihr mit verschiedensten Waffen, etwa einer Peitsche, Wurfäxten oder dem gefürchteten Weihwasser gegen untote Gegner. Habt ihr euch durch einen Level gemausert, erwartet euch ein starker Bossgegner, den es ebenfalls zu besiegen gilt. Nach dem Beenden eines Levels könnt ihr unterschiedliche Wege nehmen und weitere spielbare Protagonisten treffen, welche über außergewöhnliche Fähigkeiten verfügen – wie die Verwandlung in eine Fledermaus! So bietet das Spiel einen hohen Wiederspielwert. Leider stört die anfangs hakelige Steuerung - sobald man diese aber im Griff hat, entfaltet sich einem der kom-



plette Spielspaß. Dafür können Soundtrack und Grafikstil des Titels sehr überzeugen - man fühlt sich in einen alten Gruselfilm versetzt. Wer schon immer mal einen Teil der Castlevania-Reihe spielen wollte und nichts gegen ein paar Frustrationsmomente einzuwenden hat, darf getrost zuschlagen!

Eric Ebelt



**7**  
von 10

- + abwechslungsreiche Levels
- + unterschiedliche Charaktere
- + Gruselfilmatmosphäre
- hakelige Steuerung



## Ein gruseliges und abwechslungsreiches Abenteuer erwartet euch!



# Earthworm Jim

ENTWICKLER Interplay PREIS 800 Wii-Points



In den 90er Jahren hatte es ein Jump'n'Run schon schwer. Der Markt wurde nahezu überschwemmt von Spielen dieses Genres und schnell wirkte alles wie ein Einheitsbrei. Um sich von der Masse abzuheben, musste sich Interplay also etwas einfallen lassen und nachdem schon alles von Igel bis Klempner sein eigenes Jump'n'Run hatte, brachte man den großen Auftritt für einen Regenwurm. Neben dem ungewöhnlichen Helden hob sich Earthworm Jim auch aufgrund des verrückten Leveldesigns und der abgedrehten Animationen von der Masse ab. Durchschnittskost wird einem bei diesem Spiel zu keinem Zeitpunkt geboten, was auch über kleinere Schwächen in der Steuerung hinwegsehen lässt. Zwar kommt Earthworm Jim nicht an zeitlose Klassiker wie Mario und Sonic heran, jedoch steht fest,

dass einem mit diesem Spiel eines der besten Jump'n'Runs der 90er Jahre geboten wird und man, wenn man nicht die Geduld hat auf den verbesserten zweiten Teil zu warten, nicht enttäuscht wird.

Björn Rohwer



7 von 10

- + gutes Leveldesign
- + geniale Animationen
- + viele neue Ideen
- ungenaue Steuerung

**Keinerlei Einheitsbrei!**

# Boogerman

ENTWICKLER Interplay PREIS 800 Wii-Points



Grün, grün, grün sind alle meine Farben. Grün, grün grün ist alles, was ich hab. Viele andere Farben werden in Boogerman leider auch nicht dargestellt. Nachdem man über die übertriebene Verwendung des Grüns hinweg gekommen ist, fällt einem sofort das zweite auf, was in übertriebenem Maße vorhanden ist – der ekelhafte Fäkalhumor. So hat unser Pseudo-Superheld eigentlich nur die Fähigkeiten zu furzen, zu popeln und zu rülpfen, was er dann auch übers ganze Spiel großzügig tut. Das Interesse an Interplays grünem Helden ist dann leider auch nach relativ kurzer Zeit verflogen, da einzig die Animationen und die Präsentation einzigartig sind. Im Gameplay bekommt man Standard-Jump'n'Run-Kost zu bieten, die lange leider den Einfallsreichtum der Earthworm Jim-Serie



vermissen lässt. Es kommt einem mehr wie ein Pausenfüller vor, der die Wartezeit auf Earthworm Jim 2 verkürzen soll, was ihm leider nur bedingt gelingt. Empfehlenswert ist dieses Spiel nur für Freunde des Fäkalhumors, Fanatikern der Farbe Grün und Fans von Interplay. Alle andere können sich angeekelt ein besseres Jump'n'Run suchen.

Björn Rohwer



5 von 10

- + hebt sich von der Masse ab
- eintöniges Gameplay
- sehr einfarbig
- ekelhaft

**Das grüne Paradies für Fäkalfreunde**



# UNABHÄNGIG. AKTUELL. 100% KOSTENLOS.

BE SELECTED: JEDEN MONAT | 100% KOSTENLOS | ZUM DOWNLOADEN

**start >**

NR. 11 MÄRZ 2009  
WWW.SELECT-MAG.DE

# SELECT

DAS INTERAKTIVE GAMES-MAGAZIN

**DAWN OF WAR II**  
TEST PC-Echtzeitstrategiespiel der Spitzenklasse!

**X-MEN ORIGINS WOLVERINE**  
VORSCHAU Brachiale Antwort auf schlechte Filmversoftungen

**GTA IV LOST AND DAMNED**  
TEST Gelungene Rückkehr nach Liberty City

**STREET FIGHTER IV**  
TEST Die Prügelspiel-Referenz der nächsten Jahre



**GOD OF WAR III**  
VORSCHAU Kratos fasziniert die PS3-Welt!

**SILENT HILL HOME COMING**

TITELSTORY Güter Survival-Horror der alten Schule

**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** Square Enix  
**PUBLISHER** Koch Media  
**GENRE** RPG  
**USK** ab 6 Jahren  
**PEGI** 12+  
**PREIS** ca. 40 €



# CHRONO TRIGGER

Was passiert, wenn man die kreativen Köpfe von Akira Toriyama (Dragonball), Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy) und Yuji Horii (Dragon Quest) zusammensteckt? Heraus kommt eines der besten Rollenspiele aller Zeiten!

# CHRONO TRIGGER



Ursprünglich erschien Chrono Trigger das erste Mal 1995 in Japan und kurz darauf auch in den USA. Ein Remake für die PlayStation folgte 1999 (Japan) bzw. 2001 (USA), aber auch dieses schaffte niemals den Sprung über den großen Teich. 14 Jahre lang mussten wir Europäer warten, um diesen Meilenstein der Videospiegeschichte genießen zu können. Warum sich Chrono Trigger von anderen Rollenspielen abhebt, erfahrt ihr in unserem Test.

### Eine fatale Erfindung

Lucca, ihres Zeichens Erfinderin und beste Freundin des Helden Crono, werkelt seit geraumer Zeit an einer besonderen Maschine – dem Teleporter! Diese Erfindung soll es ermöglichen, Personen von A nach B zu transferieren. Auf der Tausendjahrfeier möchte sie diesen der Öffentlichkeit vorstellen. Diese Gelegenheit kann sich Crono natürlich nicht entgehen lassen und besucht den nördlich gelegenen Festplatz und wird auch direkt als Versuchskaninchen von Lucca herbei

gezogen. Was bei Crono einwandfrei funktioniert, schlägt bei Cronos flüchtiger Bekanntschaft Marle leider fehl. Es öffnet sich ein Zeitloch, durch welches sie in eine fremde Epoche versetzt wird. Einige Augenblicke später nimmt Crono die Verfolgung auf – der Auftakt eines der epischsten Abenteuer aller Zeiten wurde geschrieben!

### Zurück in die Zukunft

Nun habt ihr auch schon das zentrale Spielelement des Titels kennen gelernt – Zeitreisen. Die Reise von Crono führt euch in die unterschiedlichsten Zeitalter einer fiktiven Rollenspielwelt. So werdet ihr Bekanntschaft mit dem Mittelalter, der Zukunft oder auch der Steinzeit machen. Aber wie das nun mal so ist, haben die meisten eurer Entscheidungen Konsequenzen für die Zukunft. Je nachdem, welche Taten ihr vollbringt oder in welcher Reihenfolge ihr die unterschiedlichen Ären bereist, werdet ihr am Ende des Spiels mit einem der 14 (!) Enden belohnt werden. Diese alternativen Lösungswege gefallen uns sehr gut und der Wiederspielwert steigt somit ungemein.

### Von Höhlenfrauen und Robotern

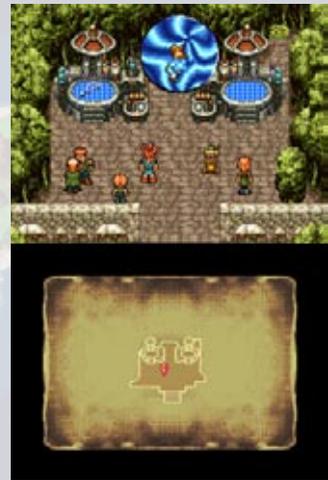
Die sechs Protagonisten, die ihr im Spiel kennen lernen werdet, verfügen alle über eine eigene Persönlichkeit und tragen sehr viel zur Spielatmosphäre bei. So trefft ihr auf einen monströsen Frosch in Rittergestalt, eine keulenschwingende Höhlenfrau oder einen Roboter aus der Zukunft. Allerdings werdet ihr maximal immer nur drei Charaktere gleichzeitig befehligen können. Sobald ihr in den durch Raum und Zeit verstreuten Dungeons auf Monster trefft, öffnet sich an Ort und Stelle der Kampfbildschirm. Dort gebt ihr genaugewohnt eure Befehle ein. Die Besonderheit an Chrono Trigger ist aber, dass ihr die Spezialangriffe der Helden miteinander kombinieren und somit noch größeren Schaden zufügen könnt. Eine tolle Idee, die in der Praxis bestens funktioniert! Der Schwierigkeitsgrad in den Kämpfen ist übrigens niedrig gehalten. Genre-Anfänger werden einen leichten Einstieg in die wunderbare Welt von Chrono Trigger haben.

### Experiment gelungen

Obwohl Luccas Erfindung nicht ganz die Wirkung erzielt hat, für

was sie erschaffen wurde, so hat Square Enix mit Chrono Trigger ein wahres Meisterwerk geschaffen. Fehler an diesem Spiel sucht man theoretisch mit der Lupe. Die Grafiken wirken vielleicht sehr alt, bezaubern aber auch heute noch auf den beiden Bildschirmen des Nintendo DS. Untermalt werden diese mit einem hübschen Soundtrack und ehe man sich versieht, pfeift man einige der Melodien gemütlich mit. Leider haben Square Enix und Koch Media es nicht geschafft, das Spiel in die deutsche Sprache zu übersetzen. Das komplette Spiel liegt euch in englischer Sprache vor. Im 21. Jahrhundert muss das nicht sein und stößt uns leider bitter auf, denn vor allem bei einem textlastigen Rollenspiel sollte dies standardmäßig geschehen. Um den vollen Spielspaß zu erreichen, solltet ihr also über gute Englischkenntnisse verfügen. Wer sich den Titel noch nicht importiert hat, darf jetzt zuschlagen, denn ansonsten verpasst ihr ein wahres Meisterwerk.

Eric Ebelt



**Audio**  
**NMAG**  
**4 Ear**

Audio Kommentar von Eric Ebelt

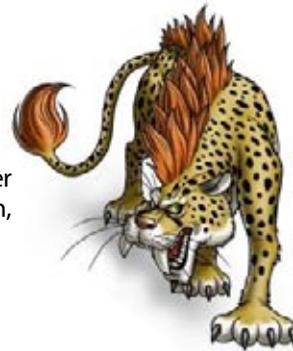


- +
  - +
  - +
  - +
  - +
  - +
- packende Geschichte  
14 verschiedene Enden  
kombinierbare Spezialattacken  
wunderschöner Soundtrack  
komplett auf Englisch  
durchschnittliche Touchscreen-Steuerung

**9**  
von 10

**Das wohl beste Rollenspiel auf dem Nintendo DS - zuschlagen!**

# DRAGON QUEST: DIE HAND DER HIMMELSBRAUT



**ENTWICKLER** Chunsoft/  
ArtePiazza  
**PUBLISHER** Square Enix  
**GENRE** RPG  
**USK** ab 6 Jahren  
**PEGI** 12+  
**PREIS** ca. 40 €

## RPG-Fans aufgepasst!

Der fünfte Teil der Dragon Quest-Reihe erfindet zwar das Rad nicht neu, macht aber im Vergleich zum Vorgänger, Die Chronik der Erkorenen, vieles besser. Über das Spielsystem muss man dabei eigentlich keine Worte mehr verlieren: noch immer reist ihr von Stadt zu Stadt, formt eine Heldentruppe und bekämpft Monster, um dabei stärker zu werden und letztlich dem Endboss gegenüberzutreten. Items, Level-Upgrades.

Dungeons, die für die Serien-typischen Monster – all das kennt man ja schon, möchte man jetzt vielleicht sagen. Die augenschein-

lichste Veränderung lag deshalb schon beim 1992 für das SNES erschienenen Klassiker in der Story. Zwar trumpfte Die Chronik der Erkorenen noch mit dem Kapitel-System erfrischend auf, dennoch blieb es aufgrund fehlender Charakterentwicklung weitestgehend unepisch. Dies ändert sich nun mit Die Hand der Himmelsbraut.



## Das Leben, wie es sein sollte

Ihr startet ins Spiel als Halbwaise, werdet Vollwaise und seid kurz darauf wieder Halbwaise. Wie das gehen kann? Findet's selbst heraus! In diesem Spiel begleitet ihr nämlich den Helden gleich mehrere Jahrzehnte durchs Leben – von der Geburt über die Hochzeit bis hin

zur eigenen Elternschaft. Die Tragik kommt dabei nicht zu kurz, so viel sei gesagt. Die Story ist absolut lebenswürdig und versteht es, einen in den Bann zu ziehen. Was das Verhältnis von Story und Spielabschnitten angeht, so hat man eine bessere Balance gefunden im Vergleich zum Vorgänger, der euch teilweise stundenlang aufleveln ließ.

## Von furzenden Fretchen und Piratten

Als spielerisches Element sind wohl die unterschiedlichen Monster hervorzuheben, die man einfangen, trainieren und als Party-Mitglieder einsetzen kann – wobei es sogar möglich ist, sie mit Waffen und Rüstungen auszustatten. Zusammen mit anderen Spielen ebnete Dragon Quest V Anfang der 90er also den Weg für Pokémon und Co. Immerhin 40 Monster standen damals schon zur Verfügung, beim Remake sind es noch ein paar mehr. Daraus ergibt sich logischerweise eine größere Vielfalt in der eigenen Heldentruppe, die nicht mehr aus drei, sondern aus vier kämpfenden Charakteren besteht. Erwähnenswert sind außerdem die dritte mögliche Ehefrau, die erstmals im DS-Remake dazukommt, und die bedeutend hübschere Gestaltung von Dungeons und Städten.

Daniel Büscher

## Modernisierung erfolgreich!

- ⊕ motivierend
- ⊕ technisch und musikalisch gelungen
- ⊕ lebenswerte Story...
- ⊖ ...die aber immer noch sehr simpel ist



## INFO AM RANDE

Ein Remake von Dragon Quest V wurde in Japan bereits 2004 für die Playstation 2 veröffentlicht.

# MYSTERY CASE FILES: MILLIONHEIR



**ENTWICKLER** Big Fish Games  
**PUBLISHER** Nintendo  
**GENRE** Suchbilder  
**USK** ohne Altersbeschränkung  
**PEGI** 3+  
**PREIS** ca. 30 €



Es erscheinen immer mehr Suchspiele auf dem DS – jetzt springt auch Nintendo auf den Zug auf... ein Fehler?

## Versteckt – Entdeckt?

Das von uns vor knapp einem Jahr getestete „Versteckt – Entdeckt! Zirkus“ war das erste DS-Spiel in diese Richtung – und bekam damals von uns einen von zehn möglichen Punkten – einfach aus dem Grund, dass es keinen Spaß macht auf einem großen Bild Objekte zu suchen, die auf einer Liste stehen – ohne Bewegung, Unterbrechung oder Story. Was sollte Nintendo also am gleichen Spielprinzip noch groß anders machen? Einiges!

## Max \$. Mammon

Die wichtigste Änderung ist wohl die Verbindung der Rätsel durch eine mehr oder weniger spannende Geschichte. Max \$. Mammon wird vermisst und es liegt an seinem gerade erst eingestellten Schüler, seine rechtmäßigen Erben zu finden. Dabei besucht man Bekannte aus der Vergangenheit Mammons, die irgendwas mit ihm zu tun haben könnten und sammelt Indizien.



## Suchbilder

Um von den betreffenden Personen überhaupt Informationen zu bekommen, muss man in einem der Suchbilder mehrere Objekte finden, die einem das Spiel vorgibt. Der genaue Zusammenhang zu den zu findenden Informationen bleibt dabei häufiger ein Fragezeichen. Durch Animationen und tolle Soundeffekte entsteht selbst auf fast stillstehenden Rätselbildern eine Atmosphäre, die den Spaß am Suchen um einiges hebt. Dazwischen gibt es auch immer wieder kleine Minispiele, die den doch etwas trägen Spielverlauf etwas auflockern.



- Atmosphäre
- fordernde Suchbilder...
- ...die leider nicht jedermanns Sache sind
- wenig Abwechslung



## Wo ist Walter?

Letztlich dürfte jeder, der mit den Walter-Büchern oder vergleichbaren Publikationen sympathisiert, seine helle Freude an dem Spiel haben – alle anderen werden aber recht bald gelangweilt sein. Wie bereits gesagt, im Grunde sind es nur statische Bildersuchrätzel – die 30Euro werden dafür nur passionierte Freunde des Genres ausgeben.

Emanuel Liesinger



Bilder über Bilder und doch kein Van Gogh!



# GERMANISCHE MYTHOLOGIE IN VIDEOSPIELEN



Die Urkuh Audhumla und der Riese Ymir

Nordische Mythologie stellt für viele Menschen absolutes Neuland dar. Dabei begegnen wir ihr in unserer heutigen Gesellschaft öfter als man denkt. Das fängt schon bei den Wochentagen an (Freitag= Freyas Tag), aber auch besonders in der Fantasy-Literatur begegnen wir unserem germanischen Erbe. Ob Zwerg, Riese oder Alb, jedes dieser Fabelwesen entstammt der nordischen Mythologie. Dass diese Wesen auch in Videospielen auftauchen, ist allseits bekannt, aber auch andere mythologisch geprägte Begriffe haben Einzug in die Welt der Videospiele gefunden. Dabei werden wir uns vor allem auf Spiele konzentrieren, die auf Nintendo-Konsolen erschienen sind: Spiele-serien wie Max Payne, Starcraft und Too Human fallen also weg.

## Tales of Mythology

Eine der Serien, die sich eifrig an allerlei Mythologien, allen voran der nordischen, bereichert, ist die Tales of-Reihe von Namco. Schon seit dem ersten Spiel der Reihe (Tales of Phantasia) sind mythologische Begriffe ein fester Bestandteil des Franchises. Die Entwickler benutz-

ten die Mythologie dabei hauptsächlich dafür um Städte zu benennen. Eine der Städte wurde zum Beispiel nach Walhall (Valhalla) benannt, der Halle Odins in der die Einherjer, tapfere gefallene Soldaten, die von den Walküren dazu erwählt wurden in Walhall zu leben, sich im Zweikampf messen und miteinander zechen. Andere Ortschaften hingegen wurden nach Göttern benannt, wie zum Beispiel das Dorf Heimdall, das nach dem Wächter der Brücke Bifröst benannt wurde, die die Welt der Menschen (Midgard) mit der Welt der Götter (Asgard) verbindet. Eine ganz andere Bedeutung hingegen hat der Ymir-Wald, denn der wurde nach dem Urriesen Ymir benannt, aus dem später die Welt erschaffen wurde.

## Der Ritter des Eichhörnchens

Eines der Tales of-Spiele trägt im Japanischen sogar einen mythologischen Untertitel: Knight of Ratasotk, welches in Amerika unter dem Titel: Dawn of the New World bekannt ist. Ratasotk, auch Ratasökr genannt, ist ein Eichhörnchen, das auf der Weltenesche Yggdrasil

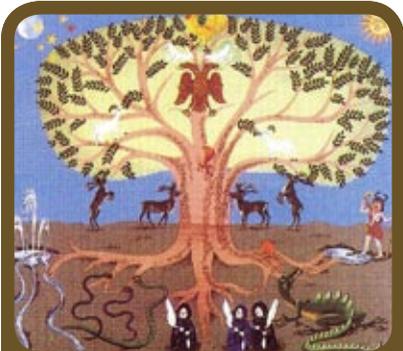


Mythologische Begriffe sind ein fester Bestandteil der Tales of-Reihe

lebt. Es klettert den ganzen Tag die Esche auf und ab und hält den Streit zwischen dem Adler, der in der Krone der Esche lebt, und dem Drachen Nidhöggr intakt, der in der Unterwelt lebt und beständig an den Wurzeln Yggdrasils und somit am Gefüge der Welt selbst knabbert.



Heimdall mit dem Gjallarhorn



**Yggdrasil und andere mythologische Lebewesen**



**Mythologie im Gelobten Land**  
 Ein anderes Spiel, das stark auf nordische Mythologie setzt, ist das nie bei uns erschienene Riviera: The Promised Land, das man am ehesten als ein rundenbasiertes Rollenspiel mit einer Prise Dating-Simulation beschreiben kann. Anders als bei den Tales-of-Spielen ist hier das komplette Setting von alten germanischen Mythen inspiriert. Dabei orientierten sich die Entwickler sogar relativ stark an den Originalgeschichten. Yggdrasil, Ragnarök, Asgard, Midgard und Utgard tauchen alle leicht modifiziert im Spiel

auf. Der einzige gravierende Unterschied zu den Originalgeschichten ist, dass die Einherjer in ein Schwert verwandelt wurden. Ein Verfahren zur Benennung von Waffen, das auch viele andere Entwickler ausgiebig nutzen.

**Ein Hahn als Waffe?**

Das bekannteste Beispiel für dieses Verhalten wäre das Spiel Fire Emblem: The Sacred Stones. Fast alle der heiligen Waffen tragen einen der nordischen Mythologie entnommenen Namen: Sieglinde, Siegmund, Garm, Gleipnir, Audhumla, Ivaldi, Vidofnir und Nidhögg. Die Waffen Sieglinde und Siegmund wurden zum Beispiel nach den Eltern Siegfrieds aus dem Nibelungenlied benannt. Die anderen Waffen tragen den Namen eines Zwergenschmieds (Ivaldi), eines magischen Fadens (Gleipnir), eines Hahns (Vidofnir), eines vieräugigen Hundes (Garm) und den der Urkuh (Audhumla), die Ymir nährte. In seltenen Fällen tragen Waffen aber auch echte Waffennamen, wie in Tales of Phantasia, denn hier wurde ein Speer nach Odins Waffe Gungnir benannt.



**In Fire Emblem enthalten vor allem die Waffen mythologische Anspielungen**



**Auch manche Actionspiele haben sich von nordischer Mythologie inspirieren lassen**



**Gibt es Mythologie nur in Rollenspielen?**

Aufmerksamen Lesern dürfte aufgefallen sein, dass bisher jedes genannte Spiel ein Rollenspiel war. Gibt es aber auch andere Spiele die nordische Begriffe enthalten? Die Antwort ist ja, auch wenn die Anzahl dieser Spiele gering ist. Das offensichtlichste Beispiel ist das rundenbasierte Strategiespiel Age of Empires: Mythologies, welches dem nordischen/germanischen Götterreigen ein eigenes Volk spendiert hat. In Mega Man Zero tauchen unter anderem Begriffe wie Yggdrasil und Ragnarök auf. Außerdem wurde einer der Bosse nach Fafnir, dem Wächter des Nibelungenhortes benannt. Andere bekannte Spiele dieser Gattung sind Boktai und Tomb Raider: Underworld.

**Das Ende?**

Damit endet auch schon unser kleiner Exkurs. Wir hoffen, dass er euch gefallen hat und ihr nun mit offeneren Augen durch die Spielwelten wandern werdet. Mit Dynamic Slash erscheint für Wii demnächst auch wieder ein Titel, dessen komplettes Setting auf germanischer Mythologie basiert. Vielleicht erscheinen ja in Zukunft noch mehr Titel dieser Art. Wir halten euch auf dem Laufenden!

Alexander Schmidt



**Dynamic Slash wurde auf der Nintendo Herbstkonferenz 2008 angekündigt**



**Die meisten der Bösewichte in Boktai tragen mythologische Namen wie Hel oder Muspell**

# TOGETHER WII CHANGE: ONLINE-JOURNALISMUS IM WANDEL

Am 8.12.06, zweieinhalb Wochen nach den USA, kamen wir Europäer endlich in den Genuss der Gaming-Revolution namens Wii, die sich mittlerweile weltweit gegen die Konkurrenz durchsetzen konnte. Dank der völlig neuartigen Steuerung hat es Nintendo geschafft, neue Zielgruppen anzusprechen und das Zocken weiter zu etablieren.

## Here Wii Go

Etwa ein halbes Jahr später wurde ein ehrgeiziges Projekt gestartet: <http://www.wiitower.de>. Zu Beginn lediglich als reiner News-Blog geführt, wuchs dieser ebenso rasant wie Nintendos Marktanteil im Konsolengeschäft. Zuständig

für die immensen Verkäufe waren vor allem Spiele wie Wii Fit und Mario Kart Wii, die sich noch immer phänomenal verkaufen. Um den Europa-Veröffentlichungen dieser Spiele im April 2008 Würde zu tragen, entschloss sich das bis dahin auf drei Mitarbeiter angewachsene Team dazu, das Blog-Dasein zu verlassen. Heraus kam eine Website, die sich im Laufe der Zeit neben anderen bekannten Wii-Seiten ansiedeln konnte. Doch erst mit einem weiteren Teammitglied kam alles so richtig ins Rollen. Die Qualität der News, Tests und Berichterstattungen nahm im Gegensatz zu den meisten Dritthersteller-Veröffentlichungen glücklicherweise nicht ab, sondern nahm weiter zu. Neben

Massen an Softwaremüll stachen die wenigen hochkarätigen Titel wie Okami, Super Mario Galaxy oder No More Heroes zwar heraus, die Verkäufe ließen dennoch meistens zu Wünschen übrig.

## Eine neue Ära

Doch die Publisher geben nicht auf, denn Spiele wie The Conduit und Mad World entsprechen so gar nicht der gemutmaßten Casual-Klientel. Capcom überraschte mit einem exklusiven Monster Hunter, Codemasters setzt die Overlord-Reihe um und EA zog nach und kündigte Dead Space an. Die Liste ließe sich fortführen, doch nur wir Zocker werden darüber entscheiden, ob die Wii weiterhin mit Minispielsammlungen



gequält werden wird oder „richtige“ Spiele eine Existenzberechtigung haben. Wiitower will seinen Beitrag leisten und erstrahlt ab dem 08.03. erneut in neuem Glanz: Das neue Design wirkt deutlich moderner und die neuen interaktiven Features zeugen von einer konsequenten Weiterentwicklung. Begrüßt zusammen mit dem Team von Wiitower.de und unserer Community eine neue Ära an Wii-Spielen!



2007



2008



2009

# NMAG

# Wollemer se neilasse?

# NMAG

**NMAG 35 ERSCHEINT**

**am  
26. März**

**NMAG  
HOL DIR DEN  
NEWSLETTER**



**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.