

NMAG

Das kostenlose Nintendo-Magazin von Fans für Fans

Analyse



Anstoß



Angriff



DSi im
Marathon-
Test



FINAL FANTASY

CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

100%
kostenlos

WILLKOMMEN!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

auch wir haben in den letzten Wochen aufmerksam die Berichterstattung zum Amoklauf in Winnenden verfolgt. Wieder steht unser Hobby am Pranger – doch es ist Hoffnung in Sicht. Die Diskussionen werden, trotz einiger Ausreißer, wesentlich sachlicher geführt und haben im Großen und Ganzen weniger das Niveau der „Hexenverbrennungen“ vergangener Jahre. Schändlich war vor allem die Ausschlachtung des Leides der Angehörigen durch die Medien – und unerträglich das Profilierungsgelüste einiger Politiker. Auch wenn es im Grunde zu öde ist, um ständig wiederholt zu werden: Die Jugendkultur wird nicht ewig als Sündenbock für andere, weitaus tiefer liegende Ursachen erhalten können. Ebenso wie eine intolerante Gesellschaft das Problem höchstens verkomplizieren, nicht aber lösen wird.

Wenden wir uns nun erfreulicheren Dingen zu: Auf der Game Developers Conference wurde neben einem weiteren Zelda eine neue Art des Gamings vorgestellt, die durchaus Potenzial besitzt, den Massenmarkt zu erreichen und die Branche zu revolutionieren. Einen Bericht zur GDC sowie eine Vorstellung des DSi und seiner Spiele haben wir dabei ebenso im Gepäck wie Tests zu einer ganzen Reihe spielerischer Leckerbissen. GTA, Tales of Symphonia, MadWorld, Suikoden, Final Fantasy u.v.m. erwarten euch.

In diesem Sinne, euer

NMAG -Team



Schnellfinder

Mit einem Klick auf der richtigen Seite

GDC 2009
Redaktionsseite
Wie wir testen

My Sims Party
Family Ski & Snowboard
Job Island

VORSCHAU

Tales of Symphonia:
Dawn of the New World
Anno: Erschaffe eine
neue Welt
Spectrobes: Der Ursprung
Zelda: Spirit Tracks

DS

Final Fantasy CC:
Echoes of Time
Ultimate Band
Baphomets Fluch:
The Director's Cut
Naruto: Clash of Ninja
Revolution 2 EV
My Sims Party
GTA: Chinatown Wars
Suikoden: Tierkreis
Bleach: Dark Souls
Blue Dragon Plus
Enchanted Folk and the
School of Wizard

TEST

Wii
Final Fantasy CC:
Echoes of Time
PES 2009
MadWorld
Ultimate Band
Baphomets Fluch:
The Director's Cut
Tenchu: Shadow Assassins
Sonic und der
Schwarze Ritter
Ready 2 Rumble Revolution
Naruto: Clash of Ninja
Revolution 2 EV

FEATURE

DSi Hardware
DSi Ware
Spiele für Dich

Partnerseiten
Impressum

DSi Special



NINTENDO DS™



TIME TO MAKE HISTORY

CHRONO TRIGGER®



90%
 "...HIER ERWARTET EUCH EIN
 MEILENSTEIN DES GENRES"
 N-ZONE 02/08



SQUARE ENIX®

© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
 SQUARE ENIX, THE SQUARE ENIX LOGO, CHRONO TRIGGER, and CHRONO TRIGGER DS are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. in Japan and other countries.

WWW.CHRONOTRIGGERGAME.COM

GDC 09

IWATA SPRACH...



Der 25. März 2009 war für viele Entwickler ein ereignisreicher Tag, denn an diesem Tag hielt Nintendos Präsident Satoru Iwata eine Keynote auf der GDC in San Francisco. Neben vielen philosophischen Ideen zum Medium Videospiele bot Nintendo aber auch einiges für den Otto Normalspieler.

Nintendo wäre nicht Nintendo, wenn man bei einer solchen Rede nicht im Weihwasser der eigenen Verkaufszahlen baden würde. So hat sich die Wii bereits über 50 Millionen Mal verkauft und ist somit die am schnellsten verkaufte Konsole aller Zeiten. Der seit 2005 erhältliche DS hat in der Zwischenzeit die 100 Millionen-Marke geknackt. Dies sind sehr beeindruckende Zahlen, in Anbetracht dessen, dass sich der GameCube und das Nintendo 64 nicht einmal ansatzweise so gut verkauft haben.

Zielgruppenunterstützung

Nach einigen Anekdoten über Iwatas Vergangenheit und den

Ideenreichtum von Shigeru Miyamoto, gibt Nintendo bekannt, dass man weiterhin die beiden Zielgruppen mit ansprechenden und innovativen Spielen beliefern möchte. So möchte man mit ähnlichen Titeln wie Wii Music oder Pikmin beide Zielgruppen gleichermaßen erreichen. Kurz darauf ließ Nintendo die erste Bombe platzen. Das Speicherproblem wurde endlich gelöst!

Die Speicherproblemlösung

Ab sofort ist es euch möglich, Software aus dem Wii Shop-Kanal direkt auf eine bis zu 32 GB große SDHC-Karte herunterzuladen.



den und von dort aus auch zu starten. Das ewige Hin- und Her-Kopieren der Kanäle in größeren Virtual Console- und WiiWare-Sammlungen ist nun endlich vorbei. Die Kanäle werden automatisch temporär auf den Wii-Speicher kopiert. Der Startvorgang dauert damit zwar etwas länger, fällt aber nicht negativ ins Gewicht. Allerdings werden Speicherstände weiterhin auf dem Wii-internen Speicher abgelegt.

Final Fantasy-Fanfare

Final Fantasy-Fans der ersten Stunde freuen sich über die VC-Ankündigungen von Final Fantasy I – IV, von denen allerdings wohl nur der erste und vierte

Teil westliche Gefilde erreichen dürfte. Wer Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King positiv in Erinnerung hält, darf sich über dessen direkten WiiWare-Nachfolger sehr freuen.

Überzeugende Keynote

Außerdem wurde der Wii Shop-Kanal um Virtual Console Arcade-Titel, wie Star Force oder The Tower of Druaga erweitert. Unsere Erwartungen an die GDC wurden übertroffen und wenn Nintendo es schafft, den Schwung von San Francisco mit zur E3 Pressekonferenz im Juni zu nehmen, dann dürfen wir uns auf eine schöne Zeit mit unseren Nintendo-Konsolen freuen!

Eric Ebelt

Ebenfalls interessant...

- „Best Downloadable Game“-Award für World of Goo
- DSi laut Nintendo die am meisten vorbestellte Konsole aller Zeiten
- „Zelda: Spirit Tracks“ für den DS angekündigt (Vorschau auf Seite 9)
- Wii MotionPlus erscheint laut Reggie Fils-Aime im Frühjahr
- Die GDC Europe 2009 findet vom 17.-19. August statt



Entwickler Namco Tales Studio

Publisher Namco Bandai

Genre Rollenspiel

Termin 2. Hälfte 2009

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD



In der zweiten Hälfte dieses Jahres soll der Nachfolger zum bekanntesten RPG des Gamecubes auch bei uns erscheinen. Ob er mit seinem übermächtigen Vorgänger mithalten kann, versuchten wir anhand der US-Version festzustellen...

テイルズ オブ シンフォニア
TALES OF SYMPHONIA
 ラタトスクの騎士

▶▶ TRAILER





Die Welt ist nicht mehr die, die sie einmal war. Die Zwillingswelten Sylvarant und Tethe'alla wurden durch einen neuen Weltenbaum wieder vereint, doch dadurch tauchten noch mehr Probleme auf. Das Klima änderte sich, die Monster fingen an verrückt zu spielen und die Kirche von Martel unterdrückt die technisch kaum fortgeschrittenen Sylvaranti, denen diese Behandlung natürlich zuwiderläuft und die daraufhin eine Rebellengruppe namens Vanguard gründen. Und mitten drin in all diesen Konflikten steht der Protagonist dieser Geschichte: Emil Castagnier.

Courage is the magic that turns dreams into reality

Emil führt ein vom Schicksal gebeuteltes Leben. Als er noch ein Kind war, musste er mit ansehen, wie seine Eltern von Lloyd Irving, dem Helden des

Vorgängers, ermordet wurden. Daraufhin muss er bei seiner Tante leben, die ihn aber, wie das gesamte Dorf, verabscheut. Emils Charakter wurde stark von diesen Ereignissen geprägt. Er ist ein schüchterner, unsicherer Junge, der sich für alles und jeden entschuldigt. Dies ändert sich aber, als er Marta trifft. Um Marta zu beschützen geht er einen Pakt mit einem Centurion ein, einem Diener des Herrschers aller Monster, Ratatosk, und wird so zu einem Ritter des Ratatosk. Als Ritter ist es seine Aufgabe Ratatosk wieder zu erwecken, da sein Schlaf der Grund für die Probleme der Welt ist. Also ziehen Emil und Marta los um den Herrscher der Monster zu wecken und so die Welt zu retten. Natürlich gibt es auch Gruppen, die dies verhindern möchten, da sie glauben, dass Ratatosk der Herrscher der Dämonen ist.

Ein interaktiver Film?

Auf (virtuellem) Papier hört sich das ganze viel komplizierter an, als es wirklich ist. Das liegt unter anderem an unserem begrenzten Platz, der die unglaubliche Menge an Story kaum darzustellen vermag. Der Beginn des Spiels strotzt nur so vor Cutscenes, sodass ihr euch manchmal wundern werdet, ob ihr nicht doch einen Film anstatt eines Spiels gekauft habt. Die Story machte auf uns einen soliden Eindruck und sie scheint im weiteren Spielverlauf noch besser zu werden. Durch vollständig synchronisierte Skits könnt ihr außerdem mehr über die Charaktere und ihre Beweggründe lernen.

Sonst alles beim Alten?

Außer der Story gibt es noch zwei andere Punkte, die Dawn of the World von seinem Vorgänger unterscheiden. Erstens wäre anzumerken, dass eine frei begehbare Oberwelt fehlt. Spieler, die schnell die tolle Geschichte genießen wollen, erfreut das, Spieler, die aber ein nicht lineares Vorgehen begrüßen, werden durch diese Design-Entscheidung enttäuscht werden. Zweitens seid ihr in der Lage Monster einzufangen, die euch dann im Kampfverlauf unterstützen. Diese Monster können auch Level erreichen und sich sogar wie Pokémon entwickeln. Die Kämpfe finden alle in Echtzeit statt und sind sehr action-orientiert. Ihr könnt in Kämpfen immer nur einen Charakter steuern, die anderen drei werden von der CPU übernommen. Falls ihr aber gerade drei Freunde parat habt, können auch sie die restlichen Charaktere übernehmen.

Die neue Welt geht nicht unter

Tales of Symphonia: Dawn of the New World scheint ein richtig guter Titel geworden zu sein. Die Grafik ist stimmig, die Steuerung funktioniert, die Story wirkt interessant und die Charaktere sind liebenswert, auch wenn einem Emil mit seiner Unterwürfigkeit manchmal auf die Nerven gehen kann. Gamer, die kein Problem mit linearem Gameplay und vielen Cutscenes haben, sich aber an einer gut erzählten Story erfreuen können, werden hier einen Pflicht-

kauf finden. Für Fans des Vorgängers ist das Spiel natürlich ein Muss, da nicht nur die Geschichte weitergesponnen wird, sondern ihr auch mehr über die alten Charaktere erfahrt. Kenner werden aber auch merken, dass manche Landschaften und Musikstücke recycelt wurden. Dies dürfte aber nicht weiter stören, da Fans deswegen in Nostalgie schwelgen können und die Neulinge es sowieso nicht merken. Falls die deutsche Lokalisierung nicht absolut grauenvoll wird, können sich Freunde japanischer RPGs schon mal einen Titel vormerken.

Alexander Schmidt



Für Freunde einer guten Geschichte ein Muss!



ANNO: ERSCHAFFE EINE NEUE WELT



1998 war das Geburtsjahr der Anno-Reihe und seitdem ist die Serie auf einem Siegeszug in der Sparte der Strategie-Titel auf dem PC. Vor zwei Jahren schaffte der dritte Teil – Anno 1701 – auch den Sprung auf den Nintendo DS.

Entwickler Blue Byte / Keen Games

Publisher Ubisoft

Genre Echtzeit-Strategie

Termin Sommer 2009

Diesen Sommer dürft ihr wieder eure Segel setzen – nicht nur auf dem DS, sondern auch auf eurer Wii. Inhaltlich dürfte alles beim Alten bleiben: Mit einem Schiff, einem Batzen Gold und einigen Rohstoffen macht ihr euch auf, um eine neue Insel zu besiedeln.

Errichtung einer Stadt

Sobald ihr auf der Insel angekommen seid, solltet ihr eine Holzfäller- und eine Fischerhütte errichten, um das Überleben zu sichern. Verbindet diese beiden Gebäude mit Laufwegen, damit die Rohstoffe zum Kontor, eurem Lager, gebracht werden können. Anschließend

beginnt ihr mit der Erbauung der Siedlung, die sich nach und nach zu einer kleinen Stadt entwickeln wird - zumindest dann, wenn ihr die Wünsche der Einwohner erfüllt. Baut Kirchen und Wirtshäuser, damit die Bedürfnisse gestillt werden. Das macht sich auch positiv in eurer Kasse bemerkbar. Sind eure Bürger zufrieden, könnt ihr mehr Steuergelder von ihnen verlangen. So komplex wie einer der PC-Titel wird Anno: Erschaffe eine neue Welt leider nicht sein. Die wichtigsten Funktionen werden zwar enthalten sein, doch Ubisoft hat den Titel dennoch etwas entschlackt.

Neuer Look

Auf dem PC war die Anno-Reihe für schöne und detaillierte Grafiken bekannt. Auf der Wii müssen wir uns mit einer schlichteren Grafik zufrieden geben. Jüngere Spieler dürfte das nicht stören, aber wer schon seit einigen Jahren auf dem PC neue Welten erschafft, der wird mit dem extravaganten Grafikstil nicht einverstanden sein. Sicherlich kann die Wii nicht die grafische Leistung eines Anno 1701 erbringen, trotzdem wäre uns ein realistischerer Look lieber gewesen. Ubisoft versucht mit Anno auf der Wii in vielerlei Hinsicht eher den Casual-Spie-

ler, als den geübten Strategen anzusprechen. Die DS-Version macht auf uns einen vernünftigeren Eindruck und erinnert uns schon etwas an Anno 1701. Wer einen leichten Einstieg in die Anno-Welt sucht, darf sich auf Anno: Erschaffe eine neue Welt freuen. Profis warten weiterhin auf die PC-Version von Anno 1404.

Eric Ebelst



Wir halten unsere Bauwerkzeuge bereit!



2006



2002



1998



SPECTROBES: DER URSPRUNG

Disney wagt mit ihrem Spectrobes-Universum den Sprung auf den Heimkonsolenmarkt – wird dies unter dem neuen Entwickler Genki gelingen?

Gleich vorweg: Bisher sieht es sehr gut aus. Das Team von Genki, welches die Arbeit an Spectrobes von Jupiter übernommen hat, setzt sich selbst ausgesprochen hohe Ziele und unter der Schirmherrschaft des riesigen Disney-Konzerns scheint Spectrobes – Der Ursprung ein würdiger Nachfolger zu werden.

Der Ursprung

Genki versucht das Spiel für alle Gruppen spannend zu gestalten. Die, die Spectrobes noch nicht kennen, erfahren über Flashbacks den Verlauf der bisherigen Story, während die erfahreneren Fans über eben diese Flashbacks tiefer in die Geschichte der Spectrobes-Welt eintauchen können. Darüber hinaus bietet Spectrobes – Der

Ursprung natürlich eine völlig neue Story mit den gewohnten Hauptcharakteren Rallen und Jeena sowie brandneue Spectrobes.

Action statt Rollenspiel

Die Entwickler bringen Spectrobes auf Wii weg vom RPG mehr in Richtung Action-Adventure – ein Genre, in dem Genki bereits sein Können durch Titel wie Kengo unter Beweis stellen konnte. Durch die neuen Steuerungsmöglichkeiten wird vor allem die Suche nach brauchbaren Fossilien tiefgründiger als am Nintendo DS gestaltet, aber auch andere Bereiche des Spiels profitieren von den neuen Möglichkeiten – genauere Informationen dazu gibt es von seiten Disney aber leider bisher nicht.

Online?

Genauso schweigen die Verantwortlichen zu den Online-Möglichkeiten von Spectrobes - Der Ursprung. Der erste Teil war einer der Meilensteine der Nintendo-WiFi-Connection und integrierte weltweite Tauschbörsen, Downloads und Events perfekt ins Spiel. Hauptsächlich soll es allerdings auf den Einzelspielermodus ausgerichtet sein – man kann einen zumindest auf der gleichen Konsole stattfindenden Kooperationsmodus allerdings nicht ausschließen. Wenn Genki es schafft, alle Ziele wie geplant umzusetzen, könnte Spectrobes einen mehr als würdigen Nachfolger bekommen – man sollte das Spiel auf jeden Fall im Auge behalten.

Emanuel Liesinger



Disneys Pokémon schlagen bald wieder zu!





Entwickler Nintendo
Publisher Nintendo
Genre Action-Adventure
Termin Ende 2009

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS



Wir schreiben das Jahr 2006. Nintendo-Spieler verfolgen voller Spannung Iwatas Keynote auf der Game Developers Conference im März, bis der gute Mann die Bombe platzen lässt. Ein fröhlich buntes Zelda-Spiel erscheint für den DS!

Mittlerweile ist Zelda: Phantom Hourglass schon längst für den DS erschienen. Doch weshalb blicken wir zurück ins Jahr 2006? Weil sich Geschichte eben doch hin und wieder wiederholt. Auch dieses Jahr hielt Iwata seine bekannte Rede während der GDC und siehe da: Nintendo-Spieler dürfen sich wieder auf ein neues Zelda-Spiel freuen! Der Untertitel hört auf den Namen „Spirit Tracks“ und mit Gute-Laune-Farben ist man erneut alles andere als sparsam umgegangen.

Mit ordentlich Dampf...

Nintendo hat immer wieder ein Ass im Ärmel, doch ohne dieses hätte man es in der hart umkämpften Videospielebranche auch nicht einfach. Dass dieses Ass in Bezug mit Nintendo oftmals mit „Innovation“ gleichgesetzt werden kann, ist kein Geheimnis mehr. Jetzt sprechen wir von einer Innovation in der Zelda-Reihe, die Fans gleich zu Beginn schockierte: Link wird zum Lokführer! Doch ihr könnt aufatmen, denn ein Zelda-Spin-Off ist nicht zu

erwarten. Vielmehr wackelt Nintendo an einem traditionellen Zelda-Spiel mit abermals kunterbunter Grafik und das Segelboot wird einfach durch eine Lokomotive ersetzt.

Erkrankt an Casualitis?

Optisch gibt auch der neue Teil einiges her: Schön gezeichnete Landschaften und eine gute Weitsicht warten in einer detaillierten 3D-Welt auf euch. Doch die Umgebung wirkt während der Zugfahrten noch etwas polygonarm und die Fahrten an sich, trotz vorhandener Bordkanone, etwas monoton. Zielt man hier etwa auf das Erreichen der Casual-Spieler hin? Wie in Phantom Hourglass wurde auch hier die Steuerung an den Touchscreen angepasst und scheint somit für jedermann geeignet zu sein. Marschwege eures wegbegleitenden Phantoms werden mit dem Stylus gezeichnet, ebenso wie die Flugbahn des Bumerangs. Wenn man von Links neuem Job als Lokführer absieht, erwarten euch somit erneut obligatorische Zelda-Spielelemente wie auch fette Endbosse oder

diverse Rätsel und vielleicht sorgt die große Neuerung im Endeffekt doch für zahlreiche überraschte Gesichter - im positiven Sinne.

Damian Figoluszka



Link als Lokführer – man darf gespannt sein!



Stachi hat schlechte Laune...



...und einen Schwachpunkt: Sein Hinterteil!



Zieh per Stylus an der Schnur: Tschu-Tschu!

INFO AM RANDE

Zur Story gibt es bisher bestenfalls Spekulationen, doch Fakt ist: Zelda spielt wieder eine wichtige Rolle.

Das Spiel soll den Casual-Gamer, aber auch den Core-Player zufriedenstellen.

Ein neuer Gegenstand wurde schon enthüllt: der Ventilator!



FAKTEN DER REDAKTION



Andreas Reichel

Minderheiten-Beauftragter
Liest gerade: Logik-Skript
Spielt gerade: Mit Lego-Robotern
Muss man gesehen haben: Jede Menge
Fehlt noch für den DS: Bald der GBA-Slot
Lieblingswort: Nu



Robert Rabe

Studentischer Mitarbeiter
Zuletzt gesehen: Diverse Fußballspiele
Spielt gerade: Mit dem DSi
Muss man gesehen haben: Burj Dubai, Himalaya, Grand Canyon – viel zu vieles!
Fehlt noch für den DS: Nintengirls – USK 18
Lieblingswort: Yippie-Ya-Yay!



Jasmin Belima

Kreative Mitarbeiterin
Zuletzt gesehen: Meinen neuen Stundenplan
Spielt gerade: Ace Attorney: Apollo Justice
Muss man gesehen haben: Unser Neulayout
Fehlt noch für den DS: Handy
Lieblingswort: Mondbanane



Marcus Heibl

Verfechter der Gestaltungsgrundprinzipien
Liest gerade: Mediengestalter Kompendium
Spielt gerade: Mario Kart Wii und DS
Muss man gesehen haben: MyZeil in Frankfurt
Fehlt noch für den DS: Photoshop und InDesign
Lieblingswort: Ich habe zu viele Lieblingswörter



Harald Wicht

Testender Forenjunkie
Zuletzt gesehen: Audi TT Coupé
Spielt gerade: Mit dem Gedanken ein Auto zu kaufen!
Muss man gesehen haben: Den Preis *heul*
Fehlt noch für den DS: Steuererklärung DS
Lieblingswort: Schnieke



Damian Figoluszka

Unerschrockener Tester
Zuletzt gesehen: Die letzten Überreste des Winters
Spielt gerade: Open-World-Action auf dem DS
Muss man gesehen haben: Sevens Center in Düsseldorf
Fehlt noch für den DS: BGB- und HGB-Nachschlagewerk
Lieblingswort: Erfolg

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.



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME

ECHOES OF TIME



Nachdem sich Square Enix sehr lange von Nintendo abgewandt hatte, erschien 2003 ein neuer Final Fantasy-Titel für den Gamecube. Die Rede ist vom Final Fantasy-Spin Off namens Crystal Chronicles.



ENTWICKLER Square Enix
PUBLISHER Koch Media
GENRE Action-Rollenspiel
USK ab 6 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 50 €

ENTWICKLER Square Enix
PUBLISHER Koch Media
GENRE Action-Rollenspiel
USK ab 6 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 40 €



▶▶ TRAILER

▶ || ■



Final Fantasy ist schon lange viel mehr als ein klassisches Rollenspiel – es ist Kult! Viele Fans hat die japanische Videospiele Serie so in aller Herren Länder gewonnen. Und ebenso auf zahllosen Plattformen. Nintendo Jünger sind in den letzten Jahren in den exklusiven Genuss des Action-RPG Spin-Offs Crystal Chronicles gekommen. Was ursprünglich auf dem GameCube begann setzt sich auch auf den aktuellen Plattformen fort. Echoes of Time kann dabei mit einer Weltpremiere aufwarten: Erstmals können bis zu vier Wii und DS Spieler Seite an Seite lokal oder über die WiFi-Connection miteinander spielen.

Endlich erwachsen

Mit dem Erreichen des sechzehnten Lebensjahres werden Jugendliche eures Heimatdorfes endlich erwachsen und dürfen die Volljährigkeitsprüfung ablegen, wie auch euer Alter Ego. Zu Beginn des Spiels wählt ihr euch einen aus acht vorgefertigten Helden aus, welche über sehr unterschiedliche Eigenschaften verfügen. Ihr habt die Wahl zwischen den Clavats, den Yukes, den Selkies und den Lilties. Während die Clavats geübt im Umgang mit dem Schwert, die Yukes Meister der Magie und die Selkies sehr flink sind, kennen die Lilties sich sehr gut mit Speeren aus. Habt ihr euch für einen Charakter entschieden und ihm oder ihr einen passenden Namen gegeben, kann die Reise auch schon losgehen.

Eine mysteriöse Krankheit

Im nördlichen Wald macht ihr eure ersten Schritte im Feindesland und bekommt die ersten Kniffe beigebracht. Typisch für ein Action-Rollenspiel, werden die Kämpfe nicht wie in der Hauptreihe von Final Fantasy rundenbasiert, sondern in Echtzeit ausgefochten. Gemütliches Monster-Bekämpfen wie in klassischen Episoden gehört also der Vergangenheit an. Wer Spiele wie Secret of Mana und Co. mag, ist genau richtig.

Am Ende der Prüfung erwartet euch auch schon der erste Bossgegner. Genretypisch sind diese schwieriger als normale Gegner zu besiegen und so kommt ihr dabei auch oft um eine bestimmte Taktik nicht herum. Selbstverständlich besteht euer Held diesen Kampf und darf sich nun fortwährend als Erwachsener bezeichnen. Aber als er wieder nach Hause kommt, ist einer Freundin etwas Furchtbares zugestoßen. Eine Krankheit, die seit Jahrzehnten nicht mehr aufgetreten ist, hat sich bei ihr breit gemacht. Das so genannte „Krysthma“ gefährdet ihr Leben und so ist es eure Aufgabe ein Heilmittel zu finden. In einem Rennen gegen die Zeit verlasst ihr eure Heimat und macht euch auf, die Zutaten für das geheimnisvolle Serum zu finden.

Final Fantasy für Neueinsteiger

Wie ihr seht, ist die Geschichte schnell und einfach erzählt. Auch abseits von ihr ist Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time einfacher gestrickt als die Teile der Hauptreihe. Dieser simple Aufbau und die übersichtlichen Menüs sind vor allem für Anfänger und Neueinsteiger sehr hilfreich. Echte Final Fantasy-Fans stören sich an diesen Tatsachen sowieso nicht. Im Zuge der Öffnung der Serie gegenüber Einsteigern, haben die Entwickler einige neue Funktionen in Echoes of Time implementiert, die es in den Vorgängern noch nicht gab.



ONLINE MODUS



Empfehlenswerter Einstieg ins Final Fantasy-Reich!

8

von 10

- ☑ hübsche Grafik, für DS
- ☑ abwechslungsreiche Missionen
- ☑ klassische Crystal Chronicles-Kost
- ☑ Wii und DS Version untereinander kompatibel
- ☑ teils unübersichtlich
- ☑ durchwachsene Optik für Wii

Kleine Rätselkost

Beschränkten sich die Rätsel im Beschränkten sich die Rätsel im ersten Teil noch auf das simple Betätigen von Schaltern, so gibt es im neuesten Ableger allerhand mehr zu tun. Einige Schalter müssen mit einem bestimmten Zauber wie Feuer, Eis oder Blitz umgelegt, andere wiederum wollen mit der Waffe bearbeitet werden. Aber es gibt auch Rätsel in XXL: So könnt ihr Seen mit verzauberten Krügen einfrieren und im Anschluss überqueren. Habt ihr euren Marsch über das im wahrsten Sinne des Wortes kühle Nass gemeistert, könnt ihr die Aktion durch den Einsatz von brennenden Krügen nach Wunsch wieder rückgängig machen. Diese kleine, aber feine Abwechslung lockert den Spielverlauf auf und hat uns sehr gut gefallen. Wir finden es allerdings schade, dass man die Kamera nicht frei positionieren kann. Dadurch kann es in brenzigen Situationen auf dem Bildschirm schon mal hektischer hergehen, als euch lieb ist.

Stadtbummel

In der Stadt gibt es die RPG-obligatorischen Shops. In ihnen könnt ihr neue Ausrüstung und Items käuflich erwerben. Als besonders interessantes Gebäude sticht dabei die Werkstatt hervor: Verfügt ihr über eine passende Skizze könnt ihr euch Schwerer, Rüstungen und Co. ganz individuell schmieden lassen. Diese Waffen werdet ihr besonders hochschätzen, musstet ihr doch die erforderlichen Materialien in den Dungeons mit all eurem Herzblut erkämpfen. Das Verwenden von

Zaubersprüchen ist im Gegensatz zum Vorgänger „Ring of Fates“ nun übrigens nur noch auf eure Magiepunkte beschränkt – der Magieladen musste virtuelle Insolvenz anmelden (Opfer der Wirtschaftskrise?). Unterhaltet ihr euch mit den Dorfbewohnern, erfahrt ihr in den für das Crystal Chronicles-Universum typischen, witzigen Gesprächen viele interessante Dinge. Möglicherweise bekommt ihr von ihnen auch einen neuen Auftrag. Dazu besucht ihr einfach die Missionsverwaltung, bei welcher ihr euch diese kleineren Jobs abholen könnt. Diese beschränken sich dann nicht auf das sonst übliche Monsterkloppen, sondern bieten auch das eine oder andere Minispiel, wie das Löschen von Feuerstellen. Erledigt ihr die Vorgaben der Mission erfolgreich, kassiert ihr eine stolze Belohnung.

Gemeinsam mehr erreichen

In der Abenteurgilde könnt ihr weitere, eigene Charaktere konstruieren, die euch dann in die Dungeons folgen werden. Dabei schlagen eure mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten Kumpanen in den Kämpfen ordentlich zu und wirken stets die gewünschten Angriffszauber. Dabei vergessen sie jedoch im Eifer des Gefechts schon mal, sich um die Regenerierung der Trefferpunkte zu kümmern. Da die Jungs beim Lösen von Räseln lieber euch den Großteil der Arbeit machen lassen, könnt ihr bis zu drei Freunde einladen und mit ihnen das Abenteuer weiter spielen oder

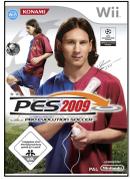
neue, einzigartige Mehrspieler-Missionen erledigen. Außerdem bietet das Spiel eine an Mario Kart Wii erinnernde Chatfunktion, für die ihr zusätzlich bis zu zwölf eigene Standardsätze vorfertigen könnt.

DS Top

Final Fantasy: Echoes of Time macht sowohl für DS als auch Wii Spaß, wobei die DS-Fassung im direkten Vergleich die Nase vorn hat. Wo auf dem DS mit maßgeschneidertem Handling und hübscher Grafik gepunktet wird, hat man für Wii schlicht das gleiche Konzept von zwei Bildschirmen auf einen großen transformiert. Mittels Plus- und Minus-Taste werden daher die Bildausschnitte immer wieder vergrößert um Details zu erkennen beziehungsweise die Übersicht zu wahren. Das nächste Mal wünschen wir uns an der Stelle etwas mehr Liebe zur New Generation, hier wurde Potenzial verschenkt. Multi-Plattform-er ziehen daher die DS Fassung vor. Fans der Final Fantasy-Reihe werden die Spiele wahrscheinlich schon zu Hause stehen haben, und alle anderen werfen einen Blick ins Videospiele-Regal. Denn Final Fantasy war und wird immer eine der größten Videospielderien der Welt

Eric Ebelt





ENTWICKLER Konami

PUBLISHER Konami

GENRE Sportspiel

USK ohne Altersbeschränkung

PEGI 3+

PREIS ca. 50 €

PRO EVOLUTION SOCCER 2009



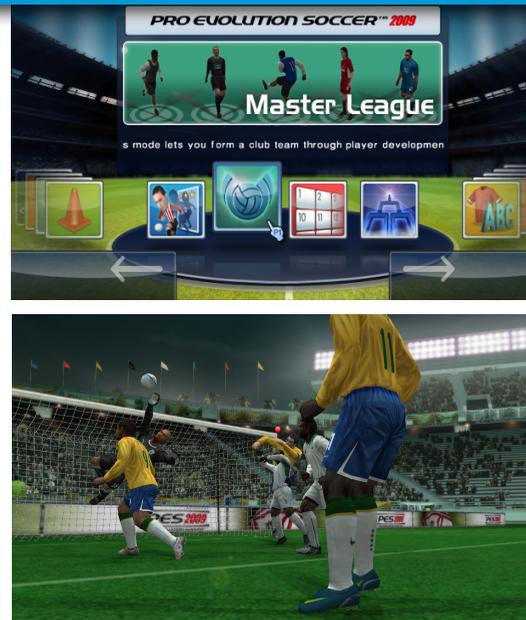
Endlich! Das heißersehnte Test-Match mit der Wii-Version.

Endstand: 2:0 für das Konami-Team. Die 2009er-Edition ist eine noch bessere und umfangreichere Simulation als das „Auftaktspiel“ im letzten Jahr.

Ein umfassender Spielbericht auf sechs Seiten.



Wie schnell die Zeit doch vergeht: Vor gut einem Jahr brachte Konami die Wii-Version von „Pro Evolution Soccer“ heraus. Obwohl der Name mit der Version für PC, PS3 und Xbox 360 identisch war, gestalteten sich viele Elemente anders. Egal ob Abwehr, Mittelfeld oder Sturm: Man steuerte die einzelnen Spieler und/oder den ganzen Block. Der Nunchuk und die Wiimote ermöglichten ein vollkommen neues Spielerlebnis. Wir waren baff. Glaubten wir in der Vergangenheit immer, dass „PES“ auf den „großen“ Konsolen den echten Rasensport so gut wie möglich simuliert, wurden wir mit der Wii-Auskopplung eines Besseren belehrt. Sie war mindestens genauso gut, wenn nicht sogar besser.



Trotz Lizenz für die
UEFA Champions
League fehlen
manche Top-Teams.

Zeigen und ziehen – Tor!

Um aber das vollkommen neue, total fußballeske Spielgefühl tatsächlich genießen zu können, mussten wir umdenken. Anfangs wünschten wir uns sechs Arme wie Spider-Mans Widersacher Dr. Octopus, da wir nicht immer Herr der Lage waren, mehrere Positionen gleichzeitig zu organisieren. Denn bei „PES“ für Wii ist das Spiel ohne Ball genauso wichtig wie mit. Die linke Hand musste dafür etwas vollkommen anderes tun als die rechte. Es dauerte ein wenig, doch dann hatten wir das neue Point-and-Drag-Schema intus. Dann klappten die nett anzusehenden Spielzüge wie am Schnürchen und es fielen die Tore wie reifes Obst von den Bäumen. Übung macht den „PES“-Meister – auch auf Wii. „PES 2008“ war sehr gut – ohne Frage. Aber wie bei jedem Debüt,

hatte auch der Titel noch jede Menge Luft nach oben. Für Torschüsse schüttelte man den Nunchuk, ohne genau bestimmen zu können, wohin das Leder flattern soll. Die eigenen Verteidiger hatten in etlichen Situationen zu wenig Biss und dachten zu wenig mit. Und darüber hinaus wurden Stimmen laut, dass eine optionale Kontrollmöglichkeit mit dem Classic Controller oder der Wiimote als Joypad-Ersatz nicht schlecht wäre.

Wii-Version an der Tabellenspitze

Dieses Feedback haben Producer Akiyoshi Chosogabe und sein Team von Konami Tokyo in die Entwicklung von „PES 2009“ mit einfließen lassen. „Greyhound“, so der Spitzname des Fußball-Maniacs, bildet das Wii-Pendant zu „Seabass“ alias Shingo Takatsuka, der für die PS3-, Xbox 360- und

TOP 5 DIE NEUERUNGEN

Die wichtigsten Novitäten auf einen Blick. Im Vergleich zu „PES 2008“ (Wii) wurden die folgenden Punkte verbessert oder erweitert:

1. Weitere Steuerungstypen

Wer möchte, kann nun „PES 2009“ mit dem Classic Controller zocken oder, indem man die Wiimote waagrecht mit beiden Händen hält. Ihr steuert ausschließlich den Ballführenden. Das für „PES“ auf Wii typische Point-and-Drag-System funktioniert am besten.

2. Steuerungstypen-Mix

Point-and-Drag, Classic Controller oder Wiimote quer? Bei Multiplayer-Sessions legt jeder Konsolenkicker vor Spielbeginn individuell fest, mit welcher Kontrollmöglichkeit er gerne gegen den Ball treten möchte.

3. Zweite Torschuss-Funktion

In der 2008er-Edition schüttelte man das Nunchuk, um aufs Tor zu schießen. Neuerdings könnt ihr auch mit der Wiimote auf den gegnerischen Kasten zielen und dann mit der B-Taste abschließen. Für diese Aktion bedarf es vorab allerdings einiges an Training.

4. UEFA Champions League

Das komplette Regelwerk und das ganze Prozedere der Königsklasse des Vereinsfußballs wurden implementiert. Aus Lizenzgründen sind leider nicht alle am Wettbewerb teilnehmenden Mannschaften im Spiel vertreten.

5. Meister-Liga

Wer gerne einen auf Felix Magath machen und Trainer sowie Vereinsmanager in Personalunion auch noch obendrein noch die Mannschaft auf dem Rasen steuern möchte, steigt in die Meister-Liga ein. Knallharte Vertragsverhandlungen und das Abhalten von Trainingseinheiten gehören genauso zu dem Modus wie ganz viele Liga-Matches und Turniere.



Die Wii-Version von „PES 2009“ ist in diesem Jahr eine der besten.

PC-Ausgaben der Konami-Kickerei verantwortlich zeichnet und wegen seinen universellen Fußballweisheiten gerne als der „Franz Beckenbauer des Konsolenfußballs“ tituliert wird. Aber nun zurück zum eigentlichen Thema: Blickt man über den Nintendo-Tellerrand hinaus, stellen „PES 2009“ für PC und für Wii in der aktuellen Saison die beiden besten Versionen. Auf PC, weil das Spieltempo gemäßiger ausfällt als bei den Next-Gen-Kollegen. Auf Wii, weil man hier richtig „Fußball denken muss“. Sie ist die kompletteste Edition von allen

angeboten. Das fängt bei der Menüführung an und hört bei den Spielmodi auf.

Liga der Meister ohne FCB

Da Konami sich für mehrere Jahre die UEFA-Champions-League-Lizenz sicherte, zählt die Königsklasse des Vereinsfußballs mit zu den Spielvarianten. Vor- und Zwischenrunde, K.O.-Spiele und das Grand Finale. Es wird das Komplettprogramm geboten. Natürlich mit dem echten Regelwerk und dem typischen Prozedere – die tolle Hymne inklusive - vor jedem Anpfiff. Nicht ganz der Champions-League-Realität entspricht die Zahl der am Wettbewerb teilnehmenden Club-Mannschaften.

Beispielsweise stehen der FC Bayern München und die anderen deutschen Vertreter der CL-Saison 2008/09 aus lizenzrechtlichen Gründen nicht zur Verfügung. Eine Lösung gibt's dennoch. Mit dem Editor bastelt ihr euch eure fehlende Lieblingsmannschaft. Diese Fleißaufgabe nimmt zwar etwas Zeit in Anspruch, doch das Ergebnis kann sich sehen lassen. Dafür hält Konami die Mannschaftskader up-to-date. Seit dem Verkaufsstart wird eine kostenlose Download-Datei angeboten. Diese bringt die Kicker der im Spiel vertretenen Vereine auf den neuesten Stand. Stichtag für Aktualisierung war der 31. Januar 2009. An dem Tag schloss das internationale Transferfenster.

» DIE MEISTERLIGA



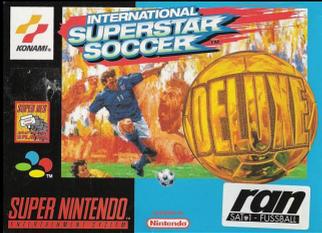
In „PES 2009“ für Wii hält die Meister-Liga Einzug, die in anderen Versionen der Pro Evolution Soccer Serie bereits seit vielen Jahren für Begeisterung sorgt.

In der Meister-Liga pickt ihr euch ein Team heraus und betreut es – sowohl als Manager als auch als Trainer. Auf dem Rasen steuert ihr wie gewohnt die Kicker. Sportliche Erfolge nutzt ihr geschickt, um neue Talente anzulocken und im Laufe der Zeit ein „galaktisches“ Star-Ensemble aufzubauen, das dann imstande ist, in den vielen Cup- und Liga-Wettbewerben die spielstarke Konkurrenz in die Schranken zu weisen.



» ZEITREISE

DIE BESTEN KONAMI-FUSSBALLSPIELE FÜR NINTENDO-KONSOLEN



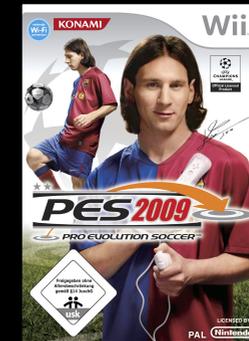
1995
International Super Star Soccer Deluxe
Super Nintendo Entertainment System



1997
International Superstar Soccer 64
Nintendo 64



2003
World Soccer Winning Eleven 6: Final Evolution
GameCube (nur Japan)



2009
PES 2009
Nintendo Wii



„Champions Road“ und „Meister-Liga“ – „PES 2009“ bietet zwei Karriere-Modi.

Zweifache Erfolgsstraße

Nicht hundertprozentig können wir nachvollziehen, warum „PES 2009“ für Wii sowohl die „Champions Road“ und die „Meister-Liga“ anbietet. Sie sind vom Prinzip her gleich. Das eine ist die Light-

das andere die XXL- und Profi-Variante eines Karriere-Modus. In beiden Fällen geht es darum, eine Erfolgstruppe zusammenzustellen.

Der „Champions Road“-Modus ist Wii-exklusiv. Im Vergleich zum letzten Jahr wurde unter anderem die Menüführung optimiert. Sie ist dieses Mal auf den ersten Blick kapierbar. Im Speziellen nachdem man eine Karte aus dem Trading-Card-Stapel gezogen hat, um sie dem Kader zuzuordnen. Das funktioniert jetzt total easy – die Karten, die neu hinzukommen, können faktisch nicht mehr verloren gehen. Dagegen merkt man der „Meister-Liga“ ihre Next-Gen-Konsolenherkunft an. Denn hier müsst ihr euch entweder mit dem Nunchuk-Stick oder dem Classic Controller durch die Menüs





MANNSCHAFT-UPDATES

Der kostenfreie Download steht seit dem Launch von „PES 2009“ online. Das Update ist verfügbar, indem ihr die Option „Nintendo WFC“ aus dem Hauptmenü wählt und anschließend den Bildschirmanweisungen in der „Download“-Sektion folgt.

Der Patch bringt die Daten der im Spiel enthaltenen Club-Mannschaften auf den neuesten Stand. Dazu gehören natürlich auch alle Transfers, die von den Vereinen bis Ende Januar 2009 getätigt wurden. Zusätzlich wurden die Parameter und Attribute von vielen Spielern aktualisiert, die gemäß ihrer bisherigen Saisonleistungen neu eingestuft wurden.



arbeiten. Eine Wiimote-Pointer-Funktion fehlt, wäre aber absolut wünschenswert und sinnvoll gewesen, um sich komfortabel durch die vielen Unterpunkte klicken zu können.

Zu passive Mitspieler

Bei den vielen Test-Matches ist uns des Weiteren aufgefallen, dass die künstliche Intelligenz in manchen Situationen einen Tick spritziger sein könnte. Diese Forderung stellten wir schon vor einem Jahr beim Wii-Einstand. In der Vorwärtsbewegung vermisst man wiederholt

die Lauffreudigkeit der Außenverteidiger – insofern man mit einer Viererabwehrkette spielt. Sie verharren zu starr auf ihrer Position und laufen sich nicht frei, so dass des Öfteren eine Anspielstation entlang der Seitenlinie fehlt.

In der Rückwärtsbewegung wäre es abermals wünschenswert gewesen, dass die Raumdeckung einwandfrei funktioniert hätte. Zu oft kommt es vor, dass die von der CPU geleiteten Mitspieler mit der Wiimote korrekt positioniert werden müssen. Sie schalten in der Regel zu langsam von der Offensive in

die Defensive um. Das Ende vom Lied: In manchen Situationen kommt man kaum hinterher, Ordnung auf dem Spielfeld zu schaffen.

Es gibt nur eine Steuerungsart!

Von diesem verbesserungswürdigen Punkt bekommt ihr wenig mit, wenn ihr „PES 2009“ mit dem Classic Controller spielt. Dieses Feature ist neu. Hier steuert ihr ganz klassisch den Ballführenden, wodurch sich das Gameplay vollkommen

Die CPU-gesteuerten Außenverteidiger könnten ruhig etwas lauffreudiger sein.



» TRAILER

▶ || ■

- ⊕ zwei Karriere-Modi
- ⊕ mehrere Steuertypen
- ⊕ Gameplay im Detail verbessert
- ⊖ KI teilweise zu passiv
- ⊖ unkomfortable Meister-Liga-Steuerung

9
von 10

anders gestaltet. Es erreicht zwar nicht die Spieltiefe und -komplexität der Next-Gen-Versionen, bietet aber leicht zugänglichen und seichten Fußballspaß. Zum einen, weil der komplette Programmcode auf die Wiimote-und-Nunchuk-Steuerung maßgeschneidert wurde. Zum anderen, weil das klassische Nintendo-Joypad lediglich über zwei Schultertasten verfügt. Das ist aber alles

andere als ein Beinbruch: Man fühlt sich nämlich dezent an die alten „International Superstar Soccer“-Teile für SNES erinnert. Schlussendlich wollen wir aber keinen Hehl daraus machen, dass sich das Konami-Gekicke nur in Verbindung mit dem Nunchuk und der Wiimote in seiner ganzen Pracht entfaltet. Unser Appell an alle fußballverrückten Wii-Konsoleros: Kaufen!

Dirk Gemeinhart



This is Football!
Noch einen kleinen Tick
besser als das Wii-Debüt im letzten Jahr!





ENTWICKLER Platinum Games
PUBLISHER Sega
GENRE Action
USK -
PEGI 18+
PREIS ca. 40 € (Import)



MADWORLD

In Osaka werkten und werkeln ehemalige Capcom-Mitarbeiter an drei Titeln für Sega – MadWorld soll den Anfang und das Studio bekannt machen.

INFO AM RANDE

Aufgrund des hohen Brutalitätsgrades wird das Spiel nicht in Deutschland erscheinen.

In der Musikwelt würde man das Team von Platinum Games wohl eine Supergroup nennen: Namen wie Atsushi Inaba, Shinji Mikami, Hideki Kamiya oder Masami Ueda sind bei vielen Videospielefans schon lange keine unbekannteren Größen mehr. Doch wollte sich keiner von ihnen

„Rot (und ein wenig Gelb) sind die einzigen Farben des Spiels – teilweise werdet ihr aber vor lauter Blut das Kampfgeschehen nicht mehr sehen.“

auf den bisherigen Lorbeeren ausruhen – und nachdem man bei Capcom keine Chance mehr auf neue innovative Projekte sah, war die Gründung eines unabhängigen Studios schnell beschlossene Sache. Es entstand das Studio Seeds, aus dem später nach einer Fusion Platinum Games wurde. So setzten die Macher von Viewtiful Joe, Resident Evil, Devil May Cry und Okami die Segel – und fanden in Sega den passenden Mitstreiter. Während die eine Seite also sein Portfolio kräftig aufbesserte, bekam Platinum Games die

Lizenz zum Kreativsein eingeräumt. Herausgekommen ist im Falle von MadWorld ein höchst unkonventioneller Action-Titel, der sich anscheinend an einem hierzulande indizierten Werk von Rockstar orientiert und mit derbem Humor und Schrägheitsbonus seinen Weg in die Herzen der Core-Gamer zu finden wissen wird.

“Call me Jack – just Jack.”

Im Mittelpunkt steht die Figur des Ex-Marine Jack Cayman. Er wird nach Varrigan City ge-



schickt, um dort die Tochter des Bürgermeisters zu finden und sicher nach Hause zu bringen. Eine Terrororganisation hält die Zivilbevölkerung als Geiseln: wer sich nicht den Regeln unterwirft, kriegt kein Medikament gegen das vorsätzlich gestreute und tödliche Virus. Um unerkannt zu bleiben, spielt Jack nach den Regeln des Feindes: wer die von der Organisation geschickten Gegner möglichst brutal und ausgefallen ermordet, gibt ein besseres Bild für die vielen Kameras ab und erhält dementsprechend mehr Punkte. In jedem Level geht es



Audio Kommentar von Nico Trendelkamp, Gaming-Media.de



INFO AM RANDE

Die mit einigen Wendungen versehene Story stammt zum Teil aus der Feder von Yasumi Matsuno (Vagrant Story/ Final Fantasy XII).



„Die Einfälle der Entwickler sind so abgedreht, dass man schmunzeln muss – das Spiel nimmt sich selbst nicht allzu ernst.“

Im Multiplayer-Modus spielt ihr offline die „Bloodbath Challenge“-Minigames gegen einen Freund.

grundsätzlich darum, über Punkte das nächstmögliche Event freizuschalten, bis hin zum Endboss. Die Einfälle der Entwickler sind dabei so abgedreht, dass man nicht selten schmunzeln muss – das Spiel nimmt sich nämlich selbst nicht allzu ernst. Schon mal gegen einen Boss gekämpft, der mit Helikoptern nach euch wirft? Oder „Man Golf“ gespielt? In jedem Falle müsst ihr verschiedene Aktionen miteinander kombinieren, um in die höheren Punktreionen vorzudringen. Da kann es schon mal passieren, dass man einem Gegner einen Reifen überstülpt,

eine Stange durch den Kopf bohrt und ihn anschließend vor einen fahrenden Zug wirft.

Rot, rot, rot sind alle meine Farben...

Eure Eskapaden werden von Kommentatoren des Senders „Shock TV“ stilgerecht unterlegt – wie bei einem sportlichen Wettbewerb. Rot (und ein wenig Gelb) sind die einzigen Farben des Spiels – teilweise werdet ihr aber vor lauter Blut das Kampfgeschehen nicht mehr sehen. Der Kontrast ist gut gelungen, die Kameraführung hingegen nicht. Da Wiimote und Nunchuk mit den Kampfbefehlen voll ausgelastet sind, blieb nur der C-Knopf zum Anvisieren der Gegner bzw. Zentrieren der Kamera. Auch auf Verteidigungsmöglichkeiten hat man nicht besonders viel Wert gelegt, der über Schütteln des Nunchuk ausgelöste Flick-Flack ist

eure einzige Möglichkeit, gegnerischen Angriffen zu entgehen. Anders sieht es aus, wenn ihr zum Angriff übergeht: per Druck auf den B-Knopf aktiviert ihr die Kettensäge, die an euren Arm montiert ist. Die Wiimote-Lautsprecher heulen auf, sobald ihr damit um euch schlagt – Realismus at its best! Der Einsatz des Controllers ist insgesamt wirklich gut gelungen, häufig werden Quick-Time-Events verwendet, bei denen ihr um euch schlagen, euch schnell bewegen oder zu Finishing-Moves ansetzen müsst.

„For nothing more than the enjoyment of the rich and powerful“

Die Energie für eure Kettensäge lädt sich selbstständig auf, sofern sie nicht benutzt wird. Doch auch andere Waffen stehen zu eurer Verfügung: zig Gegenstände in

den Levels wollen verwendet und zerstört werden, Heil-Items, Magneten, Kisten, Katanas, Koffer mit Geld, die Feinde für kurze Zeit ablenken. Donuts! Abwechslung ist auf jeden Fall geboten, besonders die Bosse und unterschiedlichen Umgebungen sorgen dafür. Aber auch der größte Negativpunkt des Spiels ist hier hilfreich: ihr werdet kaum fünf Stunden am Erstdurchgang sitzen. Zwar spielt man damit neue Waffen und einen höheren Schwierigkeitsgrad frei, etwas länger hätte das Spiel aber schon sein dürfen.

Daniel Büscher

8

von 10

- äußerst schräger Humor
- guter Controller-Einsatz
- Spieldauer eindeutig zu kurz

Abgedrehte Action – genau das Richtige für Core-Gamer



ENTWICKLER Revolution
PUBLISHER Ubisoft
GENRE Adventure
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 45 €

BAPHOMET'S FLUCH: THE DIRECTOR'S CUT



ENTWICKLER Revolution
PUBLISHER Ubisoft
GENRE Adventure
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 35 €



▶▶ TRAILER



Mit dem Director's Cut wurde das Original aus dem Jahre 1996 nicht nur neu aufgelegt, sondern auf eine längere Geschichte ausgeweitet und bietet nun kniffligere Rätsel, an denen sich auch Kenner des Klassikers ihre Zähne ausbeißen werden. Außerdem erlebt ihr ergreifende Ereignisse, die vor und nach der Originalgeschichte spielen.

BAPHOMET'S FLUCH

THE DIRECTOR'S CUT

Da sag mal einer, Pantomimen seien ungefährlich

Nicole Collard, ihres Zeichens Pariser Fotojournalistin für die französische Tageszeitung „Le Liberté“, erhält von ihrem Redakteur den Auftrag, einen der wichtigsten Männer Frankreichs zu interviewen. Auf dem Weg zum Medienmogul Pierre Carchon trifft sie auf der Straße einen Pantomimen, der sie zunächst nicht vorbeilassen will. Nachdem sie sich seinen pantomimischen Spielchen hingegen hat, erreicht sie das Palais Royale um endlich ihr Interview starten zu können. Doch schon nach dem eiskalten Empfang durch seine Gattin Imelda fällt in Herrn Carchons Arbeitszimmer ein markerschütternder Schuss. Im nächsten Moment liegt Pierre Carchon tot auf seinem Fußboden und der Mörder, der Pantomime von der Straße, steht noch neben der Leiche und gibt Nico mit einem Schlag ins Gesicht zu wissen, dass sie unerwünscht ist.



Alte Bekannte machen das Leben schwer

Sofort stellt sie eine Verbindung zu früheren Morden wichtiger Personen in Japan und Italien her. Dort haben ebenfalls maskierte Mörder zugeschlagen, allerdings verkleidet als Pinguin und Schneemann. Anschließend setzt sie sich mit großer Sorgfalt an ihren Artikel, damit er noch am nächsten Tag in der Zeitung erscheinen kann. Nach anfänglicher Begeisterung des herausgebenden Redakteurs, teilt er ihr spät am Abend mit, dass er den Artikel nicht drucken werde. Natürlich ist Nico über diese Tatsache am Boden zerstört und als sie daraufhin einen Anruf von einem mysteriösen Mann erhält, versteht sie die Welt nicht mehr. Er habe angeblich Informationen für sie und möchte sie deswegen am darauf folgenden Tag in einem Café treffen.

Kaffeeklatsch mit explosivem Beigeschmack

Der Tourist George Stobbart sitzt vor einem Pariser Café, schlürft nichts ahnend seinen Cappuccino und wird von einem lästigen Clown umtänzelt, der alsbald im Laden verschwindet. Daraufhin fliegt das gesamte Café in die Luft. Dabei wurde ein unbekannter Mann getroffen, dem zuvor sein Aktenkoffer gestohlen worden ist. Nach kurzer Zeit trifft auch Nico beim Café ein und muss mit großer Furcht feststellen, dass es sich bei dem Opfer um den mysteriösen Anrufer von letzter Nacht handelt. George berichtet das Geschehnis Nico und fortan kämpfen sie Seite an Seite gegen die bösen Mächte, die hinter allen Verschwörungen und Morden stecken. Werden sie es schaffen die Wahrheit ans Licht zu bringen?

Ein Klick kann so wertvoll sein

In gewohnter Point-and-Click-Manier durchsucht ihr jedes kleinste Detail auf Hinweise, die euch bei eurem Fall weiterhelfen werden. Dabei könnt ihr auch verschiedene Objekte miteinander kombinieren und diese geschickt bei eurem Vorhaben einsetzen. Wisst ihr einmal nicht mehr weiter, so könnt ihr euch hilfreiche Tipps geben lassen, die jedoch mitgezählt werden. Die Rätsel sind allesamt von unterschiedlicher Natur, so müsst ihr beispielsweise ein Schloss entriegeln oder verschlüsselte Botschaften dechiffrieren.



Packender Verschwörungsthiller mit unvorhersehbaren Überraschungen!



- charmanter Comicstil
- grandiose Sprachausgabe
- leichtes Ruckeln
- Steuerungsschwierigkeiten bei manchen Rätseln



WII-VERSION

Der feine Unterschied

Im Grunde bietet das Spiel sowohl für den DS als auch für die Wii haargenau dasselbe. Jedoch muss man mit Bedauern feststellen, dass beim DS die Sprachausgabe gänzlich weggelassen wurde und somit die Spielatmosphäre erheblich darunter leidet. Trotzdem überzeugt der Titel als handliches Adventure. Ob man sich nun daheim vor die Wii setzen oder unterwegs mit seinem DS sein möchte und ob man auf eine Sprachausgabe großen Wert legt, bleibt jedem selbst überlassen. Denn eines ist klar: So schnell kommt man von dem Spiel nicht wieder los. Oder wollt ihr etwa die bezaubernde Journalistin Nicole Collard und ihren amerikanischen Freund George Stobbart auf ihrem Weg, der von Gefahren, Mord und Betrug gespickt ist, im Stich lassen?

Harald Wicht

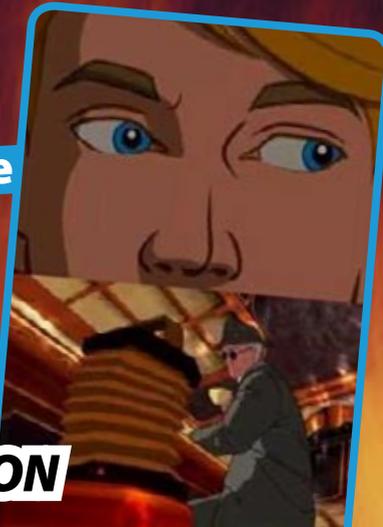


Bemerkenswertes Adventure zum Mitnehmen!

- intuitive Steuerung
- tiefgründige Dialoge
- geringe Anzahl an Rätseln
- fehlende Sprachausgabe

7
von 10

DS-VERSION



GROSSES GEWINNSPIEL

Wie lautet der Originalname der Reihe Baphomets Fluch in Amerika?

- A) Giana Sisters**
- B) Broken Sword**
- C) Breath of Fire**
- D) The Grudge**



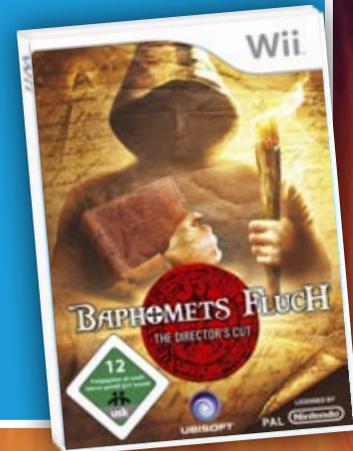
Ihr kennt die Antwort?

Dann schickt uns eine Email: leserpost@nmag.de

Der Einsendeschluss ist der 17.04.2009.

Unter allen Teilnehmern verlosen wir:

**3x Baphomets Fluch Wii
1x DSi + Baphomets Fluch DS**





ENTWICKLER Acquire
PUBLISHER Ubisoft
GENRE Action-Adventure
USK keine Jugendfreigabe
PEGI 16+
PREIS ca. 50 €

TENCHU: SHADOW ASSASSINS



Die meisten Nintendo-Jünger unter euch dürften die berühmte Tenchu-Reihe nicht kennen, es sei denn, ihr habt den Ableger auf dem Nintendo DS gespielt. Die anderen Teile der Serie erschienen bisher nur auf der PlayStation und der Xbox. Die nächste Episode hat sich nun auf der Wii angeschlichen – ob dies geglückt ist, erfahrt ihr in unserem Test.

Seit einem Jahr herrscht Frieden im Reich von Lord Goda, doch machen sich Gerüchte breit, die von einem Verräter unter seinen Untertanen schildern. Um heraus zu finden, welche finstere Macht hinter den Gerüchten steckt, entsendet er Rikimaru, den Anführer eines Ninja-Clans, dies zu ergründen.

In der Haut eines Ninjas

Ihr schlüpft in die Rolle von Rikimaru, schleicht durch bewachte Gebiete und seid immer auf der Hut, unentdeckt zu bleiben. Die sicherste Methode ist es, sich im Gestrüpp zu verstecken oder ganz im Schatten verborgen zu bleiben. Entdeckt ihr Feuerstellen in der Ferne, habt ihr die Möglichkeit mit Hilfe eines Bambusrohres, Wasser auf diese zu spritzen. An sich ist die Atmosphäre des Titels sehr gut gelungen, leider wird diese durch meist stillstehende Wächter getrübt.

Tötungsmaschine Rikimaru

Manchmal bleibt euch aber keine andere Möglichkeit, als die Konfrontation mit dem Feind zu suchen. Schleicht euch von hinten an und entledigt euch seiner im Rahmen eines Quick-Time-Events. Vermasselt ihr den Mordanschlag, habt ihr noch die Möglichkeit den Samurai in einem Schwertkampf zu besiegen. Vorausgesetzt, ihr

führt ein Schwert mit euch. Versagt ihr, flieht Rikimaru aus dem Geschehen und startet am Anfang des Bereiches wieder.

Gelungene Auswahl

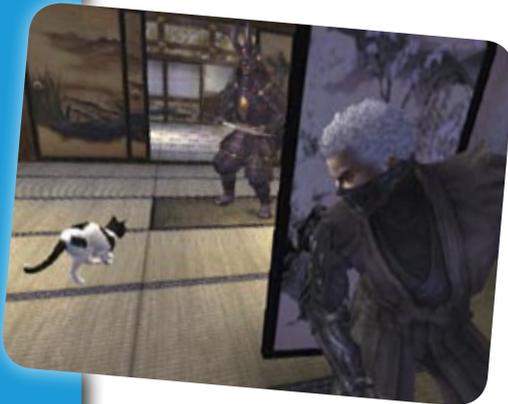
Seid ihr von der gut inszenierten Handlung doch einmal gelangweilt, könnt ihr euch auch kürzeren, knackigeren Missionen zuwenden, die ihr von dem Hauptmenü aus anwählt. Die Mischung der einzusetzenden Items gefällt uns auch sehr gut. Vom Shuriken bis zu einer miauenden Katze ist fast alles dabei, was ein Ninja benötigt, um erfolgreich zu sein. Kenner der Serie und Freunde des Stealth-Genres schlagen zu – alle anderen dürfen das Spiel gerne ignorieren.

Eric Ebelt

Für Freunde des Stealth-Genres ein Muss!

- Quick Time Events
- gute Inszenierung
- gelungene Item-Auswahl
- teils unfaire Stellen

7
von 10



»» TRAILER





ENTWICKLER Sonic Team
PUBLISHER Sega
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 45 €

SONIC



UND DER SCHWARZE RITTER

Ich bin ein Igel, holt mich hier raus!

Wieder einmal verschlägt es Sonic auf mysteriöse Weise in die Welt der Sagen und Märchen, diesmal nach Camelot zu König Artus und den Rittern der Tafelrunde. Nachdem Sega uns den neuesten Sonic-Spross vorgestellt hatte, waren wir sehr angetan vom Schwarzen Ritter – um dann leider doch ein sehr zweischneidiges Schwert unter die Lupe nehmen zu müssen.

Präsentation hui ...

Was sofort auffällt, ist die außerordentliche Liebe zum Detail und jede Menge Wow-Effekte. Sonic braust mit einem Affenzahn durch

die Level, Frösche springen aus dem Weg und Raben fliegen um ihn herum. Das Spiel besticht mit toller Weitsicht, beeindruckenden Licht- und Hitze-Effekten und jeder Menge Abwechslung. Die Musik untermalt das mystische Geschehen perfekt, auch wenn wir den leicht trashigen Soundtrack vergangener Sonic-Teile doch schon etwas ins Herz geschlossen haben. Erzählt wird die Geschichte größtenteils in Bilderbuch-artigen Sequenzen, die wir bereits aus den Geheimen Ringen kennen und die nichts von ihrem Charme eingebüßt haben. Sonic Team hat sich wirklich Mühe gegeben, den Schwarzen Ritter perfekt zu



präsentieren und hat vorbildliche Arbeit geleistet. Fans werden natürlich auch schnell am Online-Leaderboard Gefallen finden.

... Gameplay pfui

Aber leider macht sich nach einigen Leveln Ernüchterung breit. Das Spiel ist schnell – so lange man nicht in einen der plötzlich auftauchenden Gegner rauscht. Nach einer halben Stunde Schwertgefecht fiel uns fast die Hand ab. Am meisten ärgerte uns aber das ewig gleiche, absolut Sonic-untypische Level-Design: Schnelle Bumper-Action oder gar Loopings fehlen völlig, man kommt sich vor wie in einem durchsichtigen Rohr. Dieser Eindruck wird zusätzlich dadurch verstärkt, dass Sonic noch immer nicht vernünftig rückwärts laufen und sich kaum einen Meter zur Seite bewegen kann. Gewundert hat uns auch, dass Verfolgungsangriffe zwar keine Bedeutung mehr haben, aber trotzdem ausgeführt werden. Das Ergebnis ist ein Spiel, das selbst für Hardcore-Fans nicht das Wahre ist. Technisch absolut einwandfrei und phänomenal präsentiert, rettet sich der Schwarze Ritter ins obere Mittelmaß.

Andreas Reichel



- beeindruckende Grafik
- Gameplay-Katastrophe
- unkontrollierte Schüttelei

6
von 10

Wie ein Stich ins Herz!





ENTWICKLER Fall Line Studios
PUBLISHER Disney Interactive
GENRE Musikspiel
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 50 €



ENTWICKLER Fall Line Studios
PUBLISHER Disney Interactive
GENRE Musikspiel
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 40 €

ULTIMATE BAND

„Um richtig zu rocken brauchst du keine Instrumente!“ – Oder: Wie mache ich ein gutes Produktmerkmal durch einen dummen Spielboxspruch kaputt?

Disney Interactive bringt ein Spiel mit Anspruch auf den Markt: Gutes Musik-Feeling ganz ohne Plastik-Gitarren. Und das soll so funktionieren: Zunächst wählt ihr euer Instrument aus. Bassgitarre, Leadgitarre, Schlagzeug und Gesang stehen zur Wahl – wobei die beiden ersteren mehr oder minder gleich funktionieren. Wie üblich prasseln dann Noten auf euch ein.

Move Tunes

Auf Wii müssen je nach Schwierigkeit unterschiedliche Gesten und Tastenkombinationen im Takt ausgeführt werden. Bei den Gitarren wird so das Saiten-Halten simuliert, indem Tastenkombinationen gedrückt werden. Rhythmische Bewegung mit der Wiimote löst dann den Anschlag aus. Das Schlagzeug funktioniert ebenfalls denkbar intuitiv und verfügt über simple Zusatzgesten, wie zum Beispiel Klatschen.

Das alles hört sich gut an und geht leicht von der Hand, ABER: Es will einfach kein durchschlagender Spaß am Spiel aufkommen. Hier kommt viel mehr der Charme eines Mario Party-Minispiels herüber. Man schüttelt und drückt sich eben so durchs Spiel – da will der Spielspaßfunke nicht wirklich überspringen. Die fehlenden Lizenzsongs tun noch ihr Übriges zur mauen Unterhaltung.

Scratch Tunes

Auf dem DS verhält sich das Ganze ähnlich. Steuerkreuz-Noten stürmen vom Topscreen auf den Touchscreen und wollen rechtzeitig angetippt werden. Da man leider nicht besonders variantenreich „tippen“ kann, wird das leider nur in Form von Steuerkreuz-Drücken unterhaltsam gemacht. Das Schlagzeug verlangt euch hingegen Präzision in Höchstgeschwindigkeit ab. In

der DS-Umsetzung spielt ihr euch durch die Stadt „Rockopolis“ und habt das Ziel möglichst viele Fans zu gewinnen – was nach guten sieben Spielstunden erreicht ist. Einen längeren Aufenthalt schmackhaft machen euch Tonstudios, in denen ihr selbst kreierte Musikstücke auch abspeichern könnt.

Bonuspunkte bekommt das Spiel von uns für den WiFi-Connection-Support und die Implementierung einer Verbindung zwischen Wii und DS, über die der DS-Spieler als Hobby-DJ tätig werden kann.

Leider kann Ultimate Band weder für Wii noch DS überzeugen. Technisch zwar gut umgesetzt, aber mangels cooler Peripherie, Musiklizenzen oder eines unterhaltsamen Storymodus leider nicht Spielspaßbringend. Das können Guitar Hero oder Rockband besser!

Robert Rabe



Publikum geht ohne Zugabe heimwärts

Nicht im Trend: Rockopolis

- keine Peripherie notwendig
- über 30 Songs ...
- ... ohne Lizenz
- fade Story

4
von 10

WII-VERSION

- einfach zugänglich
- Menü über Stadt präsentiert
- Story de facto nicht existent
- nur 15 lausige Songs

5
von 10

DS-VERSION



Audio Kommentar von Christian Leuenberg, Wiinsider.de





ENTWICKLER Aki Corporation
PUBLISHER Atari
GENRE Sportspiel
USK ab 12 Jahren
PEGI 7+
PREIS ca. 50 €

READY 2 RUMBLE REVOLUTION

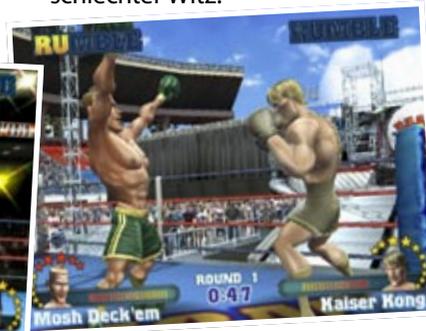


In den Jahren 2006 und 2007 versuchten zwei berühmte deutsche Boxer ihr Comeback. Zum einen Henry Maske, der sich ein letztes Mal den Weltmeistertitel holen konnte und zum anderen Axel Schulz, der mit wehenden Fahnen unterging. Ready 2 Rumble Revolution spiegelt sich leider eher in Axel Schulzs Karriere wider. Zwar ist bei beiden das Grundgerüst noch vorhanden, jedoch sind grundlegende Sachen schiefgelaufen.

Erstes Misstrauen

Eigentlich ist alles wie immer. Der Stil der Karikaturen hat

sich kaum verändert und die typischen Ansagen von Michael Buffer sind natürlich auch mit von der Partie. Doch steigt ihr das erste Mal in den Ring, werdet ihr schon das erste Mal misstrauisch. Sämtliche klassischen R2R-Charaktere wurden gestrichen und durch Promikarikaturen aus aller Welt, die von Oliver Kahn bis David Hasselhoff reichen, ersetzt. Diese sind leider sehr witzlos gestaltet und können den Originalcharakteren nicht das Wasser reichen. Doch das wird nicht der einzige Punkt sein, der euch böse ins Auge sticht. Denn auch die Grafik und die Synchronisation sind ein schlechter Witz.



Ein Spiel – Ein Kampf

Fängt man nun jedoch an zu spielen, beginnt nicht nur der Boxkampf, sondern auch ein zweiter – der Kampf gegen die Steuerung. Diese ist so kompliziert geworden, dass man am Ende nur unkontrolliert um sich herum schlägt, jedoch nie den Schlag erwischt, den man gerade haben möchte. Nur als Beispiel kann man den „harten Körperhaken mit links“ nehmen, für den man den Nunchuk leicht nach rechts drehen muss, den C-Knopf drücken, kurz warten und mit dem Nunchuk gerade nach oben schlägt, was in einem schnellen Boxkampf nahezu unmöglich ist. Dadurch, dass die Gegner bockschwer sind,



wird die schwierige Lage auch nicht wirklich erleichtert. Letztlich muss man mal wieder einer misslungenen Boxsimulation nachtrauern und nun die Daumen drücken, dass „Punch-Out“ das Ruder herumreißt.

Björn Rohwer

Technisches K.O. in Runde 3!



- klasse Editor*
- grauenvolle Steuerung*
- schlechte Synchronisation*
- der Humor ist verloren gegangen*



CW
CONSOLEWARS

STARTE JETZT DEINEN EIGENEN GAMINGBLOG

www.consolewars.de
 NEWS · REVIEWS · BLOGS · GRUPPEN · FORUM



ENTWICKLER Eighting
PUBLISHER Tomy / Nintendo
GENRE Beat'em Up
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 50 €



ENTWICKLER Takara
PUBLISHER Tomy / Nintendo
GENRE Beat'em Up
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 40 €

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTON 2 EV

Auch bei Narutos zweitem europäischen Auftritt auf der Wii ändert sich am Spielprinzip nicht viel.

Kenner der Vorgänger wissen daher bereits, was sie erwartet: kurzweilige Kämpfe mit den beliebten Charakteren der Serie, mehr als 30 Stück sind es dieses Mal an der Zahl. Einfach zu erlernende Kombos, die auch Anfänger schnell ins Spiel kommen lassen, kraftvolle Spezialangriffe, Teamkämpfe für bis zu vier Spieler – dies alles kennt man schon. Am auffälligsten sind deshalb wohl die Änderungen im Story-Modus und die neu hinzugekommenen Missionen. Waren vorige Spiele immer dicht an der Story von Manga und Anime angelegt, gibt es nun für Clash of Ninja



Revolution 2 eine komplett eigenständige Geschichte. Diese setzt nach Sasukes Weggang ein und unterhält euch für etwa zwei Stunden – wobei die Geschichte wie üblich in aufregenden Textboxen „vorangetrieben“ wird.

Believe it statt Dattebayo

Für jeden Charakter gibt es dieses Mal außerdem zehn zweckmäßig gehaltene Missionen, die dem Freispielern zusätzlicher Inhalte und dem Hochschrauben der Spielzeit dienen sollen. Leider sind sie dementsprechend sehr repetitiv – die gestellten zusätzlichen Aufgaben (etwa: „Besiege den Gegner mit Hilfe des Geheimen Jutsus“) unterscheiden sich auch nicht, egal welchen Kämpfer man wählt. Wer alles freispielern möchte, kommt hier aber leider nicht drum herum – gerade für Kenner der Reihe ist dies schlichtweg einschläfernd. Gab es beim Sprung vom GameCube auf die Wii immerhin noch eine

Reihe spielerischer Neuerung (Hindernisse, Arenen-Wechsel während der Kämpfe), so begnügten sich die Entwickler dieses Mal hauptsächlich damit, die Geheimen Jutsus einiger Charaktere miteinander zu kombinieren – wenn ihr also etwa Gai und Lee im Team habt und beide Chakra-Leisten gefüllt sind, wenden sie gemeinsam ihren Lotus-Angriff auf den Gegner an und verursachen so noch mehr Schaden. Wenn die Serie also auch keinen Rück-



schritt macht, so bieten die Neuerungen für Veteranen zu wenig Anreize für einen Kauf. Die Aufmachung bleibt ebenfalls gleich, englische Sprachausgabe bei deutschen Texten und grafisch gewohnte, daher etwas altbackene Kost fügen sich nahtlos ins Gesamtbild ein. Wer noch kein Spiel der Reihe besitzt, kann aber zugreifen.

Daniel Büscher



Clash of Ninja „Revolution“ 2 hält nicht das, was der Name verspricht!



Audio Kommentar von Pascal Hartmann, Wiitower.de



- eigene Story
- mehr Charaktere
- schnelle, zugängliche Kämpfe
- wenige Weiterentwicklungen



WII-VERSION



ENTWICKLER Electronic Arts
PUBLISHER Electronic Arts
GENRE Party
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 30 €

MY SIMS PARTY



Die Knuddel-Sims legen ihren Hammer beiseite, mit dem sie sich schon als Architekten bewährt haben und nehmen nun ein neues Milieu in Angriff.

Lasst die Spiele beginnen!

Ein Festival hat in der Stadt, zu der ihr gerade hingezogen seid, begonnen und alle Bewohner nehmen daran teil. Es geht darum, die meisten Punkte in den unterschiedlichsten Wettkämpfen zu erzielen, um anschließend als Partykönig gekrönt zu werden. Zuerst wählt ihr einen Wettbewerb an, bei dem ihr mit eurem Team antreten wollt. Euer Team könnt ihr entweder alleine oder aber auch zusammen mit Freunden verwalten. Die einzelnen Minispiele haben jeweils ihre eigenen Stärken und Schwächen, die ihr bei eurer Wahl des Teammitglieds, welches das Minispiel bestreiten soll,

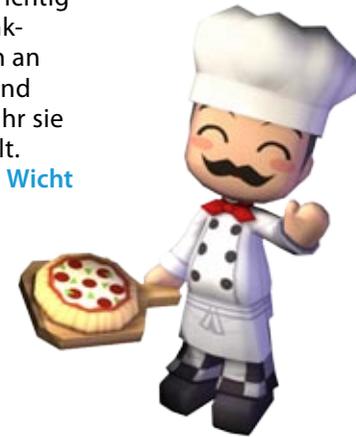
berücksichtigen müsst. Die Sims sind nämlich mit Statuswerten ausgestattet, die unter anderem Stärke, Ausdauer und Glück beinhalten. Natürlich ist es von Vorteil, bei einem Wettstreit der große Kraft fordert, einen Sim mit viel Stärke ins Rennen zu schicken. Nachdem das besagte Minispiel vorbei ist, verringert sich jedoch der jeweilige Statuswert, der beim Minispiel vonnöten war.



Dabei gibt es Karten, die einen bestimmten verlorenen Statuspunkt wiederherstellen, die eure gesamten Statuswerte auf die Höchststufe setzen und bei der Risiko-Karte leider auch manchmal auf den niedrigsten Wert.

Nanu, doch Häusle bauen?

Ganz konnten es sich die Sims doch nicht nehmen lassen und haben auf die Bauelemente nicht verzichtet. Zwar präsentiert sich dies nicht in dem Umfang, der bei den anderen beiden Titeln geboten worden ist, jedoch sind die Grundlagen vorhanden. So erhaltet ihr nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Festival



Liebe Sims, bleibt bei eurem Hammer!

Harald Wicht

Damit ihr munter und gesund bleibt, ist es sinnvoll, Festival-Karten einzusetzen. Durch diese Karten dürft ihr Vorteile genießen, die den Gegnern verwehrt bleiben.



- 50 Minispiele
- Ergebnisvergleich mit der ganzen Welt
- lange Ladezeiten im Editor
- unausgeglichene Computergegner



WII-VERSION

TRAILER



ENTWICKLER Electronic Arts
PUBLISHER Electronic Arts
GENRE Party
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 30 €





FAMILY SKI & SNOWBOARD



Die Namensgebung für ein Spiel ist wohl eine der schwersten Aufgaben für einen Entwickler. Was für ein Name klingt ansprechend und wie kann man den Inhalt des Spiels am besten herüberbringen? Bei Family Ski und Snowboard hat Namco zumindest mit dem Titel alles richtig gemacht, denn man bekommt fast genau den Vorgänger Family Ski, nur mit Skiern und Snowboards. Neben den neuen Snowboards wurde lediglich das Terrain etwas vergrößert. Aufgaben, Avatare, Sound und Grafik blieben nahezu unangetastet.

Das unbekannte weiße Brett

Wie auch beim Vorgänger kann man in diesem Spiel endlich das Balance-Board mal wieder aus dem Schrank nehmen, den Staub abklopfen und es in Betrieb nehmen, was man auch tunlichst machen sollte, denn die Ganzkörper-Steuerung ist nahezu perfekt umgesetzt.



Da der Schwierigkeitsgrad äußerst zögerlich ansteigt, kann man sich auch gut und schnell an die ungewohnte Steuerung gewöhnen. Nicht nur am sachten Schwierigkeitsgrad bemerkt man, dass auf die breite Masse gezielt wird, sondern auch an der kompletten Aufmachung, die stets mit charmanten Details, wie der Möglichkeit im Menü Schneebälle zu werfen, unteretzt ist. Wer den Vorgänger bereits besitzt, sollte vom Kauf absehen, wer jedoch gerade auf der Suche nach einem leicht zugänglichen Skispiel ist, und zufällig ein Balance-Board bei sich liegen hat, kann ohne Bedenken zugreifen.

Björn Rohwer

Ein 360° und die Fahrt geht weiter!



- leicht zugänglich
- gute Steuerung
- Aufguss des Vorgängers
- teilweise Rechtschreibfehler



JOB ISLAND



Eines Tages entdeckt Opi einen funkeln-den Kometen im Weltall. Überglücklich präsentiert er ihn seiner Familie. Doch halt! Warum wird er immer größer und rast mit hoher Geschwindigkeit auf die Erde zu? Mit großer Furcht muss Opi feststellen, dass es sich um einen Meteor handelt. Nun liegt es an seinen Enkeln die Welt zu retten - und zwar durch Jobben.

Teleshopping als letzte Rettung

Um sich die Weltraumretter-Pistole aus dem Punktekanal des Teleshoppingfernsehens bestellen zu können, die den Meteor vollständig zerstört und somit verhindert, dass dieser auf der Erde einschlägt, benötigt man erst einmal Geld. Dieses verdient ihr durch Annahme verschiedener Jobs beim Arbeitsamt. Dabei könnt ihr als Pizzabäcker, Stuntman, Bauer, Bodybuilder, Clown, Feuerwehr und vieles mehr arbeiten.



Je besser ihr in diesen Minispielen abschneidet, desto mehr Gehalt bekommt ihr. Damit könnt ihr euch anschließend im Shoppingkanal auf insgesamt vier Kanälen austoben, die unterteilt sind in Punkte-, Uniform-, Gedenk- und Hilfskanal. Um im Punktekanal einkaufen zu können, muss man erst durch den Einkauf in den anderen Kanälen Punkte sammeln. Der Uniformkanal stellt euch Arbeitskleidung zur Verfügung, um neue Jobs annehmen zu können. Im Gedenkanal gibt es Souvenirs und im Hilfskanal erhaltet ihr Items, die euch einmalig bei einem Job helfen werden. So müsst ihr immer wieder belanglose Sachen kaufen, um an entsprechende Punkte zu kommen, damit der Meteor aufgehalten werden kann.

Harald Wicht



- 50 verschiedene Jobs
- drei auswählbare Schwierigkeitsgrade
- unnötige Dialoge
- auf Dauer monoton

Eine kurzweilige, komödiantisch bizarre Welt



Wii
ENTWICKLER Hudson Soft
PUBLISHER Konami
GENRE Party
USK ab 6 Jahren
PEGI 3+
PREIS ca. 30 €



NINTENDO DSi

ALLES ZUM LAUNCH UND ZU DSiWARE!

Die Handheld-Innovation im Langzeittest! Wir haben das neue Gerät auf Herz und Nieren geprüft und verraten euch, was Nintendos neuer „Kleiner“ auf dem Kasten hat!

Satte fünf Jahre ist es mittlerweile her: Nintendo vollführte mit dem DS den ersten Schritt in Richtung Paradigmenwechsel. Das simple Verbessern von Grafikpower und geringfügiges Feilen an der Steuerung war der neu gebildeten Führungsriege um Satoru Iwata nicht mehr genug. Neue Konzepte brauchte das Land! Als diese auf der E3 2004 dann vorgestellt wurden, kannte die Begeisterung kein Halten mehr. In Kyoto hatte man an alles gedacht: Zwei Bildschirme, Touchscreen, Mikrofon, WLAN-Unterstützung und Abwärtskompatibilität!

Ich, das Auge

Was folgte, war ein beispielloser Siegeszug durch die Zockerhände dieser Welt, der sich auch in den nächsten Jahren fortsetzen soll. Mit einem umfassenden Hardware-Update: dem DSi. Dabei repräsentiert das mysteriöse „i“ das Wörtchen „Ich“ und soll die stärkere Beziehung, die der Nutzer zu seinem Handheld aufbaut, unterstreichen. Zum anderen ist das Englische „i“ aber auch gleichklingend mit dem Wörtchen „eye“, was auf die beiden eingebauten Kameras anspielt. Dabei wird das für uns wichtigste Feature, die DSiWare, sogar noch unterschlagen.

» ERGONOMIE-CHECK

FAHRE ÜBER DEN DSi UM WEITERE INFOS ZU ERHALTEN





Nachdem unsere japanischen Freunde bereits seit November mit den beiden VGA-Kameras herumspielen dürfen, ist es für uns in Europa am 3. April für 169€ endlich soweit. Damit kommen wir immerhin zwei Tage vor den Amerikanern in den Genuss der Handheld-Innovation. Zum Launch des Originals wäre das noch undenkbar gewesen.

Auspackzeremonie

Beim Betrachten der schlichten Box, aus deren Klauen wir den DSi wenige Sekunden nach Erhalt befreit haben, fällt wieder einmal auf, dass wir es hier weniger mit einem Spielzeug, als einem Lifestyle-Produkt zu tun haben. Den Inhalt haben wir schnell vor uns liegen: einen matten DSi, einen Ersatzstylus und ein Ladegerät. Dabei hat Nintendo zum Erneuerungs-Rundumschlag ausgeholt. Der Stylus ist nun bei gleicher Dicke mit 5mm minimal

länger geworden und verfügt über eine schwarze Spitze. Das Ladegerät wurde im Zuge eines anderen Akku-Systems auch erneuert. Es liegt nun eine höhere elektrische Leistung an, weshalb der Akku bereits nach zwei-einhalb statt drei Stunden voll geladen ist. Damit könnt ihr dann maximal 14 Stunden durchzocken – bei intensiver Nutzung (hohe Lautstärke, volle Hintergrundbeleuchtung, aktives WLAN) kann das schon mal um 10 Stunden zurückgehen. Der DS Lite hatte hier mehr auf dem Kasten!

Never change a Winning Team!

Obwohl der DSi mit vielen Änderungen im Vergleich zum Lite aufwartet, blieb das Hauptpaket doch bestehen. Nur wurde an



allen Ecken und Enden gefeilt. So ist die glänzende Oberfläche einem matten weiß, respektive schwarz, gewichen. Im ersten Moment lässt dies den Handheld nicht ganz so wertig wie seinen Vorgänger erscheinen. Allerdings, werdet ihr es den Ingenieuren bei Big N nach wenigen Spielstunden danken: Fingerabdrücke auf dem Gehäuse gehören der Vergangenheit an! Selbst im eigens durchgeführten Fettfinger-Test konnte der DSi bestehen.

Nicht nur die Oberfläche, die gesamte Ergonomie des Gerätes wurde verbessert. So wurden die Druckpunkte aller Tasten verbessert, so dass wieder mit höherer Präzision gespielt werden kann. Einen genauen Überblick über die äußeren Beschaffenheiten und was, wie, wo am DSi funktioniert, erfahrt ihr in unserem großen Ergonomie-Check.

„It is not about horse power alone“ – Satoru Iwata

Im Inneren des DSi laufen nun nicht mehr zwei Prozessoren, sondern ein einzelner. Dieser ist höher getaktet worden und beschert dem DSi ein paar Megahertz extra. Auch der Arbeitsspeicher wurde vergrößert und aktuelle WiFi-Verschlüsselungen wie WPA2 werden nun auch verstanden – der DS Lite verstand nur das mittlerweile mittelalterlich anmutende WEP.

Besonders wichtig ist aber die Unterstützung von SD-Karten, dank denen der Speicher massiv erweitert und jeder Spieler eine unendliche Sammlung an DSiWare-Titeln und Musik auf dem

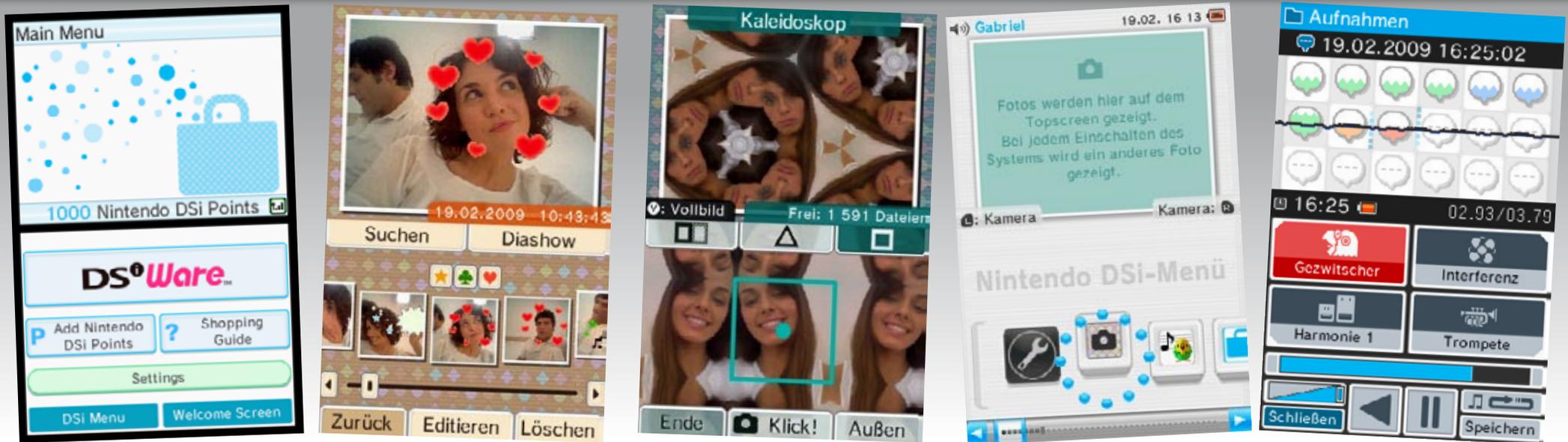
DS HARDWARE-CHECK

WORIN UNTERSCHIEDEN SICH DIE VERSIONEN?



	Nintendo DS	Nintendo DS Lite	Nintendo DSi
Größe	148.7 × 84.7 × 28.9 mm	133 × 73.9 × 21.5 mm	137 × 74,9 × 18,9 mm
Gewicht	275 Gramm	218 Gramm	214 Gramm
Bildschirmgröße	3 Zoll, Vordergrundbeleuchtung	3 Zoll, Hintergrundbeleuchtung	3,25 Zoll, Hintergrundbeleuchtung
Prozessor	67 MHz ARM9 und 33 MHz ARM7	67 MHz ARM9 und 33 MHz ARM7	133 MHz ARM
Speicher	4 MB Arbeitsspeicher	4 MB Arbeitsspeicher	16 MB Arbeitsspeicher, 256MB Flash-Speicher
Eingabegeräte	Touchscreen, Mikrofon	Touchscreen, Mikrofon	Touchscreen, Mikrofon, 2 Kameras (640x480 – 0,3 MP)
Medien	DS Karte, GBA Modul	DS Karte, GBA Modul	DS Karte, SD Karte
WLAN	WEP-Verschlüsselung	WEP-Verschlüsselung	WEP-, WPA-, WPA2-Verschlüsselung





Handheld genießen kann. Doch alle technischen Details könnt ihr in unserem großen DS Hardware-Check finden!

Spiel-Jungen vor den Kopf gestoßen

Negativ aufstoßen wird allen Game Boy-Freunden, dass der Schacht für Game Paks der Vergangenheit angehört. So ist es nun zum einen nicht mehr möglich GBA-Spiele laufen zu lassen, zum anderen ist einige DS-Peripherie nicht mehr nutzbar. Sessions mit der Handheld-Gitarre von Guitar Hero oder der Rumble Effekt aus Metroid Prime Pinball fallen so flach.

„Weiche Ware“, des Spielers Liebling

Soviel zu den inneren Werten, beschäftigen wir uns mit der System-Software. Dank des internen Speichers besitzt der DSi ein neues GUI

– Graphical User Interface. Direkt nach dem Start wird euch auf dem Topscreen ein von euch geschossenes Zufallsfoto präsentiert. Auf dem Touchscreen werden euch die Menüpunkte angezeigt, die ähnlich wie die Wii-Kanäle präsentiert sind. So könnt ihr durch längeres Tippen und Ziehen die Symbole nach Lust und Laune sortieren. Angenehm fällt die dezente Klangkulisse auf. Unverändert beibehalten wurden die Funktionen „PictoChat“ und „DS-Download-Spiel“. Auch ein Modul-Game kann weiterhin ganz normal über einen simplen „Tipp“ gestartet werden.

Déjà-Vu

Die Darstellung der Systemeinstellungen wurde de facto von der Wii übernommen. Ihr gebt eurem DSi einen Namen, könnt euren Geburtstag eingeben, die drahtlose Internetverbindung konfigurieren und vieles

mehr. Ein weiteres, nicht auf den ersten Blick sichtbares Feature ist, dass die Firmware des DSi updatefähig ist. So können die Entwickler auch nach vielen Jahren noch neue Funktionen hinzufügen, so wie es bei Wii bereits gang und gäbe ist.

„Klick-Klick-Klick“

Zugegeben, für professionelle Fotos taugen die beiden eingebauten Kameras nicht – für kurzweilige Blödeleien aber allemal. So könnt ihr nicht nur Fotos machen oder euch diese als Diashow ansehen, per SD-Karte ex- und importieren, sondern vor allem mit den Effekten Spaß haben! Die Software verfügt über eine Gesichtserkennung. Kinderleicht könnt ihr euch Schnurrbärte verpassen oder Herzen in die Augen schreiben. Auch das Morphen ist möglich, die Verschmelzung zweier unterschiedlicher Gesichter. Weitere Effekte wie das Bemalen mit

Stiften, bestimmte Kolorierungen oder Rahmen runden das Bild ab. Leider lässt sich das Klick-Geräusch nicht ausschalten, was schnell nervt. Bis auf dieses Manko, kann die Foto-Software begeistern – allerdings nur eine gute Stunde. Als Diashow-Gerät ist der DSi aufgrund des immer noch recht kleinen Bildschirms weniger geeignet – aber das ist ein Problem, mit dem alle Handhelds zu kämpfen haben.

„Sound-Sound-Sound“

Mit DSi-Sound könnt ihr Sprachnotizen aufnehmen und Musik hören. Die Musik muss dabei das Format AAC haben – weshalb Nintendo nicht das gängige MP3 unterstützt, ist uns schleierhaft. Die Musik und Memos könnt ihr geringfügig verfremden. Nettes Detail am Rande: Während ihr Musik hört, läuft auf dem oberen Bildschirm Super Mario Bros. und ihr könnt Mario mittels



Schultertasten springen und Münzen einsammeln lassen.

„Money-Money-Money“

Eines der Herzstücke des DSi ist sein Online-Shop. In diesem könnt ihr kostenfreie oder zwischen 200 und 1000 Nintendo Points gepreiste Software herunterladen. Zu unserem Redaktionsschluss (eine Woche vor Launch) stand noch nicht fest, welche Titel am ersten Tag erhältlich sein werden.

Kaufen! Marsch, Marsch! Oder daheim bleiben?

Keine Frage: Der DSi steckt den DS Lite in allen Kategorien abseits der Abwärtskompatibilität in die Tasche. Er sieht gut aus, kann mehr und schlägt nicht bedeutend teurer zu

Buche. Wer noch keinen DS sein Eigen nennt, sollte spätestens jetzt zugreifen, denn der DSi ist ein vollends ausgereiftes Gerät.

Doch was ist mit der Mehrzahl der Leute, die schon einen DS haben? Die Foto- und Sound-Applikationen machen zwar kurz Spaß,

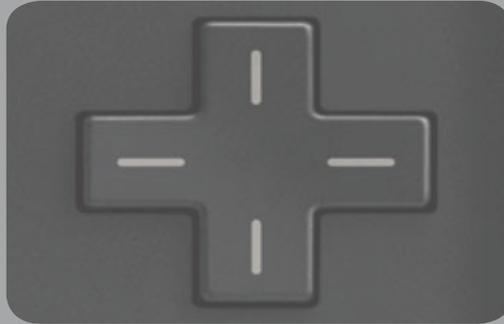
können aber nicht als Kaufgrund erhalten. Das eigentliche Potenzial steckt in der erweiterten Rechenkraft, den Kameras und den Downloadfähigkeiten. Dieses Potenzial wird zum Launch aber noch nicht wirklich genutzt. Obwohl auf der GDC angekündigt wurde, dass Nintendo exklusive DSi-Software machen will, sind die vor der Tür stehenden Kracher wie Mario & Luigi 3 und Co. alle auch ohne das „i-Tüpfelchen“ spielbar. Was wir vermissen, ist ein Must-Have für den DSi. Wir stellen uns hier beispielsweise ein Another Code mit Fotointeraktion vor! Spielideen und Konzepte für die neuen Möglichkeiten gibt es also wie Sand am Meer! Was fehlt, sind fertige Spiele. Dass die aber kommen werden, ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Wer direkt zum 3. April in die Läden stürmt, wird den Kauf seines Multimedia-Handheld sicher nicht bereuen. Für dieses Jahr rechnen wir mit keiner Reduktion des Preises von 169€, so dass ihr der großen Versuchung ohne Gewissensbisse nachkommen könnt. Wer noch etwas sparen möchte, schlägt spätestens zum ersten Krachertitel zu, denn **der DSi ist ein echter Alleskönner!**

Robert Rabe



Audio Kommentar
von
Jakob Nützler,
planetDS.de





DSi WARE-TESTS

Als Erstkäufer des DSi hat Nintendo ein ganz besonderes Geschenk für euch: Ganze 1000 Nintendo Points. Diese umgerechnet 10€ könnt ihr sofort in die auf dieser Seite vorgestellte Software investieren. Die Verwaltung läuft über den gleichen Account wie auf Wii, allerdings mit einem Haken: Auf Wii registrierte Points können nicht für DSiWare eingesetzt werden – und umgekehrt. Finden wir schlecht gelöst.

Die von uns auf Herz und Nieren getesteten Spiele werden in Deutschland direkt oder kurz nach dem Launch erscheinen. Finale Information konnte uns Nintendo bei Redaktionsschluss noch nicht geben.



Fahre mit der Maus über die Screenshots um Informationen zu erhalten.



ENTWICKLER Rockstar G.
PUBLISHER Take 2 Intra.
GENRE Action
USK keine Freigabe
PEGI 18+
PREIS ca. 35 €

GTA: CHINATOWN WARS



Nintendo-Fans in der Gangster-Metropole Liberty City - geht das gut?

>> **Manchmal ist weniger mehr**
 Kommentar von Damian Figoluszka



Viele Menschen haben ihn selbst im nüchternen Zustand: den Tunnelblick. „Früher war alles besser“ hört man von älteren Generationen bzw. „Bäh, damals...“ von der aktuellen. Doch manchmal sollte man so frei sein und das Neue bzw. Alte begrüßen, wenn es eben nicht anders geht. Ich zumindest wäre höchstwahrscheinlich eher negativ gestimmt, wenn Rockstar Games im GTA-Ableger für den DS die Normal- oder Aufsicht genutzt hätte. Oder seid ihr ein Fan von grob pixeligen Texturen und Pop-Ups? In GTA: Chinatown Wars erlebt ihr das Geschehen ähnlich wie in GTA 2 aus den Augen eines Großstadtvogels und wer sich mit dieser Tatsache nicht anfreunden kann, verpasst ein wichtiges Kapitel der DS-Geschichte. Schließlich haben wir es mit einem weiteren Spiel der DS-Elite zu tun!



Treue NMag-Leser werden wissen, dass Rockstar Games uns vor einigen Wochen zu Präsentationszwecken des neuesten GTA-Wunderwerks nach München einlud. Noch einmal: Es lohnte sich! Die finale Fassung bekamen wir nun ebenfalls unter die Nägel und können nun das Präsen nutzen: Es lohnt sich! Eine offene Spielwelt dieser Dimension war zumindest auf dem DS bisher beispiellos.

Geboren um zu... töten?

Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle eines Chinesen, der den Tod seines Vaters rächen und seinem Onkel in Liberty City ein Familienerbstück übergeben möchte. Der Haken an der Sache: Zwar ist die Familie Eigentümer des Schwertes, nicht aber Besitzer, da Unbekannte den Gegenstand gestohlen haben. Somit haben Sie zwei Hauptaufgaben, die im Laufe des Spiels aber immer nebensächlicher werden, da die Probleme Ihres Onkels Kenny - ein hohes Tier in der Triadenfamilie und Drogendealer - auch nicht weniger werden. Fast schon ungewollt werden Sie somit zu einem professionellen Kriminellen in einer alles andere als ungefährlichen Stadt.

Wahnsinnig ausgereift

Was wir doppelt und dreifach unterstreichen können, ist die überraschend gute Reife des Spiels. Sei es die durchdachte Story, die Größe der Stadt oder die Technik - alles stimmt. Dass hier kein unerfahrenes Team am Werke war, ist dem Spiel an jeder Ecke anzusehen. Die Großstadt unterteilt sich in die Bezirke Algonquin, Bohan, Dukes und Broker, die GTA 4-Spielern bekannt sein dürften. Im Grunde fehlt lediglich Alderney als Stadtteil, doch das kann kaum jemand den Entwicklern übel nehmen, da die Kapazitäten eines DS-Moduls nunmal ziemlich beschränkt sind. Der Umfang wird euch dennoch umhauen: Überall bekommt ihr Abwechslung geboten, sogar in ein Kart aus einer Go-Kart-Bahn dürft ihr steigen und damit just for fun die Stadt unsicher machen.

Radio in Liberty City:

- Electro-Choc
- IF99
- Tuff Gong
- The Beat
- Radio Broker



Grand Theft Auto

Was bedeutet Freiheit?

Wie in allen anderen GTA-Teilen zuvor habt ihr auch hier völlige Freiheiten und dabei darf sogar das Gesetz missachtet werden. Selbstverständlich sind euch dann die Gesetzeshüter auf den Fersen, doch wenn ihr deren Einsatzautos zerstört, werdet ihr sehr schnell in Ruhe gelassen. Bei Langeweile dürft ihr abseits der Storyaufgaben beispielsweise auch als Taxifahrer jobben, Rubbellose kaufen, euch einen neuen Boliden anschaffen, mit Drogen das schnelle Geld machen und vieles mehr. Doch allein die Story beschäftigt euch erfreulicherweise nicht nur für kurze Zeit, ganz im Gegenteil: Die Prozentzahl des Spielfortschritts steigt alles andere als rasant an. Die Spieldauer gibt also ebenfalls keinen Grund zur Kritik.

Ein perfektes Spiel?

Einige Kritikpunkte müssen wir leider nennen, obwohl diese den Spielspaß kaum trüben. Zum einen wäre das die Kamera, die sich nicht immer so bewegt, wie man es sich wünscht. Zum anderen wäre das die künstliche Intelligenz, die für ein DS-Spiel zwar ganz ordentlich ist, euch hin und wieder aber dennoch die Augen verdrehen lässt. Vor allem der Straßenverkehr verhält sich alles andere als vorbildlich. Selbstverständlich hätte man sich auch eine Sprachausgabe gewünscht, doch auch hier sei die beschränkte Kapazität des DS-Moduls zu erwähnen, die bei der hohen Anzahl an Dialogen kaum genügen würde. In summa sind wir allerdings sehr angetan von dem Titel und prognostizieren für Ende 2009 ganz mutig einige Awards beim Rückblick auf die Spiele des Jahres.

Damian Figoluszka

Ein Actionfeuerwerk mit Überraschungseffekt!

9

von 10

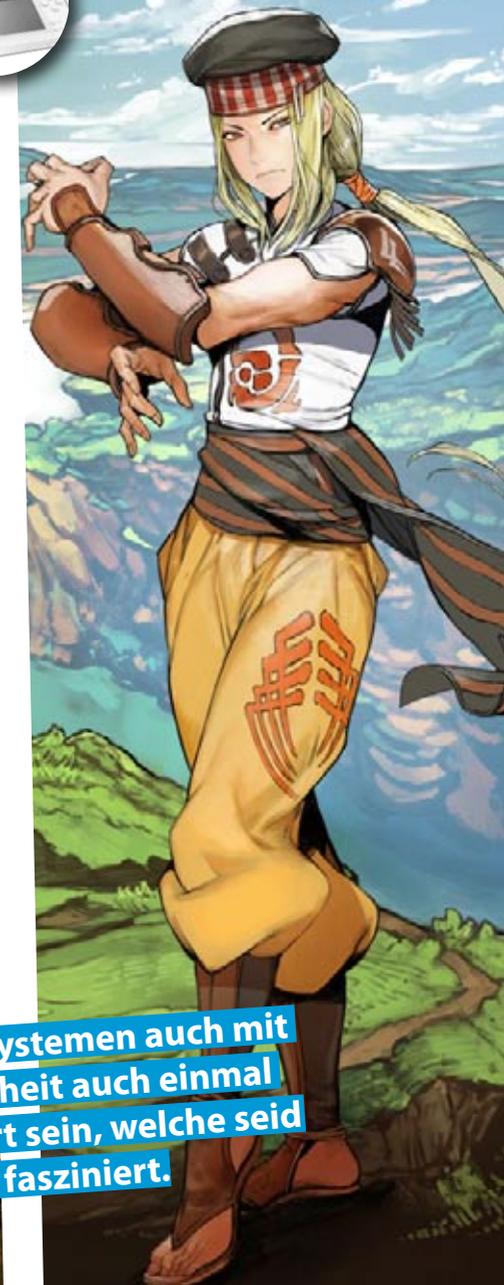
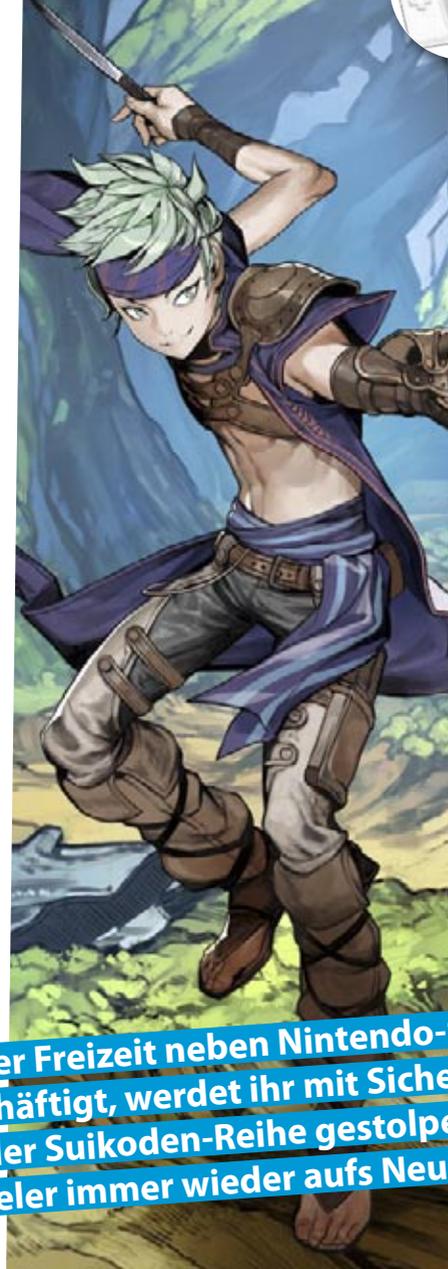
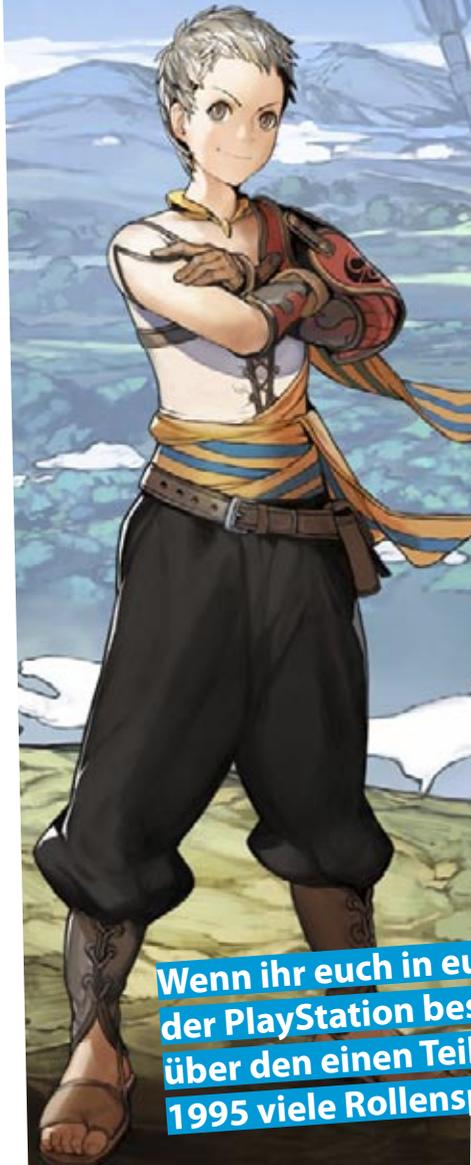
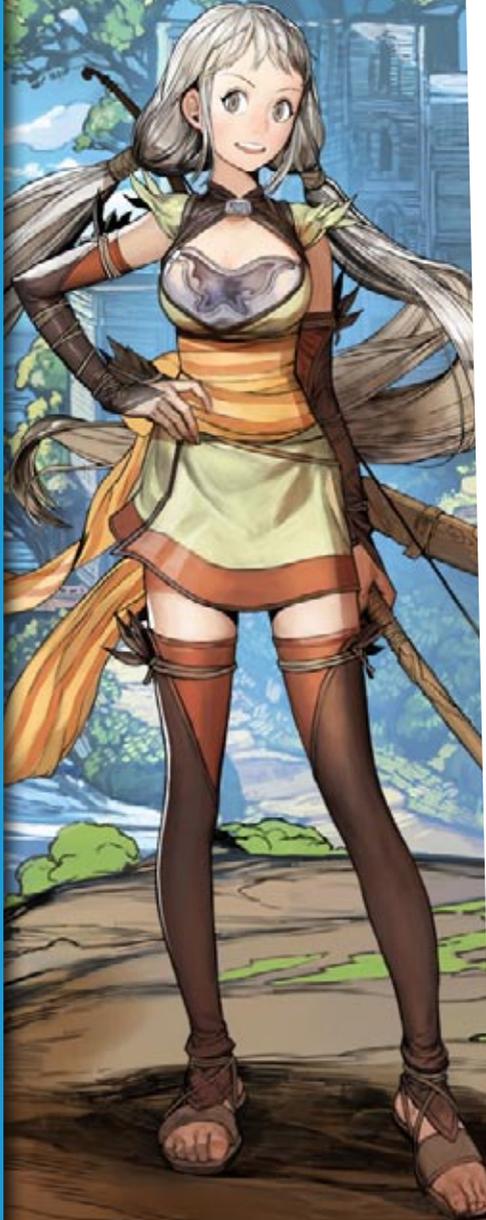
-  ziemlich große Stadt...
-  mit viel Leben...
-  und massig Abwechslung
-  teils fragwürdige KI





ENTWICKLER Konami
PUBLISHER Konami
GENRE Rollenspiel
USK ab 6 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 40 €

SUIKODEN: TIERKREIS



Wenn ihr euch in eurer Freizeit neben Nintendo-Systemen auch mit der PlayStation beschäftigt, werdet ihr mit Sicherheit auch einmal über den einen Teil der Suikoden-Reihe gestolpert sein, welche seid 1995 viele Rollenspieler immer wieder aufs Neue fasziniert.



Wie jede bekannte Rollenspiel-Serie hat auch Suikoden Höhen und Tiefen erlebt. Bisher ist aber neben einem Spin-Off kein einziger Titel auf einer Nintendo-Konsole erschienen. Mit dem Release von Suikoden: Tierkreis hat sich dies geändert.

108 Schicksale

Die Besonderheit an der Suikoden-Reihe ist die, dass ihr in fast jedem Teil der Reihe auf 108 unterschiedliche Charaktere trifft, deren Schicksale miteinander verknüpft sind, wie auch in Suikoden: Tierkreis. Während des Spielverlaufs lernt ihr jeden dieser Protagonisten in oft sehr textlastigen Gesprächen lieben oder hassen. Das wird nie langweilig und ist oft sehr interessant.

Das Mal der Sterne

Ihr übernehmt die Rolle eines namenlosen Jungen aus der kleinen Stadt Citro. Die Bürgerwehr – bestehend aus euch und euren Freunden – hat die Aufgabe, einige Monster aus den östlichen Bergen zu vertreiben. Dort angekommen entdeckt die Grup-

pe eine alte Tempelruine, die erforscht werden möchte. Untypisch für ein japanisches Rollenspiel entfaltet sich die Handlung hier Schlag auf Schlag. Die Charaktere entdecken ein magisches Buch, durch welche sie die Beherrschung des Mals der Sterne erlernen. Das Mal der Sterne entspricht dem Wirken von Zaubersprüchen, wie man es aus anderen Rollenspielen her kennt. Kurz darauf passieren plötzlich unglaublich viele Dinge in der Welt. Ihr macht Bekanntschaft mit einer Doppelgängerin, Wälder tauchen plötzlich dort auf, wo noch nie ein Grashalm gewachsen ist und ein mysteriöser Orden trachtet nach der Macht des Buches, von welchem es nicht nur eines in der Suikoden-Welt zu existieren scheint.

Drei-Jahreszeiten-Wechsel

Auf der Reise durch die Welt entdeckt ihr viele neue Orte, die von euch zwangsweise abgeklappert werden möchten. Dies ist zwar sehr linear, aber das Spiel möchte auch nichts anderes sein. In jedem Gebiet gibt es in der Regel mindestens ein mehr oder weniger langes Gespräch, welches euch bei guter Laune halten wird – stellt euch eure Reise als gutes Buch vor, welches zusätzlich mit einigen schönen Melodien unterlegt wird. Reist ihr von Ort zu Ort, vergeht mindestens ein Tag in der virtuellen Welt von Suikoden: Tierkreis. Nach 30 Tagen beginnt eine neue Jahreszeit, von der es drei Stück im Spiel gibt. In jeder Jahreszeit können beispielsweise an einigen Orten ganz andere Monster

auftauchen. Eine kleine, aber feine Abwechslung.

Rollenspiel-Einmaleins

Sobald ihr eure Gegner besiegt habt, erhaltet ihr wie für das Genre üblich Erfahrungspunkte. Habt ihr eine bestimmte Menge von diesen gesammelt, steigt ihr eine Stufe aus und werdet stärker, flinker und könnt verbessert eure Magie einsetzen. Suikoden: Tierkreis spielt sich dabei wie ein altes, klassisches Rollenspiel. Das heißt, ihr werdet sehr oft nach wenigen Schritten durch ein feindliches Gebiet auf einen Zufallskampf stoßen. Um gegen feindliche Begegnungen gefeit zu sein, kauft ihr euch in den Läden neue Waffen und Rüstungen. Aber auch Heilkräuter und Gegengifte sollten sich in eurem Gepäck in ausreichenden Mengen vorhanden sein. Neueinsteiger werden mit dem Spiel keine größeren Probleme haben, da das Spiel mit einem leicht ansteigenden Schwierigkeitsgrad daherkommt.

Technische Qualität

Auch in sonstigen Aspekten steht Suikoden: Tierkreis den meisten Rollenspielen in nichts nach. Die wichtigsten (und nicht zu knappen) Dialoge wurden auf Englisch synchronisiert und ab und zu dürft ihr eine schön gezeichnete Anime-Sequenz bewundern. Grafisch

erwartet euch ein Spiel, welches an Namco Bandais Tales Of-Reihe erinnert – euch erwarten also schön gezeichnete Hintergründe. Konami hat es außerdem geschafft, den Titel mit deutschen Bildschirmtexten zu versehen. Das dies heute wohl nicht mehr selbstverständlich ist, haben Square Enix und Koch Media im letzten Monat mit Chrono Trigger bewiesen. Suikoden: Tierkreis darf in keiner Rollenspielsammlung fehlen.

Eric Ebelt



-  108 Schicksale
-  englische Synchronisation
-  Anime-Sequenzen
-  bezaubernde Hintergründe
-  mittlprächtiger Soundtrack

Technisch-anspruchsvolles Rollenspiel - zugreifen!

BLEACH: DARK SOULS



Wenn Anime-Fans die Namen Ichigo oder Kenpachi hören, denken sie natürlich direkt an den Anime Bleach, welcher in Japan seit 2004 wöchentlich ausgestrahlt wird. Nachdem Bleach: Shattered Blade für die Wii und Bleach: The Blade of Fate für den DS in Fankreisen schon hoch angesehen werden, erscheint jetzt auch ein weiterer Teil – ebenfalls für den DS.

Im Story-Modus übernehmt ihr die Rolle von Ichigo und zieht auf einer Übersichtskarte von Event zu Event und kämpft gegen Bleach-Charaktere oder lernt diese in (oft) sinnfreien Dialogen kennen. Leider werden Charaktere im Spiel nicht wirklich gut vorgestellt. Kennt ihr den Anime nicht, werdet ihr mit dem Modus nicht glücklich werden.

Charakter-Vielfalt

Für erledigte Aufgaben im Story-Modus erhaltet ihr nicht nur Geld, welches ihr im Urahara-Shop beliebig für zusätzliche Inhalte ausgeben könnt – ihr schaltet außerdem noch weitere Charaktere frei, die ihr anschließend im Arcade- oder Duell-Modus einsetzen könnt. Insgesamt enthält das Spiel 44 spielbare Kämpfer, die nur darauf warten, von euch ein-geweiht zu werden.

Im Duell-Modus spielt ihr lokal gegen Freunde oder über das Internet gegen weitere Herausforderer. Wer öfters mal ein Beat'em Up spielt, weiß, dass sich hier der wahre Spielspaß entfalten wird.

Ein Kartenspiel?

Eine Besonderheit des Spiels ist, dass ihr aus gekauften Geisterkarten ein Deck zusammenbauen könnt, welches in den Kämpfen eingesetzt werden kann.

Jede Karte hat besondere Fähigkeiten und verleiht den Auseinandersetzungen taktische Tiefe. Im Großen und Ganzen macht der Titel auf uns einen soliden Eindruck. Bleach-Fans schlagen definitiv zu, alle anderen greifen lieber zu einem anderen Prügelspiel!

Eric Ebelt



ENTWICKLER Treasure
PUBLISHER Sega
GENRE Beat'em Up
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 40 €

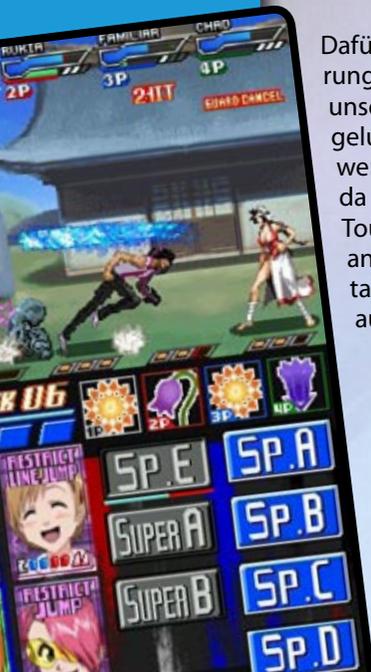
INFO AM RANDE

Das Theme zum Spiel stammt von der J-Rock-Gruppe High and Mighty Color und heißt „Resistance“. Dieselbe Band steuerte schon den dritten Opening-Song zur Serie bei („Ichirin no Hana“).

Dafür lernt ihr hier die Steuerung zu beherrschen. Diese ist unserer Meinung nach sehr gut gelungen und auch Anfänger werden ihre Freude haben, da auch ein Druck auf dem Touch-Screen möglich ist, anstatt eine lange Combo-Attacke über die Tasteneingabe auszuführen.

Fight!

Im Arcade-Modus prügelt ihr euch für das Genre üblich durch eine gewisse Anzahl von Kämpfen und schlagt euch nicht mit einer langweiligen Handlung herum. Wer die schnelle Action sucht, wird hier bestens bedient.



Nicht nur Bleach-Fans dürfen zuschlagen!

8

von 10

- tolle Steuerung
- taktische Kämpfe
- über 40 Charaktere
- langweilige Handlung



BLUE DRAGON PLUS



ENTWICKLER Mistwalker & Brownie Brown

PUBLISHER Ignition Entertainment

GENRE Echtzeit-Strategie

USK ab 6 Jahren

PEGI 3+

PREIS ca. 40 €

In „Blue Dragon Plus“, dem Sequel zum vor zwei Jahren auf Xbox 360 erschienenen Rollenspiel, dreht sich die Geschichte wieder um den jungen Shu. Damals verließ er sein Dorf Talta um den böartigen Nene zu besiegen und so die Welt vor dem Untergang zu bewahren. Ein Jahr später ziehen wieder dunkle Wolken über eurem idyllischen Heimatdorf auf. Und abermals liegt es an euch, das Böse in die Flucht zu schlagen.

Während es sich beim Vorgänger um ein waschechtes RPG mit rundenbasierten Kämpfen handelte, wählten die Entwickler bei der portablen Variante einen anderen Gameplay-Ansatz. RTS – Real Time Strategy lautet hier das Zauberwort. Diesen Echtzeitstrategie-Ansatz kennen Square-Enix Fans bereits aus „Final Fantasy XII: Revenant Wings“ für den DS.

Auf in den Kampf!

Das Geschehen in Blue Dragon Plus spielt sich auf zahlreichen isometrischen 3D-Karten ab. Als

Anführer eurer Gruppe erfüllt ihr bestimmte Ziele. Diese reichen vom Erledigen aller Feinde über das Erreichen einer bestimmten Position auf der Karte bis hin zum Finden von Gegenständen. Obwohl die Aufgaben selbst simpel gestellt sind, gelingt es dem Spiel durch eine gute Portion Echtzeit Würze ins Gameplay zu bringen.

Ihr manövriert also eure Party mit dem Stylus über den Bildschirm und lasst sie Feinde angreifen, Positionen einnehmen und Items verwenden. Dabei kann die Sicht per Tastendruck auf L- oder R-Taste jeweils um 45 Grad gedreht werden. So passt ihr den Blickwinkel euren Bedürfnissen an.

Der Clou dabei ist, dass jeder Charakter eine bestimmte Rolle in der Gruppe einnimmt und über Spezialgebiete verfügt. So müsst ihr in allen Kämpfen eure Stärken gezielt auf die Schwächen der Feinde ansetzen, um erfolgreich zu sein.



Cineastisch!

In Sachen Präsentation haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Über eine Stunde vorgeblendete Cut-Scenes werden euch an den Schlüsselstellen im Spiel gezeigt. Diese treiben die Story im portablen Echtzeit-Rollenspiel voran. Mit ähnlichen Stilmitteln arbeitete auch Konami bei Suikoden: Tierkreis (Test auf Seite 37). Für den „Blue Dragon Plus“-Soundtrack zeichnet Nobuo Uematsu verantwortlich, der früher die meisten „Final Fantasy“-Musiken komponierte.

Robert Rabe



- ☒ über 25 Spielstunden
- ☒ Story knüpft gut an ersten Teil an
- ☒ Nebenaufgaben für Perfektionisten
- ☒ KI schwächelt zeitweise

8

von 10

Der blaue Drache schlägt durch!

ENCHANTED FOLK AND THE SCHOOL OF WIZARDRY

Auch große Zauberer müssen die Schulbank drücken. Jedoch besuchen sie keine herkömmliche Schule, sondern die Zauberschule, in der sie als Lehrlinge Magie- und Beschwörungssprüche erlernen um diese fortan in ihrer Umgebung anwenden zu können.



ENTWICKLER Konami
PUBLISHER Konami
GENRE RPG
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 35 €

It's time for magic!

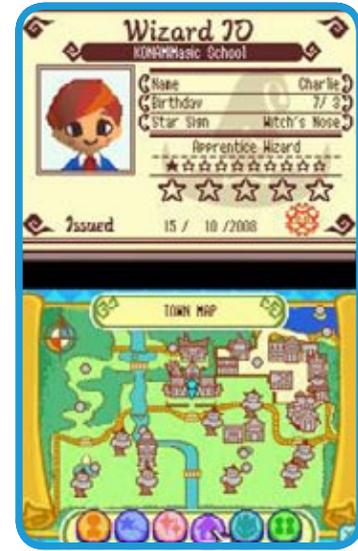
Einmal am Tag könnt ihr einem Unterricht eurer Wahl beiwohnen, in dem ihr unterschiedliche neue Zauberkünste lernen und entdecken könnt. Am Ende einer jeden Unterrichtsstunde müsst ihr euch zu Wort melden und eine Frage des Lehrers richtig beantworten. Zaubert euch zum Beispiel unsichtbar und erschreckt eure Freunde mit einem leichten Klaps auf den Po oder sucht mit Hilfe des Bodenschatzzaubers verborgene Gegenstände im Untergrund. Dabei fungiert euer Zauberstab als Wunschelrute. In der wöchentlichen Mysterienzeit müsst ihr Geheimnissen auf den Grunde gehen. Dieses lüftet ihr sowohl mit Zaubersprüchen als auch mit Hinweisen eurer Nachbarn. Schafft ihr es einmal nicht das Rätsel innerhalb einer Woche zu lösen, so bekommt ihr eine neue Aufgabe gestellt und das Rätsel wird erst wieder später im Spielverlauf zum Vorschein treten. Als Austauschschüler könnt ihr via WiFi-Modus an einem Unterricht bei eurem Freund teilnehmen und mit ihm die Stadt unsicher machen.



Die Magie des Déjà-vu

Wem Animal Crossing bekannt ist, dem wird sich nicht viel neues erweisen, außer eben die Zauberkomponente. Ihr dürft euer eigenes Zimmer im Wohnheim einrichten, Beeren anbauen, im Meer angeln, Insekten mit dem Kescher fangen und einkaufen gehen. Dabei gibt es das Harrows, das große Kaufhaus für Möbel, Tapeten, Teppichböden und Flugbesen, die Modeboutique, einen Blumenladen sowie einen Friseur. Auch auf einen Drink seid ihr herzlich eingeladen, jedoch gibt es keinen Kaffee von einer Taube serviert, sondern wohlschmeckenden Saft von einer kleinen pummeligen roten Katze. Aus diesen Gründen ist der Vergleich mit Animal Crossing vielleicht gar nicht soweit hergeholt, als man sich zunächst eingesteht.

Harald Wicht



Verzaubertes Animal Crossing? Nur Original ist genial!

- ⊕ zahlreiche Zaubersprüche
- ⊖ nervige Brabbel-Sprache
- ⊖ träge Steuerung
- ⊖ sinnlose Gespräche mit Bewohnern



SPIELE FÜR DICH

Simon Boltz, Chefredakteur von nfans.de, berichtet über seine Erfahrungen mit dem Casual-Wahnsinn

Ein leichtes Kopfschütteln und ein Lachen, das fast mitleidig klingt. Dr. Bernd Fakesch, General Manager von Nintendo Deutschland, findet die Antwort, welche Spiele uns auf der Games Convention 2007 am besten gefallen haben, ein wenig unzeitgemäß. Super Mario Galaxy und Metroid Prime 3? Die Core-Gamer werden es wohl nie lernen...

Zurück zu alter Stärke - um einen hohen Preis?

Dieser Moment war für mich die Initialzündung, dass sich der traditionsreiche Konzern bewegt. Und das zunächst in eine Richtung, die man ihm lange wünschte: Endlich wieder mehr Kunden, endlich werden Innovationen honoriert, endlich wieder Nintendo wo es einmal war – vorne!

2009 ist wenig Glanz geblieben, Wii und DS werden seit Monaten mit einer solchen Wucht von unterdurchschnittlichen Spielen überschwemmt, dass Nintendos Portfolio leidet. Zweifelsohne gute Spiele, wie die Neuauflage von

Pikmin, helfen da vor allem einer Gruppe wenig, den langjährigen Gamern, die als Kenner der Szene solche Klassiker längst auf dem GameCube verschlungen haben und sich jetzt fragen, was sie eigentlich kaufen sollen. Mittelfristig werden nämlich keine größeren Franchises von Nintendo auf dem deutschen Markt erscheinen.

Nintendos Paradigmenwechsel

Dabei ist es nicht schwer eine Brücke zwischen beiden Lagern zu bauen, den unerfahrenen Gelegenheitsspielern und jenen, die Videospiele nunmehr seit über 20 Jahren begleiten und sie erfolgreicher als das Hollywood-Kino machten. Professor Layton ist ein solches Beispiel, es bietet einfachen Zugang mit einem fesselnden Gameplay und einigt auf diese Weise die Spielerschaft. Aber solche Titel sind so selten geworden, dass nur eine Alternative die richtige zu sein scheint: Der Griff zur Konkurrenz. Das war viele Jahre über kaum nötig, schließlich hatten Nintendos Systeme ein entscheidendes



» NFANS.DE



Vor wenigen Monaten wurde Nintendo-fans.de 10 Jahre alt, für ein Internetportal durchaus bemerkenswert. Ich habe den Großteil davon aktiv als Redakteur miterlebt und konnte die Seite mit vielen Kollegen mitgestalten. Neben Tests zu den wichtigsten Spielen und tagesaktuellen Nachrichten bieten wir Deutschlands größtes Nintendo-Quiz, bei dem ihr euer Wissen über den Kosmos des großen Ns testen könnt.

Wer es ein wenig spezieller mag, versucht sich am Wii-Quiz oder unserem bislang ehrgeizigsten Projekt, dem großen Zelda-Quiz, das mit mehreren hundert Fragen fast alle Zelda-Teile abdeckt. Kolumnen, bei denen es einmal ganz subjektiv um die Meinung unserer Redakteure geht, und Messeberichte, darunter sogar ein Reise-Tagebuch zur E3 in Los Angeles, runden unser Angebot ab. In den nächsten Monaten sind weitere Neuerungen geplant, darunter ein Vorort-Bericht aus Nintendos Heimatstadt Kyoto in Japan. Wer Lust bekommen hat auch ein Teil von Nintendo-fans.de zu werden, kann sich als Redakteur bewerben, weitere Informationen findet ihr auf der Seite.



Plus. Bis auf wenige Ausnahmen erschienen auf dem GameCube die klassischen Multiplattform-Produktionen und zusätzlich die exklusiven Serien wie Zelda, Mario und Co.

Von letzteren hört man leider wenig und der prominente Rest der Videospiele-Welt? Persische Adlige, freiheitssuchende Osteuropäer und nikotinsüchtige Schlangen machen einen Bogen um die Nintendo-Systeme. Schmerzlich,

denn sie gehörten im vergangenen Jahr zu den besten Spielen überhaupt. So wie Cineasten wohl kaum ausschließlich Filme von Warner Bros. schauen, orientieren sich viele Spieler derzeit um und schaffen sich eine Zweitkonsole an. An sich kein Problem, schließlich wahrhaft das die Objektivität. Problematisch wird es dann, wenn passionierte Nintendo-Spieler mehr Zeit mit Xbox 360 und PlayStation 3 verbringen als mit Wii und DS.

In meinem Umfeld betrifft das mittlerweile eine Reihe von Personen und seit einigen Monaten geht es mir selbst so. Auch wenn Spielspaß unabhängig eines Herstellers ist, wünsche ich mir wieder mehr Zeit mit Wii und DS und die verbringe ich am liebsten mit herausragenden Spielen; unabhängig für welche Zielgruppe sie entwickelt wurden.

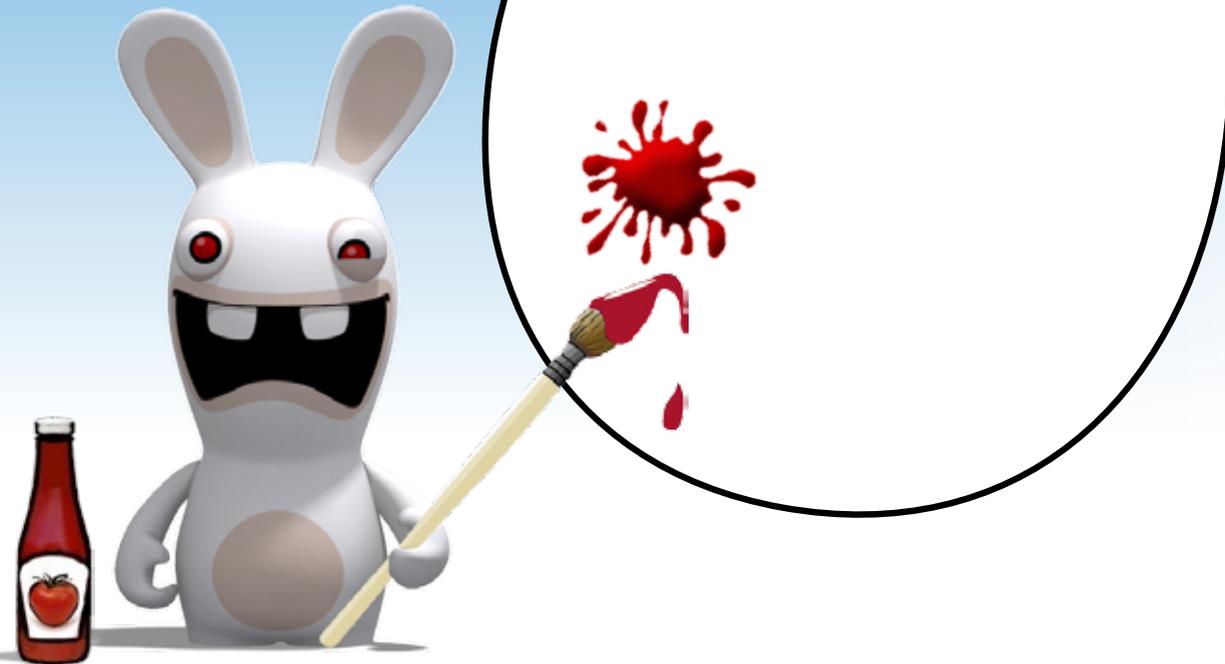
Simon Boltz, nfans.de

Wir wünschen frohe Ostern!

NMAG

NMAG 36 ERSCHEINT

**am
30. April**



Redaktion NMag
Gartenstraße 29
14974 Ludwigsfelde

Email: leserpost@nmag.de
 Chefredaktion: Robert Rabe (ViSDP), Jonas Weiser
 Projektkoordinator: Robert Rabe
 Redaktion: Daniel Büscher, Eric Ebelt, Damian Figoluszka, Dirk Gemeinhardt, Emanuel Liesinger, Andreas Reichel, Björn Rohwer, Alexander Schmidt, Harald Wicht
 Layout & Design: Jasmin Belima, Damian Figoluszka, Marcus Heibl, Jonas Weiser
 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.