

# NMAG

Das kostenlose Nintendo-Magazin von Fans für Fans

**Kämpferisch**



**PUNCH OUT!!**  
Vorschau

**Königlich**



**LITTLE KING'S STORY**  
Test

**Kritisch**



**E3 AUSBLICK**  
Special

**Multiplayer**  
**Premiere**

+ Umfangreiche  
Interviews zu Anno  
und The Conduit

# ANNO: ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

Mehr Land, mehr Herrschaft, mehr Anno!

**100%**  
kostenlos

# WILLKOMMEN!

## Liebe Spielerinnen und Spieler,

vor euch steht die letzte Ausgabe des NMags – im bisher gewohnten Design! Nach einem guten Jahr als interaktivem ePaper haben konnten wir reichlich Erfahrungen mit dem Medium sammeln, die wir nun umsetzen möchten. Hinter den frischen Zellen bleibt aber alles beim Alten: Wir haben immer noch sehr viel Spaß daran, die neuesten Titel zu testen, die Conventions mit unserer Armada an Redakteuren unsicher zu machen und zuweilen hinter die Kulissen zu blicken. Wie zum Beispiel in dieser Ausgabe in Form von Interviews mit den Machern von Anno und The Conduit! Um mit der Zeit zu gehen und uns für die Zukunft zu rüsten, wird es ab der kommenden Ausgabe also ein neues Layout geben. Ihr dürft gespannt sein!

Neben unseren zahlreichen Hands-Ons und dem Test zum Überraschungshit Little King's Story dürfte vor allem unser E3 Bingo für euch interessant sein: Mit etwas Glück könnt ihr hier tolle Preise gewinnen! Und mit noch ein wenig mehr Glück werden endlich auch mal wieder ein paar Knaller aus dem Hause Nintendo angekündigt, die uns die letztjährige Präsentation vergessen lassen. Wir werden euch dann selbstverständlich in der nächsten Ausgabe wie jedes Jahr unsere große Reportage zur E3 mit allen wichtigen dort gezeigten Spielen bieten!

In diesem Sinne, euer

**NMAG** -Team



## THE CONDUIT

Ist es das Halo für die Wii?



## LITTLE KING'S STORY

Ein nahezu undefinierbares Genre!

## Schnellfinder

Mit einem Klick auf der richtigen Seite

WiiX News  
Redaktionsseite

### VORSCHAU

Anno:  
Erschaffe eine neue Welt  
The Conduit  
Punch Out!!  
Ghostbusters  
Indiana Jones  
Let's Tap  
Virtua Tennis 2009

### TEST

Wii  
Little King's Story  
Don King Boxing  
Pikmin 2  
WiiWare  
Family Table Tennis

Snowboard Riot  
Virtual Console  
Mega Man 3  
Super Punch Out  
Zelda: Majoras Mask  
DS  
Giana Sisters  
Puzzle Quest: Galactrix  
Valkyrie Profile  
Die Gilde  
Rhapsody  
Football Academy  
DSiWare  
Mixed Messages  
Real Football 2009

### FEATURE

E3-Spekulationen  
und E3-Bingo  
Role Play Convention



NINTENDO DS.

Wii.

START STOP



**Begleite deine Freunde auf eine  
Reise voller Entdeckungen!**



**ZUM ERSTEN MAL ÜBERHAUPT!**

MEHRSPIELERMODUS FÜR 2-4 SPIELER  
VIA NINTENDO WI-FI CONNECTION  
DS-DATENÜBERTRAGUNG AUF  
Wii™ UND NINTENDO DS™  
GLEICHZEITIG!



©2009 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten.  
CHARAKTERDESIGN: (please insert the correct name here) FINAL FANTASY SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene  
Warenzeichen oder Markennamen der Square Enix Holdings Co., Ltd. CRYSTAL CHRONICLES und ECHOES OF TIME sind eingetragene  
Warenzeichen oder Markennamen von Square Enix Co., Ltd. NINTENDO DS, Wii und THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

[www.ffccechoesoftime.com](http://www.ffccechoesoftime.com)

**POLLUX  
ENGINE**  
CROSS PLATFORM SYSTEM

**SQUARE ENIX.**





**Entwickler** Blue Byte / Keen Games

**Publisher** Ubisoft

**Genre** Echtzeit-Strategie

**Termin** 22. Mai 2009



**ENTWICKLER** Blue Byte / Keen Games

**PUBLISHER** Ubisoft

**GENRE** Echtzeit-Strategie

**TERMIN** 22. Mai 2009

# ANNO: ERSCHAFFE EINE NEUE WELT



## » TRAILER



Seit der Ankündigung zweier Anno-Spiele für Wii und DS freuen sich Hobby-Strategen darauf, endlich auch auf Konsole die Segel zu setzen und neues Land zu entdecken. Ob das Spiel so erfolgreich wie seine Vorgänger werden kann, erfahrt ihr in unserem großen Vorschau-Artikel.

**NMAG**  
Hands On

### INFO AM RANDE

Keen Games kümmerte sich auch um die DS-Fassung von Anno 1701.

Blue Byte ist ein bekannter Entwickler aus Düsseldorf, der sich vor allem mit der Siedler-Reihe einen Ruf aufgebaut hat.

Die Anno-Reihe ist eine der erfolgreichsten Spielserien im deutschsprachigen Raum.

Mit dem Auftauchen der ersten Screenshots wurde die Anno-Fangemeinde gespalten. Die eine Hälfte konnte sich spontan mit dem bunten Grafikstil anfreunden und die andere Partei fand es schade, dass die detaillierte Anno-Welt auf der Wii nicht beibehalten wurde. Anfangs waren auch wir skeptisch, doch schon nach kurzer Spieldauer haben wir uns an die neue Optik gewöhnt.

### Hungersnot

Als in König George Rileys Königreich das Volk Hunger leidet, ruft er seine beiden Söhne zu sich, um eine Lösung für das Problem zu finden. William und Edward beschließen, unbewohnte Inseln zu besiedeln, um dort Nahrung für das Volk zu produzieren. In der Haut von William erhaltet ihr tatkräftige Unterstützung von Cornelius Devenport und Evelyn Bellard. Sie führen euch durch den in sieben Kapiteln aufgebauten Story-Modus und nehmen beratende Stellen ein.

### Aller Anfang ist... leicht?

Jemand, der noch nie ein Echtzeit-Strategiespiel gespielt hat, wird mit Anno: Erschaffe eine neue Welt nicht überfordert werden. Grundbegriffe und Bedienung werdet ihr von Beginn ausführlich und verständlich in einem in die Handlung eingebauten Tutorial beigebracht bekommen. Nicht nur die Bedienung geht kinderleicht von der Hand, auch inhaltlich liefert der Entwickler eine kompakteres Anno ab. Dennoch ist der Titel komplex genug, dass auch noch ein paar Warenkreisläufe zustande kommen und eine



Infrastruktur in euren Städten unumgänglich ist. Wem das zu wenig ist, wartet lieber auf Anno 1404, welches bald auf dem PC erscheinen wird.





### Land in Sicht!

Das Kernstück des Spiels ist aber wie in jedem Anno das beliebte und frei konfigurierbare Endlos-Spiel, in welchem ihr euch auf den sieben Weltmeeren austoben könnt. Bevor ihr euren Anker lichtet, stellt ihr ein, mit wie vielen Rohstoffen ihr beginnt oder ob ihr es mit Katastrophen wie Vulkanausbrüchen zu tun bekommen wollt. Gemeinsam mit zwei Kontrahenten macht ihr euch also auf, neues Land zu entdecken und zu besiedeln. Bei der Auswahl eurer Insel solltet ihr aber darauf achten, welche Rohstoffe ihr auf dieser ausbeuten könnt. So gibt es auf so manchem Eiland ein Erzvorkommen und andere Inseln sind besonders für den Gewürzanbau geeignet. Am sinnvollsten ist es natürlich, so früh wie möglich so viel Land wie möglich in Anspruch zu nehmen. Früher oder später werdet ihr jeden Rohstoff für euer Volk benötigen.

### Pioniersarbeit

Der erste große Unterschied im Vergleich zur Anno-Reihe auf dem PC ist der, dass ihr nicht vom Schiff aus euer erstes Kontor errichtet, sondern euer Schiff in dieses verwandelt. Dies ist zwar unlogisch, aber dafür wird die Werft öfters für den Schiffbau in Anspruch genommen und da die bekannten Handelsrouten in Anno: Erschaffe eine neue Welt ohnehin nicht mehr vorhanden sind, fällt dies auch kaum störend ins Gewicht. Um eine florierende Stadt zu erschaffen, müsst ihr dennoch klein anfangen. Nach dem Bau der ersten Wohnhäuser ziehen auch schon die ersten Pioniere in eure Siedlung, um deren Bedürfnisse es sich zu kümmern gilt. Baut für euren Nahrungsvorrat eine Fischerhütte, für die Milch eine Molkerei und außerdem eine Kapelle, damit euer Volk zu seinem Gott beten kann. Ein Holzfäller darf natürlich auch

nicht fehlen, denn sonst könnt ihr schon bald keine Gebäude mehr errichten. Anschließend solltet ihr alle Gebäude noch mit einer Straße verbinden. Funktionierte dies in der Wii-Version ohne Problem, so tauchten bei der DS-Fassung wiederkehrende Probleme auf, die das Verlegen der Wege ziemlich hakelig machten. Da sollte der Entwickler unbedingt nachbessern!



Audio Kommentar  
von  
Eric Ebelt,  
NMag



## Der Weg zur Aristokratie

Ziel des Spiels ist es, eine möglichst gut funktionierende Metropole zu erbauen, doch der Weg dorthin ist lang und beschwerlich. Befriedigt ihr die Bedürfnisse eurer Pioniere, steigen sie zu Siedlern auf. Diese haben dann wieder neue Wünsche, die erfüllt werden möchten, damit sie erst einmal zu Bürgern und später dann zu Patriziern und Aristokraten werden können. Die höheren Schichten haben höhere Lebensansprüche und verlangen Töpferwaren oder teure Gewänder, die es zu beschaffen gilt. Ist euer Volk mit euch zufrieden, so könnt ihr auch die Steuern erhöhen. Und mit einer vollen Kasse ist man auch für einen möglichen Krieg gut gewappnet.

## Zu den Waffen!

Wenn alle Inseln belegt sind, ihr euer Reich aber zwangsweise aufgrund von Rohstoffmangel ausbauen müsst, habt ihr keine andere Wahl, als mit Kriegsschiffen eure Gegenspieler auszuschalten. Baut auf euren Inseln Kasernen, bildet in diesen Soldaten aus und schickt sie auf eure Kriegsschiffe, bevor ihr die Küsten eurer Feinde anpeilt. Leider ist das Verschicken eurer Schiffe in der Wii-Fassung etwas umständlich gelöst und dauert in der Praxis zu lange. Doch seid ihr erst einmal mit euren Schiffen am Bestimmungsort angekommen, erlebt ihr ein intensiveres und schnelleres Spielgefühl. Auch hier erwartet Fans der Reihe eine Neuerung. Um an Land zu gehen, müsst ihr euer Kriegsschiff in eine kleine Basis umwandeln. Von diesem Stützpunkt versendet ihr Truppen an die umliegenden Markthäuser, Werften, Kasernen und das Kontor, welche in diesem Spiel alle als Kriegsgebäude gelten, die es zu verteidigen gilt. Habt ihr alle Gebäude eingenommen, gilt die Insel als erobert.

## Auf in den Orient

Im Spiel werdet ihr auch im Reich des Sultans unterwegs sein, denn dort kann das Abendland noch eine Menge lernen. Zum Beispiel könnt ihr für den Ausbau eurer Stadt neue Technologien des Orients erwerben, wie zum Beispiel die Wasserpumpe, welche die trockensten Steppen zum Erblühen bringt. Im späteren Spielverlauf könnt ihr die Ausrüstung eurer Truppen auch mit dem sarazenischen Stahl verbessern, welcher sie fast unverwundbar macht oder eure Schiffe verbessern, damit ihr schneller von A nach B reisen könnt. Dies ist besonders hilfreich, wenn ihr mit einer Schatzkarte, welche ihr im Basar ersteigern könnt, auf Schatzsuche gegangen seid. Habt ihr nämlich einen Schatz gehoben, tauchen nach kurzer Zeit die ersten Korsaren auf, die euer Schiff entern wollen. Eine weitere Möglichkeit, neue Ländereien zu entdecken, ist das Erwerben von Seekarten. Diese erhaltet ihr aber nur für Verdienste, wie dem Anhäufen von 15.000 Goldmünzen oder den Ausbau zum Seehafen von mindestens vier Städten. Es wird also nie langweilig!

## „...wie ich einst – Anno 1602!“

Der Rest der uns vorliegenden Version spielt sich ähnlich wie die PC-Titel der Reihe, was uns sehr gut gefällt. Positiv fällt uns auch die gute Synchronisation auf. Wenn man genau hinhört, erkennt man nämlich den einen oder anderen Synchronsprecher aus anderen bekannten Spielen. König George hat zum Beispiel die Synchronstimme des berühmten Anno-Sprechers aus den Vorgängern. Wurde die Wii-Version fast vollständig vertont, so fanden wir in der DS-Ausgabe sehr wenig davon wieder, was wir sehr schade fanden. Wir hoffen, dass der Entwickler sich diese Kritik zu Herzen nimmt und an dieser Stelle noch etwas nachbessert, denn sonst würde sehr viel Atmosphäre verloren gehen, welche wir auf der Wii sehr genossen haben. Schade finden wir auch, dass die Zwischensequenzen nur mit Standbildern erzählt werden. Hier wurde definitiv Potenzial verschenkt und das eine oder andere Video würden wir an dieser Stelle sehr begrüßen. Wenn es der Entwickler jetzt noch schafft, die letzten groben Schnitzer zu entfernen und dem Spiel noch einen ordentlichen Multiplayer-Modus oder gar ein paar Online-Modi zu spendieren, dann darf man hier auf einen großen Hit hoffen!

Eric Ebelt



**Anno-Fans dürfen sich auf einen Sommer auf hoher See freuen!**





# INTERVIEW

**Rechtzeitig zur neuesten Ausgabe des NMag beglückte uns Ubisoft mit der sehnlichst erwarteten Vorschau-Version zu Anno: Erschaffe eine neue Welt für die Wii und DS. Zu diesem besonderen Anlass hatten wir ebenfalls die Möglichkeit, mit Andreas Suika – Lead Game Designer in einem Interview über den neuen Teil der Reihe zu diskutieren.**



**NMag:** Die Anno Games sind auf dem PC heimisch und ungemein erfolgreich. Nun dürfen sich Konsoleros auf Anno für die Wii freuen. Was war für euch der Hauptbeweggrund, die Serie auf die New Generation zu bringen?

**Andreas Suika:** Vorne weg muss ich sagen, dass viele von uns zuerst sehr skeptisch waren, ob Anno für die Wii umzusetzen so eine gute Idee ist. Es gibt ja so gut wie keine Strategiespiele auf der Wii. Aber wenn man sich anschaut, was Wii Spieler so mögen, trifft man immer wieder auf kreative und geistig fordernde Spiele. Das sind Attribute, die auch Anno ausmachen. Auf den zweiten Blick passt es also sehr gut auf die Wii. Als Game Designer ist es eine spannende Herausforderung ein Aufbauspiel so umzusetzen, dass auch im Wohnzimmer mit der Wii Remote funktioniert. Wir waren also sehr motiviert, etwas

zu schaffen, woran sich andere bisher nicht gewagt hatten.

**NMag:** Anno: Erschaffe eine neue Welt setzt andere Schwerpunkte als die PC-Versionen. Welcher ist euch persönlich am wichtigsten und was betrachtet ihr als Highlight des Spiels?

**Andreas Suika:** Uns war von vornherein klar, dass mit der Bedienbarkeit auch der Spielspaß steht und fällt. Ganz besonders auf der Wii. Wir entwickelten in einem Monat einen Prototyp, in dem man ein Haus setzen, eine Straße bauen und ein Schiff steuern konnte. Den Prototypen haben wir dann Leute von außerhalb des Teams spielen lassen. Wir brauchten mehrere Anläufe und Umbauten bis wir etwas hatten, das an sich schon Spaß machte. Erst da ist dann der Knoten so richtig geplatzt und wir waren Feuer und Flamme, Anno auf die

Wii zu bringen. Wir haben das Spiel zusammen mit keen games entwickelt, die auch schon das sehr gute Anno für den DS entwickelt hatten. Es gab im Team also schon einiges an Erfahrung. Nun hatten wir eine Ahnung, wie man es steuern könnte. Als nächstes machten wir uns Gedanken zum Spiel selbst. Anno auf dem PC ist extrem umfangreich. Es war also klar, dass wir das so nicht auf die Konsole bringen konnten. Es passte nicht dazu „mal auf der Couch gemütlich ne halbe Stunde“ zu spielen. Also haben wir uns genau angeschaut, was Anno eigentlich ausmacht. Die Befriedigung der Einwohner, deren Aufsteigen, die Steuer-schraube, etc.. Nachdem wir also den Kern von Anno designt und eingebaut hatten, haben wir „konsolenmäßigere“ Konzepte und Ideen hinzugefügt. Wie zum Beispiel die Schatzsuche und das Freischalten der Seekarten.

Das Highlight ist definitiv die Zugänglichkeit des Spiels. Da wir schon seit dem ersten Prototypen externe Spieltests gemacht hatten, konnten wir während der Entwicklung ununterbrochen die Zugänglichkeit und Bedienbarkeit verbessern. Anno für die Wii ist extrem zugänglich, aber dennoch komplex.

**NMag:** Wird es im fertigen Spiel einen Online-Modus geben, in dem man mit sich weltweit mit anderen Spielern messen kann?

**Andreas Suika:** Das muss ich für diesen Teil verneinen. Die Spielmechanik von Anno ist primär auf den Einzelspieler ausgelegt. Man baut relativ friedlich auf, erschafft seine eigenen Städte, trifft auf neue Kulturen. Von der Basis her geht es weniger um Konflikt. Mit der erstmaligen Umsetzung eines Aufbaustrategiespiels für eine Heimkonsole hatten wir uns



schon sehr viel vorgenommen, auf das wir uns konzentrieren wollten. Wir wissen allerdings, dass die Wii eher eine Familienkonsole ist. Daher haben wir die zweite Wiimote mit einer Assistentenfunktion versehen, ähnlich wie es Mario Galaxy macht. Der zweite Spieler kann unter anderem Feuer löschen, Schiffe mit Wind antreiben, Produktionen beschleunigen und Feuerwerke zünden.

**NMag:** Die Grafik ist auf Wii weniger detailliert, als man es von den PC-Vorgängern gewohnt ist. Sie wirkt zudem sehr comicartig. Weshalb habt ihr euch für diesen Stil entschieden?

**Andreas Suika:** Es ist ja kein Geheimnis, dass die Wii eher auf eine innovative Bedienung und

Spielspaß ausgerichtet ist und technisch nicht unbedingt mit anderen Next-Gen-Konsolen mithalten kann. Das stellt natürlich besondere Herausforderungen, wenn man so ein umfangreiches Spiel wie Anno flüssig zum Laufen bekommen will. Aber es gibt zwei viel wichtigere Gründe, die uns zu diesem Grafikstil bewogen haben. Erstens war uns die Zugänglichkeit extrem wichtig. Das bedeutet auch, dass das Spiel sehr „lesbar“ sein sollte. Daher hatten wir schon sehr früh einen Farbcode im Spiel. Zum Beispiel haben Wohnhäuser ein oranges Dach, öffentliche Gebäude ein blaues und produzierende Gebäude ein gelbes. Steht also ein gelbes Gebäude am Strand, kann das nur ein Fischer sein. Und das sollte erkennbar blei-

ben, wenn man weit rauszoomt. Hinzu kommt, dass alles auch so aussehen sollte, dass man es gerne „anfassen“ will. Man sollte keine Angst haben, dass man etwas kaputt machen kann. Also durfte es nicht zu filigran sein. Das stellt klare Anforderungen an den Grafikstil. Zweitens steht die Wii für einen leichten Comic-Stil. Aber wir wollten damit eine etwas ältere Zielgruppe auch nicht abschrecken. Nach mehreren verschiedenen Versuchen sind wir mit dem finalen Stil sehr zufrieden.

**NMag:** Könnt ihr euch vorstellen ein Anno zu entwickeln, das das Spielen zwischen Wii und DS ermöglicht, wie es bei Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time umgesetzt wurde?

**Andreas Suika:** Vorstellbar ist alles. Sowas ist dann besonders spannend, wenn man einen echten spielerischen Mehrwert

davon hat. Also wirklich eine neue Art von Spielerlebnis. Uns war es in erster Linie wichtig eine wirklich tolle und neue Spielerfahrung zu generieren. Da es noch kein anderes Spiel dieser Art auf der Wii gab, mussten wir vieles ausprobieren und uns neu ausdenken. Das stand neben der Zugänglichkeit immer in unserem Fokus. Wenn „Anno: Erschaffe eine neue Welt“ ein Erfolg wird, ist es nicht auszuschließen, dass solche Ideen umgesetzt werden könnten.

**NMag:** Gibt es noch etwas, das ihr unseren Lesern mitteilen möchtet?

**Andreas Suika:** Ich bin sehr gespannt wie Anno für die Wii ankommt. Aber ich gehe davon aus, dass die Spieler damit mindestens so viel Spaß haben, wie wir bei der Entwicklung hatten.

**Vielen Dank für das Interview!**



Audio Interview  
mit  
Andreas Suika,  
Blue Byte



KONAMI

ZEIGE DEINEM TEAM, WO ES LANG GEHT!  
PES 2009 - jetzt für Wii™.



START STOP

★★  
**PES 2009**  
PRO EVOLUTION SOCCER™

- ⊗ ZWEI NEUE SPIELMODI
- ⊗ DREI STEUERUNGSOPTIONEN INKLUSIVE CLASSIC CONTROLLER
- ⊗ BIS ZU ACHT SPIELER, ZWEI KONSOLEN, EIN ONLINE-MATCH
- ⊗ MIT EIGENEM Mii SPIELEN

[WWW.PESUNITES.COM](http://WWW.PESUNITES.COM)

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2009 Konami Digital Entertainment. WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.





**Entwickler** High Voltage  
**Publisher** Sega  
**Genre** Ego-Shooter  
**Termin** 26. Juni 2009

# THE CONDUIT



**Cineastisch, Detailverliebt, Begeisternd – dieses Fazit aus drei schlichten Adjektiven fällt uns nach drei Stunden mit dem wahrscheinlich besten Ego-Shooter für Wii ein. Hätten wir vier Stunden gespielt, wäre wohl noch ein viertes, nicht existierendes Adjektiv zu „ideal steuerbar“ hinzugekommen...**



Audio Kommentar  
 von  
 Robert Rabe,  
 NMag



## »» TRAILER



### INFO AM RANDE

Die Entwickler werkeln bereits an weiteren Spielen für die Wii – genauer gesagt für den WiiWare-Service. Drei Download-Games wurden bisher für dieses Jahr angekündigt.

Einen Tag vor NMag-Erscheinen präsentierte SEGA erstmals den Mehrspielermodus von „The Conduit“. Grund genug für uns, ein Express Hands-On zu verfassen, denn die Einblicke in den Multiplayer, auf den wir uns in dieser Preview konzentrieren wollen, dürfen nicht fehlen. Nur soviel: „The Conduit“ spielt im fiktionalen Amerika der nahen Zukunft. Desse Hauptstadt Washington D.C. wird von Aliens infiltriert – und eure Aufgabe ist es - logisch - diese um jeden Preis zu stoppen.

### Modi-Schlacht

Wir starten das Online-Spiel zunächst in einem unscheinbar daherkommenden Menübildschirm. Welche der neun Maps, welches Waffenset aus insgesamt 18 Knarren und welcher der 13 Modi darf es denn sein?

Das Ego-Shooter-Rad wird von diesen Optionen sicher nicht neu erfunden. Allerdings sehen wir endlich all das auf Wii, was man

bereits länger vom PC her kennt. So stehen Modi wie Deathmatch, Last Man Standing (wer überlebt, gewinnt) oder ASA Football (möglichst lange das All-Sehende-Auge in Besitz haben) für Draufgänger bereit. Wer lieber im Team antritt, kann zum Beispiel aus Capture the Flag oder Marathon (höchste aggregierte Trefferzahl) wählen. Bis zu zwölf Spieler können so gegeneinander antreten.

### Alien-Schlacht

Nach diesem buchstäblichen „Stell-Dich-Ein“ geht's auch endlich für uns los: Deathmatch. Die Steuerung fühlt sich deutlich besser an, als in bereits erhältlichen Titeln wie Red Steel. Das liegt wohl vor allem daran, dass die Wendemanöver nun leichter von der Hand gehen. Vorbei die Zeiten von Hau-Ruck-Drehungen, das läuft nun geschmeidiger ab. Zielen und Laufen schließen einander nicht aus! Wer trotzdem nicht klar kommt, kann sich die Steuerung einfach neu kalibrieren.

### Aaaaand: ACTION!

Plötzlich werden wir getroffen – na toll, nächstes Mal das Radar benutzen! Wir weichen springend dem Nirvana aus und retten uns in

eine Ladepause des Gegners. Was der aber nicht weiß: ein Raketenwerfer ist auf unserer Seite! Echter Nachteil bei einer vergleichsweise drögen Schnellfeuerwaffe. Einen „liebervollen“ Schuss später haben wir uns des Problems befreit. (Die zehn Versuche, in denen das nicht geklappt hat, haben wir an der Stelle gekürzt.)

Auf der Suche nach Kontrahenten laufen wir immer wieder an Versorgungsstationen vorbei, die uns beispielsweise mit Granaten versorgen. Diese sind gut zu handhaben. Geworfen wird per Schlag mit dem Nunchuk. Das explosive Ei fliegt dabei immer zu dem Ort, auf den ihr zielt – unabhängig von der Bewegungsintensität.

### Next Gen auf New Gen

Die Grafik sucht auf Wii ihresgleichen. Die Texturen sind detailliert, Bewegungsabläufe flüssig und die Level abwechslungsreich. Einzig zerstörbare Umgebungselemente fehlen. Möglich gemacht wird das Wii-Kino durch die eigens für „The Conduit“ entwickelte Grafik-Engine Quantum 3. Da auch Wii Speak unterstützt wird, steht Voice-Chat ebenso nichts im Wege. Dabei werdet ihr immer die sechs räumlich zu euch nächsten beziehungs-

weise eurem Team angehörigen Spieler hören. Warum? Um allzu großen Lärm zu vermeiden. Da kann man sich also liebevoll über die Verteilung der 25 Ränge streiten... – sagen die Entwickler.

Welches Fazit also ziehen? Eigentlich haben wir ja nur eine kurze Anspielsession gehabt. Und eigentlich sucht man als Schreiberling immer nach Kritikpunkten. Eigentlich... Beim Spielen von „The Conduit“ dachten wir jedoch nur eins: „Was für ein geiles Teil!“

Robert Rabe



Hit oder Super-Hit?

# THE CONDUIT-INTERVIEW

Am Rande unseres Hands-On hatten wir die Gelegenheit mit Kerry J. Ganofsky, Geschäftsführer und Gründer; sowie Eric Nofsinger, Chief Creative Officer von High Voltage Software zu sprechen. Hier konnten wir den beiden einige interessante Informationen entlocken. Unter anderem, dass es zur E3 wohl einen neuen Wii-Titel von ihnen geben wird...

Audio

NMAG  
4 Ear

Audio Kommentar  
von  
Eric Nofsinger,  
High Voltage



**NMag:** „The Conduit“ verwendet die Grafik-Engine „Quantum 3“. Warum habt ihr euch entschieden, selbst eine Engine zu entwickeln und nicht auf bereits vorhandene Technologien zu setzen?

**Eric:** Wir wollten die Möglichkeiten der Wii voll ausschöpfen. Da wir in den letzten Jahren mit unterschiedlichsten Engines gearbeitet haben, wussten wir, dass keine unseren Ansprüchen gerecht

werden könnte. Also begannen wir vor etwas mehr als zwei Jahren mit Technik-Demos zu Normal- oder Environment Mapping – Dinge, die man sonst eher auf der 360 als Wii sieht. Der Erfolg der Demos zeigte, dass aus der Wii mehr rauszuholen ist und wir überlegten, mit welchem Genre sich das verwirklichen ließ. So kamen wir zu „The Conduit“.

**Kerry Ganofsky:** Natürlich ist eine Engine auch immer eine Investition in die Zukunft. Sowohl wir als auch andere Studios werden davon profitieren können. Was wir alles noch mit Quantum 3 anstellen können, werden wir euch auf der E3 zeigen.

**NMag:** Eines der Schlüsselemente zum Spielerlebnis ist die Steuerung. Ihr habt sie frei kalibrierbar gemacht – wie funktioniert das?

**Eric:** Obwohl wir eine Standardsteuerung eingebaut haben,

bevorzugt jeder Spieler etwas anderes. Mal schneller, mal langsamer... Also beschlossen wir, die Steuerung frei kalibrierbar zu machen.

**Kerry:** Was natürlich hinzu kommt, ist, dass alle Anpassungen abgespeichert und außerdem an Freunde verschickt werden können. So kann man sich gegenseitig auf die Sprünge helfen nach dem Motto „Hey, schau mal: das funktioniert super!“. Ich denke, durch diesen Mix aus vordefiniert und frei kalibrierbar bekommen wir das Beste aus beiden Welten hinein in unser Spiel.

**NMag:** Der Wii Zapper wurde speziell für Ego-Shooter gemacht. Warum ist er aus eurer Sicht dennoch ungeeignet und wird generell kaum unterstützt?

**Eric:** Wir haben einige Zapper-Konfigurationen ausprobiert, was leider nicht funktionierte. Die

Krux ist, dass beim Zapper die wichtigsten Tasten nicht mehr erreichbar sind. Oder auch Granaten durch die starre Konstruktion nicht mehr zu Werfen wären. Aus unserer Sicht eignet sich der Zapper daher lediglich für Rail-Shooter – das aber exzellent.

**NMag:** Gibt es noch etwas, was ihr unseren Lesern mitteilen möchtet?

**Kerry:** Wichtig zu wissen ist, dass wenn man als Wii-Spieler Produkte mit hoher Qualität will, sie auch unterstützen muss. Nicht nur SEGA und HVS werden sich die Verkaufszahlen anschauen, sondern auch alle anderen Publisher. Dann wird sich zeigen, ob es einen Markt für Core-Games auf Wii gibt, oder nicht.

**Vielen Dank für das Interview!**

**Protokoll: Robert Rabe**

# AWAKEN THE POWER WITHIN



START STOP

# BLUE DRAGON PLUS



[www.yourbluedragon.com](http://www.yourbluedragon.com)



©2008 BIRD STUDIO/MISTWALKER/AQI  
©2008 Microsoft Corporation. All rights Reserved.  
Published by Ignition Entertainment Ltd.  
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.





**Entwickler** Next Level Games

**Publisher** Nintendo

**Genre** Boxspiel

**Termin** 22. Mai 2009



# PUNCH OUT!!



**In nur wenigen Wochen steht der große Kampf um die Krone im Boxsport auf der Wii an. Schon viele bekannte Franchises sind an der Wii gescheitert und nun gibt es eine neue Hoffnung in der Boxbranche, Nintendos Flaggschiff im Prügelsport – Punch Out! Lasst uns nun diesem spannenden Kampf entgegenfiebern und uns schon einmal auf ihn einstimmen.**



## Alles beim Alten !?

Nachdem Little Mac zwei Konsolen lang eine Pause eingelegt hat, kehrt er nun auf der Wii in den Ring zurück. Nicht etwa alleine, sondern mit allen alten bekannten Kämpfern, von Glass Joe bis hin zu King Hippo. Ob Next Level Games, der Entwickler von Mario Striker Charged Football, ihnen zu einem gelungenen Comeback verhelfen kann? Auf den ersten Blick ist alles beim Alten geblieben. Es wird weiterhin in derselben Perspektive, mit dem gleichen Kämpfer und gegen die gleichen Gegner gekämpft. Doch halt, die Gegner sind nicht komplett gleich geblieben, denn es gesellt sich zu den zwölf klassischen Charakteren ein neuer hinzu: Disco Kid. Die zwölf klassischen Charaktere sind dabei überwiegend dem Ur-Punch Out für das NES entnommen - auf Mike Tyson wird jedoch verzichtet. Auch der Ringrichter wurde ausgetauscht. Mario hat diesen Job nun an einen neuen, unbekanntenen, namenlosen Richter abgegeben, da die Entwickler sich einen Mario nicht mehr im Ring vorstellen können.

## Features über Features

Grafisch wurde das Spiel ebenfalls aufpoliert, wobei auf einen sehr ansehnlichen Comicstil gesetzt wird, der stets mit Details wie fehlenden Zähnen oder Beulen durchsetzt ist. Besonders die Cutscenes vor



und nach jedem Kampf sind sehr ansprechend gestaltet und sollen dem Spiel etwas mehr Spieltiefe verleihen. Auch wurden zahlreiche freischaltbare Extras eingebaut, über deren Art und Weise momentan jedoch noch der Mantel des Schweigens gelegt wird. Insgesamt sollen sogar so viele Veränderungen und Features eingebaut worden sein, dass die endgültige Disk bis auf die letzten Bytes gefüllt ist und kein weiterer Content draufgepasst hätte. Es wurden ganz klassisch ein Karriere-Modus und ein Arcade-Modus eingebaut, aber auch ein Multiplayer-Modus darf natürlich in solch einem Spiel nicht fehlen. Hier können sich dann zwei Spieler per Splitscreen, ähnlich wie in Wii Sports, gehörig eins auf die Rübe geben. Ein besonderes Schmankerl im Multiplayer-Modus ist Giga Mac. Dies ist eine große, muskelbepackte Form von Little Mac, in die er sich nach einiger Kampfzeit verwandeln kann. Auf einen Online-Modus hat man leider verzichtet, was hoffentlich einer der wenigen Wermutstropfen bleibt.

## Knackpunkt Steuerung

Der größte Hehl wird bei diesem Spiel bis jetzt um die Steuerung gemacht. Zwar sind die Grundsteuerungsschemen und Balance Board Unterstützung bereits offiziell bestätigt, jedoch besteht noch Unklarheit, ob es einen Wiimotion Plus-Support gibt oder nicht. Nachdem dieser bei den ersten Ankündigungen mehrmals bestätigt und dann wieder dementiert wurde, verkündeten die Entwickler des Spiels nun, dass man

erst einige Zeit nach dem Release diverse neue Aspekte erfahren wird – vielleicht ja eine Wiimotion Plus-Unterstützung. Sicher ist jedoch, dass man auch eine klassische Steuerung, nur mit quergehaltener Wiimote, nutzen kann, was besonders Fans der alten Teile der Serie freuen dürfte. Diese Option ist identisch mit der Steuerung der NES-Version. Bleibt nur zu hoffen, dass die Standardsteuerung nicht, wie in so vielen Boxspielen für die Wii, in wildes Gefuchtel ausartet, sondern kontrollierbar bleibt.

## Es bleibt spannend...

Für alle Fans von Boxspielen oder der alten Klassiker ist Punch Out eigentlich schon jetzt ein Pflichtkauf, da die Aufmachung sehr gut gelungen ist und auch alle bisher angekündigten Features sehr vielversprechend wirken. Besonders spannend bleibt, was es für versteckte Extras freizuspielen gibt, da dazu bisher nicht die kleinsten Informationen durchgesickert sind. Letzten Endes scheint es also der versprochene Titel für die Coregamer zu werden, jedoch steht und fällt bei solch einem Spiel alles mit der Steuerung. Wie gut diese umgesetzt wurde, wird man wohl erst zum Release am 22. Mai, oder gar zwei Monate später, zum Release von Wiimotion Plus sehen.

Björn Rohwer



Wenn die Steuerung mitspielt, wird es ein Fest

# Charaktere im Wandel der Zeiten



Glass-Joe



King-Hippo



Little-Mac



von-Kaiser



Entwickler Red Fly Studios

Publisher Atari

Genre Action-Adventure

Termin Juni 2009

# GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

**If there's something strange in your neighbourhood – Who you gonna call? Ghostbusters! Viele von euch dürften diesen Song kennen, manche lieben ihn vielleicht sogar, während er anderen wahrscheinlich zu den Ohren raushängt. Fakt ist, dass die Ghostbusters niemals vergessen werden können. Zum 25-jährigen Geburtstag des kultigen Franchises beschert uns Atari ein neues Videospiel der berühmten Geisterjäger.**



## INFO AM RANDE

Die Geister werden auch auf dem Nintendo DS ihr Unwesen treiben.

Der beliebte Titelsong stammt von Ray Parker Jr. und hielt sich wochenlang auf Platz 1 der Billboard-Charts.

Die Filme Ghostbusters I & II sollen dieses Jahr auch auf Blu-ray Disc erscheinen.

Für die Handlung des Videospiels zeichnen niemand geringeres als Dan Akroyd und Harold Ramis verantwortlich, die damals auch das Drehbuch zu den 1984 und 1989 erschienenen Blockbustern schrieben und in besagten Filmen sogar selbst als Hauptdarsteller mitwirkten. Wir können uns also wohl auf eine witzige und gleichzeitig unterhaltsame Storyline freuen, die uns durch das gesamte Spiel bei Laune halten dürfte. Wer die beiden Filme gesehen hat, weiß, wovon wir sprechen.

## Alte Bekannte

1991, also zwei Jahre nach dem letzten Einsatz des vierköpfigen Teams, wird New York City abermals von einer Welle paranormaler Ereignisse überflutet. Selbstverständlich ruhen sich die Geisterjäger nicht auf ihren Lorbeeren aus und schnallen sich ihre Protonenpäckchen auf den Rücken. Unter den zu fangenden Geistern wird es unter anderem auch ein Wiedersehen mit dem beliebten Geist Slimer geben. Die Geisterjäger sind übrigens ihren filmischen Kollegen nach-

empfunden. Bill Murray, Dan Akroyd, Harold Ramis und Ernie Hudson werden also ihren Auftritt im Spiel haben. Leider erkennt man sie beim einzigartigen Comic-Look der Wii-Fassung nicht auf den ersten Blick. Hier hätten wir uns etwas mehr Feinarbeit und Liebe zum Detail gewünscht. Wenigstens dürfen wir auf jeden Fall mit einer guten Synchronisation rechnen, denn die Hauptdarsteller haben schon Verträge unterschrieben, ihren virtuellen Abbildern ihre Stimmen zu verleihen. Ob dem Spiel gar eine deutsche Synchronisation spendiert wird, ist noch unklar. Wir gehen aber nicht davon aus.

## Ausbildung zum Geisterjäger

Da die Geisterjäger wohl vor dem größten Auftrag ihres Lebens stehen, haben sie alle Hände voll zu tun und ohne eure tatkräftige Unterstützung wird ihnen dieser Coup wohl





nicht gelingen. Selbstverständlich könnt ihr solch eine Einladung natürlich nicht ablehnen, denn wer hat als kleines Kind nicht davon geträumt, mit den vier abgefahrensten Typen von Manhattan auf Geisterjagd zu gehen? Das Ausrichten des Strahlers wird aller Voraussicht nach über die Wii Remote gelöst. Ihr könnt diesen also frei im virtuellen Raum durch eine Schwankung über die Steuerungseinheit hin und her bewegen. Habt ihr einen Geist ins Auge gefasst, versucht ihr ihn mit eurem Strahler festzuhalten und zu schwächen. Sobald die Kräfte des Geists nachlassen, ist es Zeit die Falle auszupacken, um den Geist schlussendlich einzufangen. Eure Ausrüstung soll mit zunehmender Spieldauer erweitert und abwechslungsreicher gestaltet werden. Atari spricht sogar von aufrüstbaren Waffen. Wir sind gespannt, welchen Ideenreichtum der Entwickler in das Spiel noch einfließen lassen wird.

### Kooperatives Gameplay

Wem das Spiel alleine zu öde erscheint, hat auch die Möglichkeit einen Freund bei der Geisterjagd um Hilfe zu bitten. Ein kooperativer Story-Modus ist bereits angekündigt worden. Bei einem Spiel wie Ghostbusters: The Videogame freuen wir uns, dass der Entwickler diesen Weg gehen möchte, denn so könnt ihr euch die Aufgaben bei der Geisterjagd prima aufteilen und effektiver vorankommen. Ein Vierspieler-Modus ist ebenfalls geplant. Wie genau dieser allerdings in das Spiel eingebaut wird, ist leider noch nicht bekannt.

### Welche Version darf es sein?

Die Wii-Fassung erscheint, anders als bei der Xbox 360- und PlayStation 3-Ausgabe, in einem comicartigen Grafikstil. Wer es realistischer haben möchte, wird wohl oder übel über den Tellerrand gucken



und sich schlussendlich für die „großen“ Versionen entscheiden müssen. Wenn die Entwickler es schaffen, ihre angekündigten physikalischen Rätsel, die Steuerung und die Kämpfe mit riesigen Bossgegnern (an dieser Stelle hoffen wir auf ein Wiedersehen mit dem allseits beliebten Marshmallow-Mann) gut umzusetzen, dürfen wir uns auf den Juni freuen, denn in diesem Monat soll Ghostbusters: The Videogame in den Regalen stehen.

Eric Ebel

**Ein ektoplasmisches Vergnügen kommt auf uns zu!**



**Lückenlose Ausstattung: Die Geisterjäger sind für sämtliche Gespenster ideal gerüstet!**





Entwickler A2M

Publisher LucasArts

Genre Action-Adventure

Termin Juni 2009

# INDIANA JONES UND DER STAB DER KÖNIGE



Films, erfährt Indy vom Stab der Könige und macht sich auch sofort daran, diesen zu finden. Seine Reise führt ihn

## Reaktionen sind gefragt

Die Level-Abschnitte in Tempeln und Co. erinnern uns stark an die Tomb Raider-Reihe aus dem Hause Eidos. So verfügt auch Indiana Jones über akrobatische Fähigkeiten, die aber nicht an die von Lara Croft

heranreichen dürften. Trotzdem kann sich der Mann mit dem Doktor-Titel unter anderem auf Felsvorsprüngen an Wachen vorbeischieben. Den Screenshots nach zu urteilen,

Im letzten Jahr beglückte uns Harrison Ford alias Dr. Henry Jones Jr. mit seinem vierten filmischen Abenteuer im Kino und auf DVD. Jetzt kehrt auch sein virtuelles Alter Ego zurück und begibt sich auf die Suche nach dem legendenumwobenen Stab der Könige.

Lange Zeit mussten Fans auf einen weiteren Teil der durchaus beliebten Indiana Jones-Video-Spielerie warten. Zwar machte Indy nach seinem Film-Comeback auch einen Abstecher ins Land der Bauklötze, doch Lego Indiana Jones war vielleicht nicht das, was sich die echten Fans des berühmten Archäologen gewünscht haben.

## Globales Abenteuer

Im Jahre 1939, also nach den Geschehnissen des dritten



dabei rund um den Globus. Nepal, Istanbul, San Francisco und Panama sind nur einige der vielen Schauplätze, die ihr im Spiel aufsuchen dürft. Wir gehen sehr stark davon aus, dass die Reise linear gehalten sein wird und, sobald man von einem Land ins andere reist, die berühmten roten Linien über die Weltkarte gezogen werden.

den, dürfen wir uns auf Quick-Time-Events freuen. So ist also durchaus möglich, dass ihr wie verrückt die beiden Steuerungseinheiten schütteln müsst,

um aus den im Trailer gezeigten einstürzenden Tempelanlagen zu entkommen.



## »» TRAILER





## Unser Held

Das wichtigste Utensil, die Peitsche, darf in Indys Repertoire natürlich auch nicht fehlen. In brenzlichen Situationen schwingt ihr sie um einen Holzbalken und überwindet so die tiefsten Abgründe. Trefft ihr auf eure Feinde, die Nazis, so könnt ihr diese mit eurer Waffe heranziehen und dann mit Indys Fäusten ordentlich verdreschen. Auch hierbei gilt es, mit der Wii-Remote ordentlich für einen Schlag auszuholen. Herumliegende Objekte können teilweise mit der Peitsche zerstört oder gar selbst als Waffe verwendet werden. Diese Auswahl dürfte die Kämpfe abwechslungsreich gestalten – wir sind gespannt!

## Rauchende Colts

Im Spiel wird es ebenfalls Shooter-Einlagen geben. So ist Indiana Jones auch mit einem Revolver ausgerüstet, der auch eingesetzt werden möchte. Ihr versteckt euch hinter Mauern und diversen Objekten und

erhebt euch, sobald die Luft rein ist, zum Zielen. Habt ihr euren Gegner anvisiert, betätigt ihr den Abzug. Die Anzahl der verbleibenden Kugeln wird am oberen rechten Bildschirmrand in Form einer Trommel angezeigt. Obwohl Indiana Jones aus dem Heiligen Gral getrunken hat und seitdem immun gegen altersbedingtes Sterben ist, seid ihr natürlich nicht unbesiegbar. Deshalb heißt es: aufpassen und eure Lebensenergie im Auge behalten.

ten. Im Spiel soll es auch weitere Verfolgungsfahrten geben. Auf dem Rücken eines Elefanten, in einem Ruderboot oder am Steuer eines Doppeldeckers soll die Spannung im wahrsten Sinne des Wortes in die Höhe getrieben werden –



## Verfolgungswahn

Natürlich bietet der neueste Ableger der Reihe noch viel mehr Action. In San Francisco gilt es, aus einem der weltberühmten Cable Cars autofahrende Verfolger mit gezielten Schüssen aus eurem Revolver auszuschal-

selbstverständlich mit einer innovativen Steuerung, die sich an das Geschehen jederzeit anpasst!

## Kinoreifes Abenteuer

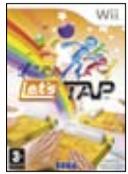
Über die Grafik sind wir geteilter Meinung, was das neueste Indiana Jones-Abenteuer betrifft. Die vorgeordneten Szenen aus dem Trailer sind erste Sahne, aber die Qualität der Screenshots erinnert uns eher an überdurchschnittliche PS2-Spiele. Die Wii kann deutlich mehr leisten!

Trotzdem haben alle Screenshots eines gemeinsam: Die typische Atmosphäre, die man aus den Indiana Jones-Filmen kennt, wird perfekt eingefangen. Egal ob Indy sich mit Nazis prügelt, Acht gibt, dass ihm keine blauen Bohnen um die Ohren fliegen oder sich über Abgründe seilt – das Ganze wird mit der originalen Indiana Jones-Musik unterlegt und wir können es kaum erwarten, im Juni selbst die Kontrolle über den Archäologen zu übernehmen. Wenn sich Harrison Ford jetzt noch für die Synchronstimme seines virtuellen Abbildes bereitstellt oder für die deutsche Fassung gar die Stimme von Wolfgang Pampel verwendet wird, sind wir mehr als nur zufrieden! Wir sind uns sicher: Indiana Jones und der der Stab der Könige wird ein Hit!

Eric Ebelt



**Die große Rückkehr  
des Dr. Henry Jones Jr.  
steht kurz bevor!**



Entwickler Probe

Publisher SEGA

Genre Minispielsammlung

Termin 12. Juni 2009



# LET'S TAP

Minispielsammlungen: ein Wort, das jedem Gamer einen kalten Schauer versetzt und für jeden Publisher ein Garant für schnelles Geld ist. Nachdem nahezu jeder Publisher, der etwas auf sich hält, nun diese Chance bereits mehrmals genutzt hat, springt nun auch Sega auf diesen Zug auf. Doch ihr Spiel ist anders – anderes als alle anderen!

## Das erste Spiel für Pinguine

So hieß es jedenfalls in der ersten Ankündigung – dass das Spiel so einfach ist, dass sogar ein Pinguin es spielen kann. Die Steuerung ist in der Tat sehr einfach ausge-

fallen – aber nicht minder genial! Um Let's Tap zu spielen, werden keinerlei Tasten oder Steuerkreuze benötigt – man hält den Controller nichteinmal in der Hand. Nein, es reicht die Wiimote auf einen Pappkarton zu legen und dann fröhlich auf diesem Karton herumzuklopfen.

## Qualität statt Quantität

Die Anzahl der Minispiele halten sich in Yuji Nakas, unter anderem Erfinder eines uns wohl bekannten Igels, neuem Werk leider in Grenzen – man bekommt insgesamt nur fünf Stück geboten. Darunter findet man neben einem Rhythmuspiel auch einen



2D-Shooter, einen Hürdenlauf, ein Kunstspiel und eine Art Jenga, die allesamt, auch wenn man es auf den ersten Blick nicht glauben mag, blendend mit der ungewöhnlichen Steuerung funktionieren! Besonders der Hürdenlauf hat uns begeistert und viele hitzige Multiplayergefechte und so manche Lacher geliefert.

## Innovativ<sup>3</sup>

Alles in allem scheint Let's Tap endlich mal eine neue, erfrischende Spielesammlung zu werden, was nicht nur an den kunterbunten Farben und dem lebendigen Soundtrack liegt,



sondern auch an der sehr gut gelungenen Steuerung. Doch während dann nach wenigen Spielstunden aus dem Singleplayer-Modus die Luft raus ist, wird der Multiplayer-Modus hoffentlich stets Motivation bringen. Bis dahin ist eines sicher: Hier erwartet euch eine der innovativsten Minispielsammlungen, seitdem es Casualgamer gibt!

Björn Rohwer



**NMAG**  
Hands On





**Entwickler** SUMO Digital  
**Publisher** Sega  
**Genre** Tennis-Simulation  
**Termin** 15. Mai 2009

**NMAG**  
**Hands On**

#### INFO AM RANDE

Die britischen Entwickler von SUMO Digital haben bereits Erfahrung mit der Reihe, schließlich haben sie auch Teil 3 auf die Next-Gen-Konsolen gebracht.

Mit SEGA Superstar Tennis haben sie sich dann an einer Spaß-Umsetzung rund um den gelben Flizball versucht, bevor mit New International Track & Field für den DS nicht Button-Smashing, sondern Screen-Scratching auf dem Programm stand.

# VIRTUA TENNIS 2009

**Die goldenen Zeiten des deutschen Profitennis sind längst Geschichte – die goldene Zeit der Tennis-Simulation auf Wii steht uns jedoch noch ins Haus: Virtua Tennis 2009 wirft große Schatten voraus!**

Wir warten seit Ewigkeiten auf eine anspruchsvolle Tennis-Umsetzung für Wii – die nun dank WiiMotion Plus endlich möglich wird! Neben dem für Juni angekündigten Grand Slam Tennis von EA beschert uns SEGA in wenigen Wochen seine Genre-Legende Virtua Tennis 2009. Große Freude also in der Redaktion, als die Vorab-Fassung bei uns eintraf!

Nach dem Einschalten und dem stylischen Intro machen wir uns sogleich daran ein schnelles Spiel auf dem Court zu starten – allerdings noch ohne Wiimote-Zusatz. Schnell ist Roger Federer und einer der vierzig Plätze ausgewählt. Unser anderer Lieblingsspieler, der sich auch mal in Besenkammern vergnügt, steht übrigens im späteren Spiel als „Legende“ zur Wahl. Wir schlagen auf, indem wir die Wiimote anheben und holen zu einem Ass aus. Starker Start! Der CPU-Nadal entpuppt sich später jedoch als recht starker Gegner. Durch Schwingen von unten und oben gelingen uns aber ein paar gute Bälle, die

den Spanier rennen lassen. Bei längeren Ballwechseln wird das Publikum dabei lauter und schreit auf, sobald der Punkt letztlich erzielt wurde – das erzeugt Atmosphäre! Eine optional einblendbare Anzeige hilft uns dabei, den Ball in die gewünschte Richtung zu schlagen. Am ehesten lässt sich das vorstellen wie Wii Tennis – nur akkurater. Timing ist hier das Zauberwort!

#### Tennis ist unser Leben,...

Das Herzstück von Virtua Tennis 2009 bildet die World Tour. Hier werdet ihr die klassische Aufgabe haben euch vom Nobody zum Weltstar zu spielen. 100 Platzierungen müssen dabei erklimmt werden. Vor dem Spiel könnt ihr euer Alter Ego bis in die Haarspitzen inklusive Bewegungsschemata editieren. Dann geht's los: Saubermann wie ihr einer seid, entnehmt ihr dem Kalender die Termine und tretet in Turnieren an. Hier gibt es bei Erfolg eine bessere Platzierung und Preisgeld. Dafür bekommt

ihr im Shop neue Ausstattung wie Schläger oder Schuhe, aber auch neue Plätze.

#### ... denn König Tennis regiert die Welt!

Doch womit vertreibt ihr euch die Zeit, wenn kein Turnier auf dem Plan steht? Training! In der Tennis Academy könnt ihr eure Grundschnitte, die Beinarbeit und Serves wie Volleys verbessern. Dazu werden Übungen à la „Schlage hinter die Grundlinie“ absolviert. Sumo Digital hat aber auch an die Spaßgesellschaft gedacht: Schiffe Versenken (Treffen von Piraten), Kaufrausch (Einsammeln von Goodies) oder zum Beispiel Blocks (Zerstören von Blöcken) sorgen für Kurzweil. Bedingungslose Online-Unterstützung (die wir noch nicht ausprobieren konnten) und saubere Bewegungsabläufe gibt's beinahe als Selbstverständlichkeit dazu.



Robert Rabe

**Ein potenzieller Sommerhit steht uns ins Haus!**



# FAKTEN DER REDAKTION



**Andreas Reichel**

**Minderheiten-Beauftragter**  
 Spielt gerade: Geocaching  
 Zuletzt gesehen: Den Osterhasen  
 Lieblingseis: Echte Bourbon-Vanille  
 Befürchtet auf der E3 zu sehen: Nichts – wieder mal  
 Will auf der E3 sehen: Virtual Console für DSi



**Robert Rabe**

**Studentischer Mitarbeiter**  
 Spielt gerade: Virtua Tennis 2009 Preview  
 Liest gerade: Reiseführer Irland  
 Lieblingseis: Himbeer!  
 Befürchtet auf der E3 zu sehen: Wii Cook o.ä.  
 Will auf der E3 sehen: Donkey Kong Jump'n'Run für Wii



**Jasmin Belima**

**Kreative Mitarbeiterin**  
 Liest gerade: Landkarten  
 Zuletzt gesehen: Umgebung von Stuttgart  
 Lieblingseis: Zitrone und Joghurt  
 Befürchtet auf der E3 zu sehen: Noch mehr Crap  
 Will auf der E3 sehen: Neues Zelda für Wii



**Marcus Heibl**

**Verfechter der Gestaltungsgrundprinzipien**  
 Liest gerade: easy HTML  
 Zuletzt gesehen: Das neue NMag-Layout  
 Lieblingseis: Joghurt Kirsch und viele mehr  
 Befürchtet auf der E3 zu sehen: Jede Menge Spiele, die keiner braucht  
 Will auf der E3 sehen: Neue Mario-Titel



**Harald Wicht**

**Zitat aus der Redaktionskonferenz vom 19. April 2009:**

DSi war gestern - DSu ist heute. Beim DSu bist DU (YOU) der Star. Spiele als gäbe es kein morgen. Spiele ohne irgendetwas. Spiele einfach Spiele. Ja, Spiele mit DIR SELBST!



**Emanuel Liesinger**

**Der Irre Wiederkehrer**  
 Spielt gerade: GTA Chinatown Wars  
 Hört gerade: Depeche Mode  
 Lieblingseis: Pistazie  
 Befürchtet auf der E3 zu sehen: Einen Iwata, der perfekt Englisch spricht  
 Will auf der E3 sehen: Pikmin 3



**Damian Figoluszka**

**Unerschrockener Tester**  
 Spielt gerade: Little King's Story  
 Zuletzt gesehen: Crank 2  
 Lieblingseis: Stracciatella, Joghurt...  
 Befürchtet auf der E3 zu sehen: New Play Control-Massenankündigungen  
 Will auf der E3 sehen: Red Steel 2

**Die glücklichen Gewinner des großen „Baphomet's Fluch“-Gewinnspiels aus Heft 04/2009:**

**Der Nintendo DSi & Baphomet's Fluch für DS geht an:**  
 Stefan Rischmüller

**Je 1x Baphomet's Fluch für Wii haben gewonnen:**  
 Aleksander Angeloski  
 Tilman Matz  
 Wolfgang Schuster



**Herzlichen Glückwunsch!**

# 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 sie per E-Mail an

**leserpost@n-mag.de**

zu schicken.



**ENTWICKLER** Rising Star

Games

**PUBLISHER** Eidos

**GENRE** Adventure/Strategie

**USK** ab 6 Jahren

**PEGI** 7+

**PREIS** ca. 50 €

# LITTLE KING'S STORY

Entwickler mit imaginärer Krone schafften es, einen gut durchdachten Genre-Mix mit viel Charme auf Nintendos Wii zu bringen. Good job, my lords!



## INFO AM RANDE

Nintendo bot für 5.000 Sterne den Erwerb im Sterne-katalog auf [www.nintendo.de](http://www.nintendo.de) an – allerdings dauerte es nicht lange, bis das Spiel ausverkauft war.

Doch welche Entwickler haben eine goldene Krone verdient? Ganz einfach: Jene, die bereits an einigen ambitionierten Spielen mittüfelten und jetzt ihr Wissen mit anderen Gleichgesinnten vereinen, um ein ultimatives Werk zu schaffen. Das Ergebnis – Little King's Story – landete bei uns im Testlabor und den ehemaligen Mitentwicklern von Harvest Moon, Final Fantasy, Mario RPG und einigen Perlen mehr darf nun beherzt auf die Schulter geklopft werden.

### Es lebe der König!

Die Veröffentlichung erfolgte ohne besonderen Trommelwirbel, was sich hoffentlich nicht negativ auf die Verkaufszahlen auswirkt. In Little King's Story habt IHR – anders als vielleicht im echten Leben – das volle

Sagen. Ihr schlüpft in die Rolle eines kleinen, einsamen Jungen, der eines Tages eine goldene Krone findet. Im Nu nimmt euer Leben eine 180°-Wende: Ihr seid der Mittelpunkt des Dorfes, werdet respektiert wie kein Zweiter und dürft Entscheidungen treffen, die sonst nur einem König gestattet werden. Moment einmal, ihr seid ein König! Und diese Macht lässt euch das Spiel auch wirklich spüren. Einige Minister arbeiten für euch – darunter auch eine Speicherministerin, bei der der aktuelle Fortschritt gesichert werden kann – es darf gebaut werden, ihr bestimmt, welchen Beruf jeder einzelne Einwohner erlernen soll und habt eure eigenen Untertanen. Wenn nötig, gehen diese mit euch auf Reise, um die Umgebung sicherer zu machen und Schätze zu bergen.

Doch ein König hat es nicht leicht, schließlich liegt das gesamte Königreich in seiner Hand. Ihr müsst also für das Wohl der Einwohner sorgen und möchtet selbstverständlich irgendwann auch expandieren, was viel Arbeit bedeutet. Zu Beginn ähnelt euer Arbeitsplatz einer etwas groß geratenen Hundehütte, es sind keine Arbeitsplätze im kleinen Königreich vorhanden und die Einwohner gehören zu der faulen Sorte. Das muss sich ändern, doch dafür bedarf es ein wenig Geld. Ihr geht also mit einigen Untertanen auf Schatzsuche und erteilt an bestimmten Stellen Befehle zum Graben.

### Bekannte Elemente

Das Spiel erinnert sehr stark an Pikmin, schließlich folgen euch eure Untertanen und mittels A-Knopf werft ihr sie an die gewünschte Stelle, beispielsweise auf ein Monster. Eure Helfer haben nur eine beschränkte



„Little King's Story ist nicht von Nintendo, aber man könnte es meinen!“



Anzahl an HP-Punkten und mit jedem Beruf andere Fähigkeiten. Da ihr nicht beliebig viele Untertanen mitnehmen könnt, sollte das Team gut durchdacht sein. Auch an Harvest Moon werdet ihr oftmals erinnert. Außerhalb eures Reichs findet ihr Rüben und mehr und auch „Bauer“ ist ein möglicher Beruf.

### Nur noch ein Tag...

Little King's Story ist ein wahrer Geheimtipp, der – anders, als es der Grafikstil vielleicht vermuten lässt – auch für die ältere Zockergemeinde geeignet ist. Die Möglichkeiten im Spiel sind wirklich enorm, das erfahrene Entwicklerteam hat mit so viel Liebe zum Detail gearbeitet,

dass man meinen könnte, es handele sich um ein Nintendospiel. Extrem ist vor allem der Suchteffekt: Im Spiel vergehen virtuelle Tage mit Tag- und Nachtwechsel und wir haben uns sehr oft dabei ertappt

zu sagen, dass wir eben noch einen Tag beenden und dann die Konsole nach einer anstrengenden Zockersession zur Abwechslung mal ausschalten. Schließlich wurden es zwei, drei oder auch mehr Spieltage... Dieses Phänomen dürfte vielen auch bei Harvest Moon aufgefallen sein. Aufgrund der vielen Möglichkeiten und des stark ansteigenden Schwierigkeitsgrades werden auch Hardcore-Gamer gefordert. Es ist nicht einfach bis fast unmöglich, jeden Endgegner völlig ohne Tote zu besiegen. Wer die volle Ladung Frust genießen möchte, darf das Spiel auch gerne auf „Schwer“ stellen.

### Kleine Makel

Man darf sich über diesen Wii-exklusiven Titel wahrlich freuen, denn das 09er-Lineup der Konsole wird oftmals kritisiert. Hier hat man ein ausgereiftes Stück Software mit Suchteffekt, gelungener Grafik trotz fehlender 60hz-Unterstützung und 480p und einer exzellenten Musik-

untermahlung, die euch richtig in das Spiel eintauchen lässt. Leider wird die Pointer-Funktion der Wiimote nicht unterstützt, gesteuert wird also ganz klassisch mit Analogstick, obwohl ersteres hier angebracht wäre. Auch ist kein Multiplayer- oder gar Online-Modus vorhanden. Die leicht abgehakt klingende Fantasiensprache der Einwohner hätte ebenfalls nicht sein müssen, doch viele dieser Punkte sind nach dem Spielstart schnell vergessen. Wir legen euch dieses Spiel sehr ans Herz!

Damian Figoluszka

## Habt Acht vor dem Sucht-Zauber!

- ✚ atmosphärischer Sound
- ✚ fesselt euch an den Bildschirm
- ✚ schön gezeichnet und animiert
- ✚ merkwürdige Fantasiensprache
- ✚ keine Pointer-Unterstützung

8

von 10

## »» TRAILER





**ENTWICKLER** 2K Sports  
**PUBLISHER** 2K Sports  
**GENRE** Boxspiel  
**USK** ab 12 Jahren  
**PEGI** 12+  
**PREIS** ca. 30 €

**INFO AM RANDE**  
 Don King ist ein amerikanischer Box-Promoter, saß jahrelang wegen Totschlags hinter Gittern und hat Gefallen daran, mit einer Zigarre im Mund freche Sprüche zu klopfen.

Er konnte Muhammad Ali dazu überreden, für die finanzielle Rettung eines Krankenhauses zu boxen.

# DON KING BOXING



**Macht euch bereit für eure Eignungsprüfung: Zehn Kniebeugen in 15 Sekunden. Zehn Liegestütze in zehn Sekunden - und zwar keine halben! Toleranz: jeweils zwei Sekunden. Habt ihr diesen Test bestanden, seid ihr fit genug für dieses Spiel.**

The Kid – so werdet ihr im Karrieremodus genannt und eure Aufgabe ist nicht einfach. Ihr möchtet vom Wannabe zum Profi-Boxer aufsteigen, was euch ohne das stetige Vertrauen eurer Trainer niemals möglich wäre. Schließlich stürzt ihr euch nicht in die Hände von unerfahrenen Helfern...

## Let's get ready to rumble!

Der Aufbau des Karriere-Modus ist außergewöhnlich, denn nicht nur Videosequenzen in In-Game-Grafik, beispielsweise vom Schauplatz, bekommt ihr zu sehen. Auch Interviews mit Schauspielern oder Personen aus dem Box-Sport (auch mit Don King selbst) wurden geführt und werden euch nicht vorenthalten. Zwar könnt ihr keinen individuellen Boxer erstellen, doch zumindest verbessern sich Attribute wie Kampf oder Ausdauer nach jedem Kampf. Die Story wirkt authentisch und kann durchaus fesseln, teilweise dürft ihr sogar ganz klassisch in schwarz/weiß Kämpfe aus der Vergangenheit führen. Euch erwarten zwar

nicht allzu viele Musikstücke, dafür sind diese aber lizenziert. Als Beispiel ist hier „Eye of the Tiger“ von Survivor zu nennen.

## Virtuell, aber schweißtreibend

Im Kampf wird selbstverständlich die Wiimote- und Nunchuk-Kombination genutzt - bei einer Sicht von hinten, die euren Boxer leicht transparent zeigt. Noch realistischer wird das Spielgefühl beim Einsatz eines Balance-Boards. Drei verschiedene Schläge zum Kopf oder Körper sind vorhanden, die sich zudem auch kombinieren lassen: Der Jab, ein gerader Schlag durch selbige Bewegung der Wiimote oder des Nunchuks, der Haken (Wiimote von rechts nach links oder Nunchuk von links nach rechts schlagen) und der Uppercut, ein Kinnhaken, der durch einen aufrechten Schlag ausgeführt wird. Die Bewegungserkennung ist zwar längst nicht perfekt, aber im Vergleich zu Ready 2 Rumble Boxing ganz akzeptabel, lediglich der Uppercut sorgt nicht allzu selten für Frust.

**Damian Figoluszka**



**Fürchtet sich vor einem K.O. im Kampf gegen Punch Out!!**

6

von 10

- zahlreiche Video-Interviews
- passende Präsentation
- Balance-Board-Unterstützung
- keine Online-Modi
- Kulissen unspektakulär und verpixelt



# PIKMIN 2



**Nachdem Pikmin bereits in der New Play Control-Reihe seit Anfang Februar erhältlich ist, veröffentlichte Nintendo Ende April den zweiten Teil in einer Neuauflage zum Budget-Preis! Ob das Remake gelang, erfahrt ihr in unserem Test!**

Als Captain Olimar von seiner Reise auf den Planeten der Pikmin nach Hause zurückkehrt, traut er seinen Augen nicht, als sein gerade erst zusammengebautes Raumschiff konfisziert wird. Sein Arbeitgeber ist pleite und um den angehäuften Berg Schulden zurückzuzahlen, muss sich Olimar mit seinem Kollegen Louie erneut auf den Pikmin-Planeten begeben.

## Alte Bekannte...

Kurz nach der Landung trifft ihr auch schon auf ein paar alte Gesichter. Die roten Pikmin sind nach wie vor gute und feuerfeste

Kämpfer, blaue Pikmin sind geübte Schwimmer und die Gelben können aufgrund ihres leichten Gewichts auf die höchsten Stellen geworfen werden.

## ...und neue Freunde!

In den Tiefen der Höhlen trifft ihr auf lilafarbene kräftige Pikmin und auch auf eine weiße Sorte ihrer Artgenossen, welche gegen Gift resistent sind. Durch diese beiden neuen Gattungen ergeben sich neue Rätselmöglichkeiten, die im Vorgänger noch nicht machbar gewesen wären. Die Einführung der neuen Pikmin macht das Spiel tiefgründiger, wie

auch die zwei neuen Früchte, die es zu sammeln gilt. Verarbeitet ihr diese zu Sprays, könnt ihr mit diesen eure Pikmin stärken oder eure Feinde schwächen!

## Teamwork

Besonders gut hat uns gefallen, dass wir nun nicht nur Olimar steuern können, sondern auch Louie selbst. So könnt ihr eine Truppe zum Einreißen einer Felswand und die andere Gruppe zum Sammeln von Blütennarben schicken. In Pikmin 2 habt ihr dazu übrigens alle Zeit der Welt. Haben sich einige noch über das 30-Tage-Zeitlimit im ersten Teil beschwert, könnt ihr nun seelenruhig alle Aufgaben mit Gewissheit erledigen.

## Mission geglückt!

Obwohl die Pikmin sich in einigen Fällen etwas schusselig anstellen und geradewegs in ihren Tod laufen, macht das Spiel trotzdem eine Menge Spaß. Der kunterbunte Stil, die verspielte Musik und der spaßige Zwei-spieler-Modus täuschen dann auch über einige der unlogisch aufgebauten Höhlen hinweg. Wer das GameCube-Original noch nicht sein Eigen nennt, darf für 30 Euro blind zuschlagen!

Eric Ebelt



**Gelungenes Remake des Gamecube-Klassikers!**

- 🏠 fünf Gattungen
- 🏠 Zweispieler-Modus
- 🏠 gelungene Pointer-Funktion
- 🏠 surreal wirkende Höhlen
- 🏠 KI der Pikmin nicht ganz ausgereift

8

von 10

## INFO AM RANDE

Captain Olimar ist als spielbarer Charakter in Super Smash Bros. Brawl vorhanden.

Die Währung auf Olimars Heimatplaneten nennt sich Pokos.

ENTWICKLER Nintendo  
PUBLISHER Nintendo  
GENRE Echtzeit-Strategie  
USK ohne Altersbeschränkung  
PEGI 3+  
PREIS ca. 30 €

# WiiWare™

## SNOWBOARD RIOT



ENTWICKLER Hudson  
PREIS 1000 Wii-Points

Was Nintendo für Retailtitel ist, ist Hudson für WiiWare – sie liefern stets solide bis sehr gute Titel ab und sind mit ihrem neunten Projekt klar der vorherrschende Entwickler. Auch mit diesem Titel hat Hudson alles richtig gemacht – auf den ersten Blick! Beim ersten Anspielen fallen einem die gute Grafik, der fetzige Soundtrack und der gute Online-Modus auf, die diesen Mix aus Mario Kart und 1080° wirklich ansehnlich erscheinen lassen, jedoch kommt nach einer Stunde Spielzeit das böse Erwachen.

„War es das?“, „Wo sind die freischaltbaren Extras?“. Tatsächlich kann man den Entwicklern nicht viel vorwerfen – außer dem wirklich kümmerlichen Umfang. Es werden einem sage und schreibe vier Spieler und vier Strecken geboten. Verschiedene Snowboards kann man leider nicht auswählen, dafür aber verschiedene Mützen! Als kleinen Trost kann man das Spiel mit dem Balance-Board steuern und einen Mario Kart-ähnlichen Online-Modus genießen. Insgesamt ist zwar das komplette Gerüst für einen guten Titel da, aber auf Grund des Umfangs wirkt es eher wie eine Demo. Das nächste Mal bitte nicht krampfhaft alle zwei Wochen einen neuen Titel veröffentlichten, sondern sich auch mal etwas mehr Gedanken um den Umfang machen. Danke!

Björn Rohwer

**(Viel zu) Kurzweiliger  
Spaß im Schnee**

- gelungener Online-Modus
- gute Grafik und Steuerung
- viel zu geringer Umfang
- keinerlei Langzeitmotivation

5  
von 10

## FAMILY TABLE TENNIS

Dieses Spiel ist exemplarisch für den aktuellen Stand und Support des WiiWare-Services. Man muss die positiven Punkte regelrecht mit der Lupe suchen und wird schon nach wenigen Minuten das Spiel in die virtuelle Ecke schmeißen. Angefangen bei der miserablen Übersetzung, den vielen Grammatikfehlern und der nicht vorhandenen künstlichen Intelligenz geht es weiter mit einer inakzeptablen Grafik und Steuerung. So kann man das Spiel zwar vom Umfang her knapp über dem Tischtennis aus Wii Play ansiedeln, jedoch zieht es im Spielspaß eindeutig den Kürzeren. Positiv kann man zwar nennen, dass man daran gedacht hat, Minispiele zu integrieren, jedoch kommt nur bei einem von den dreien wirklich Spaß auf, da das erste viel zu einfach und das zweite viel zu unkontrollierbar ist. Wer jetzt noch auf eine positive Wendung hofft, muss komplett enttäuscht werden. Einzig positiv könnte man noch erwähnen, dass sich die Entwickler Mühe bei der Lokalisierung gegeben haben. So heißt der Junge, der im Rest der Welt auf den Namen Billy hört, in Deutschland ganz klassisch Peter. Ob das Spiel in Europa deshalb einen Aufschlag von drei Euro erhalten hat, bleibt ein Rätsel.

Björn Rohwer



ENTWICKLER Aksys Games  
PREIS 800 Wii-Points



2  
von 10

- ein bis zwei gute Ansätze
- miserable Steuerung
- schlechte Übersetzung
- drei Euro teurer als im Rest der Welt

**Hier fehlt das Ping  
und das Pong!**

# The Legend of Zelda: Majora's Mask <sup>N64</sup>

ENTWICKLER Nintendo PREIS 1000 Wii-Points

1998 erschien das Spiel, das bis heute von Millionen Fans als das beste Spiel aller Zeiten vergöttert wird – The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Zwei Jahre später erschien ein weiteres Zelda-Spiel für das N64, das zeitlebens im Schatten seines großen Bruders stand – zu unrecht!

## Ein großer Maskenball

Was in Ocarina of Time noch eine untergeordnete Rolle spielte, ist hier plötzlich der Hauptinhalt des Spiels, denn hier dreht sich fast alles um verschiedene Masken und – wie der Titel schon sagt – insbesondere um die mysteriöse „Majora's Mask“. In diesem Titel bekommt ihr durch das Tragen von Masken gleich komplett andere Erscheinungsbilder, was euch am Anfang das Spiels schon zu schaffen machen kann. Als Deku-Link seid ihr nämlich nicht nur äußerst unbeliebt, sondern könnt nur wenige Aktionen ausführen – nicht einmal speichern! Aber auch im Gameplay hat sich ein grundlegender Punkt geändert, denn von nun an könnt ihr nicht frei durch Termina ziehen, sondern habt einen Zeitdruck, dem ihr standhalten müsst.

## Time after Time

Am Anfang wird das Zeitlimit auf 72 Stunden gesetzt, was ungefähr einer realen Stunde entspricht – nicht viel für ein komplettes Adventure! Doch zum Glück habt ihr eure Ocarina. Diese spielt auch in diesem Teil eine große Rolle, indem ihr immer wieder durch die Zeit reisen und so die Spielzeit um einiges verlängern könnt. Neben dem Zeitlimit gibt es aber noch einen weiteren Punkt, der Zelda-Fans sauer aufstößt – es gibt nur Speicherpunkte und es ist kein freies Speichern zu jeder Zeit möglich.



## Atmosphäre pur!

Trotz diesen beiden Punkten muss Majora's Mask keinerlei Charme einbüßen und wird für Freunde jeglicher Videospiele ein Freudenfest sein. Insbesondere die letzten Minuten vor dem Weltuntergang sind atmosphärisch vom Allerfeinsten und geben jedem Spieler ein echtes „Mittendrin statt nur dabei“-Feeling. Auch dass man ständig in eine neue Rolle schlüpft, verleiht dem zweiten N64-Zelda einen speziellen Reiz, sodass nur der, der partout keine Adventures ausstehen kann oder eine Abneigung gegen Elfen in grünen Gewändern hat, sich ein anderes Spiel suchen sollte.

Björn Rohwer



Auf zum Maskenball!

- geniale Atmosphäre
- kaum Abstriche zum Vorgänger
- nur Speicherpunkte
- Zeitlimit gefällt nicht jedermann

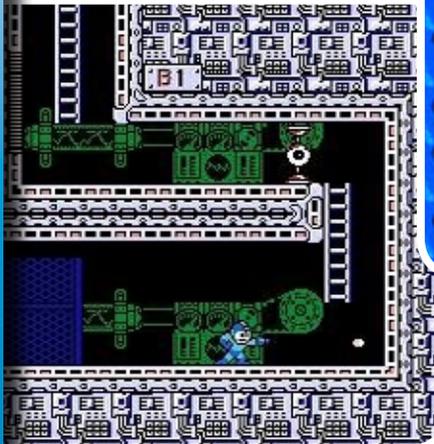
9  
von 10



Virtual Console

# Mega Man III NES

ENTWICKLER Capcom PREIS 500 Wii-Points



– im Gegenteil. Es gibt immer noch Passagen, die richtig knifflig sind. Frustrimente halten sich aber eher in Grenzen. Am Ende der mit einem durchweg tollen Soundtrack untermalten Levels erwartet euch wie gehabt ein Bossgegner, der oftmals nur mit einer bestimmten Taktik besiegt werden kann. Leider verwendet das Spiel ein Passwortsystem, welches ebenso wie die häufig auftretenden Framerate-Einbrüche fehl am Platz ist. Trotzdem macht der Titel sehr viel Spaß. Wer ein forderndes und gleichzeitig motivierendes Action-Spiel sucht, wird hier definitiv fündig!

Eric Ebelt

Die Handlung von Mega Man III ist schnell erzählt: Dr. Wily führt mal wieder Böses im Schilde und sein Gegenspieler Dr. Light schickt Mega Man erneut los, um diesen aufzuhalten. Wie man es von vielen Mega Man-Titeln kennt, könnt ihr euch aussuchen, in welcher Reihenfolge ihr die unterschiedlichen Levels bestreiten wollt. Dies gefällt uns sehr gut, da sich so jeder seine eigene Route erstellen kann. Mega Man III spielt sich übrigens etwas leichter als seine beiden Vorgänger. Das heißt aber nicht, dass ihr unterfordert werdet

**Gut verpackte  
Mega Man-  
Action!**

- +
- +
- +
- 
- 

8

von 10

# Super Punch Out SNES

ENTWICKLER Nintendo PREIS 800 Wii-Points

Super Punch Out scheint auf den ersten Blick so simpel zu sein wie kaum ein anderes Spiel, denn außer der Bewegung mit dem Steuerkreuz und dem Schlagen mit den A- und B-Tasten habt ihr keine weiteren Aktionen. Einziger durch die Kombinationen können die Schläge leicht verändert werden. Diese Einschränkung der Bewegungen steht der taktischen Feinheit des Spiels jedoch in keiner Weise im Wege. So braucht jeder Gegner seine ganz spezielle Behandlung und man muss schon einige Male gegen ihn kämpfen, um sich richtig auf ihn einstellen zu können.

## Zu wenige Modi?

Im Gegensatz zum charmanten Charakterdesign und den stimmigen Midi-Melodien wirkt

Super Punch Out vom Umfang her erbärmlich. Nachdem man die Startsequenz gesehen und seinen Namen eingegeben hat, steht einem genau ein Modus zur Verfügung, keinerlei Multiplayer und keine freien Kämpfe. Sobald man aber nach mehreren Kämpfen die ersten vier Gegner besiegt und seinen ersten Gürtel gewonnen hat, kommen nach und nach immer mehr Modi hinzu und die Langzeitmotivation steigert sich von Kampf zu Kampf. Selbst wer kein Fan des Genres ist, kann durchaus einen Blick riskieren, soll aber nicht darauf hoffen, dass das Rad neu erfunden wird. Wer Boxspiele aber mag, wird dieses Spiel lieben und kann sich bereits ins Training für das baldige Punch Out für Wii begeben.

Björn Rohwer



- +
- +
- 
- 

7

von 10

**Auch auf  
dem SNES wird erfolgreich geboxt!**

# GIANA SISTERS DS



Ihr kennt den schnauzartigen Klemptner und seine Spiele? Dann werdet ihr bei den folgenden Bildern und Infos womöglich ein Déjà-Vu erleben...

Wenn sich der durchschnittliche Spieler ein Jump'n'Run kaufen möchte, greift er meist gezielt zu einem Titel der beliebten Mario- oder Sonic-Spieleserien. An Alternativen wird selten gedacht, doch gerade Giana Sisters DS wäre eine Überlegung wert. Die Handlung ist genauso simpel, wie schnell erzählt: Gianas Abenteuer beginnt damit, dass sie beim Betrachten ihrer Juwelensammlung einschläft. Wie das so ist, träumt sie davon, wie sie ihre kostbaren Diamanten verliert und eine Reise durch eine wunderschön gestaltete Welt an-

treten muss, um die begehrten Klunker wiederzufinden.

## Traumland

Leider erweist sich diese Aufgabe schwieriger als gedacht. Satte 80 Levels warten darauf, von Giana erkundet zu werden. Ihr durchstreift dunkle Höhlen, eisige Bergspitzen oder alte Tempelruinen – für Abwechslung ist immer gesorgt. Apropos Abwechslung: Die Gegner haben es wirklich in sich. So trifft ihr auf schaurige Gespenster, mutierte Käfer oder auf Bienen, welche mit Panzerfäusten bewaffnet sind

und keine Scheu haben diese auch einzusetzen. Die Monster wirken dabei niemals lächerlich und passen genauso gut ins Spiel, wie die gleichermaßen abgefahrenen Gegenstände.

## Punk Giana Sister

Mit Sodaflaschen könnt ihr einen Strahl erzeugen, der brüchige Blöcke zerstört und Gegner von Plattformen pustet. Esst ihr ein Kaugummi, könnt ihr die aus Schulzeiten bekannte Blase erzeugen und mit dieser luftige Höhen unsicher machen. Findet ihr in einem Block einen Energieball, ver-



ENTWICKLER Spellbound

Entertainment

PUBLISHER dtp

entertainment

GENRE Jump'n'Run

USK ohne Altersbeschränkung

PEGI 3+

PREIS ca. 40 €

## INFO AM RANDE

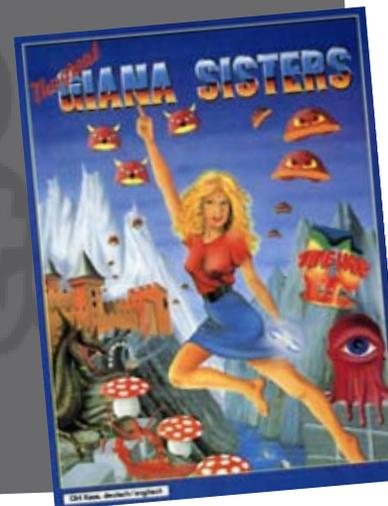
Armin Gessert war auch an der Entwicklung des Vorgängers beteiligt.

Die Melodien sind eine überarbeitete Fassung von Chris Hülsbecks Soundtrack.

## Der Ursprung der Giana Sisters

Giana Sisters DS ist keine Neuentwicklung. Bereits vor mehr als 20 Jahren erschien der erste Teil der Reihe auf dem C64 und wurde vom damaligen Entwickler Time Warp hergestellt. Armin Gessert, der sich auch für den DS-Titel verantwortlich zeigt, entwickelte das Spiel damals an der Seite von Manfred Trenz und Chris Hülsbeck. Letztgenannter dürfte für viele von euch ein bekannter Name sein, denn Chris Hülsbeck hat u. a. auch

den Soundtrack zu Turricon 3 oder Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader entworfen. Als The Great Giana Sisters in Deutschland erschien, wurde der Entwickler sofort europaweit bekannt und auch in Übersee wurde man auf die Software-Schmiede aufmerksam. Die Zeitschrift ZZAP!64 bezeichnete den Titel als bestes Jump'n'Run aller Zeiten. Ein Jahr später schickte Rainbow Arts eine Amiga-Version des Titels ins Rennen.

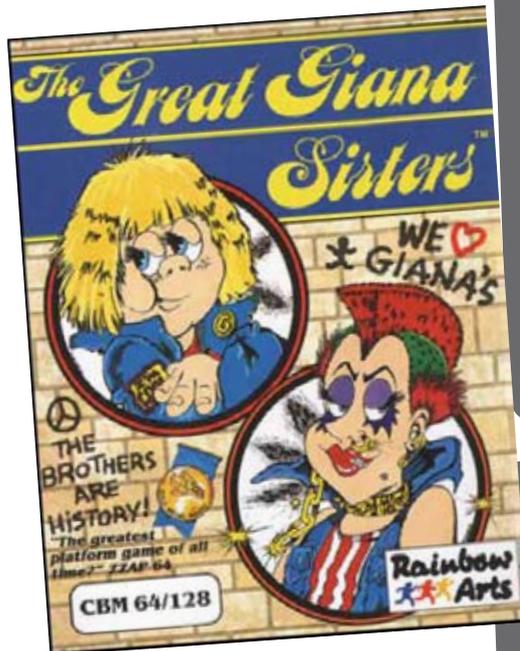


wandelt sich Giana in Punk Giana. Fortan könnt ihr die Gegner auch aus Distanz mit kleinen Energiebällen erledigen.

## Der Super Mario Bros.-Klon

Wer an dieser Stelle an Super Mario denkt, darf nun schmunzeln, denn in vielerlei Hinsicht spielt sich Giana Sisters DS genauso wie Super Mario Bros. Springt ihr von unten gegen die Blöcke, findet ihr einen oder mehrere Diamanten; sammelt ihr 100 von diesen auf, erhaltet ihr ein Extraleben und am Ende jeder Welt steht eine Burg, in der es einen Drachen zu besiegen gilt. Wer mit diesen kleinen Parallelen leben kann und nichts gegen einen kultigen Soundtrack einzuwenden hat, darf sich Giana Sisters DS ruhig zulegen.

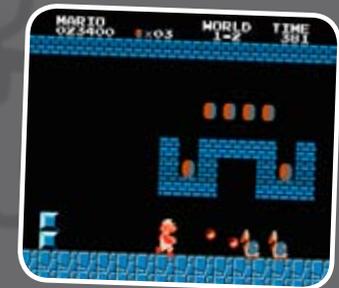
Eric Ebel



## Der Rechtsstreit mit Nintendo

Man musste aber kein Experte sein, um die große Ähnlichkeit zu Super Mario Bros. festzustellen. So wurde der erste Level fast identisch aus Super Mario Bros. kopiert und ins Spiel eingebaut – wodurch auch Nintendo auf den Hit aufmerksam wurde. So sah sich der japanische Konzern in seinen Urheberrechten verletzt und zog

Rainbow Arts vor das Gericht. Nintendo gewann den Rechtsstreit und fortan durfte das Spiel nicht weiter vertrieben werden. Durch dieses Gerichtsurteil erregte der Titel weltweites Aufsehen und schon nach kurzer Zeit wurde das Spiel ein begehrtes Sammlerstück, welches bei Ebay gerne mal für mehrere hundert Euro versteigert wird.



## Das perfekte Jump'n'Run für Zwischendurch!

8

von 10

- ⊕ abwechslungsreiche Levels
- ⊕ kultiger Soundtrack
- ⊕ gelungener Schwierigkeitsgrad
- ⊕ langweilige Handlung
- ⊕ erkundungsfreundliche Levels
- ⊕ teilweise an fremden Ideen bedient



## Die Nachfolge-Titel

In der Zwischenzeit erschien ein Spiel namens Armin Gessert's Giana Sisters für Mobiltelefon und private Entwickler schraubten an Windows-Versionen, wie zum Beispiel Gianas Return, welches auch auf Segas Dreamcast und dem GP32 lauffähig ist. Es wurde ein Nachfolger entwickelt, der sich stark von Super Mario Bros. entfernte – dennoch verhinderte Nintendo die Veröffentlichung von Giana 2 – Arther and Martha in Future World. Der Titel erschien dennoch in Deutschland – allerdings

mit anderen Sprites und unter anderem Namen: Hard'n'Heavy, so der Titel. Der erste offizielle Nachfolger ist aber Giana Sisters DS, welches nun auf einer Nintendo-Konsole erscheint. Obwohl noch eine große Ähnlichkeit zu den Spielfeatures aus Super Mario Bros. besteht, fragen wir uns, was Nintendo darin umgestimmt hat, nun zu erlauben, dass dieses Spiel erscheint – wir werden es wohl nie erfahren, freuen uns aber, einen neuen Giana Sisters-Titel nach ca. 22 Jahren erleben zu dürfen.



# PUZZLE QUEST: GALACTRIX



Wer sich für Puzzle-Spiele interessiert, stößt unweigerlich früher oder später einmal auf die Puzzle Quest-Reihe. Anders als normale Puzzle-Spiele bietet die Serie allerdings in jeder Episode einen Rollenspielanteil und eine Hintergrundgeschichte. Und so spielt sich die erste Weltraum-Oper...

Nachdem die Menschheit vergeblich auf die Ankunft der außerirdischen Lebensformen gewartet hatte, vergingen viele Zeitalter. Vier Megakonzerne bildeten sich auf der Erde, die den Planeten fortan kontrollierten. Mittels der Sprungtore fielen die Menschen in das Universum ein und nach 5000 Jahren möchte die Menschheit immer noch mehr und die Kontrolle über das Universum übernehmen.

## Per Stylus durch die Galaxie

So und nicht anders beginnt die Geschichte von Puzzle Quest Galactrix. Zu Beginn wählt ihr einen von zwei Charakteren, welchen ihr frei benennen und durch die Handlung des Spiels führen dürft. In den ersten Dialogen erfahrt ihr auch schon, wie ihr euer Raumschiff mittels Stylus-Steuerung über die System-Karte bewegt. Im späteren Spielverlauf dürft ihr

auch in andere Systeme reisen. Doch bevor ihr eure Koffer packt, gilt es ein paar Piraten zu vertreiben.

## Weltraumschichten

Die Auseinandersetzungen werden allesamt auf einem Spielbrett mit hexagonartigen Feldern ausgeführt. In jeder Runde dürft ihr zwei Felder miteinander vertauschen und somit Dreierreihen der so genannten Perlen erzeugen. Auf

diese Weise verbessert ihr eure Werte oder richtet dem Gegner Schaden zu. Bei einer erfolgreichen Mission winkt Erfahrung, die ihr in eure Fähigkeiten investieren könnt.

## Nichts für schwache Nerven!

Puzzle Quest Galactrix richtet sich mehr an Profis, als an Anfänger. Letztere werden mit



ENTWICKLER Infinite

Interactive

PUBLISHER D3Publisher

GENRE Puzzle-Spiel

USK ohne Altersbeschränkung

PEGI 3+

PREIS ca. 40 €

## INFO AM RANDE

Der Vorgänger Challenge of the Warlords ist für Wii und DS seit letztem Jahr erhältlich.

Puzzle Quest Galactrix ist ebenfalls für den PC zu haben.



dem Spiel zwar auch ihren Spaß haben, müssen aber damit rechnen, dass sie zu Beginn ihrer galaktischen Reise einige Frustrationsmomente in Kauf nehmen müssen. Leider kommt die Science Fiction-Atmosphäre im Spiel nicht sonderlich gut zur Geltung, was wir sehr schade finden. Auch musikalisch hätten wir mehr erwartet. Wer aber eine Herausforderung des Genres sucht, darf zuschlagen!

Eric Ebelt



## Die wohl kniffligste Herausforderung der Welt!

7

von 10

- + taktische Spieltiefe
- + lange Spielzeit
- + herausforderndes Spiel, doch...
- ... teilweise zu knifflig
- maaue Atmosphäre



## ...UND SO SPIELT MAN PUZZLE QUEST: GALACTRIX



### Das Spielbrett im Detail

Das Spielbrett setzt sich aus 55 Hexagonfeldern zusammen. Jedes dieser Felder ist mit einer so genannten Perle belegt. Abwechselnd können beide Spieler zwei nebeneinanderliegende Perlen miteinander vertauschen und auf diese Weise Perlenketten errichten. Eine Perlenkette besteht aus mindestens drei und maximal fünf Perlen der gleichen Sorte. So schnell wie eine Perlenkette zustande gekommen ist, verschwindet sie auch wieder und neue Perlen rücken vom Rand des Spielbretts nach. Unter Umständen können sich durch das Auflösen einer Perlenkette auch weitere bilden, für die ihr ebenfalls unterschiedliche Boni kassiert.

### Schiffe versenken

Ziel einer Partie ist es, die Energie des gegnerischen Raumschiffes auf 0 zu bringen. Neben den normalen Perlen liegen auf dem Spielbrett auch Minen, die unterschiedliche Werte haben. Kombiniert ihr die Minen mit den Zahlen 3, 5 und 10, so addieren sich diese Werte und der Gegner erleidet 18 Schadenspunkte. Diese werden zunächst von seinem Schutzschild abgezogen. Sobald der Schutzschild zerstört ist, wird die Energie des Schiffes verringert. Selbstverständlich kann die Energie des Schiffes und auch der Wert des Schutzschildes wieder erhöht werden.

### Perlenketten

Kombiniert ihr drei grüne Perlen, so steigt eure Energie, kombiniert ihr hingegen drei blaue Perlen, so verbessert ihr euren Schutzschild. Eure Waffenenergie kann ebenfalls erhöht werden. Die roten Perlen sind der Schlüssel dazu. Gelbe Perlen sind für die Motorenenergie von Nöten. Die violetten Perlen hingegen erhöhen die Psi-Punkte, durch welche die Psi-Kraft in späteren Gefechten aktiviert werden kann. Die weißen Perlen solltet ihr auch nicht außer Acht lassen. Kombiniert ihr diese, erhaltet ihr am Ende des Kampfes mehr Erfahrung. Steigt ihr einen Level auf, könnt ihr Fähigkeitenpunkte auf bestimmte Eigenschaften verteilen, wodurch die Boni beim Kombinieren von Perlen verbessert werden.

### Kostenfreies Testspiel

Ist euch dieser taktische Tiefgang immer noch zu wenig, so könnt ihr euch auch neue Ausrüstungsgegenstände wie Laser und Co. für euer Raumschiff kaufen und diese auch verwenden! Wer sich vom Puzzle-Spiel selbst ein Bild machen will, kann auf <http://www.playpuzzlequestgalactrix.com/> selbst eine Runde gratis spielen und entscheiden, ob sich der Kauf der DS-Version für ihn lohnen würde.

# VALKYRIE PROFILE

## COVENANT OF THE PLUME

Weil die Walküre Lenneth in einer blutigen Schlacht die Seele seines Vaters raubte und ihn damit tötete, sinnt Wylfred fortan auf Rache an dem geflügelten Ungeheuer. Er schließt sich mit Ailyth, der Königin der Unterwelt, zusammen und erhält von ihr die „Destiny Plume“, eine magische und mystische Feder.

### Gute Freunde kann niemand trennen. Oder vielleicht doch?

Gleich zu Beginn des Spiels stürzt ihr euch in ein waghalsiges Unterfangen mit finsternen Tieren aus der Unterwelt. Dabei stehen euch eure Verbündeten zur Seite, die euch tatkräftig mit ihren Fähigkeiten unterstützen. Das Kampfsystem wird unterteilt in die Verbündeten-Phase und die Feind-Phase. In der Verbündeten-Phase bewegt ihr eure Teammitglieder und lasst sie gegen eure Feinde antreten. Dabei ist es sinnvoll einen Gegner zu umzingeln, denn dann kann man mit seinen Verbündeten mehrfach den Feind attackieren. Füllt ihr den Angriffspegel auf 100 auf, so könnt ihr einen speziellen

„Finishing Move“ gegen den Gegner einsetzen. Nachdem alle Verbündeten ihre Aktionen durchgeführt haben, beginnt die Feind-Phase. Hier führen die feindlichen Charaktere ihre taktischen Züge aus und greifen eure Gruppe an. Manchmal hat man die Möglichkeit, innerhalb eines Gefechts zurückzuschlagen, um den Feinden die Leviten zu lesen.

### Die Macht einer einzigen Feder

Wenn Wylfred im Kampf die Feder beschwört, entfaltet sich die wirkliche Stärke eines in der Gruppe befindlichen Verbündeten. Jedoch zerrt diese mächtige Stärke am Ende des Kampfes am Leben des ausgewählten Verbündeten, was dazu führt, dass sich der vorbestimmte Weg von Wylfred verändert. Das bedeutet also, euch bleibt selbst überlassen, ob ein Verbündeter stirbt oder am Leben bleibt und aufgrund dessen trifft ihr andere Charaktere oder eben nicht. Somit lässt sich das Ende des Spiels nach eigenem Wunsch bestimmen.

Harald Wicht



Grafisch ist das Spiel On the Top.



7  
von 10

- atemberaubende Filmsequenzen
- multiples Story-Ending
- keine Touchscreenunterstützung
- enorme Englischkenntnisse erforderlich

Schuld und Sühne in einem erbitterten Kampf



**ENTWICKLER** tri-Ace  
**PUBLISHER** Square Enix  
**GENRE** Strategie-RPG  
**USK** ab 12 Jahren  
**PEGI** 12+  
**PREIS** ca. 40 €

# DIE GILDE DS



**Handel um Geld und Macht im Mittelalter – nun auch für die Hosentasche. Auf dem PC setzte „Die Gilde“ neue Maßstäbe - wie die Sache auf dem DS aussieht, haben wir in unserem Testlabor untersucht.**

Ihr seid ein junger Händler, der den bedauernswerten Tod seines Vaters verarbeiten muss. Euch bleibt nicht viel, außer ein paar Goldstücken und Waren um die Idee eures Vaters in die Tat umzusetzen: die Gründung einer Handelsgilde. Dies kann auf drei Wegen erfolgen: Entweder durch permanentes Überfallen der Widersacher, die Einführung der Gilde per Gesetz (entsprechender Rang eurer selbst vorausgesetzt) oder die Überzeugung der örtlichen Händler in Gesprächen.

## Dürftiger Umfang

Im Gegensatz zu den PC-Teilen läuft das Spielgeschehen rundenbasiert ab – leider! Denn statt das Spielgeschehen zu ordnen, kommt es gar nicht erst in Fahrt. So speichert das Spiel nach jedem Zug, also mindestens minütlich. Habt ihr dieses Manko weggesteckt, bereist ihr

mit eurem Karren lediglich zehn Städte nach dem klassischen Prinzip „Günstig kaufen und teuer verkaufen“. An dieser Stelle stößt uns sauer auf, dass lediglich fünf Waren ins Spiel implementiert wurden und die Preise an den jeweiligen Orten beinahe konstant sind. So hat man nach einer Viertelstunde seine feste Handelsroute, auf der man stets Juwelen (weil höchste Gewinnmarge) verscherbelt. Nach Wunsch könnt ihr in einem Feilsch-Minigame noch etwas Preis-Optimierung betreiben. Auf eurer Reise begegnen euch immer wieder Händler oder Kontrahenten, mit denen gehandelt oder gekämpft werden kann – wir entschieden uns in der Regel für letzteres und schlugen die Widersacher in einem unterhaltsamen Minispiel zu Klump. Hier müsst ihr die Bewegung des Gegners beobachten um

durch entsprechende Stylus-Bewegung die Schwertangriffe zu blocken. War das erfolgreich, folgt euer Angriff.

## Szenario und Endlos

Ein ausgeklügeltes Warensystem, zahlreiche Städte, abwechslungsreiche Kontrahenten und einen Mehrspielermodus vermissen wir in der „Gilde DS“. Das Spielziel die Gilde einzurichten und die Szenarios à la „Feilsche einen Rabatt von 30% heraus“ wissen aber dennoch zu motivieren. Deshalb werden Wirtschafts-Fans mit dem Titel ihren Spaß haben, nicht zuletzt aufgrund der stimmigen Hintergrundmusik und den schön gezeichneten Karten wie auch Hintergründen. Konkurrenzprodukte wie Anno zeigten aber bereits vor Jahren, was hier machbar ist und verweisen „Die Gilde DS“ ins graue Mittelmaß.

**Robert Rabe**



## Keine heiße Verhandlung...

- +
- +
- 
- 

5  
von 10



**ENTWICKLER** Independent

Art Software

**PUBLISHER** RTL Playtainment

**GENRE** Handelssimulation

**USK** ab 6 Jahren

**PEGI** 3+

**PREIS** ca. 40 €

## INFO AM RANDE

Schon gewusst? Eine Gilde war im Mittelalter ein Zusammenschluss von Händlern. Sie diente dazu, sich vor Überfällen zu schützen oder in der Politik gemeinsame Interessen durchsetzen zu können.



# RHAPSODY: A MUSICAL ADVENTURE

**Im Kampf für die Liebe mit Puppen und Musik. Im Land der Märchen geht's.**

## Gebrüder Grimm lassen grüßen

Viele Ereignisse von Rhapsody lassen sich auf weltbekannte Märchen zurückführen. So liegt die Geschichte des „Rattenfänger von Hameln“ für Cornet, ein 16-jähriges Mädchen die die Fähigkeit besitzt mit Puppen zu kommunizieren, sehr nahe, da sie mit Hilfe ihres Horns neue Puppen für ihre Gruppe engagieren kann. Als „Aschenputtel“ verliebt sie sich in den Prinzen Ferdinand, während dieser ein Fest steigen lässt, bei dem die Gewinnerin seine auserwählte und zukünftige Braut sein wird. Letztendlich soll es so weit nicht kommen, denn auf dem Fest prescht eine böse Hexe herein, versteinert Cornets Schwarm und entführt den Prinzen. Dabei kann ihn nur der erste Kuss wahrer Liebe wieder ins Leben zurück bringen. Und somit ist auch das dritte Märchen „Dornröschen“ im Bunde. Nun liegt es an Cornet, ihren Prinzen aus den Klauen der Hexe zu retten.

-  ironische Dialoge
-  wundervolle Japano-Lieder
-  keine Soundeffekte im Kampf
-  schwammige Touchpensteuerung

## One day in the park

Als Cornet eines Tages im Wald unterwegs ist, wird sie von Unmengen kampflustigen Getiers überrascht. Daraufhin kommt es zu den traditionellen rundenbasierten Kämpfen, in denen es neben den herkömmlichen Angriffs-Attacken auch die Möglichkeit gibt, die Feinde mit Pudding, Pfannkuchen und Tortenstücke zu bewerfen. Immer wieder wird die Story durch ein Stück japanischer Musik mit Singsang in Form eines Musicals vertieft und mit der Zeit kommt Cornet ihrem Traum von einem glücklichen Leben mit Ferdinand ein Stück näher.

Harald Wicht



6

von 10

**Märchen meets**

**RPG für Einsteiger**

# FOOTBALL ACADEMY

**Da zur Zeit jegliche Braintrainer schwer in Mode sind, springt auch EA auf diesen Zug auf – mit dem etwas anderen Training!**

## Vom Fußball-IQ bis zum rundenbasierten Fußball

Schon im Vorfeld muss man sagen, dass wer nicht absolut in Fußball vernarrt ist, schon an dem ersten IQ-Test chancenlos scheitern wird. Zwar gibt es in diesem Fußballbraintrainer auch Minispiele, bei denen einfach nur Geschick zählt, jedoch sind dies die wenigsten. In den restlichen muss mit purem Fußballwissen gegläntzt werden! Der IQ-Test ist zwar ein wichtiger Teil der Football Academy, jedoch nicht der Hauptbestandteil, denn wie in jedem Fußballspiel stehen auch

hier echte Matches auf dem Plan. Dort gebt ihr diesmal nur vom Spielfeldrand aus Anweisungen: sobald eine Mannschaft einen Angriff startet, werden die Werte der beiden Spieler verglichen. So entwickelt sich das Spiel zu einer Mischung aus einem Kartenspiel à la Yu-Gi-Oh, Rundenstrategie und eben Fußball. Fußballverrückte wird dieses Spiel viele Stunden fesseln und anregen, sich etwas mehr mit dem internationalen Fußball zu beschäftigen, alle anderen werden jedoch das Spiel nach wenigen Minuten in die Ecke werfen.

Björn Rohwer

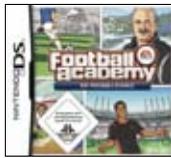


-  viele frische Ideen
-  Karten sind tauschbar
-  Multiplayer nur mit mehreren Modulen
-  zu speziell

6

von 10

**(Nur) Für Fußballfans top!**



**ENTWICKLER** EA Canada  
**PUBLISHER** EA Sports  
**GENRE** Sportspiel  
**USK** ohne Altersbeschränkung  
**PEGI** 3+  
**PREIS** ca. 40 €

## INFO AM RANDE

Da Football Academy eine Art Ableger der beliebten Fußballmanager-Serie ist, lastet auch auf diesem Spiel der bekannte Cover-Fluch. Seit 2002 erlebten fünf von sieben Trainern, die es auf das Cover eines Ablegers geschafft hatten, einen herben Karriereknick. Auch Luiz Felipe Scolari, der einen freundlich durch die Football Academy führt, wurde kurz vor dem Release dieses Spiels entlassen.



**ENTWICKLER** Nippon Ichi Software  
**PUBLISHER** Square Enix  
**GENRE** Rollenspiel  
**USK** ohne Altersbeschränkung  
**PEGI** 7+  
**PREIS** ca. 40 €

## INFO AM RANDE

Das Spiel ist ganz klar durch seine Einfachheit an die jüngere Generation gerichtet. Allerdings könnte sich dies aber insofern als schwierig gestalten, da Square Enix abermals auf eine Lokalisierung verzichtet hat.



# BIG BANG MINI

Ein explosives Feuerwerk am Handheldhorizont



Big Bang Mini ist kein gewöhnlicher Shoot-'em-up-Titel. Er besitzt zwar die genretypischen Elemente wie hektische Angriffe und Ausweichmänner, ergänzt diese aber zusätzlich mit außergewöhnlichen Gegnern, strategischem Denken sowie wechselnden Themen.

## Lass krachen!

Als kleine geometrische Form, das euer Raumschiff verkörpert, lasst ihr Feuerwerkskörper gegen die herannahenden Feinde steigen. Dabei weicht ihr gegnerischen Angriffen durch eine gekonnte Stylusbewegung aus. Jedoch explodieren nicht immer alle eurer abgefeuerten Projektile, denn trifft ihr einmal keinen Gegner, wird der missglückte Schuss zu einer zusätzlichen und tödlichen Gefahr für euch. Im Laufe des Spiels beeinflussen viele Faktoren eure taktischen Angriffe. So müsst ihr bei einer speziellen Waffe näher an die Rivalen rücken, um diese in ein farbenfrohes Spektakel zu verwandeln. Auch der Wind trägt eine entscheidende Rolle, denn er verändert das eine oder andere Mal die Flugbahn eures Knallers. Dieser Denken-Zielen-Schießen-Ausweichen-Vorgang gibt dem Spiel eine noch nie da gewesene Dynamik.

## Nach dem Kampf ist vor dem Kampf

Nachdem ihr unzähligen Gegnern den Garaus gemacht habt, wartet noch ein netter Endgegner in jeder Welt auf euch. Sei es nun ein nicht tot zu kriegendes Skelett, das mit seinen Knochen nach euch wirft oder eine wild gewordene Drachenstatue. Wie immer hat jeder Boss seinen eigenen Schwachpunkt, den es schnellstmöglich ausfindig zu machen gilt. Schafft ihr dieses nicht, bevor euch euer Gegenüber bezwungen hat, dürft ihr das komplette Level noch einmal von neuem beginnen.

## Viele, viele bunte Farben

Auf eurem Weg durch das Gegnerdickicht bereist ihr zehn verschiedene Schauplätze. Jeder einzelne von ihnen besitzt ein einzigartiges Thema, welches die Formen,



Farben, Gegner und Musik in neuem Glanz erscheinen lässt. Während ihr beispielsweise trommelnde Affen in Rio de Janeiro besiegt, tretet ihr in Japan gegen überdimensionale Glückskatzen an.

Harald Wicht



- + gut skalierter Schwierigkeitsgrad
- + zusätzlicher Ranglistenkampf per WiFi
- + große Themenvielfalt
- nichts für Epileptiker
- man verliert schnell den Überblick

7  
von 10

**Silvester ist ein kleines Flämmchen dagegen**



**ENTWICKLER** Arkedo Studios  
**PUBLISHER** SouthPeak Games  
**GENRE** Shoot-'em-up  
**USK** ab 6 Jahren  
**PEGI** 7+  
**PREIS** ca. 30 €

## INFO AM RANDE

Auf der Internetseite <http://www.bigbangmini.com> steht für euch der komplette Soundtrack, der 24 Titel umfasst, als kostenloser Download bereit.

# DS<sup>i</sup>Ware™

## MIXED MESSAGES

Kein Kindergeburtstag ohne stille Post! Mit Mixed Messages lässt Activision das alte Traditionsspiel für zwei bis 21 Spieler wieder aufleben. Eure Aufgabe ist ebenso simpel wie kurzweilig. Ihr denkt euch einen schlichten Satz aus und tippt diesen in den DSi. Dann

gebt ihr diesen weiter und der nächste Spieler im Bunde muss eben jenen Satz zeichnerisch erklären. Dann geht der DSi wiederum weiter, um das Gezeichnete verbal zu umschreiben. Und so weiter. Hat

der Handheld einmal die Runde gemacht, kann man sich daran erfreuen, wie weit sich die Botschaft von ihrem Ursprung entfernt hat.

Mixed Messages ist ordentlich präsentiert und erfüllt seinen Zweck. Allerdings will uns nicht so recht gefallen, dass der wenige Bildschirmtext nicht eingedeutscht wurde und wir für das Spiel 500 Points berappen müssen. Pictochat bietet einen ähnlichen Funktionsumfang. Auch kann sich Mixed Messages erst so richtig ab fünf Spielern entfalten – und wenn man so viele Leute beisammen hat, macht man für gewöhnlich etwas anderes als stille Post spielen ...

Robert Rabe



Wir flüstern uns lieber weiter was in die Ohren



Audio Kommentar von Jakob Nützler, planetds.de



## REAL FOOTBALL 2009

Gameloft bringt das erste Premium-Spiel in den DSi-Shop – leider wird diesem Attribut nur der Spielpreis gerecht. Die Qualität lässt zu wünschen übrig! In Sachen Umfang kann das Spiel mit dem Standardrepertoire aufwarten: Es gibt das Freundschaftsspiel, diverse Ligen, einen Mehrspielermodus und den Trainingsplatz. Diesen solltet ihr unbedingt betreten, bevor ihr in den Ligen antretet, um die Touchscreen-Steuerung erlernen zu können. Die Grundidee ist zwar interessant, funktioniert im Spiel jedoch nur wenig. Das hektische Zeichnen einer Schleife für einen Doppelpass, gestaltet sich im Eifer des Gefechts als sehr schwierig. Auch die digitale Steuerung ist recht unpräzise.

Als kleines Gimmick haben die Entwickler Unterstützung für die DSi-Kamera eingebaut. So könnt ihr ein Motiv eurer Wahl fotografieren, das später auf dem Ball oder den geschwenkten Flaggen im Stadion erscheint. Nach Wahl lässt sich auch den Spie-

lern ein neues Gesicht verpassen – leider lässt die Umsetzung auch hier zu wünschen übrig. Denn die Kicker sind nach ihrer Schönheitskur eher anhand übergroßer Melonenköpfe, als ihren verpixelten Gesichtern zu erkennen.

Robert Rabe



ENTWICKLER Gameloft  
PREIS 800 Nintendo-Points



Wir warten weiter auf Premium-Qualität im DSi-Shop!



ENTWICKLER Vicarious Visions  
PREIS 500 Nintendo-Points



# E3 SPEKULATION & E3 BINGO

Jedes Jahr das gleiche Spiel - pünktlich zu der größten Spielemesse der Welt, der E3, gehen rund um den Globus die Spekulationen los, was sich die Entwickler denn dieses Jahr für Geniestreiche ausgedacht haben. Nach der letzten Electronic Entertainment Expo herrschte im Lager der Nintendofans ja einstimmige Ernüchterung. Zwar gab es auch für Coregamer interessante Ankündigungen wie GTA DS und Wii Speak, aber das Gros bestand aus Spielen wie Wii Music oder Wii Sports Resort. Wird Nintendo dieses Jahr nun endlich die Bombe platzen lassen und die großen Serien weiter führen? Wird Reggie mal wieder lächelnd verkünden, dass man die Coregamer nicht vergessen hat? Oder wird Cammie Dunaway uns freudestrahlend auf der Bühne Wii Fit + präsentieren? Emanuel und Robert verraten euch, was sie von der E3 erwarten und ihr habt die Chance mit all diesen Spekulationen – bei unserem E3-Bingo!

Dieses Jahr veranstaltet das NMag zum ersten Mal das große E3-Bingo, bei dem ihr (vielleicht) eine Menge gewinnen könnt! Alles was ihr dazu tun müsst, ist Nintendos E3 Pressekonferenz am 2. Juni zu verfolgen. Die ersten fünf Teilnehmer, die uns das Wörtchen „Bingo“ an [leserpost@n-mag.de](mailto:leserpost@n-mag.de) schicken, sobald eine Reihe oder Spalte von Kästchen Realität geworden ist, gewinnen ein Überraschungsspiel. Unser Bonus dabei: das mittlere Feld ist bereits automatisch angekreuzt! Maßgeblich sind ausschließlich die während der Nintendo Pressekonferenz am 2. Juni gemachten Ankündigungen. Dabei wird bei den Punkten, die nur ein Spiel umfassen, auch das schlichte Auftauchen des Logos akzeptiert.

**Der Rechtsweg und Teilnehmer, die versuchen Iwata um Infos zu erpressen, sind wie immer ausgeschlossen. Wir wünschen euch viel Spaß.**

Wii Fit+	Handheld Virtual Console für DSi	mehr als 10min zu Verkaufszahlen	Neues Zelda für Wii	neue Wii-Peripherie
Kid Icarus	Cammie spielt auf „Take Ass“ an	MP3 Kompatibilitäts-Update für DSi	Systemabsturz auf der Bühne	Pikmin 3 live gespielt
Telefonsoftware für DS	Super Mario Universe		Film-Verleih Service gezeigt	„Core-Gamer sind wichtig!“
Wii-Nachfolger	neues Nintendo-Testimonial	Project H.A.M.M.E.R.	Luigi's Mansion als NPC	Miyamoto zeigt Casual-Game
F-Zero	DSi-exklusive Software	StarFox	Zelda: Spirit Tracks mit Online-Modus	Redesign von Mario Party

Sollte der Bingo-Schein nicht erfolgreich ausgefüllt werden können (mangels Ankündigungen), werden die Spiele in der kommenden Ausgabe verlost



## Einschätzung Robert Rabe

Ich denke, dass die diesjährige E3 uns Nintendo-Spieler dieses Jahr zum ersten Mal seit 2006 zufriedenstellen wird. Damals gabs fast alle bisherigen Wii-Hits auf einen Schlag! Ein weiterer Abfall des Niveaus ist kaum mehr vorstellbar in Anbetracht der letztjährigen katastrophalen Vorstellung. Ich rechne für dieses Jahr mit mindestens einem Core-Titel von Nintendo, der uns alle zufrieden stellen wird. Außerdem sollte sich eine neue Peripherie in die Reihe Balance Board, Wii-Wheel, Zapper, Wii Speak einreihen. Wie wär es also mit Wii Jump – der ultimativen Erweiterung für das von mir herbeigesehnte Donkey Kong Wii?



## Einschätzung Emanuel Liesinger

Pikmin, Star Fox, Nintendogs, F-Zero – Nintendo hätte noch viele Serien parat, die auf Wii bisher zu kurz kamen. Was sie wirklich auf der E3 zeigen, lässt sich aber sehr schwer sagen, da Nintendo in den letzten Jahren immer wieder bewiesen hat, wie unberechenbar – um nicht sogar zu sagen – leichtsinnig sie mit neuen Ankündigungen umgehen. So ist ihnen in letzter Zeit eine einfache Pressemitteilung offenbar lieber als eine große Messeankündigung. Fakt ist, dass das Problem Nintendos derzeit der japanische Markt ist – also wird's wohl am ehesten um Spiele gehen, die sich dort verkaufen würden – wenn nicht erst auf der Tokyo Game Show.

# ROLE PLAY CONVENTION 2009

## „THE CHALLENGE“

Anfang April fanden Elben und Orks den Weg ins rheinische Köln, um sich über die neuesten Entwicklungen des Rollenspiel-Genres zu informieren. Diese Gelegenheit konnte sich auch die NMag-Redaktion nicht entgehen lassen und hat für euch das Messegelände unsicher gemacht!

Als wir in die erste Halle schlenderten, staunten wir nicht schlecht, wie gigantisch die Messe aufgebaut war. Überall gab es einzigartige und interessante Möglichkeiten, sein Rollenspielwissen zu erweitern. Man konnte sich nicht beklagen, denn fast jedes Themengebiet des Genres wurde abgedeckt. Freunde des Live Action Role Playing kamen wohl am meisten auf ihre Kosten, denn an jeder Ecke traf man auf einen der vielen Händler, die schicke Polsterwaffen und Rüstungen aus Latex an den Mann bzw. die Frau brachten.

### Imaginär auf dem Papier

Wenn man sich die aufwändig gestalteten Ausrüstungsgegen-

stände für die durchaus horrenden Preise nicht leisten konnte, griff man stattdessen lieber zu einem der vielen komplexen Pen & Paper-Rollenspielen, wie etwa Dungeons & Dragons oder Das Schwarze Auge. Egal welchem Lager man auch angehört, man konnte sich mit vielen Gleichgesinnten über die neuesten Regeländerungen austauschen und die Abenteuer-Sammlung für ein paar Münzen erweitern.

### Epische Schlachten

Wer sich nicht vorstellen kann, imaginär ein Abenteuer auf dem Papier zu erleben, der kann der ganzen Sache im Tabletop-Bereich einen neuen Anstrich geben. Dort wurde die eigene Warhammer-Armee mit ein paar Miniaturen

vergrößert und anschließend auf den freundlicherweise zur Verfügung gestellten Spielfeldern in den Krieg geschickt. In der Pause unterhielt man sich mit dem Feind über wagemutige Kampfaktiken, die man in den nächsten offiziellen Turnieren ausprobieren wollte.

### Duelle im Kartenspiel

Taktisch ging es auch am Magic: The Gathering-Stand zur Sache, denn dort versammelten sich zahlreiche Sammelkartenspieler um die aktuellen Editionen auszusprobieren. Ebenfalls auf der Messe vertreten war Electronic Arts, die den Strategie-Titel Battleforge vorgestellt haben. Das Sammelkartenspiel zum Online-Rollenspiel World of Warcraft durfte in diesem Sektor ebenfalls nicht fehlen.



### Weitere Informationen:

Die RPC fand das erste Mal 2007 in Münster statt

Fernöstliche Rollenspiele waren dieses Jahr nicht vertreten

Der Eintrittspreis für einen Tag betrug zwischen 15 und 25 €

Rollenspiele für Nintendo-Konsolen waren nicht zu sehen



## Online fast nichts Neues

Um sich ein Bild vom wohl erfolgreichsten Online-Rollenspiel aller Zeiten zu machen, hatte man auch die Möglichkeit dieses an vielen Ständen selbst anzuspielen. Wer von der World of Warcraft genug hatte, konnte sich aber auch Codemasters Hit: Der Herr der Ringe Online zuwenden und mit der neuesten Erweiterung Erfahrung in Mittelerde sammeln.

## Reif für die Insel

Nicht nur ein NMag-Redakteur war nach einem solchen Messe-Besuch reif für die Insel, sondern auch der Held des PC-Rollenspiels Risen aus dem Hause Piranha Bytes, welches unser persönliches Highlight der Messe darstellt. Wir konnten die ersten Schritte auf der Vulkaninsel gehen und etwas über die

Inquisition erfahren. Das Spielgefühl erinnerte dabei stark an die Gothic-Reihe, die ebenfalls von Piranha Bytes entwickelt wurde. Entwicklergrößen wie Björn Pankrat oder Kai Rosenkranz waren ebenfalls vor Ort und haben Fragen der Fans beantwortet – super!

## Konzertkarte inklusive

Beim Kauf der Eintrittskarte wussten wir noch nicht, dass wir auch musikalisch gut unterhalten werden würden. Auf der Mittelalterbühne traten bekannte Gesichter wie die Galgenvögel oder Jan Hegenberg auf, um das eine oder andere Lied zu trällern. Letztgenannter dürfte Videospielem mit Liedern wie „Cheater an die Wand“ oder „Gamer sind geil“ sehr bekannt sein. Wer selbst einmal vor laufendem Publikum spielen wollte, konnte sich eine Xbox 360-Gitarre schnappen und

mit Freunden auf der Guitar Hero World Tour-Bühne abrocken und dabei noch tolle Preise gewinnen!

## Neuer Standort – neuer Erfolg!

Ihr seht selbst, die Role Play Convention war ein voller Erfolg und es würde sicherlich noch viel mehr Seiten in Anspruch nehmen, um über dieses grandiose Erlebnis allumfassend zu berichten. Nachdem die Messe in den letzten beiden Jahren in Münster stattfand und bis zu 23000 Besuchern anwesend waren, so wurde der Standort dieses Jahr nach Köln verlegt. Interessiert ihr euch für Rollenspiele, dann solltet ihr nächstes Jahr unbedingt mit dabei sein, denn dann wird es mit Sicherheit viele weitere neuen Ideen im Genre und natürlich eine neue Messe geben! In diesem Sinne: Gehabt euch wohl!

Eric Ebelt



# Alles dreht sich um die E3!



**Redaktion** NMag  
Gartenstraße 29  
14974 Ludwigsfelde

Email: [leserpost@nmag.de](mailto:leserpost@nmag.de)  
 Chefredaktion: Robert Rabe (ViSdP), Jonas Weiser  
 Projektkoordinator: Robert Rabe  
 Redaktion: Daniel Büscher, Eric Ebelt, Damian Figoluszka,  
 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.