

Größtes NMag
61 aller Zeiten
Seiten!

Ausgabe Nr. 41 November / Dezember 2009

nmmag
Der multimediale Klick

THE LEGEND OF
ZELDA
Spirit Tracks

Weihnachts-
gewinnspiel
Über 50 Preise

Mysteriöse Tempel, nützliche Items und eine
bezaubernde Prinzessin: Zelda ist zurück! DS

100%
KOSTENLOS

Tatsunoko vs.
Capcom Interview

PES 2010 Wii Test

New Super
Mario Bros. Wii Test

Hardware Special

Herzlich Willkommen und frohe Weihnacht!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

„And so this is Christmas... We hope you had fun.“ Einmal im Jahr hält die Welt inne, um über sich und seine nächsten nachzudenken. Job – Schule – Uni – Freizeit – Freunde, viele unterschiedliche Faktoren beeinflussen unsere Leben. Doch einer eint uns: „NMag“. Das sind eigentlich nur vier Buchstaben, doch sie bedeuten so viel mehr. Jeden Tag denken wir darüber nach, worüber man im Heft berichten kann. Jeden Tag spielen wir, jeden Tag schreiben wir, jeden Tag layouten wir. Jeder Pixel und jedes Satzzeichen ist unser virtuell gewordenes Herzblut.

Niemand von uns arbeitet hauptberuflich für das NMag, auch wenn der Arbeitsaufwand teilweise anderes vermuten lässt. Unser Ziel: Professionalität und ein Nintendo-Magazin, das der Videospielekultur rund um den Traditionskonzern gerecht wird. Wir hoffen, wir erfüllen dieses Ziel. Aber wir machen das NMag nicht für uns, sondern für euch! Wann immer ihr etwas vermisst oder euch etwas auffällt: Schreibt uns an leserpost@n-mag.de. Wir antworten, versprochen.

Zum Schluss noch ein paar persönliche Worte: Es ist mir eine Ehre gemeinsam mit euch, liebe Redaktion, an diesem Projekt arbeiten zu können. Ihr seid das beste und ambitionierteste Team, das ich mir nur wünschen kann. Durch euch ist das NMag nicht nur irgendein Magazin. Es ist ein wunderbarer Teil meines Lebens. Danke.

Frohe Weihnachten und viel Spaß beim Lesen wünscht Robert im Namen der

-Redaktion



Jasmin Belima



Daniel Büscher



Eric Ebelt



Damian Figoluszka



Marcel Foulon



Bettina Furian



Marcus Heibl



Emanuel Liesinger



Robert Rabe



Andreas Reichel



Björn Rohwer



Alexander Schmidt



Jonas Weiser



Harald Wicht

Impressum

Redaktion NMag
Gartenstraße 29
14974 Ludwigsfelde
E-Mail: leserpost@n-mag.de

Herausgeber **elevenmedia** GmbH
Chefredaktion Robert Rabe (ViSdP), Jonas Weiser
Projektkoordinator Robert Rabe
Redaktion Daniel Büscher, Eric Ebelt, Damian Figoluszka, Marcel Foulon, Bettina Furian, 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 eleven media GmbH
eleven media publishing
Otto-Hahn-Str. 9a
D-97230 Estenfeld
E-Mail: d.gemeinhardt@eleven-media.com
Telefon: 0 93 67 / 98 58 89

© 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 Datenbanken ohne Zustimmung der Redaktion unzulässig.

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

Inhaltsverzeichnis



New Super Mario Bros. Wii



Need For Speed: Nitro



Call of Duty:
Modern Warfare



Assassin's Creed II:
Discovery

Index

- 02 Editorial / Impressum
- 03 Inhaltsverzeichnis

Live

- 04 Die Redaktion
- 05 NMag-Weihnachtsgewinnspiel
- 08 Wii-News
- 09 DS-News

View

- 10 View compact
- 11 Interview Tatsunoko vs. Capcom
- 13 Interview SEGA & Sonic All-Stars Racing

Test

- 15 Test compact
- 16 Zelda Spirit Tracks DS
- 20 New Super Mario Bros. Wii Wii
- 23 Pro Evolution Soccer 2010 Wii
- 25 Rabbids Go Home Wii
- 27 Wii Fit Plus Wii
- 29 Resident Evil: The Darkside Chronicles Wii
- 31 Call of Duty: Modern Warfare Wii
- 33 Muramasa: The Demon Blade Wii
- 34 Need For Speed: Nitro Wii
- 35 Dragonball: Revenge of King Piccolo Wii

- 36 Harvest Moon: Baum der Stille Wii
- 37 Tony Hawk: Ride Wii
- 38 Shaun White Snowboarding:
World Stage Wii
- 39 RTL Winter Sports 2010 Wii
- 40 Academy of Champions Wii
- 41 Bakugan: Spieler des Schicksals Wii
- 42 Rock Band 2 Wii
- 43 Band Hero Wii
- 44 U-Sing Wii
- 45 Tales of Symphonia:
Dawn of the New World Wii
- 46 Kingdom Hearts 358/2 Days DS
- 48 Call of Duty:
Modern Warfare Mobilized DS
- 49 C.O.P.: The Recruit DS
- 50 Need For Speed: Nitro DS
- 51 Assassin's Creed II: Discovery DS
- 52 Naruto Shippuden Ninja Council 3 DS
- 53 LostWinds:
Winter of the Melodias WiiWare
- 54 Super Return of the Jedi VirtualConsole
- 55 Bomberman Blitz DSiWare

Plus

- 56 Hardware-Special
- 60 Emils Kuriositätenkabinett
- 61 Unsere Partner / Vorschau

**Hol dir den
NMag - Newsletter!**



Die Redaktion

Herzlich Willkommen bei Merry XMAS alá NMag. Dieses Jahr sind wir drauf und dran ein wundervolles und atemberaubendes Weihnachtsfest vorzubereiten. Natürlich bedeutet das auch harte Arbeit, viel Schweiß und jede Menge Zeitaufwand, doch das Ergebnis wird sich (hoffentlich) sehen lassen. Wer welche Aufgabe erledigt, delegiert oder verpennt könnt ihr nun mit euren eigenen Augen lesen!



Harald Wicht

Nanu?! Ist es denn schon wieder soweit? Weihnachten steht vor der Tür und da muss ich mich doch direkt in die Küche stellen und an das Plätzchenbacken ranmachen. Mal sehen: Zimtsterne, Vanillekipferl, Chocolate-Chip-Cookies, Lebkuchen, Marmeladenplätzchen, Marzipan-Rum-Ecken und Spritzgebäck. Ohje... Wo soll ich da nur anfangen? Selbstverständlich mit dem Teig, aber ob ich bis Weihnachten mit der ganzen Vielfalt an Leckereien fertig werde ist sehr fraglich. Und nun ist auch kein Mehl mehr da!!! Okay, okay. Harry beruhig dich. Eric kannst du schnell einkaufen gehen? Bei der Gelegenheit könntest du dich auch gleich noch wegen Geschenken umschauen.

Als ob ich mit dem Testen der Neuerscheinungen nicht schon genug Überstunden schiebe, werde ich dir diesen Wunsch natürlich nicht abschlagen. Für die Geschenke wird sich nebenbei bestimmt auch etwas Zeit finden. Bestraft mich aber bitte nicht, wenn ich euch das falsche „Meine Tierarztpraxis“ kaufe. Bei vielen unterschiedlichen Versionen, kann man sich da leicht vertun. Bis Weihnachten werde ich aber alles erledigen können, darauf könnt ihr euch verlassen! Wer kümmert sich eigentlich um den Weihnachtsbaum?



Eric Ebelt



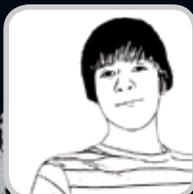
Emanuel Liesinger

Also für mich brauchst du nichts zu besorgen. Spätestens wenn der Weihnachtsmann erfährt, dass ich seine Elfen in meiner Gewalt habe, wird er mich mit Geschenken überschütten – Muahaha! Das bringt mich auf die Idee, das ich den Weihnachtsmann doch gleich ersetzen könnte... Style Boutique für alle! Nur die, die sich eine Playstation zu Weihnachten gewünscht haben bekommen einen großen, viereckigen Stein. Mal sehen wer den Unterschied merkt. Bis dahin kann ja unser Robert im Wald einen Baum wildern!

Wildern würde ich nicht sagen. Wir „borgen“ einen Tannenbaum – und geben ihn dann nach Weihnachten in vertrockneter Form an Mutter Natur zurück. Also auf in den Wald zum fröhlichen Fällen! Der Kettensägen-Controller macht sich dabei besonders gut, auf Empfehlung des Mehlsack-Monsters aus Resident Evil. Auf dem Weg zum Baum der Wahl sind mir auch zwei Schneehasen über den Weg gelaufen – die sind aber beim Anblick meiner Kettensäge schneller davon gehoppelt als ich „HoHoHo“ sagen konnte. Dabei wäre das so ein schönes Dessert gewesen, besonders für den Marcus... Nun ja – zumindest der Baum sieht wunderschön aus. Björn du alter Künstler, zeig uns nun mal was von deinen Deko-Skills!



Robert Rabe



Björn Rohwer

„Meine Deko-Skills sind schon gewaltig – wirst schon sehen. Jetzt wo du uns endlich unseren Baum besorgt hast, kann es ja losgehen. Also schnell nochmal die Checkliste durchgehen: Weihnachskugeln? Check! – Strohsterne? Check! – Kerzen? Nee, da fackeln uns bei dem Chaos noch der Baum und – viel schlimmer – die ganzen „Meine Tierarztpraxis“-Titel ab... also doch lieber eine Lichterkette! – kitschige Hello Kitty Plüschanhänger? Da wird sich der Harry sicher freuen! Eigentlich wars das ja schon. Wobei... Vielleicht besorg ich doch noch ein paar Schneehasen, die sind ja Robert eben durch die Lappen gegangen. Sonst kommt ja gar keine Stimmung auf! Naja, ich mach mich dann mal auf den Weg und sing munter meine Weihnachtslieder. „I’m dreaming of a white Christmas...“



NMag-Weihnachtsgewinnspiel

58 Preise im Wert von über 2000€.
Die Bescherung dieses Weihnachten wird fast so fett wie die Weihnachtsgans!

Viele von euch halten uns schon seit langen Jahren die Treue. Als kleines Dankeschön für euer Vertrauen veranstalten wir in Zusammenarbeit mit vielen Herstellern ein großes Weihnachtsgewinnspiel! Wir hoffen, bei vielen unserer lieben Leser für einen reicher gedeckten Weihnachtsbaum sorgen zu können.

Alles, was ihr zur Teilnahme tun müsst, ist entweder **bei Facebook Fan vom NMag** zu werden, indem ihr auf unserer Facebook-Seite „Fan werden“ anklickt, oder **NMag bei Twitter** zu folgen. Unter allen Fans und Followern werden die Preise dann verlost. Ihr werdet dann direkt über die jeweilige Plattform benachrichtigt.

Von der Teilnahme ausgeschlossen sind wie immer Mitarbeiter des NMag, Mitarbeiter der teilnehmenden Publisher, durch Glühwein angeheiterte Weihnachtselben sowie Angehörige der genannten Personenkreise. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Wir wünschen fröhliche Weihnachten und viel Glück!



5x Musikpaket bestehend aus U-Sing Wii und DJ Star DS



3x Bakugan Battle Brawlers Wii



3x Bakugan DS



3x Bakugan Naga-Collector Ball



2x Ghostbusters DS



1x Dragonball Origins DS



1x Asterix bei den Olympischen Spielen DS



1x Klonoa Wii



4x Ghostbusters Merchandise Paket mit T-Shirt, Schlüsselanhänger, Visitenkartenetui und Schleim

2x Ghostbusters „Carrying Case“ für DS



UBISOFT™



3x Goodie-Paket mit und von den verrückten Rabbids. Unter anderem mit T-Shirt, Masken und Kalender.

RTL
INTERACTIVE



3x RTL Winter-sports 2010 Wii mit hochwertigem Kaffeebecher



2x Scribblenauts DS inkl. Mütze und Schreibblock



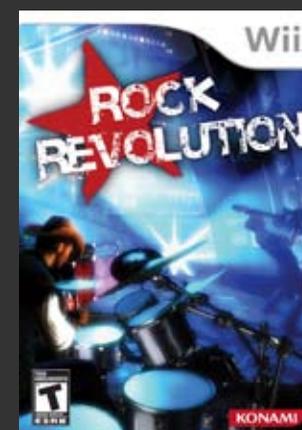
2x Touchmaster 3 DS inkl. Schreibblock



SEGA®



KONAMI



1x Rock Revolution Wii mit coolem Konami-Merchandise (T-Shirts, Lanyards etc.)

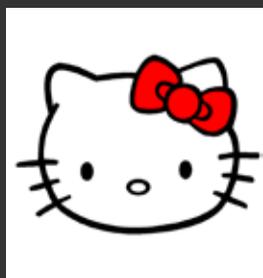


10x Mario & Sonic-Set bestehend aus Lanyard, Aufkleber, Stylus.

bigben
interactive



1x Gina-Lisa Powershopping DS



1x Hello Kitty Rucksack DS



1x DS Zubehörpack „So Lollipop“



Nintendo®



1x Professor Layton und die Schatulle der Pandora DS



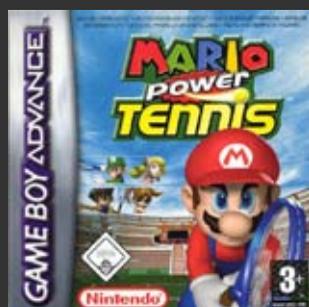
1x Naruto: Ninja Council 2 DS



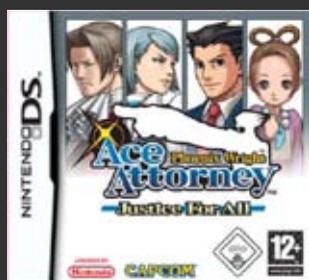
1x Pokemon Mystery Dungeon Team Rot GBA mit New Super Mario Bros. Schlüsselanhänger



1x Pokemon Ranger: Finsternis über Almia DS



1x Mario Power Tennis GBA



1x Ace Attorney Justice For All DS



1x NES Classics GBA mit New Mario Bros. Schlüsselanhänger



1x Pokemon Smaragd Edition GBA mit New Super Mario Bros. Schlüsselanhänger



1x Medieval Games Wii



1x Wheelspin inkl. Wii-Wheel

Gewinner TMNT-Gewinnspiel



Im letzten Monat haben wir in Zusammenarbeit mit Ubisoft ein Gewinnspiel zu den „Teenage Mutant Ninja Turtles“ durchgeführt. Das Leibgericht der Ninja Turtles ist natürlich Pizza!

Die glücklichen Gewinner sind:

Bernd D. Rottler aus Siegen,
Michael Mair aus Stadtbergen,
Karin Kammereck aus Augsburg,
Marc Wunsch aus Triberg,
Peter Scheler aus Haselbach,
Markus Heerdt aus Steinfurt,
Holger Foltz aus Ludwigshafen

Wir bedanken uns bei allen Teilnehmern fürs Mitmachen!

Werde NMag-Fan auf Facebook

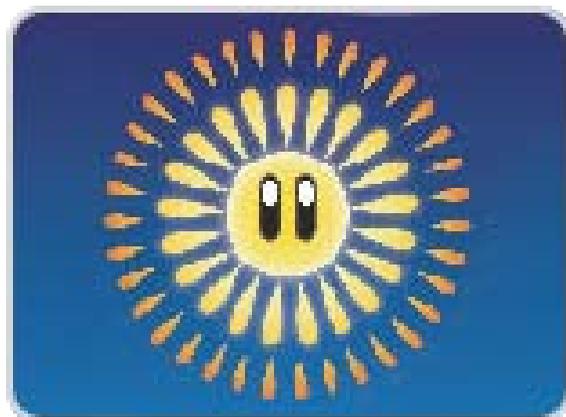


Follow NMag_de on twitter

Wii-News

powered by **NINTENDO WiX**

„Nintendowiix.net“ liefert täglich aktuelle Informationen rund um Nintendos weiße Konsole und fasste die wichtigsten Meldungen des vergangenen Monats für euch zusammen.



In Kürze wird in Europa auf der Virtual Console wieder ein **Hanabi-Festival** starten, in dessen Rahmen auch der N64-Klassiker *Ogre Battle 64* erscheinen wird, dessen baldiges Erscheinen auf dem Download-Service das australische OFLC durch eine Altersprüfung öffentlich gemacht hat.

The Legend of Zelda für Wii wird Wii MotionPlus zur 1:1-Steuerung benutzen und außerdem anders aufgebaut sein als die Vorgänger. Aonouma, Miyamoto und Co. haben eigenen Angaben nach das Schema „Dungeon, Oberwelt, Dorf, Dungeon“ etwas aufgefrischt. Wie genau es jetzt aussieht, ist noch unklar, und neue Infos dürfe man erst zur E3 erwarten.

Auf WiiWare gibt es erstmals kostenlose Demo-Versionen zum Anspielen von neuen Titeln. Bisher sind fünf davon vorhanden, die bei den Vollversionen anscheinend auch schon zu besseren Verkaufszahlen geführt haben und Nintendo deswegen zu einer Ausweitung des Testprogramms animieren könnten.



Capcom bringt die DS-Abenteuerreihe **Phoenix Wright** auch für WiiWare. Teil 1, 2 und 3 erscheinen Anfang des nächsten Jahres bei uns – es handelt sich um direkte Portierungen vom DS mit leicht abgewandelter Steuerung.



Gleich mehrere Gerüchte besagen, dass Warner Bros. Interactive im nächsten Jahr einen zweiten Teil von **Scribblenauts** auf den Markt bringen könnte. Und zwar nicht nur für Nintendo DS, sondern auch für Wii und den PC.



EA ist enttäuscht von den Verkaufszahlen seiner großen Titel dieses Jahres auf Wii: Besonders **Dead Space Extraction** habe nicht den erhofften Erfolg gebracht. Als Konsequenz will EA nun zahlenmäßig weniger Spiele entwickeln, sich zukünftig besser mit Nintendo abstimmen und eine ausführliche Fehleranalyse durchführen.



Nintendo bringt das im Oktober 2008 erstmals gezeigte Action-Spiel **Dynamic Slash** im Februar unter dem Namen **Zan-geki no Reginleiv** in Japan auf den Markt. Der Spieler darf mit Wii MotionPlus oder dem Classic Controller in einem epischen Fantasy-Krieg gegen Riesen und Giganten antreten, Magie benutzen und in den Körpern von Göttern namens Frey und Freya spielen.



HOME



DS-News

powered by **PLANET DS.DE**

Brandheiße News für Freunde des „Dual Screens“ liefert wie gewohnt unser Partner „PlanetDS.de“, welcher als deutsche Hauptquelle aktueller Nintendo DS-Informationen fungiert.



Ein Grund mehr, die Wi-Fi-Funktion zu nutzen: **Phantasy Star Zero** lädt ein in Segas Online-Welt, die am 12. Februar in Europa eröffnet wird. Wesentlich früher, als man dachte! Passend dazu zeigte man einen frischen Trailer.



Die Größe ist doch entscheidend: Laut Nintendo wird der **DSi XL** im 1. Quartal 2010 in Europa erscheinen. Das Gerät bietet um 20% größere Screens als seine Vorgänger, längere Akkulaufzeit und andere Mini-Neuerungen. Technisch auf dem gleichen Stand, soll das Handheld-Update mit drei vorinstallierten Spielen und in den Farben Dark Brown, Wine Red und Natural White erscheinen.



Segas Kultigel hat noch nicht ausgedient, denn mit **Sonic Classic Collection** sind die ersten vier Evergreens auf einer Cartridge vereint. Man geht von März 2010 als Release aus, eine offizielle Bestätigung fehlt leider noch.



Aller guten Dinge sind... fünf!? Der sympathische Rätsel-Professor bekommt noch ein Sequel spendiert. Übersetzt wohl **Professor Layton und die Maske der Wunder**, wird der Genre-Hype im Herbst des nächsten Jahres gebracht – wie immer zuerst in Japan.



Eines der beliebtesten DS-Adventures aus dem Hause CING wird fortgesetzt. Wieder in der Schnüffler-Haut von Kyle Hyde spielt ihr diesmal im Los Angeles der 1980er. **Last Window** soll das Abenteuer heißen, das schon Anfang 2010 in Japan erscheint.



Bald lässt sich noch ein alter Zeitgenosse blicken: **Lufia DS**, auch mit dem Untertitel „Estpolis“ versehen. Der Titel ist ein aufwendiges Remake des Action-RPGs Lufia II. Einen ersten Trailer seht ihr auf PlanetDS.de!



view compact

- 11 [Interview](#) Tatsunoko vs. Capcom
- 13 [Interview](#) SEGA & Sonic All-Stars Racing



twitter

follow us on twitter

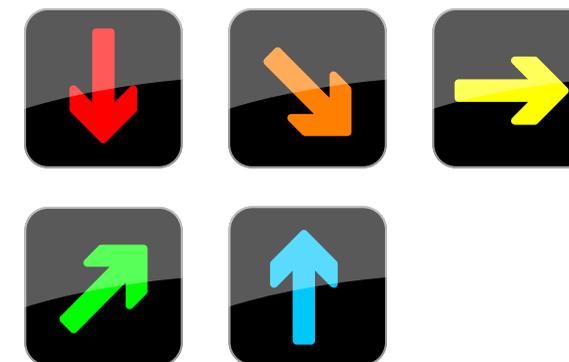
facebook

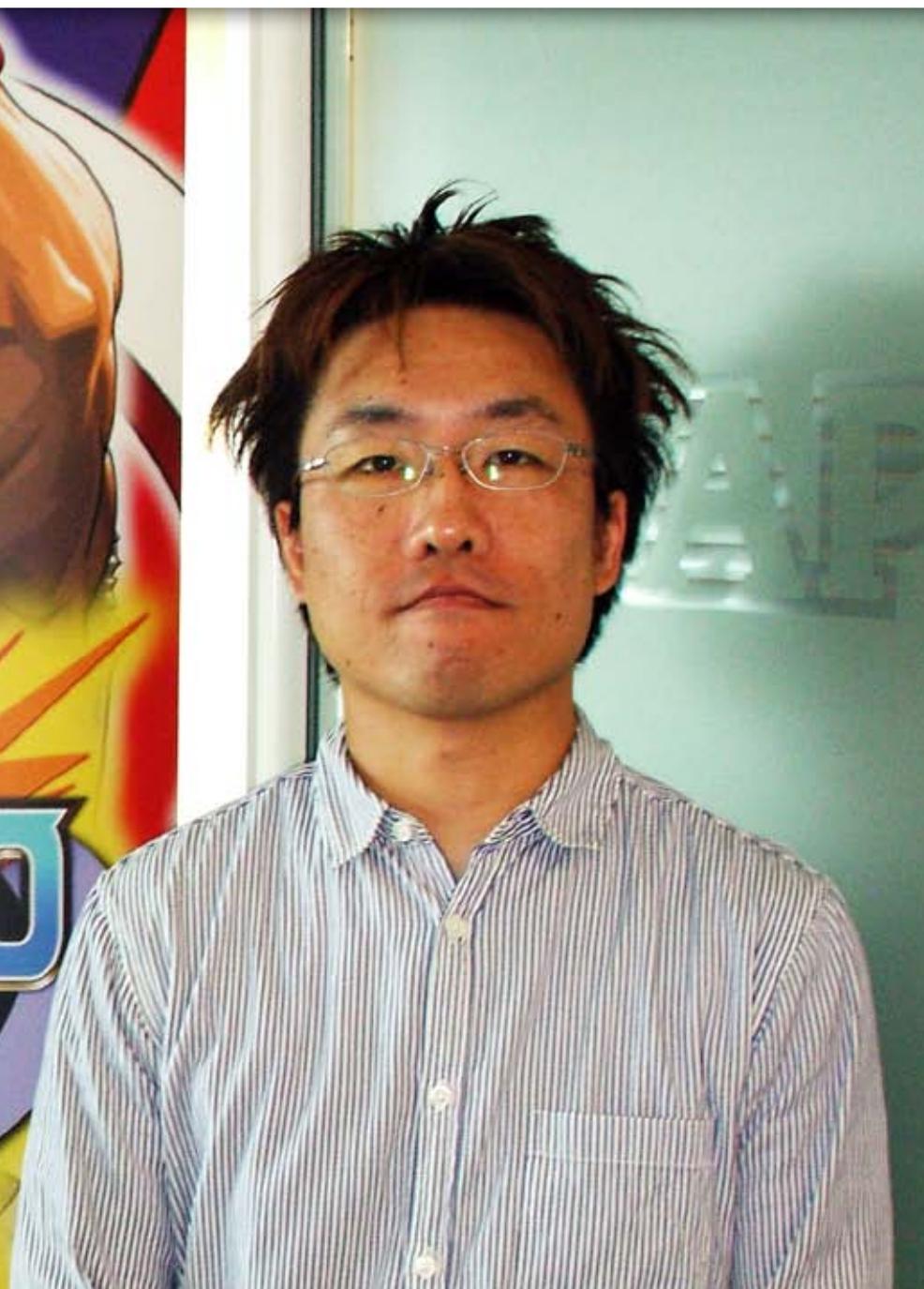
Werde Fan von NMag auf facebook

Kommentieren · Gefällt mir

So beurteilen wir

Während jeder Test bei uns in einer Zehnerskala bewertet wird, geben wir euch für jede Vorschau eine Pfeilwertung in einer Fünferskala. Dabei kann man den Pfeil zur Seite mit einer ungefähr erwarteten Wertung von 4,5 bis zu sechs Punkten gleichsetzen, beziehungsweise kann man sich auch grob an den Farben der einzelnen Wertungen orientieren. Je nach dem wie sich der Pfeil dann kippt und die Farbe ändert, erwarten wir eine bessere oder schlechtere Wertung für dieses Spiel. Ob die Wertung im Endeffekt auch so aussehen wird, wie wir es vorhersagen, können wir euch zwar nicht versprechen, aber wir können euch meist schon im voraus vor groben Fehlkäufen bewahren, eure Freude auf ein Spiel schüren und vielleicht dem ein oder anderen Entwickler noch Verbesserungsmöglichkeiten darlegen. Wie die Bewertung unserer Tests funktioniert, findet ihr auf der Vorschaltseite zu unserer Testrubrik.





Nachgefragt: Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

Gute Prügelspiele sind auf Wii Mangelware. Doch Anhänger des Genres dürfen sich freuen: Eine echte Perle kommt nun aus dem fernen Osten zu uns. Wir haben mit dem Producer, Ryoto Niitsuma, gesprochen.

NMag: Zu Beginn des nächsten Jahres können europäische Wii-Spieler endlich Hand an das heiß erwartete „Tatsunoko vs. Capcom“ legen. Was ist für Dich das Highlight im Spiel? Und welche Features haben die japanischen Fans, die sich schon länger um die Wette prügeln können, am meisten gemocht?

Ryota Niitsuma: Unser Beat'em Up hat alles, was ihr von einem erstklassigen Spiel erwarten würdet: eine ausgeklügelte Spielbalance, atemberaubende Effekte, eine eingängige Steuerung und vieles mehr. Bei den japanischen Spielern kam vor allem die vereinfachte Steuerung, die nach wie vor fantastische Moves erlaubt, sehr gut an. Die Anhänger von „Tatsunoko“ unter ihnen freuten sich natürlich besonders darüber, ihre Helden in einem 3D-Spiel steuern zu können.

NMag: Seit dem Japan-Release des Titels ist mehr als ein Jahr ins Land gegangen. Habt ihr dem Spiel Zusatzinhalte beigefügt? Wenn dem so ist, welche?

Ryota: Nun, wir haben sogar eine ganze Menge hinzugefügt! Zuerst haben wir ein paar neue Charaktere eingebaut um uns daraufhin ganz der Implementierung von Online-Kämpfen via „WiFi-Connection“ widmen zu können. Als Sahnehäubchen haben wir den Bonusspielen, die in Japan bereits super ankamen, westlichen Feinschliff verliehen. Für den Release in Europa standen all diese Dinge bei den Fans ganz oben auf der Wunschliste. Wir hoffen, es wird euch gefallen!



NMag: Auf der „gamescom“ haben wir „Tatsunoko vs. Capcom“ mit einem Arcade-Stick gespielt. Wir finden, dass sich diese Steuerung sehr gut angefühlt hat. Plant ihr ein Bundle für den Release hierzulande?

Ryota: Wir schauen im Moment, was sich da machen lässt – geduldet euch noch ein wenig mehr und es gibt finale Infos.

NMag: Lass uns über die Technik sprechen. Das Spiel bietet Explosionen und animierte Hintergründe, wie man sie auf Wii nur sehr selten sieht. Habt ihr eine bestimmte Engine verwendet? Und was denkst du im Bezug auf deine Erfahrungen über das auf Wii machbare Grafkniveau?

Ryota: In Sachen Grafik haben wir keine besondere Engine verwendet. Alles, was ihr seht, ist mit Hilfe von Nintendos Development Kit entstanden. Nichtsdestotrotz ist das Endprodukt das Ergebnis der großartigen Ideen und exzellenten Zusammenarbeit zwischen Publisher Capcom und Entwickler Eighting, die allerhöchste Ansprüche an die Produktion hatten. Wie man an „Tatsunoko vs. Capcom“ sieht, ist es mehr als nur möglich ein visuell fantasti-

sches Spiel für Wii zu machen. Einzig wichtig ist, dass man die Hardware versteht und weiß, wie man das meiste aus ihr herausholen kann.

NMag: Zum Abschluss würden wir gern noch wissen, mit welchem Kämpfer du persönlich am liebsten in den Ring steigst?

Ryota: Ich selbst spiele am liebsten mit Ryu von Capcom und „Ken the Eagle“ von Tatsunoko. Die beiden waren sozusagen die „Basischaraktere“ und alle anderen Kämpfer basieren mehr oder minder auf ihnen. Aus diesem Grund habe ich sehr viel Zeit mit ihnen verbracht und fühle mich daher sehr verbunden.

NMag: Herzlichen Dank für deine Zeit!

Robert Rabe ■ ■ ■

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars



Publisher	Eighting
Entwickler	Capcom
Genre	Beat'em Up
Termin	29. 01. 2010
Weblink	offizielle Website



Nachgefragt: Sonic & SEGA All-Stars Racing

Die Entwickler von SUMO Digital plaudern von Fahrerenthüllungen, der Zusammenarbeit mit japanischen Entwicklern und warum es kein „Mario Kart“ mit Sonic sein soll – urteilt selbst!

NMag: Vor ein paar Jahren erschien „SEGA Superstar Tennis“. Dieses Jahr dürfen sich Wii-Spieler auf „All-Stars Racing“ freuen. Wie seid ihr darauf gekommen, euch an die Entwicklung dieses Titels zu machen? Ist es geplant, „SEGA All-Stars“ als Reihe ähnlich den Mario-Sportspielen aufzubauen?

Travis Ryan: Ich persönlich schwärme immer noch von „OutRun 2“. Mir zaubert es einfach ein breites Grinsen aufs Gesicht, wenn ich Spiele dieser Art spiele. Die Verknüpfung von bekannten Charakteren und Arcade-Gameplay war der rote Faden, der sich durch die ganze Entwicklung gezogen hat. In der Konzeptionsphase haben wir mit vielen Ansätzen experimentiert – sogar Sonic auf Schusters Rappen. Allerdings hat uns das nicht wirklich glücklich gemacht, sodass wir immer wieder zum klassischen Ansatz zurückgekehrt sind. Die „All-Stars“-Reihe ist noch sehr jung, aber es gibt zig Ideen im Team, die nach Umsetzung schreien. Da sowohl wir als Entwickler als auch die Leute vorm Schirm Spaß mit den Spielen haben, ist momentan alles in der Richtung vorstellbar.

NMag: Die unvermeidbare Frage: Inwiefern unterscheidet sich „Sonic & SEGA All-Stars Racing“ von anderen Fun-Racern?

Travis: „All-Stars Racing“ ist ein Fun-Racer, der viel Wert auf Drifts, Boosts, den Einsatz von Waffen und Power-Ups legt, um sich an die Spitze des Fahrerfeldes zu setzen. Jeder Charakter hat ein eigenes Fahrzeug. ▶

Dadurch begegnet ihr beim Spielen Autos, Trucks, Motorrädern und Flugzeugen – das gibt es so in keinem anderen Fun-Racer.

Jeder Charakter hat außerdem seinen eigenen „All-Star-Move“ – eine Spezialattacke, die Spielern am Ende des Feldes dabei hilft, sich ins Fahrerfeld zurückzuschlagen. Ursprünglich waren diese Moves nicht vorgesehen. Aber die japanischen Teams waren von den schon in „Superstar Tennis“ verwandten Moves so angetan, dass sie auch den Sprung in unseren Racer geschafft haben.

NMag: Im Spiel sehen wir alle möglichen SEGA-Figuren. Gab es dadurch eventuelle Auflagen, sodass eure Freiheit eingeschränkt war?

Travis: Als wir die Grundzüge des Spiels geklärt hatten, haben wir eine Art Wunschzettel geschrieben mit allen Dingen, die wir im Spiel haben wollten: Charaktere, Level, Soundeffekte und Musik. Dann haben wir unsere sieben Sachen gepackt und ein SEGA-Studio in Japan nach dem anderen abgeklappert, um unsere Ideen vorzustellen. Die Zusammenarbeit lief wirklich wunderbar und wir wurden bestens unterstützt, sogar mit einigen noch nicht bekannten Überraschungscharakteren!

NMag: „Mario Kart Wii“ bietet unterschiedlichste Steuermethoden. Für was habt ihr euch entschieden?

Travis: Wir wissen natürlich, dass es unfassbar viele „Mario Kart“-Fans gibt – ich bin ei-

ner von ihnen! Beim Nachforschen haben wir herausgefunden, dass jede Steuerungsmethode eine beträchtliche Anhängerzahl hat. Daher unterstützen wir sowohl Wii Wheel-, Nunchuk-, als auch Classic Controller-Steuerung.

NMag: Auf der gamescom habt ihr uns von einem 4-Spieler-Onlinemodus erzählt. Wie sieht es damit aus?

Travis: Genauso wie damals! Wir haben einen Split-Screen-Modus für vier Spieler vor einer lokalen Konsole, als auch Online-Modi. Dort kann mit Freunden, Unbekann-

ten oder im Kampf gegen die Uhr gespielt werden.

NMag: Für die Fans: Wie sieht es mit „ToeJam & Earl“ aus?

Travis: Als großer TJ&E-Fan würde ich es toll finden, wenn das Duo mit seinem Righteous Rapmaster Rocketship antritt und Funk-O-Tron Beats und Erdlinge auf ahnungslose Feinde loslässt! Wer weiß, was noch passieren kann, wenn den Leuten das Spiel gefällt.

NMag: Viel Erfolg beim Feinschliff!
Robert Rabe & Emanuel Liesinger ■ ■ ■



Sonic & SEGA All-Stars Racing



Publisher	SEGA
Entwickler	SUMO Digital
Genre	Fun-Racer
Termin	Anfang 2010
Weblink	offizielle Website

Test compact

- 16 Zelda Spirit Tracks DS
- 20 New Super Mario Bros. Wii Wii
- 23 Pro Evolution Soccer 2010 Wii
- 25 Rabbids Go Home Wii
- 27 Wii Fit Plus Wii
- 29 Resident Evil: The Darkside Chronicles Wii
- 31 Call of Duty: Modern Warfare Wii
- 33 Muramasa: The Demon Blade Wii
- 34 Need For Speed: Nitro Wii
- 35 Dragonball: Revenge of King Piccolo Wii
- 36 Harvest Moon: Baum der Stille Wii
- 37 Tony Hawk: Ride Wii
- 38 Shaun White Snowboarding: World Stage Wii
- 39 RTL Winter Sports 2010 Wii
- 40 Academy of Champions Wii
- 41 Bakugan: Spieler des Schicksals Wii
- 42 Rock Band 2 Wii
- 43 Band Hero Wii
- 44 U-Sing Wii
- 45 Tales of Symphonia: Dawn of the New World Wii
- 47 Kingdom Hearts 358/2 Days DS
- 48 Call of Duty: Modern Warfare Mobilized DS
- 49 C.O.P.: The Recruit DS
- 50 Need For Speed: Nitro DS
- 51 Assassin's Creed II: Discovery DS
- 52 Naruto Shippuden Ninja Council 3 DS
- 53 LostWinds: Winter of the Melodias WiiWare
- 54 Super Return of the Jedi VirtualConsole
- 55 Bomberman Blitz DSiWare

- 8.5
- 9.0
- 8.5
- 7.0
- 8.0
- 9.0
- 8.5
- 8.0
- 7.0
- 7.5
- 6.5
- 7.0
- 8.0
- 6.5
- 6.5
- 6.0
- 9.0
- 8.0
- 2.5
- 7.0
- 8.0
- 7.0
- 5.5
- 6.0
- 6.5
- 2.5
- 8.0
- 9.0
- 8.0



Tony Hawk: Ride



Rabbids Go Home



Rock Band 2

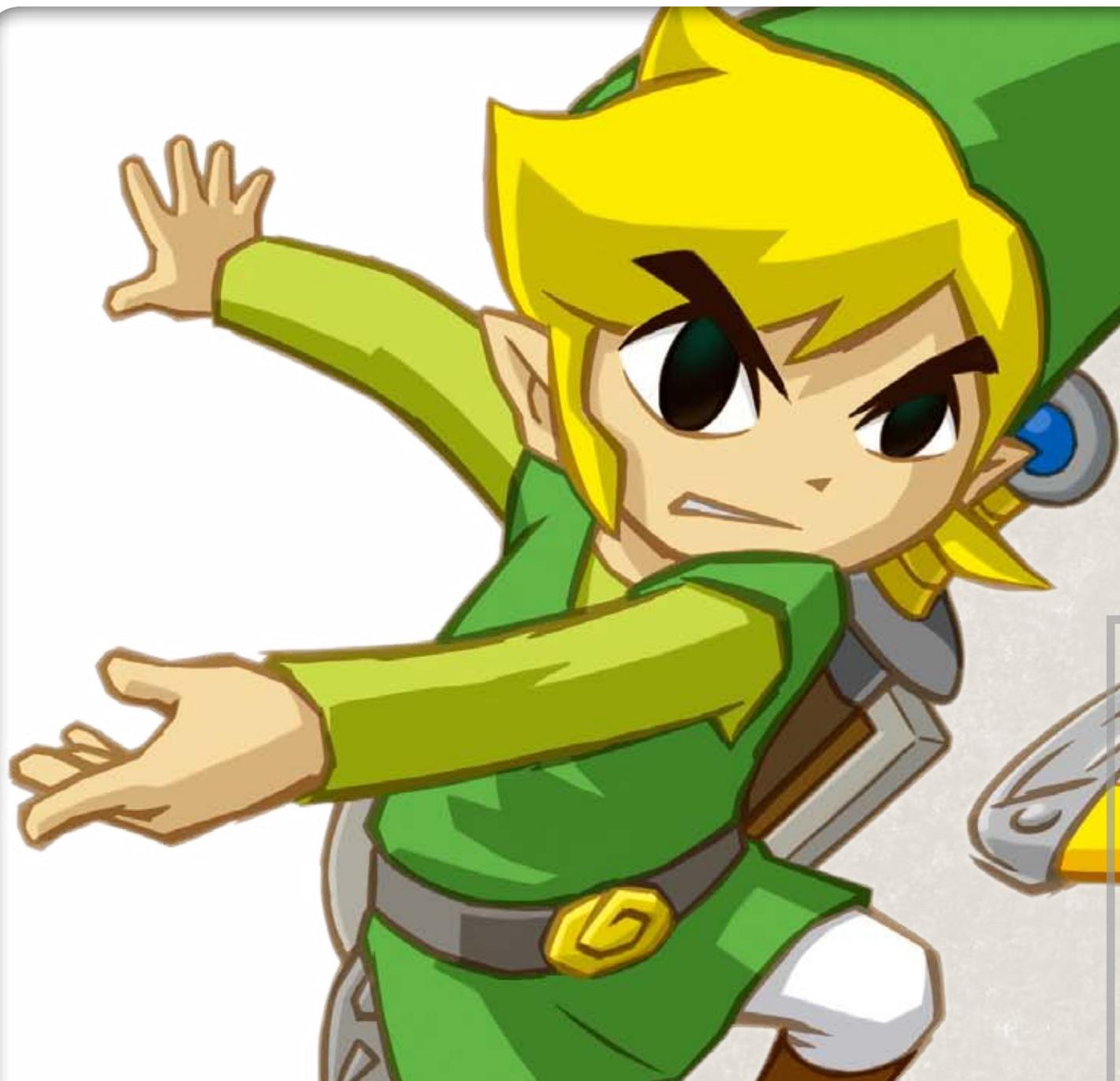


Resident Evil

Wie wir testen

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.





Zeit für ein Duell!

Im Duell-Modus erwartet euch leider kein groß ausgelegtes Abenteuer, wie es im Hauptspiel der Fall ist. Mit bis zu drei Mitspielern schlüpft ihr in die Rolle einer von vier Link-Figuren und müsst (ohne mit einem Schwert bewaffnet zu sein) gegen eure Freunde (oder Feinde) antreten. Ziel des Duell-Modus ist es, so viele Force-Kristalle wie möglich zu erhaschen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Der Clou an der

ganzen Sache: Sobald ihr von einem Phantom getroffen werdet oder in eine Grube fällt, verliert ihr die gesammelten Klunker. Diese können von anderen Mitspielern anschließend wieder eingesammelt werden. Kurzzeitig kann der Multiplayer-Modus motivieren – wer allerdings auf „echte Duelle“ zwischen mehreren Gegenspielern gewartet hat, wird leider enttäuscht.



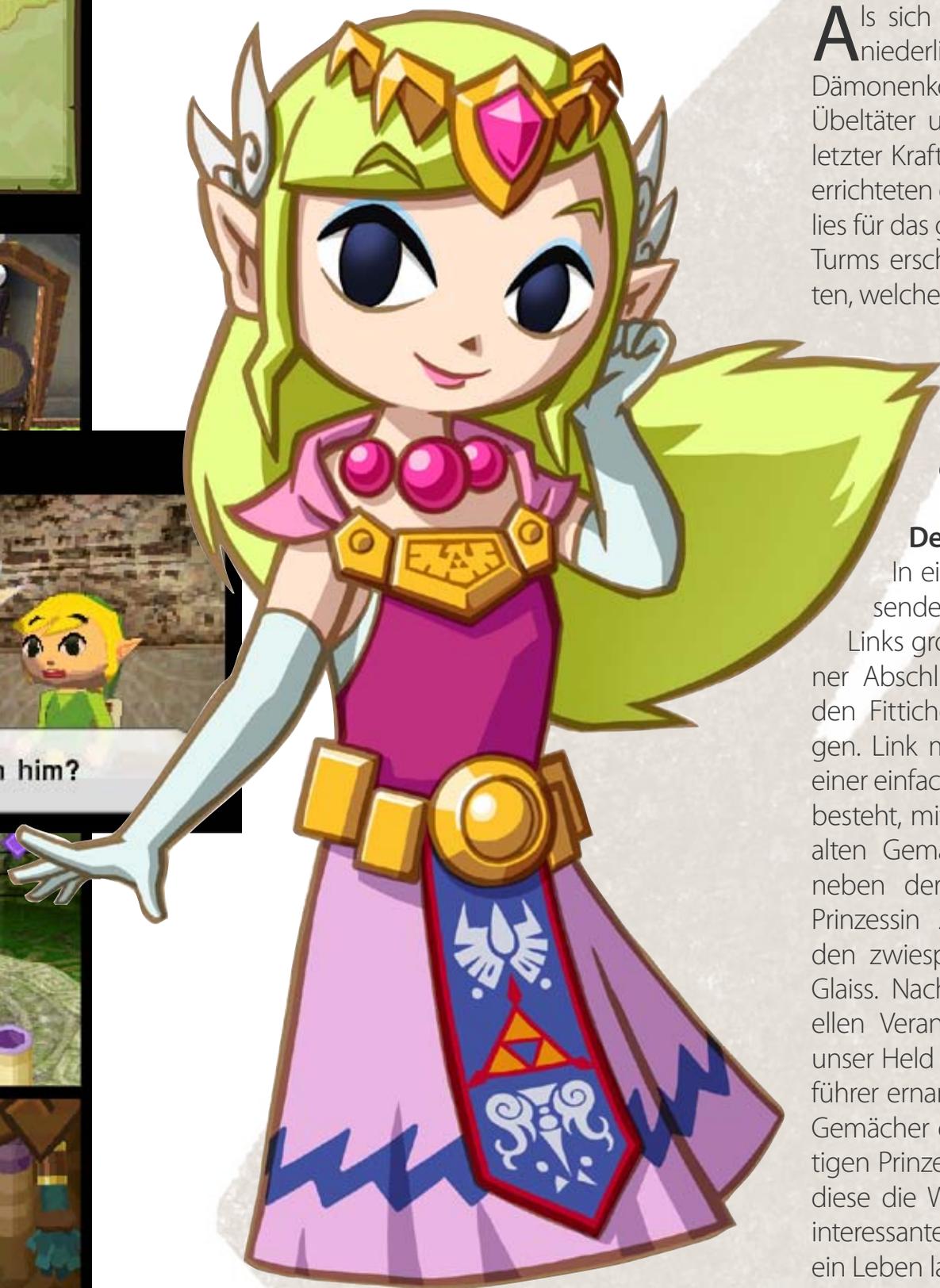
The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Kleine Jungs haben in der Regel drei markante Berufswünsche. Feuerwehrmann, Astronaut oder Lokomotivführer. Link, der Held aus dem Lande Hyrule, hat sich für letzteren Job entschieden.





...Me? Go with him?



Als sich die ersten Lebewesen in Hyrule niederließen, tauchte auch ein bössartiger Dämonenkönig auf. Ein Kampf zwischen dem Übeltäter und den Göttern entbrannte. Mit letzter Kraft konnten sie ihn bezwingen und errichteten einen Turm, welcher fortan als Verlies für das gebannte Böse diente. Abseits des Turms erschufen die Götter gigantische Ketten, welche das Gebäude im Boden verankerten. Auch heute noch bedecken die Ketten das Land. Die Rede ist von den Eisenbahnschienen, welche jeden Ort in Hyrule miteinander verbinden.

Der erste Arbeitstag

In einem Küstenort, welcher den passenden Namen Prologia trägt, beginnt Links großes Abenteuer. Es ist der Tag seiner Abschlussprüfung. Diese wird er unter den Fittichen seines Ausbilders Ferro ablegen. Link meistert die Aufgabe, welche aus einer einfachen Fahrt zum Schloss von Hyrule besteht, mit Bravour. In den alten Gemäuern trifft Link neben der bezaubernden Prinzessin Zelda auch auf den zwiespältigen Minister Glaiss. Nach der zeremoniellen Veranstaltung, in der unser Held zum Lokomotivführer ernannt wird, schleicht sich Link in die Gemächer der Adligen. Wie das bei blaublütigen Prinzessinnen nun einmal so ist, finden diese die Welt außerhalb des Schlosses viel interessanter. Wer möchte denn auch gerne ein Leben lang eingesperrt bleiben?

Schwarze Magie

Nach erfolgreicher Flucht aus dem Schloss machen Zelda, Ferro und Link einen Ausflug zum Turm der Götter. Doch während der Fahrt verschwinden urplötzlich die Schienen und der Zug entgleist. Dass da etwas nicht stimmt, weiß Link schon bevor Minister Glaiss mit seinem Handlanger auftaucht. Link wird fast bewusstlos geschlagen und Ferro versucht die Prinzessin zu beschützen, doch gegen die böse Macht kann er nichts ausrichten. Als dann auch noch der Turm in vier Stücke gespalten und Zeldas Körper von ihrem Geist getrennt wird, ist eines klar: Die Auferstehung des Dämonenkönigs steht kurz bevor und für Link hat der erste, härteste und wohl längste Arbeitstag gerade erst begonnen.

Traumpaar

Als Link im Schloss zu sich kommt, traut er seinen Augen nicht. Zeldas Geist schwebt vor ihm und bittet ihn um Hilfe. Gemeinsam beschließen sie, dass Böse aufzuhalten. Neben der Lokomotive handelt es sich hierbei nämlich erneut um ein zentrales Spielelement. Hilft euch Zelda in den regulären Verliesen nur mit intelligenten Hilfestellungen weiter, so kommt der Prinzessin im Turm der Götter eine größere Bedeutung zuteil. Sobald ihr dort drei Lichttropfen gesammelt habt, könnt ihr einen Phantom-Gegner hinterrücks attackieren und somit lähmen. Diese Gelegenheit kann die Schönheit in Geisterform nutzen und in die eiserne Rüstung schlüpfen. Fortan könnt ihr

Zelda übernimmt in „Spirit Tracks“ eine große Rolle – sie begleitet Link während des ganzen Spiels und greift ihm tatkräftig unter die Arme.

größere Bedeutung zuteil. Sobald ihr dort drei Lichttropfen gesammelt habt, könnt ihr einen Phantom-Gegner hinterrücks attackieren und somit lähmen. Diese Gelegenheit kann die Schönheit in Geisterform nutzen und in die eiserne Rüstung schlüpfen. Fortan könnt ihr

bis zum Ende des jeweiligen Spielabschnitts einen zweiten Charakter kontrollieren. Dies fällt besonders bei den Rätseln ins Gewicht, da ab sofort Teamwork gefragt ist (siehe Extrakasten unten).

Große Gegner, kleine Tempel

Die Dungeons sind wie schon bei „Phantom Hourglass“ eher klein und vor allem sehr linear aufgebaut. Ihr durchkämmt einen Raum nach dem anderen, erfreut euch an bekannter, sowie aufgefrischter Rätselkost und steht am Ende einem gewaltigen Bossgegner gegenüber. Diese werden anders als das sonstige Geschehen auf beiden Bildschirmen präsentiert. Das ist auch nötig, denn ihr habt es hier mit wahren Kolossen zu tun. Während ihr auf normale Gegner eher mühelos eindreschen könnt, erfordern die Bossgegner eine gewisse Taktik. Kleiner

Tipp für Serien-Neulinge: Das Einsetzen der in den Dungeons gefundenen Gegenstände bewirkt oft Wunder!

Innovative Item-Einbindung

Neben den altbewährten Gegenständen - wie dem Bumerang - hat Nintendo dieses Mal besonderen Wert auf neue Objekte gelegt, welche sich nicht nur via Touchscreen-Bedienung steuern lassen. Beispielsweise findet ihr relativ zu Beginn des Spiels eine magische Panflöte. Auf dem Touchscreen zeigt ihr mit dem Stylus auf das gewünschte Röhrchen, während ihr daheim vor eurem Handheld ins Mikrofon pustet. Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, funktioniert aber nach einer kurzen Eingewöhnungsphase sehr gut. Ähnlich funktioniert auch die Luftkanone - auf dem Bildschirm gebt ihr die Richtung vor ▶

Inhaltlich erwartet den Spieler sehr viel Abwechslung. Das fängt bei innovativen Items an und endet mit kreativen Spielelementen.

Teamwork

Sobald Zeldas Geist in den leblosen Körper eines Phantoms geschlüpft ist, erhaltet ihr tatkräftige Unterstützung. Unterstützung, die vollständig auf euer Kommando hört. Während ihr Link via Stylus direkt steuert, müsst ihr für den Phantom-Ritter eine Linie zum Ziel ziehen. Gigantische Türen könnt ihr so zu zweit öffnen und so manch einem Gegner das Fürchten lehren. Während das Phantom einen feindlichen Koloss in der Front abwehrt, kann Link dem Gegner in den Rücken

fallen. Und es gibt weitere Vorteile: Wo Links Körper in einer Grube voller Lava in Windeseile verbrennen würde, macht dem Phantom Feuer nichts aus. Im Huckepack kann Link unbeschadet die andere Seite der Grube erreichen - diese und ähnliche Situationen findet ihr im Turm der Götter zuhauf. Anfangs fügt sich die Steuerung etwas mühselig in das Gesamtkonzept ein, aber nach zwei, drei gemeisterten Aufgaben habt ihr damit keine größeren Probleme mehr!





und eure Lunge freut sich erneut auf die Aufgabe, den Gegnern buchstäblich das Lebenslicht auszuhauchen.

Fahrkarte, bitte!

Apropos Arbeit: Obwohl Link keine Zeit hat um Passagiere zu transportieren und hafenweise Rubine einzusacken, kann man sich als Spieler während der Fahrt nicht einfach so zurücklehnen. Abseits der Gleise warten Felsen darauf bombardiert zu werden, freilaufende Hasen könnt ihr einfangen, Tiere durch Pfeiftöne von den Schienen jagen und Weichen stellen. Hin und wieder kommt es vor, dass euch Gegner attackieren wollen. Diese sollten schleunigst selbiges Schicksal erleiden wie das zerbombte Gestein. Vorsicht sollte aber

vor allem bei böartigen, gegnerischen Zügen gelten. Sollten beide Lokomotiven kollidieren, verliert ihr die komplette Energie und dürft die Strecke erneut fahren: Nervig!

„The Legend of Zelda“ ist zurück

Obwohl wir es schade finden, dass „Spirit Tracks“ wie sein Vorgänger nicht mit epischen Tempeln aufwarten kann, erwartet euch ein wunderbares Abenteuer für die Hosentasche. Überall in der stimmigen Spielwelt gibt es etwas zu entdecken. Abseits der

Die Dungeons fallen wie schon in „Phantom Hourglass“ kürzer und linearer aus, als das in anderen Teilen der Reihe der Fall ist.

gut strukturierten Handlung, die sich nicht nur nach dem altbewährten Prinzip „Link rettet Zelda“ richtet, gibt es eine Menge zu tun. Es gilt ein Stempelbuch zu vervollständigen, Schatztruhen in der Wildnis zu plündern oder

eure Lokomotive aufzurüsten. Grafisch erwartet euch „leider“ nur das Niveau von „Phantom Hourglass“ – akustisch hingegen ein Ohrenschmaus. „Spirit Tracks“ ist definitiv einer der großen Weihnachtstitel 2010.



Die „The Legend of Zelda“-Chronik

Als Shigeru Miyamoto vor langer Zeit in einem Interview erzählte, dass „Ocarina of Time“ das „erste“ „The Legend of Zelda“ darstellen sollte, drehten sich in den Köpfen der Fans die Rädchen. Eine inoffizielle Zeitlinie durch das „The Legend of Zelda“-Universum war geboren. Als Link in „The Wind Waker“ das überflutete Hyrule auf einem kleinen Boot unsicher machte, galt dieser Titel lange Zeit als letzter Teil der Reihe – bis „Phantom Hourglass“ 2007 erschien. Für Fans war sofort klar, dass „Phantom Hourglass“ nichts weiter als eine Fortsetzung des umstrittenen Gamecube-Hits sein konnte. In „Spirit Tracks“ gibt es einige Anzeichen dafür, dass wir einen neuen „letzten“ Teil der beliebten Spielserie aus dem Hause Nintendo in die Chronik einsetzen

können. Erstes Indiz ist der alte Greis Niko, welcher zu Beginn des Spiels Link über die alte Legende aufklärt. Links ist ein altes Foto von ihm zusehen, wie er auf dem Bord eines Schiffes posiert – die Ähnlichkeit zum Niko aus „The Wind Waker“ und „Phantom Hourglass“ ist unverkennbar. Besonders interessant fanden wir ein buntes Fenster im Schloss von Hyrule, wo Tetra aus den beiden „Vorgängern“ erkennbar ist. Im Turm der Götter wird übrigens von Zeldas Vorfahren gesprochen – mehr Beweise sind nicht von Nöten. Ob jetzt etwas an der Chronologie im „The Legend of Zelda“-Universum dran ist, sei dahingestellt – zumindest können Fans der Reihe jetzt mit neuem Hintergrundwissen prahlen!

The Legend of Zelda: Spirit Tracks



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Action-Adventure
Spieler	1 – 4
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + Abwechslung wird groß geschrieben
- + gut strukturierte Handlung

Atmosphäre

- + gelungener Soundtrack
- zu kleine und zu lineare Dungeons

Gameplay

- + viele Nebenaufgaben enthalten
- + innovative Spielelemente

Steuerung

- + Touchscreen und Mikrofon-Einbindung
- keine alternative Steuerungsmethode

Multiplayer

- + Schätze mit anderen Spielern tauschbar
- kurzweiliger Duell-Modus

Obwohl ich dieses Mal mit deutlich größeren Dungeons gerechnet habe, macht mir der Titel aufgrund der großen Abwechslung und der innovativen Spielelemente jedes Mal eine Menge Spaß!



Fazit
Eric Ebelt



New Super Mario Bros. Wii

It's a me, Mario! Nach 14 Jahren Pause gibt es nun endlich wieder ein Konsolen-2D-Jump'n'Run mit unserem Lieblingsklempner.



Eigentlich ist alles beim Alten geblieben. Wieder mal ist Prinzessin Peach von – na wem wohl? – klar, Bowser, beziehungsweise seinen Sprösslingen, gekidnappt worden und abermals macht sich unser gut beleibter Klempner mit seinem Bruder und zwei Pilzfreunden auf den Weg die Prinzessin zu retten.

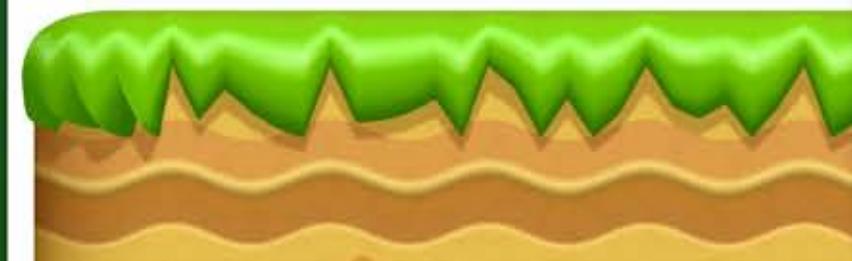
The best of Mario

Nach dem Vorspann bekommt ihr dann quasi ein Best-of aller 2D-Marios geboten. Selbstverständlich mit allen klassischen Gegnern und Umgebungen, aber auch einige Comebacks sind am Start. So treten endlich wieder die sieben Koopalinge auf und auch euer getreues Reittier – Yoshi – ist wieder mit von der Partie. Auch an einige Neuerungen wurde gedacht, wie zwei neue Items.

Zwischen all diesen kleinen neuen Features sticht eines besonders heraus: der Multiplayer-Modus!

Mario x 4 = Spaß⁴

Zum ersten Mal könnt ihr mit bis zu vier Spielern durch die Level hopsen, Gumbas erledigen und das Königreich retten. So lässt sich die komplette Story kooperativ spielen, aber auch an kurze Sessions mit Freunden wurde gedacht. Ausgewählte Level quer durch die Story lassen sich schon von Anfang an zusammen spielen. Ein weiterer Modus – die ▶





Super Guide

Eine der großen Ankündigungen Nintendos auf der letzten E3 war neben einigen Toptiteln eine neue Funktion, die besonders für Gelegenheitsspieler gedacht ist. Die Rede ist von Super Guide, eine Art Auto-Pilot, der euch zeigt, wie ihr bestimmte Passagen meistern könnt und euch bei Bedarf sogar das nächste Level freischaltet. Aktivieren könnt ihr ihn, sobald ihr acht Mal hintereinander in dem selben Level gestorben seid. Ist dies geschehen, erscheint ein penetrant piepender grüner Block am Start des Levels, der bei Berührung den Auto-Piloten einschaltet.



Münzenjagd – lohnt sich nicht nur, sondern ist ein sehr großer Pluspunkt für Multiplayer. Dieses Spiel kann wirklich rasend schnell vier Freunde auf das weiße Klischee-Wii-Sofa fesseln und sie genau so schnell zu Feinden werden lassen.

... aber nur auf heimischen Sofas!

Einziges Manko an dem Multiplayer-Spaß ist der fehlende Online-Modus. Zwar macht es zusammen vor dem Sofa sicherlich mehr Spaß, aber vier Fernbedienungen in einem Haus sind leider ziemlich selten. Ein Online-Modus mit Wii Speak-Unterstützung

Laut dem Entwickler gibt es im Multiplayer nur aufgrund von Faulheit keine spielbare Peach.

wäre da gerade recht gekommen, doch fürs erste geben wir uns auch mit dem genial gelungenen Offline-Multiplayer zufrieden.

Lohnt sich das neue Mario?

Wer den Test aufmerksam gelesen hat, braucht sich diese abschließende Frage eigentlich kaum mehr zu stellen. Jeder, von ungeübten Spielern bis hin zu Vielspielern, kann mit diesem Titel sehr viel Spaß haben, da der Schwierigkeitsgrad zwar knackig ist, durch das so genannte Demo-Play frustrierende Stellen von Gelegenheitsspielern aber umgangen werden können. Was wartet ihr noch? Marsch, Marsch zum Händler eures Vertrauens!



Damians Meinung

Natürlich ließ auch ich mir das neueste Super Mario Bros. nicht entgehen und was soll ich sagen: Ich bin frustriert! Nicht wegen der Qualität des Spiels, sondern vielmehr aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades im Multiplayermodus. Vier Spieler behindern sich einfach zu oft, da ist das eine oder andere Geschrei vorprogrammiert. Doch das nur zu eurer Information, ansonsten ist

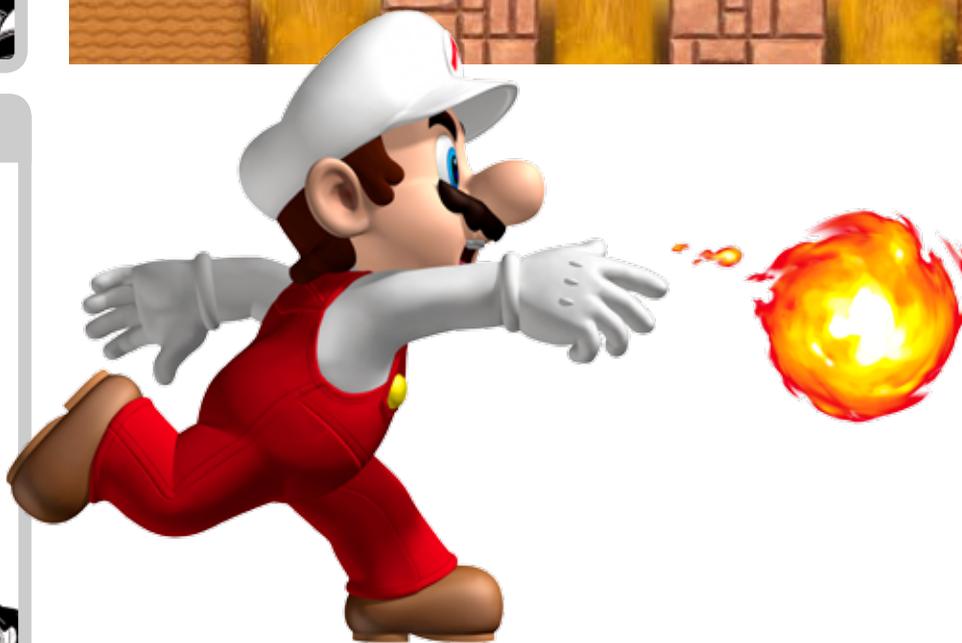
das Spiel DAS Ereignis des bald endenden Jahres. Der Nostalgiefaktor wird auf einem guten Level gehalten, aber gleichzeitig bringt Nintendo frische Ideen ins Spiel. Ganz zu schweigen vom exzellenten Leveldesign und -aufbau. Mario in 2D ist unschlagbar, lasst euch dieses Abenteuer nicht entgehen!



Eric's Meinung

Seit der Gamescom habe ich sehnsüchtig auf das Spiel gewartet. Kaum erreichte mich das Paket aus Amazonien, rotierte die Disc auch schon im Laufwerk der Wii. In meinen Augen reißt die aufgebohrte DS-Grafik keine Bäume aus und ein anderer Grafikstil hätte dem Spiel sichtlich gut getan. Trotzdem bereiten mir die unterschiedlich ausgefallenen Levels sehr viel Spaß. Nintendo hat es vortrefflich geschafft, Innovation ins eingestaubte

Jump'n'Run-Genre zu bringen. Wenn man sich die Mitspieler gut aussucht, dann kann man auch im Multiplayer-Modus eine Menge Spaß haben. Sollten die Spielgewohnheiten unter den Teilnehmern allerdings zu unterschiedlich sein, ist Frust vorprogrammiert. Dafür fördert dies auf die Dauer den Zusammenhalt und das passt doch zu Nintendo, oder?



Emanuel's Meinung

Ich hasse dieses Spiel... Wie kann etwas so geniales im Mehrspielermodus so frustrierend sein? Irgendwie schaff ich es dauernd zu sterben, aber man kann einfach nicht aufhören grüne Pilze zu verbrauchen, nur um dann wieder irgendwo in den Abgrund zu stürzen. Nach Stunden andauernden Sterbens gibt man es dann endlich

auf, nur um es am nächsten Tag wieder zu versuchen. Nur Mario schafft es mich freiwillig solche Höllenqualen leiden zu lassen. Ich könnte das Spiel natürlich auch alleine spielen – das geht ausgezeichnet. Nur wäre das doch langweilig, oder nicht?



New Super Mario Bros. Wii



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo EAD 4
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + detailverliebt
- + passender Soundtrack und Grafik

Atmosphäre

- + typischer Mario-Stil
- + fesselt ungemein

Gameplay

- + angenehm fordernder Schwierigkeitsgrad
- + abwechslungsreiche Level

Steuerung

- + Bewegungs- und klassischer Steuerung
- + simpel, aber perfekt

Multiplayer

- + komplett mit bis zu vier Spielern spielbar
- + besonders die Münzenjagd macht Freude

Endlich hat Nintendo es verstanden! Der Spagat zwischen Core und Casual ist Nintendo (fast) perfekt gelungen und weist hoffentlich das Ende für all die übermäßig seichten Spiele.



Fazit

Björn Rohwer





Pro Evolution Soccer 2010

Mit dem dritten „PES“-Teil auf Wii strebt Konami einen Hattrick an. Doch wieso ist den Entwicklern genau das nur bedingt gelungen, obwohl wir in unserer Preview so von „PES 2010“ geschwärmt haben?

Verwunderlich finden wir die Tatsache, dass wir nur acht Monate auf einen Nachfolger von „PES 2009“ warten mussten. Interessiert hat uns die Entwicklungszeit ganz besonders dann, als wir in der finalen Fassung feststellten, dass im Grunde der Vorgänger in unserem Laufwerk rotiert, der Titel aber in „PES 2010“ geändert wurde. Wie ist sowas möglich?

Recycling par excellence...

Die Preview-Fassung zeigte noch Menü-Schaltflächen, die nicht aktiv waren. Optimistisch erwarteten wir bahnbrechende Spielmodi, die den im Vorgänger schon enormen Umfang ins Unermessliche katalpultieren würden. Leider tritt nicht dieses,

sondern das Worst-Case-Szenario ein: Der neue Teil bietet unübertrieben genau das, womit sein Vorgänger schon auftrumpfen konnte. Champions Road, Meisterliga, Champions League und einige nicht erwähnenswerte Spielmodi, die wir in unserer Preview der letzten Ausgabe bereits erklärt haben. Was in den acht Entwicklungsmonaten geändert wurde, ist das Freistoßsystem. Bei Nutzung der Playmaker-Steuerung könnt ihr mit einem Cursor schön auf die gewünschte Ecke zielen, den Ball bei Bedarf per Wimotedrehung anschneiden und abschließend losschließen. Benötigte man dafür acht Monate? Leider hat es den Anschein, da ansonsten nur einige sehr feine Details Änderungen unterzogen wurden.

... lässt die Spielqualität nicht leiden

Wir werden wohl nicht erwähnen müssen, dass Besitzer des Vorgängers getrost auf den neuen „PES“-Teil verzichten können. Die Fähigkeiten, die sich diese Spieler im Vorgänger schon angeeignet haben, können auch hier uneingeschränkt genutzt werden. Doch wenn ein gutes Spiel quasi eins-zu-eins kopiert wird, kann es doch nicht plötzlich schlecht sein – das ist es auch nicht. Noch immer stellt die Playmaker-Steuerung das Non-Plus-Ultra auf unserer geliebten Konsole dar, auch wenn eine lange Einarbeitungszeit notwendig ist. Dafür sprechen auch die mehr als 15 Handbuchseiten, die sich allein mit der Steuerung beschäftigen. Doch habt ihr die Steuerung erst einmal verinnerlicht, möchtet ihr nicht mehr auf den Classic Controller, welcher auch unterstützt wird, zurückgreifen. Es ist einfach ein unvergleichbares Spielgefühl, die Kontrolle über das nahezu gesamte Team zu haben. Wobei „Kontrolle“ vielleicht nicht das richtige Wort ist, da ihr euren Spielern per Point

´n Click bzw. Point ´n Drag nur Anweisungen gebt. Dafür ist die Wiimote selbstverständlich prädestiniert und wir sind uns sicher, dass dieses Steuerungsprinzip auf anderen Plattformen nur für Lacher sorgen würde.

Empfehlung nur für den Neueinsteiger

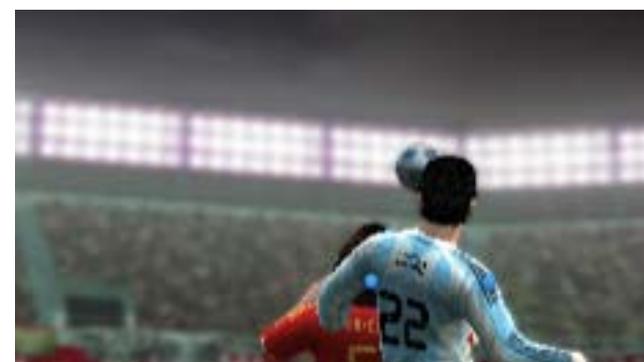
Nicht nur die Steuerung und der Umfang sprechen für das Spiel, auch die Präsentation fängt den Fußballfan gut ein. Leider hat man es aber versäumt, den Wortschatz des Küpper-/Fuß-Duos zu erweitern. Doch die Kommentatoren lassen sich bei Bedarf auch

Durch Downloads lassen sich im Spiel beispielsweise Spielerdaten oder Trikotnummern auf den neuesten Stand bringen. Eine Internetverbindung wird natürlich vorausgesetzt.

einfach ausschalten – von dieser Funktion machen wir schnell Gebrauch. Versteht uns nicht falsch, das Spiel bietet einen hervorragenden Tiefgang in abwechslungsreichen Spielmodi und Verbesserungsvorschläge zur Steuerung

müssten wir uns aus den Fingern saugen. Es erwartet euch also ein großes Paket mit richtigem Fußball, der auch Spaß bereitet. Doch wieso ändert man in einem Spiel nur ein paar kleine Details und verkauft die-

sen Inhalt dann als komplett neues Spiel? Den Neueinsteiger stört diese Tatsache natürlich herzlich wenig, doch für den „PES“-Veteranen gilt das schon als Skandal. Wir hoffen, dass man sich für den Nachfolger mehr Zeit nimmt und nicht nur zusätzlichen Inhalt einfügt, sondern auch am Gesamtbild etwas ändert und die Kritikpunkte, die jetzt erneut angesprochen wurden, ausgemerzt werden. Ein gemeinsames Spielen mit einem Freund in den Hauptspielmodi dürfte beispielsweise kein Ding der Unmöglichkeit sein. Oder aber würden wir uns ganz besonders freuen, wenn endlich auch deutsche Mannschaften in der Vereinsauswahl stehen. Sehr gespannt warten wir auf eine Fortsetzung, deren Release wir gar nicht anzweifeln – hoffentlich ist es nicht schon in acht Monaten soweit. ■ ■ ■



PES 2010



Publisher	Konami
Entwickler	Konami
Genre	Fußball
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + sehr große Menüauswahl
- bei der Entwicklung zu viel „copy & paste“

Atmosphäre

- + atmosphärische Champions League
- weiterhin große Lizenzlücken

Gameplay

- + perfekt für Realismus-Junkies
- + viele nutzbare Spielstrategien

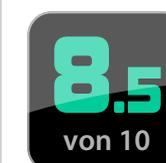
Steuerung

- + intuitive Playmaker-Steuerung
- + auch klassisch spielbar

Multiplayer

- + wieder mit Onlinemodus
- zu wenig Multiplayermöglichkeiten

Ein gutes Spiel bleibt ein gutes Spiel, doch für Besitzer von „PES 2010“ bleiben als Kaufgrund im Grunde nur die aktualisierten Lizenzen – das ist zu wenig, Konami!



Fazit

Damian Figoluszka





Rabbids Go Home

Die Welt ist nicht genug. Nach den geselligen Minispiel-Abenteuern tischt uns Ubisoft mit ihrer Rabbids-Schiene dieses Jahr ein komplett eigenes Adventure-Spiel auf.



Quer durch die Levels sausen, dabei alles in den Einkaufswagen werfen, was nicht niet- und nagelfest ist. Das Ziel: Ein riesiger Müllhaufen. Dies sind die Zutaten für das erste Abenteuer-Spiel mit den verrückten Rabbids.

Hinterm Mond gleich rechts

Nach der Eroberung von Raymans Welt, der Besetzung der Erde und dem Siegeszug im Fernsehen wollen die kleinen Ubisoft-Karnickel nach Hause zurück. Aber wo liegt eigentlich genau ihr Zuhause?

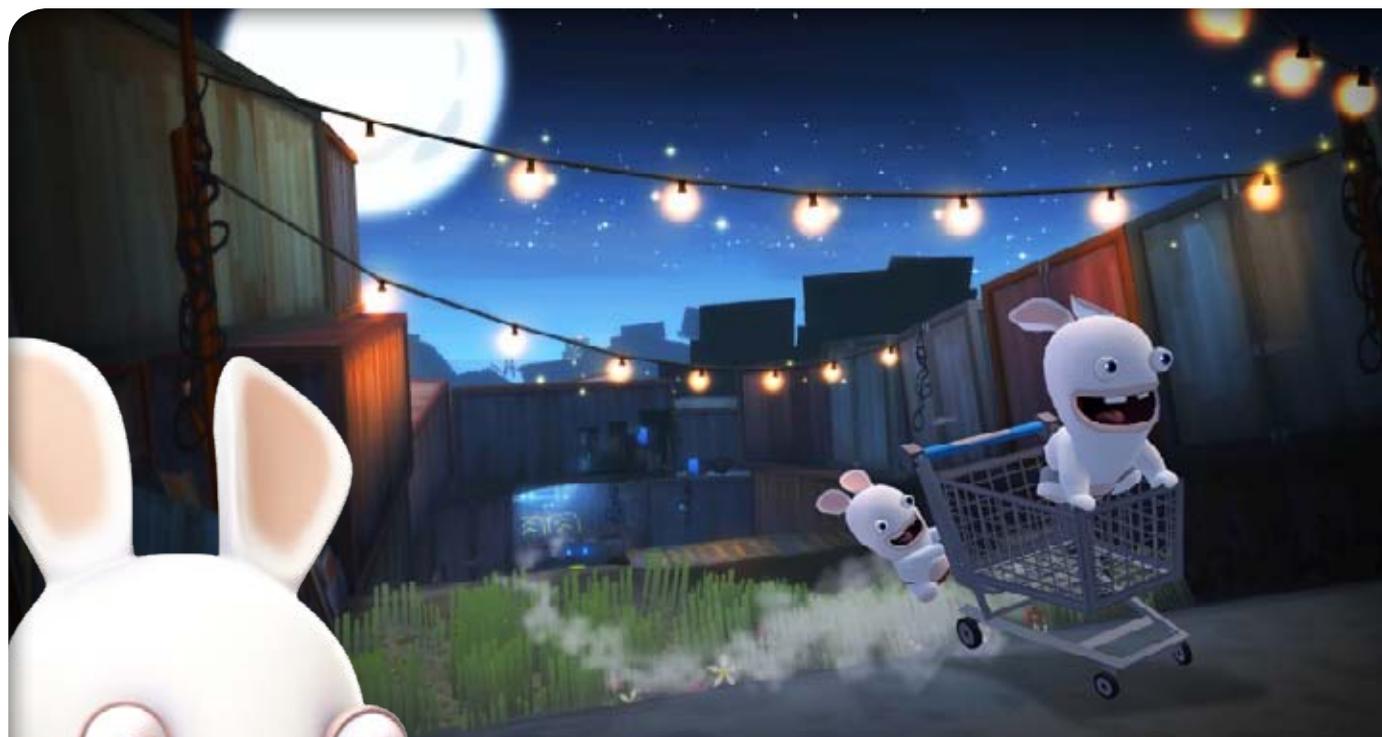
Wenn's nach den Rabbids geht, ist ihr Zuhause dort, wo es sich den lieben langen Tag schlafen lässt und stets dunkel ist: auf dem Mond! Für dieses verrückte Unterfangen macht ihr euch mit zwei Rabbids und Einkaufswagen auf, die Welt der Menschen durcheinander zu bringen: Schrott und Luxusgüter werden gesammelt um schließ-

lich mit einem riesigen Berg aus Konsumtensilien den Mond zu erreichen.

Im Einkaufswagen ist noch Platz

Als einer der vielen Rabbids tobt ihr mit eurem Partner im Einkaufswagen durch die Supermärkte und Büros dieser Welt. Dabei wird alles in den Einkaufswagen geworfen, was der kleine Raffzahn im Wagen in eine Pfötchen kriegt. Von Brathähnchen über Hunde bis hin zum Flugzeug findet alles im Einkaufswagen seinen Platz.

Die Steuerung des Einkaufswagen funktioniert dabei überraschend gut. Trotz der Physik eines Vehikels lassen sich enge Kurven nehmen und schnelle Wendungen ohne Probleme durchführen. Das ist auch dringend nötig, denn in all den Levels, die ihr mit den Hasen durchstreitet, geht es darum, an möglichst abgelegene Orte zu gelangen und viele Sachen in den Wagen zu packen. ▶



Kenn ich doch schon

Nicht nur mit dem Einkaufswagen düsen die Hasen durch die Gebiete, auch mit anderen speziellen Gegenständen unter ihrem Hintern machen die Rabbids die Welt unsicher. So werdet ihr zum Beispiel mit einer abgeschraubten

Düse von einem Flugzeug mit rasantem Tempo durch einen Flughafen sausen oder mit einem Gummiring Berge hinab rutschen. Zugegeben, solche „Spezialpassagen“ machen Spaß und bringen Abwechslung in

den ganzen Ablauf, leider wiederholt sich aber alles zu oft und die meiste Zeit beschränkt sich die Aufgabe auf das Einkaufswagen-Umherfahren: Diese Grundidee des Gameplays trägt leider nicht das ganze Spiel über. Irgendwann wiederholt sich jeder Witz und jedes Szenario so oft, dass man sich das Ende des Levels herbeiwünscht, in der Hoffnung, dass im nächsten Abschnitt alles besser wird.

Witz an Board

Was in den Vorgängern den Hasen den Kultstatus verlieh, ist auch diesmal wieder wichtiger Bestandteil des Spiels: der abgedrehte Humor der Rabbids. Wieder gibt es einige Momente, die euch zum Schmunzeln bringen. Dank einer deutschen Sprachausgabe gibt's auch den ein oder anderen lustigen Kommentar von den überraschten Menschen (Stichwort „Was wollen diese pervertierten Karnickel eigentlich?“). Leider wiederho-



len sich auch diese Kommentare zu oft und überschneiden sich mit anderen Sound-Effekten, so dass durch die Lautsprecher nur ein wildes Gewusel zu hören ist.

Rettet der Spaß das Gameplay?

Leider nein. Man muss Ubisoft wirklich zu gute halten, dass mit der Abkehr von der Minispielreihe zum vollwertigen Spiel auch ein solides Produkt entstanden ist. Leider leidet das Gameplay unter seinem zu linearen, sich immer wiederholenden Ablauf. Der Humor kann dabei die fehlende Abwechslung nicht ersetzen. Wer schon die Hasen in den Minispielsammlungen mochte, wird sich mit dem Spiel unterhalten können oder spielt es einfach nur aus Liebe zu den Hasen weiter. Alle andere sollten vor einem Kauf erstmal anspielen. Wem's beim Probespielen gefällt, der darf zugreifen, denn der Rest des Spiels ist genau dasselbe.

Rabbids Go Home



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montreal
Genre	Adventure
Spieler	1-2
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + abstrakter Grafikstil
- Sound mit Sprachausgabe unausgeglichen

Atmosphäre

- + lustige Momente ...
- die sich oftmals wiederholen

Gameplay

- + Haseneditor
- linear und abwechslungsarm

Steuerung

- + spielend einfach
- Bewegungssteuerung nicht vorhanden

Multiplayer

- + zweiter Spieler kann mit Hasen schießen, und somit dem anderen Spieler helfen

Der Hasenhumor kann das langweilige Gameplay nicht retten. Hier sollte nur zugreifen, wer absoluter Rabbid-Fan ist. Im Adventure-Genre gibt's diesen Winter einfach bessere Titel.



Fazit

Jonas Weiser





Wii Fit Plus

Eineinhalb Jahre nach Veröffentlichung von „Wii Fit“ möchte Nintendo erneut den Versuch starten, alteingesessene Sofahocker sportlich aktiv vor den Fernseher zu bringen.

Wenn ihr den Vorgänger bereits euer Eigenen nennen dürft, erlebt ihr beim Start von „Wii Fit Plus“ ein kleines Update. Nachdem die Spielerdaten übernommen wurden, fügen sich die neuen Funktionen in den bekannten Aufbau automatisch ein. Ab sofort steht euch in der Wii Fit-Lobby die Möglichkeit zu, Haustiere und Babys zu registrieren und zu wiegen. Was allerdings spielerisch nichts ausmacht und mit jeder herkömmlichen Waage auch bewerkstelligt werden kann. In der Trainingssektion wurden jeweils drei neue Yoga- und Muskelübungen hinzugefügt, die für geübte Veteranen ein gefundenes Fressen sein dürften. Die größte Neuerung ist jedoch „Training Plus“ und „Mein Wii Fit Plus“.

Ran an den Speck!

Um eure sportliche Leistung nun auch noch übersichtlicher und informativer zu gestalten, werden bei den Trainingseinheiten die dabei verbrannten Kalorien mit Hilfe von METs ermittelt. Lest dazu mehr in unserer Infobox. Dabei

könnt ihr euch in „Mein Wii Fit Plus“ Kalorienziele stecken, die es zu erreichen gilt. Möchtet ihr zum Beispiel ein Softeis ohne schlechtes Gewissen verputzen, so solltet ihr vorher 161 kcal abtrainieren. Des Weiteren könnt ihr einen persönlichen Trainingsplan erstellen oder auf ein bereits vorgefertigtes Workout zurückgreifen, welches sich auf 20 bis 40 Minuten beschränkt.

Spiel, Spaß und Sport

Da der Spaß auch nicht zu kurz kommen darf, könnt ihr euch an einem der neuen Fitnessspiele probieren. Während des Laufens bei „Joggen Plus“ müsst ihr die Augen weit offen halten, da am Ende des Rundlaufs gezielte Fragen zur Umgebung gestellt werden. Herabfallende Farbkugeln gilt es bei „Neigestadt“ durch Gewichtsverlagerung in die jeweiligen Farbbehälter zu beför- ▶



Training Plus

Durch das Update kommen zu den bereits bekannten Fitnessspielen 15 neue hinzu. Wirklich neu davon sind jedoch lediglich zwölf, da drei von ihnen eine Erweiterung von alten Balance-Spielen darstellen.

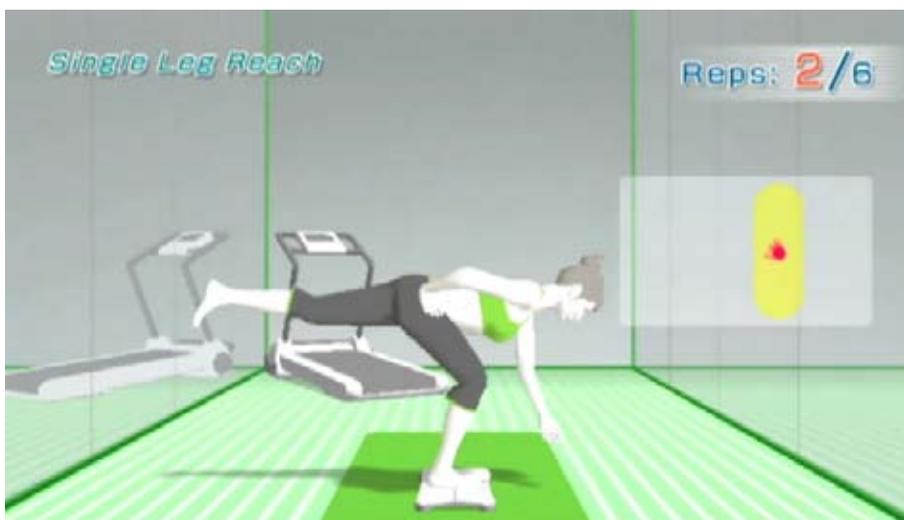
Erweiterte Versionen

- Kugelballett Plus
- Flusskugel Plus
- Jogging Plus

Die Neuen

- Hüftrechnen
- Fahrradinsel
- Rhythmus-Kung Fu
- Abschlagtraining
- Segway-Parcours
- Kunstflug
- Schneeballschlacht
- Hindernisparcours
- Neigestadt
- Spielmannszug
- Jongliermeister
- Skateboard-Arena





dern. Um Gegner bei der „Schneeballschlacht“ gekonnt einzuseifen, bedarf es der Beobachtungsgabe. Hierbei verschanzt ihr euch hinter einer Wand und spickt vorsichtig um die Ecke, per Verlagerung des Gewichts nach links oder rechts, um auf die Gegner zu zielen.

Gemeinsam durch dick und dünn

Zwar konntet ihr bereits bei „Wii Fit“ sozusagen miteinander trainieren, jedoch musstet ihr hierzu immer wieder einen Benutzerwechsel und eine Neukonfiguration des Balance Boards vollführen. Nun ist es anhand des „Multiplayer-Modus“ auch möglich sich mit bis zu acht sportfreudigen Mitmenschen in verschiedenen Fitnessspielen zu beweisen. Dies geschieht jedoch nacheinander, was aber dem Gemeinschaftssinn keinen Abbruch tut.

MET (Metabolisches Äquivalent)

METs (Metabolisches Äquivalent) sind Teil eines Index, den das „American College of Sports Medicine (ACSM)“ erstellt hat und bezeichnen die metabolische Belastung, die verschiedenen Übungen entspricht. MET ist eine Einheit, die numerisch angibt, wie körperlich anstrengend sich eine Übung anfühlt. So z. B. ist Kistenschleppen relativ schwierig und dem gegenüber einfaches Gehen recht schonend.

Dabei ist der Basiswert 1 MET, was den Grundumsatz im Ruhezustand entspricht. Die MET-Werte geben die Intensität einer Übung wieder und beziehen sich nicht auf die Dauer oder zurückgelegte Distanz bei einer Übung. Beispiele: Rennen = 13 METs, zügiges Gehen = 4 METs, Staubsaugen = 3 METs. Durch die Angabe der METs kann man mit Hilfe der Formel die verbrannten Kalorien berechnen.

$$\text{METs} \times \text{Ihr Gewicht} \times \text{Dauer (Stunden)} \times 1.05 = \text{Verbrannte Kalorien}$$

Wii Fit Plus



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo EAD 1
Genre	Sport
Spieler	1 – 8
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 20 € / 90 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + übersichtlicher Aufbau
- + professioneller Auftritt

Atmosphäre

- + Kalorienberechnung
- + stimmige Musik

Gameplay

- + persönliche Trainingspläne
- im Grunde nur ein Update

Steuerung

- + optimale Erkennung
- Eingewöhnungszeit bei manchen Spielen

Multiplayer

- + miteinander spielerisch trainieren
- nur ausgewählte Balancespiele verfügbar

Die rundum erneuerte Inhaltskur hat „Wii Fit Plus“ in jedem Bereich gut getan! Zudem fühle ich mich durch die Angabe der Kalorien noch vitaler als je zuvor.



Fazit
Harald Wicht





Resident Evil: The Darkside Chronicles

2007 verweigerte die USK die Einstufung des Vorgänger-Titels. Fragwürdigerweise erscheint das ebenso blutige und brutale „Resident Evil: The Darkside Chronicles“ ungeschnitten in Deutschland.

Obwohl Videospiele in Anbetracht dessen nur die Köpfe schütteln können, freut es sie deswegen nur umso mehr – der lästige Import bleibt ihnen dieses Mal erspart. Im zweiten Teil der Chroniken des gigantischen Resident Evil-Epos durchlebt ihr mehrere Handlungsstränge. Wer den indizierten zweiten Teil und „Resident Evil: Code Veronica“ gespielt hat, weiß, worauf er sich freuen kann. Zusätzlich hat der Entwickler noch eine neue Geschichte ins Spiel eingebaut, mit welcher der Titel beginnt.

Geschichtenerzähler Leon S. Kennedy

Vor den Ereignissen aus „Resident Evil 4“ agierten Leon S. Kennedy und Jack Krauser noch zusammen. Im südamerikanischen Dschungel sucht das Team nach Javier Hidalgo – in einem nahe gelegenen Dorf werden sie auch schon von den ersten Zombieschwaden erwartet. Für Leon ist dies nichts Neues. Schließlich war er bereits der Held aus dem zweiten Teil der Hauptreihe und weiß, wie man mit den Untoten umzugehen hat. Neugierig wie Jack nun mal ist, will er alles von Leon über das Grauen erfahren. Der Alptraum in Raccoon City beginnt.

Hopp, hopp, hopp – immer auf den Kopp

Eine der Schwachstellen der Zombies ist der Kopf. Ein gezielter Treffer auf das Haupt der Feinde erledigt die Angelegenheit schnell – wenn ihr gut zielen könnt. Das Spiel versucht realitätsnah die Bewegungen der Protagonisten einzufangen. In der Ego-Perspektive seht ihr schließlich nur das, was auch euer Charakter sieht. Eure Aufgabe ist es, das Beste da- ▶

raus zu machen, was Leon, Claire, Steve und Co. auf den (für Rail-Shooter typischen) vorgeschriebenen Pfaden erblicken.

Abseits der Wege...

Trotzdem solltet ihr immer die Augen offen halten! Um eure Waffen nach jedem Abschnitt zu verbessern, benötigt ihr Gold. Dieses findet ihr hinter fast jedem Bild, in Blumenvasen, Kisten oder Lampen. Zerstört also die Umgebung, um an das wertvolle Material zu kommen. Dies klingt im ersten Moment unlogisch, so macht die Umgebungszerstörung in der Praxis einen Heidenspaß. So könnt ihr übrigens auch Akten finden, welche euch vielseitige Informationen über die Resident Evil-Serie liefern. Um wirklich alles zu

entdecken, werden Stunden vergehen – vor allem bieten einige Levels zwischendurch abweichende Wege zum Ziel an.

Monströse Gestalten

Wie für die Reihe üblich, erwartet euch meistens am Ende eines Spielabschnitts ein gewaltiger Bossgegner. Diese übergroßen und gefährlichen Mutationen halten weitaus mehr aus als ihre kleinen Artgenossen. Habt ihr die Schwachstelle gefunden, kann das Dauerfeuer auch schon losgehen. Selten müsst ihr aber auch die Umgebung mit einbeziehen, welche dem Feind gehörig Schaden erleiden lassen kann. Zum Beispiel zerstört ihr in der Kanalisation Gasflaschen, um einen Riesenalligator ins Jenseits zu befördern.



spieltheit, abwechslungsreiche Levels, versteckte Geheimnisse, eine packende Handlung und glaubwürdige Charaktere sind nur der Gipfel des Eisberges. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, das Verbessern der Waffen und der gelungene Koop-Modus machen das Spiel nicht nur für Fans der Survival-Horror-Games zu einem Genuss. Schade, dass im Spiel keine großen Schockmomente wie in den ersten Serienteilen zu finden sind. Wer schon immer einmal ins Franchise reinschnuppern wollte, hat jetzt die beste Gelegenheit dazu.

Schockmomente ade?

„Resident Evil: The Darkside Chronicles“ macht so gut wie alles richtig. Eine optische Ver-



Resident Evil: The Darkside Chronicles



Publisher	Capcom
Entwickler	cavia
Genre	Rail-Shooter
Spieler	1 – 2
USK	ab 18 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + optisch ein Genuss für die Augen
- + wunderschöne Zwischensequenzen

Atmosphäre

- + überzeugende Charaktere
- kaum Schockmomente vorhanden

Gameplay

- + aufrüstbare Waffen
- + versteckte Geheimnisse

Steuerung

- + unterstützt optional den Classic Controller
- + kompatibel mit dem Wii-Zapper

Multiplayer

- + gelungener Koop-Modus
- online leider nur Ranglisten

Selten vermag mich ein Videospiel so in den Bann zu ziehen, wie es dieser Titel tut. Den Koop-Modus genieße ich sehr – gemeinsam auf Zombiejagd gehen macht immer noch am meisten Spaß!



Fazit
Eric Ebelt





Call of Duty: Modern Warfare (Reflex-Edition)

Vor zwei Jahren erschien mit „Call of Duty: Modern Warfare“ eine bombastisch inszenierte Spielegranate des Ego-Shooter-Genres. Doch kann ein HD-Spiel auch auf der Wii überzeugen?



Dies bedeutet, dass die Nazis nun endlich Geschichte sind und ihr stattdessen mit modernster Ausrüstung gegen russische Ultranationalisten und arabische Terroristen kämpfen. Die Story ist zwar wie bei vielen Shootern vernachlässigbar, in diesem Fall jedoch, unter anderem dank der passenden Musikantermalung, extrem spannend inszeniert. Der Spielverlauf bringt euch an interessante Orte wie Tschernobyl oder auch Aserbaidschan.

Die amerikanische Mutantenarmee

In den insgesamt zwanzig Missionen seid ihr stets in kleinen Gruppen unterwegs und hechtet von Deckung zu Deckung, wodurch das Spiel zwar langsamer, aber auch taktischer wird. Ein gedankenloses Vorpreschen wird gnadenlos bestraft, denn den Gegnern mangelt es zwar an KI, ihre Schüsse sind aber dennoch extrem gefährlich. Schon nach wenigen Treffern segnet ihr das Zeitliche. Da helfen auch die für moderne Ego-Shooter typischen Regenerierungskräfte à la Wolverine nicht weiter.

Nach „The Conduit“ bedient jetzt der nächste Publisher den Nischenmarkt der Ego-Shooter auf Nintendokonsolen mit hochwertigem Futter. Activision setzt dabei auf die bekannte „Call of Duty“-Marke und veröffentlicht mit dem preisgekrönten „Modern Warfare“ auf der Wii nun einen Eins-zu-Eins-Port der Next Generation-Konsolen. Ein gewagtes Unterfangen, das gelingen soll!

Die Pflicht ruft!

Wie schon im Spieletitel angedeutet, wurde die Handlung in die Moderne versetzt.

Gute Ideen sind da, um kopiert zu werden

Habt ihr nach etwa sechs bis acht Stunden den Einzelspielermodus gemeistert, könnt ihr euch vollständig dem Kern des Spiels, dem Onlinemodus, widmen. Doch bevor ihr euch mit anderen messen könnt, solltet ihr erstmal die, wie in „The Conduit“, komplett frei konfigurierbare Steuerung an eure Bedürfnisse anpassen. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit geht die Steuerung in Fleisch und Blut über. Löblich dabei: Sogar der Wii Zapper wird unterstützt! Auch die Grafik, die im Einzelspie-

lermodus teils ruckelt, läuft online flüssig und sieht dem Original erstaunlich ähnlich. Ein paar matschigere Texturen und einen verminderten Detailgrad muss man auf der Wii natürlich in Kauf nehmen.

Die „Reflex-Edition“ ist der Beweis dafür, dass man HD-Spiele auf Wii portieren kann.

Besser spät als nie

Der Onlinemodus ist für ein Wii-Spiel extrem gut ausgebaut und bietet neben einer Vielzahl an verschiedenen Modi, wie Team-Deathmatch oder Sabotage, auch ein Rangsystem. Hier erhält man für virtuelle Abschüsse Erfahrung und dadurch neben

einem neuen Rang auch neue Waffen, Modi und Herausforderungen. Beeindruckend ist auch, wie schnell man online in ein Match einsteigen kann. Das „Wii Speak“-Zubehör wird leider nicht unterstützt, doch trübt dies den positiven Gesamteindruck nur geringfügig. Im Großen und Ganzen bleibt „Modern Warfare“ also auch in der „Reflex-Edition“ ein grandioser Shooter, der vor allem durch seinen Onlinemodus überzeugen kann. Ego-Shooter-Fans sollten sofort zugreifen. ■ ■ ■

Schnitte in der deutschen Version

Wie auch auf den HD-Konsolen ist die deutsche Wii-Version von „Modern Warfare“ geschnitten. So fehlt in einer wichtigen Spielszene die Blutdarstellung, wodurch die Spielqualität jedoch nicht vermindert wird. Dies geschieht jedoch durch das Fehlen des Arcade-Modus. In diesem könnt ihr das Spiel noch einmal durchspielen, jedoch habt ihr diesmal ein Zeitlimit im Nacken und erhaltet Punkte für das Töten von Gegnern. Letzteres ist auch der Grund für das Herausschneiden des Modus, da das virtuelle Töten für Punkte ein in Deutschland nicht gerne gesehenes Spielziel ist.



Call of Duty: Modern Warfare



Publisher	Activision
Entwickler	Treyarch
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1 – 2
USK	ab 18 Jahren
Preis	ca. 60 €
Weblink	–

Präsentation

- + überraschend nah am Original
- seltene Framerateeinbrüche

Atmosphäre

- + packend inszeniert
- + bombastischer Sound

Gameplay

- + aufregende Feuergefechte
- mangelhafte Gegner-KI

Steuerung

- + frei konfigurierbare Steuerung
- + kompatibel mit dem Wii-Zapper

Multiplayer

- + grandioser Online-Modus
- „Wii Speak“ wird nicht unterstützt

Kurz nach dem erstmaligen Erscheinen habe ich „Modern Warfare“ schon mal auf dem PC angespielt und bin erstaunt, dass das Spiel nach dem Port noch vollständig intakt ist. So hat eine gute Portierung auszusehen!



Fazit

Alexander Schmidt



Muramasa: The Demon Blade

Es ist leider viel zu selten, dass es typisch japanische Spiele in westliche Gefilde schaffen. Umso erfreulicher ist es, dass uns mit „Muramasa“ ein wahres Prachtstück japanischer Spielekultur geboten wird.



Fahre mit der Maus über die Bilder, um sie vergrößert zu sehen.

Muramasa und Masamune

Muramasa und Masamune waren Schwertschmiedemeister, die laut japanischen Legenden unterschiedlicher nicht hätten sein können. Genauso, wie ihre Schmiede, verhielten sich auch die Schwerter, die in einem Zen-Gleichnis auf folgende Weise beschrieben werden:

Wenn einer die Schärfe eines Muramasa-Schwertes erproben wollte, so hielt er dieses in fließendes Wasser und beobachtete, wie es sich gegen die abfallenden Blätter verhielt. Und er sah, wie die Klinge jedes Blatt, das auf sie traf, entzweischnitt. Hielt er dann ein Masamune-Schwert hinein, so fand er zu seiner Überraschung, dass die Blätter der Klinge auswichen!

Erst vor knapp einem Jahr sind Videospiele in Deutschland offiziell zu Kulturgütern erklärt worden. Lange diskutierte man im Vorfeld, ob Games es „verdient“ hätten, in diesen Kreis aufgenommen zu werden. Einer der Gründe für die positive Entscheidung waren sicher Spiele wie „Muramasa: The Demon Blade“, die wahrlich als Kunstwerke angesehen werden können. Lange gab es kein Spiel mehr, das wie ein in sich gezeichnetes Gemälde wirkte, lange gab es kein so schönes 2D-Spiel mehr! Um das Gesamtbild zu wahren, entschieden sich die Entwickler sogar dagegen eine deutsche Synchronisation aufzusprechen und behielten – zum Glück – die japanische bei.

108 Schwerter – 2 Helden – 1 Schmied

In „Muramasa“ könnt ihr zwei separate Storys spielen, entweder die der kleinen Prinzessin Momohime oder des Ninjas Kisuke. Beide Geschichten sind grundauf verschieden, ranken sich aber beide um die mysteriösen Dämonenschwerter des Schmiedes Muramasa. Insgesamt sind Schwerter eines der wichtigsten, daher auch titelgebenden Elemente des Spieles. So lässt sich ein gewaltiger Schwerter-Stammbaum aus ganzen 108 verschiedenen Schwertern schmieden.

Künstlerisch wertvoll!

Während man grafisch und soundtechnisch wirklich die Creme de la Creme der Wii-Spiele geboten bekommt, werden einem gameplaytechnisch nicht gerade viele Innovationen geboten. „Muramasa: The Demon Blade“ ist ein lineares Action-RPG, das einem genau das bietet, was man von einem RPG erwartet. Man läuft hin und her, sammelt gelegentlich einige Seelen und Reisbällchen ein und kämpft alle paar Meter gegen zwielichtige Ninjas. Nicht viel mehr und nicht viel weniger als das! Zum Glück werden diese klassischen Handlungen in eine interessante Story verpackt und mit sehr ansehnlichen Animationen abgerundet. Daher ist dieses Spiel nicht nur einen Blick wert, sondern für RPG-Liebhaber und den Durchschnitts-Core-Gamer ein wirklicher Pflichtkauf. Hoffen wir, dass dieser Titel die Verkaufszahlen erreicht, die ihm gebühren – zu erwarten ist es leider nicht!

Muramasa: The Demon Blade



Publisher	Rising Star Games
Entwickler	Vanillaware
Genre	RPG
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + geniale Grafik / toller Sound
- + ein wahres Kunstwerk

Atmosphäre

- + sehr gute japanische Atmosphäre
- + toll inszenierte Bosskämpfe

Gameplay

- + zwei verschiedene Geschichten
- kein innovatives Gameplay

Steuerung

- + schlicht – einfach - passend
- + kein Gefuchtel

Multiplayer

- –
- –

„Muramasa“ ist eindeutig eines der schönsten und prächtigsten 2D-Spiele dieser Konsolengeneration. Zwar ist es kein Meisterwerk an innovativen Ideen, aber genau solche Spiele fehlten der Wii – bis jetzt!



Fazit

Björn Rohwer



Need For Speed: Nitro

Dieses Jahr werden wir ganz besonders bedient, denn EA spendiert Nintendo-Anhängern einen speziell angepassten „Need For Speed“-Teil. Ganz zur Freude des Casual-Gamers?

Casual – der langjährige Zocker möchte dieses Wort am liebsten fortan und reuelos begraben. Obligatorische Spiele werden völlig umgekrempelt, um eben diese neue Zielgruppe zu erreichen. Auch „Need For Speed: Nitro“ kann in diese Kategorie gepackt werden, doch urteilt nicht zu voreilig über die Qualität des Spiels.

Wii-exklusive Elemente ...

Der Karrieremodus ist schnell erklärt: In fünf Städten warten diverse Events auf euch, in denen bestimmte Aufgaben erledigt werden müssen, um Sternepunkte zu gewinnen. Darauf bauen die Städte und Events auf - auch für das Freischalten neuer Flitzer im Shop gilt es erst einmal eine bestimmte Anzahl von Sternen zu sammeln. Uns konnte dieses Karrieresystem trotz fehlender freier Stadtfahrten gut motivieren. Allerdings hätten wir uns etwas mehr Drumherum gewünscht, denn Online-Rennen sind Wunschdenken, Tuningfreunde kennen weitaus mehr Aufwotzmöglichkeiten und Extras für Zwischendurch vermisst man hin und wieder ebenfalls. Doch vielleicht ist das genau so gewollt, damit der Casual-Gamer nicht die Übersicht verliert.

... darunter auch „de Blob“-Pinselei?

Dem Spieler fällt schnell auf, dass das Spiel arg in Richtung Arcade geht. Dafür sorgt nicht nur eine übertriebene Drift-Steuerung, über die sich vor allem „Outrun“-Freunde freuen dürften, sondern auch ein neues Graffiti-Element. Seid ihr in einem Rennen ganz vorne, passt sich die Umgebung farblich eurem Boliden an. Das bringt euch zusätzliche Style-Punkte - die gibt es auch fürs Driften, die Nutzung eines Windschattens oder die Boost-Aktivierung. Ihr glaubt mehr Arcade steckt nicht im Spiel? Falsch gedacht, denn zwei Arten von Items lassen sich auf der Strecke ebenfalls sammeln und aggressive Polizisten habt ihr kontinuierlich am Hals. Der gemütliche Rennfahrer sollte das Spiel definitiv meiden, denn hier geht es richtig zur Sache. Doch genau aus diesem Grund und der Tatsache, dass das Spiel technisch gut auf die Wii zugeschnitten wurde, sprechen wir eine Empfehlung für Freunde des Arcade-Racings aus.



Need For Speed: Nitro



Publisher	EA
Entwickler	EA Montréal
Genre	Rennspiel
Spieler	1 – 4
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 45 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + motivierender Karrieremodus
- abwechslungsreiche, aber wenige Strecken

Atmosphäre

- + Need For Speed ohne Slowdowns...
- + ...und ausnahmsweise mit Schadensmodell

Gameplay

- + sehr gutes Spieltempo
- nur eine Kameraperspektive

Steuerung

- + fünf Steuerungsmöglichkeiten...
- + ...darunter auch einige klassische

Multiplayer

- + Karriere mit Gästen spielbar
- nur Offline-Spielmodi vorhanden

Ich freue mich darüber, dass das große Loch im Rennspielgenre auf Wii langsam gestopft wird. Völlig unverständlich, wieso in dem Bereich nicht noch mehr kommt.



Fazit

Damian Figoluszka





Dragonball: Revenge of King Piccolo

Fans der Geschichten um Son Goku und Co. werden jährlich mit mindestens einem neuen Videospiel der Reihe versorgt – „Dragonball: Revenge of King Piccolo“ ist eines davon.

Nach seiner Niederlage beim 21. großen Kampfsport-Turnier begibt sich Son Goku auf die Suche nach dem Dragonball, welcher ihm einst sein Großvater hinterließ. Auf der Suche nach der Kugel mit den vier Sternen macht der junge Kämpfer Bekanntschaft mit der gefürchteten Red Ribbon-Armee. Diese ist ebenfalls auf der Suche

nach den Drachenkugeln, damit sie sich die Weltherrschaft dem Anschein nach problemlos unter den Nagel reißen können.

Großartige Handlung

Mehr möchten wir an der Stelle nicht verraten. Ohnehin wissen Dragonball-Fans beim Lesen des Titels auch, mit welchem

gefährlichen Feind sie es außerdem zu tun bekommen. Außerhalb der in Zwischensequenzen vorangetriebenen Geschichte, besucht ihr bekannte Schauplätze wie den Muskelturm und neue Orte, wie einen alten Tempel. In den großzügig ausgelegten Levels bekämpft ihr gewalttätige Feinde, sammelt Schätze ein und versucht nach dem Absolvieren des Abschnitts eine möglichst gute Bewertung zu erhalten.

Pures Button Mashing?

Leider spielt sich der Titel außerhalb der herausfordernden Bossgegner-Kämpfe wie ein Button Masher. Son Goku verfügt handlungsbedingt über nicht sehr viele Attacken, was die Kämpfe leider sehr eintönig erscheinen lässt. Dafür darf man sich als Spieler an der schön gestalteten Umgebung erfreuen. Positiv hat uns neben den vielen freischaltbaren Extras auch der Turnier-Modus gefallen, in dem ihr auch zu zweit die Fäuste sprechen lassen dürft. Dragonball-Fans kommen um den Titel nicht herum und sollten spätestens jetzt in den Laden rennen!



Dragonball: Revenge of King Piccolo



Publisher	Bandai Namco
Entwickler	Media.Vision
Genre	Action-Adventure
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + stimmiger Comic-Stil
- kleine Übersetzungsfehler

Atmosphäre

- + originale Synchronstimmen
- + spannender Handlungsverlauf

Gameplay

- + sehr viele freischaltbare Extras
- mäßiges Kampfsystem

Steuerung

- + funktioniert einwandfrei
- + Classic Controller-Unterstützung

Multiplayer

- + motivierende Abwechslung
- + unterschiedliche Charaktere

Als Dragonball-Fan kann ich den Titel stundenlang am Stück spielen, ohne dass mir langweilig wird. Da sehe ich gerne über ein paar Übersetzungsfehler und das eintönige Kampfsystem hinweg.



Fazit
Eric Ebelt





Harvest Moon: Baum der Stille

Zweieinhalb Jahre nach dem Release in Japan erschien „Baum der Stille“ auch in unseren Gefilden und eignet sich besonders für jene Spieler, die schon immer einmal ein Landwirt sein wollten.

Wahlweise schlüpft ihr in die Haut eines Jungen oder Mädchen, der bzw. die von einem Prospekt von Bürgermeister Hamming auf die Waffelinsel gelockt wurde. Nach der stürmischen Überfahrt erholt ihr euch zu allererst in Waffelstadt und lernt alle wichtigen Personen, wie zum Beispiel die schöne Ilka von der späteren Nachbarsfarm, kennen. Sobald ihr euch einen von drei Standpunkten für euren Hof ausgesucht habt, geht es nahtlos in den Bauernalltag über.

Geld regiert die Welt...

...und so ist es auch in „Baum der Stille“. Um ein erfolgreicher Landwirt zu sein, müsst ihr auch hart arbeiten. Die Erzeugnisse des zuvor bestellten Bodens verkauft ihr gewinnbringend weiter und könnt euch von den Erspar-

nissen im späteren Spielverlauf auch Kühe, Hühner, Enten oder sogar Strauße und Seidenraupen halten. Floriert eure Farm, könnt ihr auch eine Familie gründen. Beeindruckt eines der bezaubernden Mädchen mit Geschenken und schon bald seid ihr verheiratet.

Einzigartiges Abenteuer

Die große, atmosphärische Spielwelt nervt zu Beginn des Spiels mit langen Laufwegen, überzeugt aber aufgrund des gigantischen Umfangs mit vielen Nebenaufgaben und interessanten Charaktere-



ren. Die längst überholte Technik erinnert an die Glanzzeiten des Nintendo 64 – grafisch und akustisch ist dies nicht mehr zeitgemäß. Auch die schwammige Steuerung ist uns ein Dorn im Auge, fällt aber nicht so stark ins Gewicht wie bei „Magical Melody“.

Fans der Serie greifen bedenkenlos zu und auch Anfänger werden aufgrund eines leichten Spieleinstiegs ihre Freude mit dem Titel haben. Die Qualität eines „A Wonderful Life“ oder „Friends of Mineral Town“ erreicht „Baum der Stille“ aber nicht.

Harvest Moon: Baum der Stille



Publisher	Nintendo
Entwickler	Marvelous
Genre	Simulation
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + gigantische Spielwelt
- + abwechslungsreiche Aufgaben

Atmosphäre

- + unterschiedliche Charaktere
- veraltete Technik

Gameplay

- + kann langfristig motivieren
- + neue Tierarten

Steuerung

- + Classic Controller-Unterstützung
- teils schwammige Steuerung

Multiplayer

- + Minispiele...
- ...die nicht lange motivieren

Obwohl der Titel an einigen Kinderkrankheiten leidet, kann mich die große, atmosphärische und abwechslungsreiche Spielwelt langfristig motivieren.



Fazit
Eric Ebelt





Tony Hawk: Ride

Wii-Spieler können sich über die Menge unterschiedlicher Steuerungseinheiten für ihre Lieblingskonsole nicht beklagen. Activision treibt diesen Bestand mit dem Skateboard-Controller weiter in die Höhe.

Kenner der Serie wissen bereits, was sie von einem „Tony Hawk“-Titel zu erwarten haben. Ihr schlüpft in die Rolle eines Skaters und führt Tricks aus, versucht eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen oder müsst so schnell wie möglich zum Ziel gelangen. In drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden ist für jeden etwas dabei. Allerdings sollten auch Profi-Skater mit dem leichtesten Schwierigkeitsgrad anfangen.

Aller Anfang ist schwer

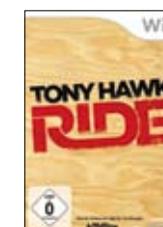
Obwohl man annehmen könnte, dass sich geübte Skater auf Anheb im Spiel zurecht finden würden, ist dies leider nicht der Fall. Der Skateboard-Controller verleiht zwar ein ähnliches Spielgefühl wie der echte Untersatz, verlangt aber eine gewisse Zeit zum Eingewöhnen. Ungeduldige Naturen sollten sich auf ein paar Stunden des Ausprobierens gefasst machen. Seid ihr aber erst einmal mit dem neuen Controller vertraut, fühlt ihr euch gleich wie eine lebende Skateboard-Legende. Ollies, Kickflips, Heelflips und Co. lassen sich mit der Zeit mühelos meistern.

Teures Vergnügen

Leider kommt es hin und wieder vor, dass ein Trick von den Sensoren nicht richtig erfasst wird oder die Verbindung zum USB-Empfänger abbricht. Bei einem zusätzlichen und zwanghaft nutzbaren Controller hätten wir etwas mehr Liebe zum Detail erwartet. Einen parallel ablaufenden Multiplayer-Modus vermissen wir neben der Möglichkeit, optional auch andere Controller zu verwenden, sehr. Umfang, Vielfalt und Soundtrack konnten uns trotzdem überzeugen. Fans der Reihe müssen einfach zuschlagen – sollten aber mit hohen Anschaffungskosten rechnen. Ob sich dieser Preis auf lange Sicht gesehen rechtfertigt, wird sich zeigen. Bisher hat Activision nämlich noch keine weiteren Spiele mit Unterstützung für den intuitiven Controller angekündigt.



Tony Hawk: Ride



Publisher	Activision
Entwickler	Buzz Monkey
Genre	Sport
Spieler	1 – 8
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 100€
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + vielfältiger Umfang
- + teils matschige Texturen

Atmosphäre

- + gute Soundtrack-Auswahl
- sehr hoher Preis

Gameplay

- + freischaltbare Inhalte
- + geniales Spielgefühl

Steuerung

- + intuitiver Skateboard-Controller
- keine weiteren Steuerungsmethoden

Multiplayer

- nur abwechselnd spielbar
- keine Online-Einbindung

Endlich kann ich ähnlich wie Tony Hawk in einem Videospiel die Half Pipes rauf und runter sausen. Hoffentlich kündigt Activision bald Spiele-Nachschub für den Controller an.



Fazit
Eric Ebelt





Shaun White Snowboarding: World Stage

„Shaun White Snowboarding: Road Trip“ konnte uns im letzten Jahr mühelos überzeugen. Mittlerweile steht hierzulande der Nachfolger in den Regalen – dieses Mal exklusiv für die Wii!



In diesem Jahr möchte Snowboard-Legende Shaun White an der fiktiven World Stage teilnehmen. Seine Freunde wie Gordon, Jasmine und Co. möchten ihrem großen Vorbild selbstverständlich nacheifern. Allerdings müssen sie dafür in den Vorausscheidungen mit ihrem Team unter die besten fünf Plätze kommen.

Steile Karriere...

Euch erwarten abwechslungsreiche Aufgaben, wie das Erzielen der meisten Trickpunkte, das schnellstmögliche Erreichen des Abhangs oder so viele Gegner wie möglich zu überholen. Dabei finden die Aktivitäten oft an aufgebauten Pisten an berühmten Schauplätzen wie dem New Yorker Times Square oder vor dem Pariser Eiffelturm statt. Die spielbaren Charaktere bieten allesamt unterschiedliche Tempo-, Grip- oder Sprungwerte und steuern sich dementsprechend sehr abwechslungs-

reich. Für bestandene Herausforderungen steigt ihr nicht nur in der Weltrangliste auf, sondern schaltet ebenfalls neue Snowboards, Kostüme und sogar Charaktere frei!

...mit wenig Neuerungen

Positiv überraschte uns der gelungene und vor allem motivierende Karriere-Modus. Nennt ihr das Balance Board euer Eigen, so könnt ihr richtiges Snowboard-Feeling erleben, da die Steuerung – wie schon beim Vorgänger – gut funktioniert. Die optionale Einbindung von WiiMotion Plus halten wir für fraglich – Unterschiede mit der normalen Steuerungsmethode sind kaum festzustellen. Wer den Vorgänger besitzt, sollte sich gut überlegen, ob die wenigen Neuerungen eine Anschaffung des Titels rechtfertigen. Alle anderen Fans von Snowboard-Spielen dürfen bedenkenlos zugreifen.

Shaun White Snowboarding: World Stage



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montreal
Genre	Sport
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + gelungener Karriere-Modus
- Comic-Stil wirkt altbacken

Atmosphäre

- + gute deutsche Sprachausgabe
- + gute Auswahl an Rocksongs

Gameplay

- + motivierender Karriere-Modus mit...
- + ...abwechslungsreichen Aufgaben

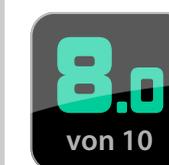
Steuerung

- + Balance Board-Unterstützung
- fragliche WiiMotion Plus-Einbindung

Multiplayer

- + Splitscreen- und Hot Seat-Modus
- kein Online-Modus

Ich hatte beim Testen sehr viel Spaß mit dem Titel. Grundsätzlich hätte ich mich aber nach dem großartigen ersten Teil über mehr Neuerungen gefreut.



Fazit
Eric Ebelt



RTL Winter Sports 2010: The Great Challenge

Lang lebe die Tradition – Auch dieses Jahr gibt es wieder einen neuen Versuch von RTL den Wintersport auf der Wii gut in Szene zu setzen.



Seit dem Start der Wii versorgt uns 49Games jedes Jahr mit einem neuen Wintersport-Titel, der stets versucht die Masse der Gelegenheitsspieler für sich zu gewinnen. Wie bei vielen jährlich erscheinenden Spielen, litt auch dieses meist unter Unausgereiftheit oder einem Updatecharakter.

Dieses Jahr soll dem ein Ende gesetzt werden, da man einigen Ballast abgeworfen hat und versucht aus einer Pseudo-Simulation ein gelungenes Arcadeerlebnis zu machen.

Frühjahrsputz beim Wintersport

Eine der Sachen, die dieses Jahr rausgeflogen sind, ist die selbst wählbare Steuerung. Stattdessen bekommt man nun eine Universalsteuerung für fast alle Sportarten. Auch die verschiedenen Eingabegeräte wie

Balance Board oder Wii Zapper werden nicht mehr unterstützt. Neben den Änderungen an der Steuerung sind auch einige Disziplinen aus dem Repertoire gestrichen worden – von 18 Disziplinen wurde der Umfang auf acht Stück reduziert.

Lohnt sich die Radikaldiät?

Abschließend bleibt noch die Frage, ob sich all der Aufwand lohnt hat. Man kann nicht bestreiten, dass der Serie etwas neuer Pepp verliehen wurde und auch der Online-Modus ein gelungenes Extra ist, jedoch wirken viele Ideen noch nicht ganz zu Ende gedacht. So ist die Grafik zwar sehr gut für Wii-Verhältnisse, doch poppen manche Details leider erst im Nachhinein auf. Alles in Allem ein gutes Wintersportspiel für Einzelspieler – Multiplayer legen sich hingegen lieber das neueste „Mario & Sonic“ zu.

RTL Winter Sports 2010: The Great Challenge



Publisher	RTL Sports
Entwickler	49Games
Genre	Sport
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + überdurchschnittliche Grafik
- ... mit störenden Pop-Ups

Atmosphäre

- + guter Kommentator
- lieblos gestaltete Charaktere

Gameplay

- + geht schnell in Fleisch und Blut über
- nur acht Disziplinen

Steuerung

- + Einheitssteuerung
- ... dafür kein Balance Board mehr

Multiplayer

- + Onlinemultiplayer
- nur zu zweit offline spielbar

Ich persönlich verbringe diesen Winter lieber mit „Mario & Sonic“. Zwar versucht „Winter Sports 2010“ endlich neue Wege zu gehen, scheitert aber leider zu häufig an der kurzen Entwicklungszeit.



Fazit

Björn Rohwer





Academy of Champions

Das Runde muss ins Eckige. Dass hinter Fußball beinahe eine ganze Wissenschaft steckt, versucht Großmeister Pelè euch in seiner Comic-Akademie zu zeigen.

Hier haben wir nicht nur irgendeine Fußballaction vor uns, schließlich spielt Fußballlegende Pelè darin eine wichtige Rolle. Er nimmt euch in seiner Fußballakademie auf und beobachtet, wie aus einem kleinen Außenseiterteam eine ernstzunehmende Mannschaft wird. Obwohl das ganze wenig mit „Harry Potters“ Zauberwelt zu tun hat, fühlten sich viele der Sequenzen an als seien sie direkt den Gemäuern der Zauberschule Hogwarts entsprungen.

Beweise dein Talent

In diversen Semestern, die aus je zwanzig Spieltagen bestehen, erwarten euch Trainings, Matches, Theoriestunden und Shoppingtouren. Sogar theoretische Prüfungen dürft ihr als Akademiker absolvieren, schließ-

lich möchte Pelè Kompetenz nicht nur in der Praxis vermitteln. Das Spiel bietet also mehr als das klassische Arcadefußballspiel. Mit jeder Aufgabe steigen eure Erfahrungspunkte, die zur Attributsteigerung der Feldspieler dienen. Schnelligkeit beispielsweise. Hinzu kommen Talentpunkte, die ihr durch bestimmte Fortschritte erreicht. Damit lassen sich neue Fähigkeiten freikaufen – beispielsweise ein effektiver Wirbelwindangriff.



Auch winken nach jeder Aufgabe Münzen, mit denen ihr Spielbälle, attributsteigernde Ausrüstung und mehr kaufen könnt. Ihr managt also das gesamte Team und könnt zusätzlich neue Spieler verpflichten. Ein umfang- und storyreicher Abenteuermodus, den Arcadefußballspiele selten bieten!

Spiel ohne Regeln!

Auf dem leicht gewölbten Spielfeld dürft ihr euch richtig austoben, denn Fouls haben keine gelbe oder rote Karte, sondern neue EP und somit eine Belohnung zur Folge. Gespielt wird fünf gegen fünf und durch Pässe oder Ballabnahmen füllt sich eure Talentanzeige. Ist diese komplett gefüllt, darf das Talent eines Spielers genutzt werden – ansonsten ist damit ein Ausweichmanöver oder beim Lauf (nur!) ohne Ball das Sprinten möglich. Leider dürft ihr keine Items oder Ereignisse auf dem Spielfeld erwarten, trotz Talent-Feature fällt die Action somit etwas dürftig aus. Auch ist die Spielgeschwindigkeit leider wesentlich langsamer als in einem „FIFA 10“ oder „Mario Strikers Charged“. Nur wer sich mit diesen und der Tatsache anfreunden kann, dass mit Freunden nur ein schnelles Match möglich ist, wird mit Academy of Champions ziemlich lange Zeit seine Freude haben. ■ ■ ■

Academy of Champions



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Vancouver
Genre	Fußball
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + umfangreicher Abenteuermodus
- + gelungene Sequenzen

Atmosphäre

- + Charaktere mit Charme
- unspektakulärer Sound

Gameplay

- + perfekt für den Feldrangler
- nicht besonders rasant

Steuerung

- + Minispiel für Balance Board
- manchmal Gefühl des Kontrollmangels

Multiplayer

- wenig Möglichkeiten
- kein Onlinemodus

Das Akademieprinzip im Spiel hat mir sehr gefallen und ich fühlte mich ein wenig an die Kickers und Harry Potter erinnert. Endlich mal ein Fußballspiel mit einer tiefgründigen und motivierenden Story!



Fazit

Damian Figoluszka



Bakugan – Spieler des Schicksals

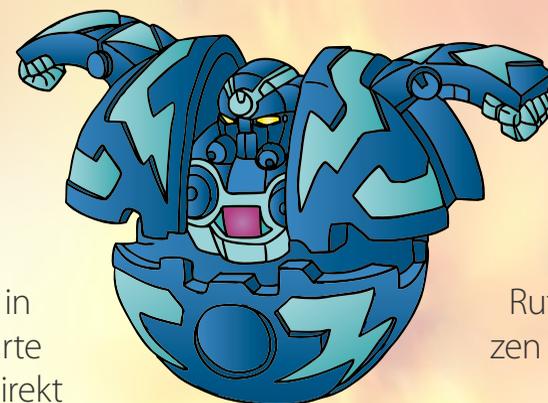
Der aufsteigende Stern am Himmel der Sammelkartenspiele erscheint in Softwareform. Kann Activision mit Bakugan Yu-Gi-Oh und Co. das Wasser abgraben?



Hierzulande ist „Bakugan“ (noch) nicht besonders bekannt. Das scheint Activision nicht daran zu hindern, das Spiel auch bei uns zu veröffentlichen. Wieso auch nicht, die Serie zum Spiel läuft seit März 2009 bei Tele 5 und die von SEGA Toys entwickelten Karten und Figuren sind überall erhältlich.

Gate-Karten

Doch wie funktioniert Bakugan? Ziel ist es, drei Gate-Karten zu sammeln. Dies geschieht, indem man ein Bakugan in Richtung der Karte wirft. Landet es direkt auf der Karte, klappt es auf und wartet dort auf ein gegnerisches Bakugan. Trifft der Gegner die gleiche der zwei ausgelegten Karten, wird ein Kampf initiiert. Dazu wird die Gate-Karte umgedreht und die darauf vermerkten Kampfpunkte zu denen der Bakugan addiert. Nun haben die Spieler noch die Möglichkeit ihre Bakugan mit Handkarten zu verstärken, danach wird verglichen, welches Bakugan den höheren Kampfwert besitzt und der Gewinner erhält die Gate-Karte.



Bakugan virtuell

Das Videospiel hält sich ziemlich an das Vorbild. Kleine Änderungen gibt es nur im Sammeln der Kampfpunkte, die jetzt noch um eines von drei Minispielen bereichert wurden, sowie bei den Arenen. So findet man im Spiel auch in den Arenen die Möglichkeit Kampfpunkte zu sammeln. Dies geht so weit, dass das Bakugan durch Halten von A und B und Neigen der Wii Remote gesteuert werden kann und Arenen mit Rutschen und Sprungschanzen keine Seltenheit sind.

Unterschiede?

Das Spiel setzt die Geschichte nach der zweiten Staffel fort und wird so manchen Fan überraschen. Leider ist das Spiel ziemlich schnell durchgespielt und die Synchronisation grauenhaft. Außerdem unterscheiden dich die Bakugan äußerlich zwar durch sechs Elemente, spielerisch macht es aber mehr Sinn bestehende Bakugan zu verbessern als sich ein neues, strategisches Team zu erstellen. Für Fans ist das Spiel aber ein netter Zeitvertreib.

Bakugan – Spieler des Schicksals



Publisher	Activision
Entwickler	NOW Production
Genre	Action
Spieler	1 – 4
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 60 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + eigene Story...
- ... die zu kurz ist

Atmosphäre

- + Originalsprecher
- + Storywendungen

Gameplay

- zu einfältig
- auf Dauer eintönig

Steuerung

- + intuitiv
- etwas hakelig

Multiplayer

- + bis zu vier Spieler
- wird schnell langweilig

Für mich, der Bakugan nicht kannte, wirkte das Spiel zwar interessant, konnte mich aber leider nicht längere Zeit vor den Bildschirm fesseln. Ich werd wohl wirklich ewig beim Pokémon TCG hängen bleiben...



Fazit

Emanuel Liesinger



Rock Band 2

Rocken bis der Arzt kommt oder die Nachbarn sich beschweren: „Rock Band“ geht mit viel Verspätung nun auch auf Wii in die zweite Runde und hat dabei reichlich Neuerungen im Gepäck.



Fahre mit der Maus über die Bilder, um sie vergrößert zu sehen.

Nach einer wahren Ankündigungs-Odyssee – der Test zu „Rock Band 2“ war im Grunde bereits im Frühjahr bei uns eingeplant worden – schaffte es der zweite Teil des Partykrachers nun erst im Oktober zu uns. Und man ist geneigt zu sagen: Lieber spät als nie! Denn was Harmonix hier abliefern, hat im Gegensatz zum ersten Teil für Wii nun auch endlich Hand und Fuß. Das eindeutig größte Manko am ersten „Rock Band“ für Nintendos Konsole war der fehlende Downloadable Content – die Möglichkeit also, zusätzliche Songs herunterzuladen und ins Spiel zu integrieren. Schaute man auf andere Konsolen, war dieser aber durchweg enthalten – mit Ausnahme der PS2-Version. Was EA sich dabei wohl gedacht hatte?

Endlich online...

Für Wii-Spieler ändert sich mit „Rock Band 2“ deshalb mehr als für Konsumenten anderer Systeme. Endlich gibt es Online-Features, wie beispielsweise herunterladbare Songs, Ranglisten und die Möglichkeit, gegen andere Bands oder mit Freunden die eigene Karriere zu spielen. Laut Electronic Arts soll die „Rock Band“-Bibliothek für Wii im Frühjahr bereits 250 Songs im Netz und

auf Disk bieten und der DLC durch wöchentliche Updates für ein stetig breiter werdendes Angebot sorgen. Bereits von Anfang an stehen 20 Songs umsonst zum Download bereit – alles Folgende wird über Wii Points bezahlt. Wer nur offline spielt, verpasst zwar eine ganze Menge, kriegt aber nun zumindest ebenfalls eine vollwertige, realistischere Karriere, als dies noch im Vorgänger der Fall war.

...und auch insgesamt gleichwertig!

Ihr spielt nun nicht mehr nur einen Song nach dem anderen, um nach einer Handvoll das nächste Set freizuschalten. Nach euren Auftritten gewinnt ihr meist Fans und Geld, die euch den Zugang zu weiteren Features ermöglichen. So kann beispielsweise Personal eingestellt werden, das eure Ergebnisse verbessert, aber auch neue Outfits, Instrumente und Frisuren für den Editor winken im Austausch für ausreichend Moneten. Besonders erfreulich ist der Umstand, dass Freunde nun jederzeit ein- und aussteigen können und auch die Auswahl des Instruments nicht mehr für eine komplette Karriere unabänderbar ist. Praktisch für alkohollastige Parties oder solche, bei denen Anfänger vor dem Bildschirm hocken: Über den Kein-Pfuscher-Modus wird verhindert, dass Songs bei zu schlechter Performance abgebrochen werden. Verständlicherweise musste die Wii-Fassung zwar grafische Abstriche zu den Versionen für Xbox360 und PS3 hinnehmen – doch das steht hier beileibe nicht im Vordergrund.

Rock Band 2



Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Harmonix/Pi
Genre	Musik
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + eigens kreierte Musiker
- einige Darstellungen leicht pixelig

Atmosphäre

- + guter Karriere-Modus
- + Band-Feeling

Gameplay

- + verschiedene Schwierigkeitsgrade
- + Song-Nachschub durch DLC

Steuerung

- + auch ältere Gitarren verwendbar
- teure Peripherie

Multiplayer

- + Online-Modi
- + flexible Karriere

„Rock Band 2“ lässt seinen Vorgänger tatsächlich alt aussehen. Der Party-Kracher kann nun auch im Singleplayer-Modus überzeugen und geht endlich online!



Fazit

Daniel Büscher



Band Hero

Was wäre ein NMag ohne ein Plastikgitarrenspiel? Und wem „Rock Band 2“ auf der vorherigen Seite noch nicht reicht darf sich hier noch einen Test zu Gemüte führen



Mehrere Firmen buhlen seit inzwischen elf Jahren um die Gunst des Spielers im Genre der virtuellen Musik. Doch angefangen bei Konami über Harmonix bis hin zu Neversoft prägte bisher nur das Rock-Genre die jeweiligen Spielefranchises. Activision plant das nun zu ändern. Leider blieb es offenbar beim Plan, denn trotz allem könnte man etwa die Hälfte der Lieder auch in „Guitar Freaks“, „Guitar Hero“ oder „Rock Band“ finden. Dazu kommt noch, dass „Band Hero“ nur 65 Lieder beinhaltet – dazu steht im Gegensatz der große Bruder „Guitar Hero 5“ mit 85 Tracks. Doch es gibt auch Gründe, die für das Spiel stehen.

Der kleine Bruder

„Band Hero“ setzt sehr auf die Konnektivität zwischen Wii und DS. So gibt es beispielsweise erneut den aus Guitar Hero bekannten Party-Modus, bei welchem noch vor dem Hauptmenü Spieler ein- sowie aussteigen können, wie es ihnen beliebt. Neu ist allerdings die Möglichkeit, den Nintendo DS hier mit der Wii zu verbinden, um die Playlist von dort aus zu managen. So muss das Spiel nicht mehr unterbrochen werden, um neue Songs auszuwählen. Änderungen werden vom Spiel direkt am Fernseher angezeigt.

Import – Export

Noch dazu lassen sich einige Songs aus „Guitar Hero: World Tour“, „Guitar Hero 5“ und „Smash Hits“ kostenpflichtig importieren und der gesamte Download-Content der Vorgänger wird übernommen. Sollte das nicht reichen, kann noch immer auf GHTunes zurückgegriffen werden, wo jedermann Lieder erstellen und hochladen darf. Natürlich gibt es in „Band Hero“ den üblichen Karrieremodus mit spielbaren Avataren von No Doubt oder Taylor Swift.

Track Pack

„Band Hero“ wirkt manchmal wie ein leicht erweitertes Track Pack für „Guitar Hero 5“, doch Änderungen am Schwierigkeitsgrad und die neuen DS-Features machen es doch kaufenswert. Und noch dazu gibt es für „Band Hero“ neue Drums, bei denen vor allem Handhabung und Genauigkeit überarbeitet wurden.



Band Hero



Publisher	Activision
Entwickler	Vicarious Visions
Genre	Musik
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ab 60 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + einsteigerfreundlich
- + Musik-Import

Atmosphäre

- + bekannte Bands
- zu viel Rockmusik

Gameplay

- + Altbekanntes
- + Drop In & Drop Out

Steuerung

- + jede Kombi möglich
- teure Peripherie

Multiplayer

- + Partymodus
- + Onlinemodi

Für Neueinsteiger und die, die sich neue Songs wünschen, ist „Band Hero“ perfekt. Profis sollten allerdings wegen des einfachen Schwierigkeitsgrades lieber auf „Guitar Hero 6“ warten.



Fazit

Emanuel Liesinger



U-Sing (U've got talent)

Nach unzähligen Karaoke-Spielen für die angestaubte „Playstation 2“ nimmt man nun die „Wii“ in die Mangel und versorgt diese mit Liedern zum Mitsingen.



Fahre mit der Maus über das Icon links, um die Songliste zu sehen.

Ränge

Die Ränge sind wie folgt in aufsteigender Reihenfolge gestaffelt:

- Möchtegern-Sänger
- Badewannen-Star
- Anfänger
- Kleines Licht
- Schreihals
- Rampensau
- Star
- Legende



Das altbewährte Prinzip hat sich auch bei „U-Sing“ durchgesetzt: Nach der Auswahl des Schwierigkeitsgrades und der Länge des Songtitels heißt es, das Stimmchen zum Klingen zu bringen und dabei möglichst viele Punkte zu erzielen. Dies geschieht durch das mitgelieferte Mikrofon. In Zeiten des technischen Fortschritts, wie bspw. Wireless, Bluetooth & Co., wirkt das Mikrofonkabel fast schon nostalgisch. Zudem stört es beim Singen ungemein, da man aufgrund des handlichen Formats eh nicht viel Grifffläche zur Verfügung hat.

Hit oder shit?

Nach einer langen Ladezeit stellt sich beim Singen auch gleich das größte Manko ein, denn die Partitur stimmt nicht 100%ig mit dem Text überein. So trifft ihr die ersten Noten überhaupt nicht, außer ihr singt durchgehend bzw. summt bereits bevor es den Text überhaupt zu singen gilt. Dazu gesellt sich auch das Problem, dass ständig eine Melodie in den gesungenen Wörtern liegen muss! Ansonsten wird der Gesang schlichtweg nicht erkannt und somit gibt es auch keine Anzeige auf der Partitur. Nachdem ihr den Song mehr oder weniger gut abgeschlossen habt, erfahrt ihr welchen Rang ihr aufgrund eurer Leistung erhaltet. Seid ihr so gut, dass ihr sogar in die Highscoreliste, die sich auf die drei Besten beschränkt, gelangt, dürft ihr euch einen Namen geben. Diese müsst ihr immer wieder aufs Neue eingeben, da es keine Profile gibt.

U-Sing (U've got talent)



Publisher	Koch Media
Entwickler	Mindscape
Genre	Musik
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 47 € / 57 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- gute Musikwahl...
- ... der es an Umfang mangelt

Atmosphäre

- keine Profile
- lange Ladezeiten

Gameplay

- schlechte Gesangserkennung
- reizlose Highscorejagd

Steuerung

- leichte Musikauswahl
- ansonsten nichts Besonderes

Multiplayer

- nette Modi...
- ... die auf Dauer öde sind

Bevor ich mich vor den Fernseher stelle und miese Laune aufgrund eines schlecht umgesetzten Karaoke-Spiels bekomme, singe ich lieber weiterhin unter der Dusche.



Fazit

Harald Wicht



Tales of Symphonia: Dawn of the New World

Fortsetzungen haben leider viel zu häufig den Anschein, nur zur Ausschlichtung eines erfolgreichen Namens zu dienen. Extrem gesagt steht es so leider auch um das neueste „Tales of Symphonia“.

Im ersten Teil durftet ihr euch mit Lloyd, einem wahrlich stattlichen Helden, und seinen Anhängern quer durch die Umgebung von Sylvarant begeben. Eine Konsolengeneration später habt ihr nun zunächst die Seiten gewechselt. Der Protagonist ist nun Emil, sicherlich einer der unsichersten und über weite Strecken auch nervigsten „Helden“, die jemals in einem RPG im Mittelpunkt standen. Es spricht für sich, dass die erste Quest darin besteht, den Mut zu finden um jemanden anzusprechen. Zum Glück entwickelt sich Emil in „ToS 2“ langsam aber sicher zu einem selbstsicheren und wahren Helden.

Frische Ideen, die nicht ganz zünden

Der ungewöhnliche Held ist nicht die einzige Veränderung, die „Tales of Symphonia“ durchgemacht hat. Von nun an sind auch Monster, die in bester Pokémon-Manier an eurer Seite kämpfen, ein fester Bestandteil des Spiels. Dafür fallen die sonst üblichen Nebencharaktere weitestgehend aus eurer Party raus. Eure Monster dürft ihr von da an pflegen, füttern und aufleveln. Alles, was ihr sonst auch mit den „echten“ Spielfiguren gemacht habt. Die Charaktere aus eurem Team dürfen hingegen meist nicht einmal aufgelevelt werden.

Dennoch: Für Fans ein Muss!

Nicht verbessert, sondern eher noch verschlechtert, hat sich leider die Grafik, die mit einem neuen Stil aufwartet, der uns aber nicht gefallen mag. Hier hätte mehr drin sein müssen! Sehr positiv fällt hingegen einmal mehr der Soundtrack ins Gewicht, in dem Motoi Sakuraba sein Können beweist. Insgesamt merkt man dem neuen „ToS“ durchaus an, dass es nicht von Grund auf neu entwickelt wurde, sondern sich in großen Teilen am Vorgänger bedient. Zudem ist es auch sehr schade, dass die neuen Ansätze nicht wirklich ausgereift sind, sodass das Spiel sich – für den Durchschnittsspieler – nicht von anderen RPGs abhebt. Fans dürfen hingegen unbedacht zugreifen. ■ ■ ■



Tales of Symphonia: Dawn of the New World



Publisher	Namco Bandai
Entwickler	Namco Tales Studio
Genre	RPG
Spieler	1 – 4
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + sehr gute Musikuntermalung
- grafisch keine Verbesserung

Atmosphäre

- + weitestgehend fesselnde Story
- viele nervtötende Charaktere

Gameplay

- + einige frische Ideen
- sich wiederholende Sidequests

Steuerung

- + funktioniert tadellos
- + kein Aufzwingen der Bewegungssteuerung

Multiplayer

- + mit bis zu vier Spielern spielbar
- ... leider nur an sehr wenigen Stellen

Obwohl man objektiv wirklich Einiges an dem neuesten „ToS“ bemängeln kann, hat es mir subjektiv sehr gut gefallen. Das liegt zweifels- ohne auch daran, dass ich den Vorgänger gespielt und geliebt habe.



Fazit
Björn Rohwer



Kingdom Hearts 358/2 Days

Fantasievolle Welten, tolle Musik und eine rührende Geschichte um Freundschaft: für all dies steht „Kingdom Hearts“. Mit „358/2 Days“ erschien der zweite Teil für eine Nintendo-Plattform.

Der neueste „Kingdom Hearts“-Ableger aus dem Hause Square Enix setzt da an, wo der Erstling anno 2003 aufhörte und „Chain of Memories“ die Geschichte auf dem GBA fortsetzte. Als Roxas macht ihr eure ersten Schritte in der Organisation XIII, besucht in franchise-typischer Manier verschiedene Disney-Welten und lernt die in vorigen Spielen noch als Feinde behandelten Organisationsmitglieder von einer persönlicheren Seite kennen. Dabei ist eurer Werdegang nun anders aufgebaut, als dies in früheren Spielen der Fall war: Der Story-Modus ist missionsbasiert, wobei auf der einen Seite die für die Story relevanten Pflichtübungen auf dem Pro-

gramm stehen, es auf der anderen Seite aber auch viele optionale Aufgaben gibt, für die man zusätzliche Gegenstände und Erfahrungspunkte erhält.

Marluxia, Xemnas, Xigbar?

Die andere Variante ist der Missions-Modus, in dem es tatsächlich nur darum geht, zusammenhanglose Aufgaben zu erfüllen, egal ob alleine oder mit bis zu drei Mitspielern über ein drahtloses Netzwerk. Hierfür ladet ihr euren Spielstand, wählt ein beliebiges Mitglied der Organisation XIII und sammelt so viele Missionspunkte wie möglich, indem ihr herumliegende Missionsschätze einsammelt

Items kann man vor jeder Mission auf einem Tafelboard anordnen, was einige Variationen in der Spielgestaltung zulässt.

und Gegner besiegt. Spielt ihr mit mehreren und gewinnt ihr, gibt es dafür Kronen, die ihr im Einzelspieler-Modus gegen Items eintauschen könnt – von den praktischen zusätzlichen Erfahrungspunkten mal ganz zu schweigen, die es aber auch schon gibt, wenn ihr alleine spielt.

Welten auf Repeat

Aufgrund des Umstands, dass der Story-Modus über Missionen aufgebaut ist, besitzt ihr jederzeit die Möglichkeit, bereits gespielte Szenarien zu wiederholen, um euch alle Schätze zu krallen. Items kann man vor jeder Mission auf einem Tafelboard anordnen, was einige Variationen in der Spielgestaltung zulässt. Je nach Anordnung könnt ihr etwa mehr auf Magie oder auf Fertigkeiten spezialisiert sein – eine Abwech-



STARTE JETZT DEINEN EIGENEN GAMINGBLOG

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



Die Kingdom Hearts-Reihe

„Kingdom Hearts: 358/2 Days“ ist bereits der fünfte Teil der Serie, wenn man von den Remakes einmal abblickt. Hier ein kurzer Überblick:

- 2002 Kingdom Hearts
- 2002 Kingdom Hearts Final Mix
- 2004 Kingdom Hearts: Chain of Memories
- 2005 Kingdom Hearts II
- 2007 Kingdom Hearts Re:Chain of Memories
Kingdom Hearts II Final Mix
- 2008 Kingdom Hearts coded
- 2009 Kingdom Hearts 358/2 Days
- 2010 Kingdom Hearts Birth by Sleep

lung, die dringend benötigt wird. Zwar besitzt die Story für „Kingdom Hearts“-Fans absolut ihre Reize, doch die langsame Erzählweise und die im Vergleich zu den Konsolenvarianten kleineren und überdies weitestgehend bekannten Welten trüben das Spielerlebnis etwas.

Nichtsdestotrotz

Wer „Kingdom Hearts“ mag, wird mit „358/2 Days“ keinen schlechten Kauf tätigen. Allen anderen sei angeraten, sich zunächst die anderen Spiele zu holen – schon um ihrer

selbst Willen! Der Charme von „358/2 Days“ erschließt sich hauptsächlich durch die Story, die Uneingeweihte nicht komplett werden nachvollziehen können. Grafisch macht das Spiel eine gute Figur, auch wenn es sich natürlich aufgrund der Dreidimensionalität dem Vergleich mit den Konsolenvarianten stellen muss und hier vor allem durch recht pixelige Darstellungen und detailärmere Umgebungen nicht ganz so gut wegkommt.

Kingdom Hearts 358/2 Days



Publisher	Square Enix
Entwickler	h.a.n.d.
Genre	Action-Adventure
Spieler	1 – 4
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + für DS-Verhältnisse gute Optik
- Welten irgendwann monoton

Atmosphäre

- + sympathische Story
- Musik zu sehr recycelt

Gameplay

- + Tafel-System
- + Missionen wiederholbar

Steuerung

- + funktioniert größtenteils problemlos
- Kamera manchmal unvorteilhaft

Multiplayer

- + teilweise mit SP-Modus verbunden
- läuft nicht immer flüssig

Ihr habt es sicherlich längst erraten: „Kingdom Hearts“-Fans greifen schon wegen der Story zu, für alle anderen ist der Titel nur halb so interessant.



Fazit

Daniel Büscher





Call of Duty: Modern Warfare Mobilized

Während Spieler und Nicht-Spieler aus aller Welt über die umstrittene Flughafenszene aus „Call of Duty: Modern Warfare 2“ diskutieren, bricht auf dem DS bereits der nächste Krieg aus.

Ein fiktives Land im Nahen Osten wird besetzt und ein ebenso ausgedachter Prinz sinnt auf Rache. Diese bekommt er aber nur durch die Zündung einer Atombombe – und genau hier kommt ihr ins Spiel. In der Rolle eines Soldaten müsst ihr den wahnsinnig gewordenen Prinzen aufhalten. Gemeinsam mit euren Kollegen rückt ihr hinter die feindlichen Linien vor und entledigt euch hinter jeder Ecke eurer Widersacher.

Moderne Kriegsführung

Dafür stehen euch viele Waffen der heutigen Zeit zur Verfügung. Es bleiben nur wenige Momente, in denen ihr verschlafen könnt. Alle paar Minuten erreicht ihr einen neuen Kontrollpunkt, von welchem ihr star-

ten könnt, sollte euch einmal das Zeitliche segnen. Im späteren Spielverlauf befindet ihr euch im Inneren eines Panzers oder bedient die Geschütze eines Helikopters. Taktisches Vorgehen und Schusswechsel in zerbombten Straßen wechseln sich hervorragend ab. Immer wieder gibt es Höhepunkte, die euch im Gedächtnis hängen bleiben. Das Hacken eines Computers ist beispielsweise sehr gut gelungen, da ihr nach drei Fehlversuchen plötzlich unter Zeitdruck arbeiten müsst. Erfolg oder Game Over heißt es dann.

Sieg oder Niederlage?

Die Umgebung macht auf uns einen atmosphärischen, wenn auch stellenweise detailarmen Eindruck. Die künstliche Intelligenz

n-Space

„Call of Duty: Modern Warfare: Mobilized“ wurde von dem in Florida ansässigen Unternehmen n-Space entwickelt. Die 1994 gegründete Spieleschmiede war ebenfalls für die beiden Vorgängertitel „Call of Duty 4: Modern Warfare“ und „Call of Duty: World At War“ verantwortlich. Außerdem hat der Entwickler den innovativen Gamecube-Titel „Geist“ entworfen, welcher heute unter Fans Kultstatus genießt und als Geheimtipp für Nintendos Würfel gilt.



Fahre mit der Maus über die Bilder, um sie vergrößert zu sehen.

eurer Feinde lässt oftmals zu Wünschen übrig, außerdem agieren die Widersacher größtenteils nach identischen Verhaltensmustern. Die Handlung hat uns gut gefallen, auch wenn wir uns eine tiefgründigere Präsentation dieser gewünscht hätten. Nach einer mittellangen Eingewöhnungsphase beherrscht ihr die Steuerung so gut, dass ihr euch auch online mit anderen Spielern messen könnt. Fans von „Call of Duty“ dürfen ohne groß nachzudenken zuschlagen.

Call of Duty: Modern Warfare Mobilized



Publisher	Activision
Entwickler	n-Space
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1–6
USK	ab 18 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	–

Präsentation

- + glaubwürdige Umgebung
- stellenweise detailarm

Atmosphäre

- + gute deutsche Sprachausgabe
- mangelhafte gegnerische Intelligenz

Gameplay

- + abwechslungsreiche Kriegsführung
- stellenweise unübersichtliche Stellen

Steuerung

- gewöhnungsbedürftige Handhabung
- benötigt Einarbeitungszeit

Multiplayer

- + bis zu sechs Spieler online
- + motivierendes Abschuss-System

Der mobile Krieg für die U-Bahn ist ein gutes Spiel, mit dem man stundenlang Spaß haben kann. Persönlich bevorzuge ich wegen der angenehmeren Steuerung Ego-Shooter auf dem PC.



Fazit
Eric Ebelt



C.O.P.: The Recruit

Die optische Brillanz des Titels konnte man seit der diesjährigen E3 nicht abstreiten. Auch wenn es Grafikfetschisten nicht gerne hören: Eine gute Grafik macht noch lange kein gutes Spiel!



Dan Miles, ehemaliger Gangster aus den Straßen von New York City, hat seiner kriminellen Laufbahn den Rücken gekehrt und sich den Gesetzeshütern angeschlossen. Sein Leben ändert sich dadurch kaum, denn wilde Verfolgungsjagden und gefährliche Schusswechsel stehen weiterhin an der Tagesordnung. Mehr oder weniger sind das die einzigen Aufgaben, welche Dan in den Haupt- und Nebenmissionen erfüllen muss.

Grand Theft Auto?

Bisher sind fast alle Versuche missglückt, einen Klon der „Grand Theft Auto“-Serie annähernd so gut auf den Markt zu bringen. „C.O.P.: The Recruit“ macht da keine Ausnahme! Obwohl man die Kriminalität nun bekämpft, schienen die Entwickler nicht auf der Seite des Gesetzes zu stehen. Verkehrsregeln dürfen missachtet und jedes beliebige Auto gestohlen werden – selbst das Abfeuern von Schusswaffen auf offener Straße wird geduldet. Passanten können aufgrund der USK 12-Freigabe dennoch nicht getötet werden.

Frühschuss

„C.O.P.: The Recruit“ macht optisch einen nahezu perfekten Eindruck, doch die Animationen fallen leider mager aus oder fehlen sogar ganz. Beispielsweise wird das jederzeit flüssig laufende Geschehen beim Einstieg in ein Fahrzeug kurz ausgeblendet! Hier schienen sich die Entwickler wie bei der musikalischen Untermalung auf ihren Vorschuss-Lorbeeren ausgeruht zu haben, denn größtenteils verneht ihr ausschließlich den Trubel von den Straßen. Unserer Meinung nach hätte dem Spiel eine längere Entwicklungszeit gut getan. Freunde von Open World-Spielen dürfen dennoch mit Vorsicht einen Blick genießen.



C.O.P.: The Recruit



Publisher	Ubisoft
Entwickler	VD-Dev
Genre	Action
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + phänomenale Grafik
- + kurze Ladezeiten

Atmosphäre

- Gesetze als Polizist missachtbar
- kaum vorhandener Soundtrack

Gameplay

- + großzügig ausgelegte Handlung...
- ...mit geringfügiger Abwechslung

Steuerung

- hektischer Steuerungswechsel
- Kameraprobleme im Kampfmodus

Multiplayer

-
-

„C.O.P.: The Recruit“ besitzt sehr gute, dafür suboptimal gelöste Ansätze. Die abwechslungsarmen Missionen und der magere Soundtrack vermiesen mir den Spielspaß.



Fazit
Eric Ebelt



Need For Speed: Nitro

Illegale Straßenrennen mit aufgemotzten Boliden sind Jahr für Jahr in neuer Form auch auf dem DS möglich. Und jedes Mal fragt man sich, wie viel Entwicklerliebe dem kleinen Gerät dabei zugewandt wird.



Der kleine Bruder hört wie auch die Wii-Fassung auf den Untertitel „Nitro“ und zeigt Freunden der Rennsimulationswelt den kalten Rücken. Und man lese und staune: Im Modul erwartet euch sogar eine Portion mehr Arcade als auf der Disc!

Beschleunigen, Bremsen und... Hüpfen?!

Die Karriere funktioniert ungefähr nach dem selben Prinzip wie auch die Wii-Fassung, allerdings mit dem Unterschied, dass hier Events nicht durch Sterne freigeschaltet werden. Ihr versucht Schritt für Schritt die globale Rennherrschaft in den Schwierigkeitsgraden Bronze, Silber und Gold zu erreichen. Zwar warten beim großen Bruder pro Stadt

mehr Aufgaben auf euch, dafür hat man dem Modul aber eine sechste Stadt und exklusive Spielmodi spendiert. Das Umfahren von Gegenständen in bestimmter Zeit in einem Smash 'em All-Modus ist nur hier möglich! Kurios sind noch weitere Punkte der DS-Fassung: Passagen einer Strecke können beispielsweise auch mal Fußballfelder oder Achterbahnen sein und das Beste zum Schluss: Über gegnerische Fahrer oder Polizeiwagen könnt ihr ganz einfach hüpfen! Wenn ihr auf Simulation steht, solltet ihr euch den Kauf also dreimal überlegen.

Das Auge spielt mit

Zu Beginn erschreckend ist leider die grafische Pracht, wenn man sie so nennen mag. Das Bild wirkt wie ein reiner Pixelbrei und es kommt nicht das Geschwindigkeitsgefühl rüber, das man sich von einem Arcaderacer wünschen würde. Die Nitronutzung schafft da leider keine Abhilfe – da ist man von einem

„Asphalt Urban GT“ besseres gewohnt. Grafische Effekte und Details bietet die Gameloft-Konkurrenz ebenfalls weitaus mehr. Zwar seid ihr lange damit beschäftigt, die Karriere zu meistern und zahlreiche Auszeichnungen zu sammeln, das Gameplay aber hätte rasanter ausfallen können. Rennspiele ohne Wischereffekt sollten auch auf dem DS der Vergangenheit angehören! Leider landet EA mit dem neuesten „Need For Speed“-Ableger auf dem DS somit nur im soliden Mittelfeld.

Need For Speed: Nitro



Publisher	EA
Entwickler	EA Montréal
Genre	Rennspiel
Spieler	1 – 4
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 35 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + exklusive Stadt...
- + ...und motivierende Auszeichnungen

Atmosphäre

- läuft leider nicht immer flüssig
- unspektakuläre Grafik

Gameplay

- + Strecken mit Aha-Effekt
- Arcaderacer brauchen mehr Action

Steuerung

- + Fahrzeuge lassen sich präzise steuern
- hätte etwas Innovation vertragen können

Multiplayer

- + mit Single-Card-Modi
- auch hier nur Offline

Selbstverständlich darf man von einem DS-Rennspiel nicht zu viel erwarten, aber Vergleiche zeigen, dass vor allem technisch weitaus mehr möglich ist. Immerhin stimmt der Karriere-Umfang!



Fazit

Damian Figoluszka





Assassin's Creed II: Discovery

Die als Trilogie ausgelegte Spielreihe geht in die zweite Runde. Mit „Assassin's Creed II: Discovery“ wird ein neues Kapitel des Ezio Auditore de Firenze aufgeschlagen.



Ezio stammt aus einer florentinischen Adelsfamilie und genoss sein Leben – bis sein Vater vom Spanier Rodrigo Borgia ermordet wurde. Als Ezio sein Erbe als Assassine antritt, deckt er nach und nach eine große Verschwörung auf. Der Spanier gehört zu einem großen Geheimbund – den Templern. In Ezios Haut reist ihr durch Städte wie Florenz oder Barcelona und erledigt in einer linear ausgelegten Handlung einen Auftrag nach dem anderen.

Leben eines Attentäters

Auf zweidimensionalen Pfaden trifft ihr auf Kontaktpersonen, welche euch zu eurem nächsten Ziel lotsen. Entweder gilt es einen

Gegenstand von Punkt A nach Punkt B zu bringen, die Zielperson auszuschalten oder vom Ort des Attentats zu verschwinden. Ezio ist Akrobat und Athlet zugleich – so klettert er wie kein anderer an Häuserwänden hoch oder springt von Dach zu Dach. Trefft ihr dennoch auf einen der unterschiedlichen Feinde, könnt ihr euch in einem Heuwagen verstecken und ihn im richtigen Moment ausschalten.

Attentat auf die Spieler?

Auf die Dauer macht der Titel leider einen sehr eintönigen Eindruck. Neben der nur in Dialogen fortgetriebenen Handlung gibt es noch ein, zwei Nebenaufgaben, beispielsweise das Abreißen von Plakaten. Dies konnte uns auf die Dauer nicht motivieren. Negativ fiel uns auch die Kollisionsabfrage auf – so müssen größere Sprünge wie in den frühen „Prince of Persia“-Titeln millimetergenau ausgeführt werden. Fans des Assassinen-Epos dürfen zugreifen – alle anderen können sich nach Alternativen umschauen.

Assassin's Creed II: Discovery



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Griptonite Games
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
USK	ab 16 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	–

Präsentation

- + abwechslungsreiche Orte...
- ...die fragwürdig aufgebaut sind

Atmosphäre

- + englische Sprachausgabe
- mager präsentierte Handlung

Gameplay

- + unterschiedlich besiegbare Gegner
- abwechslungsarme Aufgaben

Steuerung

- + angenehme Steuerung
- Sprünge müssen genau ausgeführt werden

Multiplayer

-
-

Als Fan der Reihe kann ich auch unterwegs mit Ezio Spaß haben. Im Allgemeinen bleibt der DS-Ableger aber leider hinter meinen Erwartungen zurück. Es kommt einfach schnell das Gefühl der Eintönigkeit auf.



Fazit
Eric Ebelt



Naruto Shippuden Ninja Council 3 – European Version

Dass Lizenzspiele nicht schlecht sein müssen, bewies uns vor kurzem die „One Piece“-Umsetzung für Wii. Kann das neueste Naruto-Abenteuer für Nintendos Kleinen genauso überzeugen?



Kennt man eines, kennt man alle – Diese Aussage trifft bisher vollkommen auf die Spiele der „Ninja Council“-Reihe zu. Die Unterschiede zu den Vorgängern waren immer marginal. Im neuesten Ableger gibt es aber neben einer neuen Story auch erstmals einen Multiplayer-Modus.

Kyuubi? Jinchuuriki? Wie bitte?

Die Handlung des Spiels setzt zu Beginn des Shippūden-Handlungsstranges ein und erzählt von Narutos Abenteuern nach seiner zweijährigen Trainingspause. Die Handlung wird dabei ganz lakonisch in Standbildern erzählt und ist ohne Kenntnisse des Animes oder Mangas absolut unverständlich.

Snakes? Punch 'em!

Zu Beginn eines jeden Levels wählt ihr zuerst einen von fünf Charakteren aus, und gebt ihm zwei Partner an die Hand, um euch danach durch die zehn kurzen Levels zu hüpfen und zu prügeln. Die Levels sind dabei mit allerlei Hindernissen, wie Stacheln und verschwindenden Plattformen, gespickt, aber auch Bösewichte, wie feindliche Kämpfer und Schlangen, machen euch das Ninjalieben schwer.



Ab in die Tonne!

Doch euer größter Feind sind nicht etwa die Gegner, sondern es ist die Steuerung. Niemals habt ihr das Gefühl völlige Kontrolle über eure Spielfigur zu haben oder gar ein akrobatischer Ninja zu sein. Hinzu kommt noch, dass die Buttonbelegung nicht gerade optimal ist. In Verbindung mit optisch faden Levels, einem öden Kampfsystem, das sich nicht für einen Multiplayer-Modus eignet, sowie einer grauenvollen Musikuntermalung bedeutet das den Todesstoß für „Naruto“.

Namensverwirrung

Manch einer wird sich sicherlich schon gefragt haben, in welcher Weise sich die „European Versions“ der „Ninja Council“-Reihe von den anderen Versionen unterscheiden. Die Antwort ist: Sie unterscheiden sich in der Nummerierung. Unser „Ninja Council 3“ ist in Amerika „Ninja Council 4“ und in Japan „Saikyo Ninja Daikesshu 5“. Unser „Ninja Council 2“ ist hingegen nie in Amerika erschienen und ist in Japan als „Saikyo Ninja Daikesshu 3“ bekannt. Das amerikanische „Ninja Council 3“ hingegen ist wiederum unser erstes „Ninja Council“, welches aber in Japan Teil 4 der Reihe ist. Daraus folgt nun aber, dass Teil 2 in Europa der Vorgänger des ersten europäischen Teils ist. Verrückt, nicht?

Naruto Shippuden Ninja Council 3



Publisher	Nintendo
Entwickler	Tomy
Genre	Action
Spieler	1 – 4
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- Grafik auf GBA-Niveau
- Geschichte wird in Standbildern erzählt

Atmosphäre

- seltene japanische Sprachsamples
- uninspirierte Musik

Gameplay

- grauenvolles Leveldesign
- eintöniges Kampfsystem

Steuerung

- hakelige Steuerung
- seltsame Buttonbelegung

Multiplayer

- kein Einzelkartenspiel möglich
- eignet sich nicht für Multiplayer

Bei diesem Spiel handelt es sich um ganz klassischen Lizenzschrott, bei dem versucht wird mit möglichst wenig Aufwand jede Menge Geld zu verdienen. Finger weg!



Fazit

Alexander Schmidt



LostWinds: Winter of the Melodias WiiWare

Toku ist zurück! Mit „Lost Winds“ wurde der WiiWare-Service erfolgreich eingeläutet und auch der zweite Teil soll als 100. Titel wieder eine Perle werden.



Gleich zu Beginn des zweiten „LostWinds“ werdet ihr erstmal in das kalte Wasser geworfen und ziemlich verwirrt. Ihr spielt zwar in ähnlicher Umgebung und auch die Steuerung kommt euch bekannt vor, doch die Wesen, mit denen ihr spielt, sind vollkommen fremd. Genauso rätselhaft sind auch die Gespräche, die sich um irgendein großes Ereignis ranken. Sobald ihr euch langsam an die neuen Charaktere gewöhnt habt und zu verstehen beginnt, gibt es plötzlich einen Sprung und ihr seid wieder der altbekannte Toku. Als Toku startet ihr dann wieder genau dort, wo ihr das Spiel beendet habt. Doch ihr verweilt nur kurz an altbekannten Plätzen, denn sobald ihr von eurer verschwundenen Mutter erfahrt, macht ihr euch schnellstmöglich auf den Weg in das verschneite Melodia.

Viel Bekanntes – Interessante Neuerungen
 Spielerisch hat sich nicht sehr viel verändert. Ab und an ein paar neue Aktionen oder auf die Winterlandschaft abgestimmte Rätsel sind die einzigen, aber dennoch sehr interessanten, Änderungen, was aber nicht unbedingt schlecht ist. Schließlich war der erste Teil einer der besten WiiWare-Titel. Wie auch schon im Vorgänger ist das Ganze in einer schönen, wenn auch wieder etwas kurzen, Story verpackt und mit entspannenden Klängen unterlegt.

Holpriger Start für Quereinsteiger

Schon am Anfang merkt man stark, dass dieses Spiel nicht als selbständiges Spiel gedacht ist, sondern als eine direkte Anknüpfung an den ersten Titel. Viele Details werden ohne Kenntnis des ersten Teils kaum zu verstehen sein und auch die Steuerung wird nur bei neuen Elementen nochmals erläutert. Dennoch ist es nicht nur für Fans des ersten Teils ein Pflicht-Titel. Alle anderen kaufen sich zwar lieber erst einmal den ersten Teil, widmen sich dann aber diesem kleinen Kunstwerk.



LostWinds: Winter of the Melodias



	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Frontier
	Genre	Jump'n'Run
	Spieler	1
	USK	ab 6 Jahren
	Preis	1000 Punkte
	Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + entspannende Musikuntermalung
- + ansehnliche Grafik

Atmosphäre

- + sehr entspannt
- + interessante Story

Gameplay

- + fordernder als Teil 1
- immer noch etwas kurz (ca. 4 – 5 Std.)

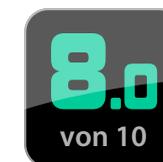
Steuerung

- + keinerlei Probleme
- + nutzt die Möglichkeiten der Wii

Multiplayer

-
-

Ich hab den ersten Teil schon vier Mal durchgespielt und war sehr heiß auf die Fortsetzung. Diese trifft ziemlich genau meine Erwartungen und wurde ebenso von mir verschlungen.



Fazit
 Björn Rohwer





Super Return of the Jedi

Virtual Console

Nachdem im Wii Shop-Kanal „Super Star Wars“ und „Super Empire Strikes Back“ bereits ihren Auftritt hatten, wird die SNES-Trilogie der alten Star Wars-Filme mit „Super Return of the Jedi“ nun endlich vervollständigt.

Als Luke Skywalker seine Ausbildung zum Jedi-Ritter beendet, kehrt er mit seinen Freunden auf seinen Heimatplaneten Tatooine zurück, um den in Karbonit eingefrorenen Han Solo zu befreien. Das Spiel beginnt für damalige Verhältnisse cineastisch und besticht schon in den ersten Levels durch die Nähe zum Film.

Massenvielfalt

Anstatt auf einen Charakter beschränkt zu sein, könnt ihr bereits in den Anfangslevels aus mehreren Charakteren mit unterschiedlichen Fähigkeiten wählen. Während Luke mit dem Lichtschwert und verschiedenen Machtfähigkeiten umgehen kann, wirft der nach kurzer Spielzeit befreite Han Solo mit Granaten um sich. Ebenfalls können uns die ausgefallenen Schauplätze bezaubern. Ne-

ben Jabbas Palast dürfen wir auch das Gestrüpp auf dem Waldmond Endor unsicher machen und gegen Ende des Spiels dem Inneren des zweiten Todessterns einen Besuch abstatten.

Abschluss einer Trilogie

Wie bereits die beiden Vorgänger ist auch „Super Return of the Jedi“ anspruchsvoll, fordernd und gleichzeitig immer fair. Leider fühlt sich die Steuerung auch im dritten Teil der Trilogie sehr hakelig an und stört bei manchen Geschicklichkeitseinlagen. Anfänger freuen sich deshalb auch über das gelungene Passwortsystem – nach Verlust aller Continues kann man im zuletzt besuchten Level problemlos wieder einsteigen. Fans von Star Wars und guten Action-Titeln dürfen blind zuschlagen!

Super Return of the Jedi



Publisher	LucasArts
Entwickler	Sculptured Software
Genre	Action
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + abwechslungsreiche Charaktere
- + unterschiedlich gestaltete Level

Atmosphäre

- + Original-Soundtrack
- + spürbare Nähe zum Film

Gameplay

- + ausgereifter Schwierigkeitsgrad
- + gut funktionierendes Passwortsystem

Steuerung

- + erfüllt größtenteils ihren Zweck...
- ...fühlt sich teilweise sehr hakelig an

Multiplayer

-
-

„Super Return of the Jedi“ schließt die SNES-Trilogie mit sich unterschiedlich spielenden Charakteren und weniger vorhandenen Frustmomenten passend ab. Pflichtkauf!



Fazit
Eric Ebelt





Bomberman Blitz

 DS⁰Ware

Wenn ihr für Bombenstimmung im Freundeskreis sorgen wollt, kommt ihr um Bomberman nicht herum. Ein mehr als 25 Jahre altes Spielprinzip, das keine Plattform meiden möchte.

Eigentlich müssen wir das Bomberman-Spielprinzip gar nicht mehr erläutern, denn egal ob jung oder alt, Nintendofan oder nicht – jeder wird Bomberman kennen. Die 5-Euro-DSiWare-Version bietet das klassische Gameplay, das für den einen oder anderen vielleicht schon in die Jahre gekommen ist.

Spiele nicht mit dem Feuerzeug

Wer Bomberman allerdings noch nicht sein Eigen nennt, darf sich an das Kultspiel gerne wagen. Denn im Spiel könnt ihr alles vergessen, was euch eure Eltern zum Thema Feuer beigebracht haben. Es geht darum, auf einem 2D-Feld eine vorher eingestellte Anzahl von KI-Gegnern durch Kreuzexplosionen auszuschalten. Natürlich bewegt ihr euch zu Beginn sehr träge, könnt nur eine Bombe zur

selben Zeit legen und die Reichweite einer Explosion ist nicht gerade groß. Doch genau dafür und für das Erlangen anderer Fähigkeiten, wie das Hochheben und Werfen einer Bombe, erscheinen regelmäßig Items. Das ist Bomberman – und mit vielen, optimalerweise menschlichen Mitspielern kann man sich damit sehr gut seine Zeit vertreiben.

Bomberman Classic

Einen Abenteuermodus bietet das Spiel nicht und es handelt sich wie erwähnt um eine Oldschool-Spielfassung, bei der die Bomben in Kreuzform explodieren und keine grafischen Highlights zu erwarten sind. Es ist eben „nur“ eine Downloadfassung, die aber ausreichend zu bieten hat. Im Solomodus können diverse Optionen eingestellt wer-

den, von der Spielart bis hin zu der Größe des Szenarios. Ihr könnt ein Level auf nur einem oder in doppelter Größe auf zwei Bildschirmen spielen – bei bis zu sieben Gegnern ist diese Möglichkeit unabdingbar. Sehr witzig sind die verschiedenen Szenarien, die sich nicht nur optisch, sondern auch in puncto Besonderheit unterscheiden. Unser Favorit ist der Turbo-Level – hier seid ihr schneller beim Punkt B als ihr schauen könnt. Multiplayerfreunden können wir das Spiel ebenso ans Herz legen wie jenen Spielern, die sich hin und wieder über ein actionreiches Spiel zwischendurch freuen.



Bomberman Blitz



Publisher	Hudson
Entwickler	Hudson
Genre	Action
Spieler	1 – 8
USK	ab 0 Jahren
Preis	500 Punkte
Weblink	–

Präsentation

- + viele Einstellmöglichkeiten
- Aufmachung ziemlich altbacken

Atmosphäre

- + typischer Bomberman-Charme
- + passende Musik

Gameplay

- + Spielprinzip immer noch genial...
- + ...und actiongeladen!

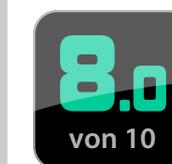
Steuerung

- + klassisch und gut
- + keine überflüssige Touchscreen-Nutzung

Multiplayer

- + bis zu acht Spieler
- lange Gegnersuche im Onlinemodus

Endlich trudeln zur Abwechslung auch mal brauchbare Downloadgames im DSi-Shop ein. Zudem sind fünf Euro für ein Bomberman-Spiel mit vielen Möglichkeiten einfach nur fair.



Fazit

Damian Figoluszka



Hardware-Special

Wie auch letztes Jahr testen wir wieder die neuesten Hardware-Trends des Jahres und sagen euch, wo euer Weihnachtsgeld gut aufgehoben ist oder was nur als Plastikmüll gelten darf.

Thrustmaster: Freestyle NW



Wenn euer Balance Board nicht mehr als Skate- oder Snowboard-Ersatz ausreicht, solltet ihr eure Augen auf das „Thrustmaster: Freestyle NW“ richten. Das sehr gut verarbeitete Deck lässt sich anfangs zwar etwas mühselig an das Balance Board ankleben, sitzt danach aber bombenfest an der Steuerungseinheit fest. Nach einer mittellangen Eingewöhnungsphase wird euch ein exzellentes Spielgefühl vermittelt. Der einzige Wermutstropfen ist der hohe Preis, welcher mit 30 Euro zu Buche schlägt. Für Fans von Skate- und Snowboard-Spielen ist dieses Deck definitiv mehr als nur einen Blick wert.

Thrustmaster: Freestyle NW

	Hersteller	Thrustmaster
	Preis	ca. 30 €
	Weblink	offizielle Website

- sehr gute Verarbeitung
- verbessert das Spielgefühl
- mittellange Eingewöhnungsphase
- hoher Preis



Fazit

Eric Ebelt



Thrustmaster: Freestyle NW



Die Idee, das Gefühl beim Schwingen des Schlägers einer Sportart auf die Konsole zu übertragen, ist an sich nicht schlecht. Im „Thrustmaster: Sports Pack + NW“ warten Tennis-, Golf- und Tischtennisschläger-Aufsätze auf euch. Ebenfalls mit an Bord: Zwei Gummihüllen für die Steuerungseinheiten (inkl. WiiMotion Plus-Nische) und ein Schwertaufsatz. Die Aufsätze werden kinderleicht an eine mitgelieferte Wii Remote-Hartplastikhülle angeschraubt. Leider sitzt die Fernbedienung in dieser Hülle nicht fest, was sich beim Spielen negativ bemerkbar machen kann. Die Aufsätze funktionieren leider mehr schlecht als recht, da sie die Pointer-Funktion vollständig blockieren, was bei den meisten Spielen ärgerlich sein kann – ständiges Ausklemmen der Wii Remote ist vorprogrammiert. Dadurch wird das ohnehin kaum verbesserte Spielgefühl stark getrübt. Für 30 Euro darf man eindeutig mehr erwarten – investiert euer Geld lieber in andere Produkte!

Thrustmaster: Sports Pack + NW

	Hersteller	Thrustmaster
	Preis	ca. 30 €
	Weblink	offizielle Website

- minderwertige Verarbeitung
- Pointer-Funktion wird blockiert
- Spielgefühl wird kaum verbessert
- es wird viel Platz benötigt



Fazit

Eric Ebelt



Brooklyn DSi Head Set

Spätestens nach dem ersten „Pokémon“-oder „Metroid Prime Hunters“-Match gegen Freunde fragt man sich, ob das Mikrofon, welches Nintendo in seinen DS verbaut hat, wohl mehr als 20 Cent kostet. Während Brooklyns Headset als DSi-Hardware angepriesen wird, funktioniert es mit allen erhältlichen DS-Geräten. Die Tonqualität wird aber selbst durch das Headset nur minimal besser, ein normaler Kopfhörer erzielt das gleiche Ergebnis. Sinnvoll allerdings ist die Verwendung des Mikrofons bei „Flipnote Studio“, sollte man für seine Animationen eine Hintergrundmusik aufzeichnen wollen. ■ ■ ■



Brooklyn DSi Head Set

Hersteller	Brooklyn
Preis	ca. 10 €
Weblink	-

- + geeignet für Flipnote
- + flexibler Ohr-Bügel
- + für alle DS-Systeme
- Verbesserung nur minimal


Fazit

Emanuel Liesinger



Joypad Adapter PS2 – Wii

So mancher ärgert sich, dass eine neue Konsole auch den Kauf vier neuer Controller erfordert. Bei Nintendos Wii sind das sogar noch mehr. Wie wäre es, wenn man seine alten Playstation 2-Joy pads weiterverwenden könnte? Mit Brooklyns Adapter geht das ganz einfach – man stecke diesen in einen Gamecube-Port der Wii und danach Sonys Controller – voila. Doch das ist auch das größte Problem – durch die Nutzung des Gamecube-Ports ersetzt der Adapter auch nur diesen und kann nur in Spielen verwendet werden, die Steuerung per Gamecube-Controller erlauben. Dafür funktioniert der Adapter auch auf Nintendos Vorgängerkonsole. ■ ■ ■



Joypad Adapter PS2 – Wii

Hersteller	Brooklyn
Preis	ca. 10 €
Weblink	-

- + funktioniert auch am Gamecube
- + alte Controller wiederverwenden
- nur Ersatz für Cube-Controller
- keine Classic Controller Plus-Unterstützung


Fazit

Emanuel Liesinger



Wii Anniversary Set

Ganze 25 Einzelteile sollen im „Wii Anniversary Set“ von Brooklyn enthalten sein und doch gibt es verhältnismäßig wenig dazu zu berichten. Zuerst einmal fällt negativ auf, dass das Set zwar aus 25 Einzelteilen besteht, aber nicht aus 25 nutzbaren Gegenständen, da die Skins für Wii und zwei Wiimotes aus mehreren Einzelteilen bestehen, wodurch das nutzbare Zubehör auf zwanzig Teile reduziert wird. Des Weiteren verfehlt das Set, welches für mehr Komfort und ein besseres Spielgefühl sorgen soll, seinen Sinn komplett, da die Handhabung und das Spielgefühl nicht verbessert werden, sondern sogar unter dem Zubehör leiden. Besonders die Joystickaufsätze für Wiimote fallen hier negativ auf, aber auch die Pistolenhalterung mit ihrer schwammigen Schusstaste kann nicht überzeugen. Nicht einmal das als „groß“ beworbene Mikrofasertuch kann glänzen, da es gerade einmal 9,8 mal 9,8 Zentimeter groß und somit sogar kleiner ist als ein handelsübliches Stück Toilettenpapier! Der einzige positive Aspekt ist, dass die Aufsätze wie zum Beispiel der Golfschläger- oder Tennisschlägeraufsatz fest sitzen. Doch dies reicht nicht als Existenzberechtigung für dieses Zubehörset aus – ein klarer Fall für die Tonne! ■ ■ ■



Wii Anniversary Set

Hersteller	Brooklyn
Preis	ca. 25 €
Weblink	-

- verschlechtert das Spielgefühl
- hält nicht, was es verspricht
- teils schlecht verarbeitet
- verbraucht viel Platz


Fazit

Alexander Schmidt



Thrustmaster Elite Fitness + Pack NW



Wer Wii Fit noch zu einfach findet, bekommt mit diesem Fitness Pack eine nutzlose Zugabe für alle Lebenslagen. So liefert das Paket eine Turnmatte, die nach einer Woche auslüften noch immer so stinkt, dass man während seines täglichen Trainings ins Koma fällt. Für die, denen Nintendos Pedometer zu genau sind, darf man sich bei Thrustmasters Zugabe darüber freuen, dass er nur jeden zweiten oder dritten Schritt zählt – oder jeden drei Mal. Der Rest des Pakets erweist sich als nicht minder nutzlos, gerade mal die Wii Remote-Halterung für den Arm ist brauchbar – auch wenn das Anbringen der Wii Remote äußerst umständlich ist.

Thrustmaster Elite Fitness + Pack NW

THRUSTMASTER	Hersteller	Thrustmaster
	Preis	ca. 40 €
	Weblink	–

- minderwertige Verarbeitung
- grauenhafter Gestank
- nutzlose Hardware
- teurer Preis



Fazit

Emanuel Liesinger



Brunswick Tasche NWB 300



Ihr nehmt gerne eure Wii mit, sucht aber immer noch eine vernünftige Tasche, in die auch alle Kabel und vier Wiimotes samt Nunchuck passen? Nun liebe Leute, die Suche hat ein Ende. Bowlingtaschenhersteller Brunswick hat sich den Zubehörmassen angenommen und verstaut sie in einer gepolsterten Tragetasche. Die Verarbeitung der Tasche mit offizieller „Wii Sports“-Lizenz ist hochwertig, einzig die Möglichkeit die Tasche umzuhängen vermissen wir. Farblich ist mit Rot, Blau, Grün, Violett und Schwarz für jeden etwas dabei. Für alle, die oft mit der New Generation auf Reisen gehen, lohnt sich die Tasche auch bei dem sehr hohen Preis.

Brunswick Tasche NWB 300

Brunswick	Hersteller	Brunswick / BigBen Interactive
bigben	Preis	ca. 50 €

- hochwertige Verarbeitung
- de Tasche muss lebä!
- viele Fächer im Innenraum
- kein Tragegurt



Fazit

Robert Rabe



Induktionsladegeräte im Vergleichstest

Jeder von Viel- bis Gelegenheitsspieler kennt dieses Problem: Man spielt gerade mal wieder „Wii Sports Resort“ und plötzlich verschwindet der Cursor vom Bildschirm. Nun hat man zwei Möglichkeiten. Entweder nimmt man sich zwei neue Batterien aus dem Schrank oder man lädt das Akku auf, was leider beides ein nerviges Pfriemeln bedeutet. Just in diesem Jahr ist eine neue Technik vorgestellt worden, die das Lösen des WiiMotion-Plus-

Aufsatzes und der Schutzhülle umgehen kann. Bei so genannte Induktionsladegeräten braucht ihr nur eure Fernbedienung auf das Induktionsfeld zulegen und schon lädt der Controller.



Thrustmaster T-Charge Stand Contactless

Unsere beiden Kandidaten sind zum Einen der T-Charge Stand Contactless von Thrustmaster und zum Anderen der „Non-contact Ladeschale“ von Speed-Link. Im Kern sind beide Ladestationen gut und erfüllen genau das Versprochene. So lassen sich die Akkus beider Stationen ungefähr 15 Stunden mit einer Ladung spielen und das Laden funktioniert tadellos und sehr einfach. Die „Non-contact Ladeschale“ zeichnet sich durch die Möglichkeit bei ausgeschalteter Konsole zu laden und der Ausschaltautomatik nach abgeschlossenem Ladevorgang aus. Schwächen zeigt diese Station,

lediglich bei dem sehr kurzen Kabel, wodurch nur ein Standort sehr nahe der Konsole in Frage kommt. Der „T-Charge Stand Contactless“ hat leider ansonsten fast nur Schwächen. Der Ladevorgang startet nur sobald ihr auch eure Wii anschaltet und die sehr großen, grellen Lichter zur Ladestandsanzeige sind schon nach kurzer Zeit ziemlich nervig.

Wer gerne alles nah beieinander haben möchte, greift eher zu der Lösung von Thrustmaster während alle anderen, trotz des unangenehm kurzen Kabels, eher zu Speed-Links Ladestation tendieren sollten. Letztenendes erfüllen aber beide ihren Zweck und sind allemal besser, als herkömmliche Ladestationen oder ein verschwenderisch hoher Batterieverbrauch.



Speed-Link „Non-contact“ Ladeschale

Thrustmaster T-Charge Stand Contactless

	Hersteller	Thrustmaster
	Preis	ca. 40 €
	Weblink	-

- + kein nerviges Gefummel mehr
- + sehr kompakt
- lädt nur bei angeschalteter Wii
- nervige grelle Lichter



Fazit

Björn Rohwer



Speed-Link „Non-contact“ Ladeschale

	Hersteller	Speed-Link
	Preis	ca. 30 €
	Weblink	-

- + kein nerviges Gefummel mehr
- + schaltet nach dem Laden automatisch ab
- + lädt auch bei abgeschalteter Wii
- etwas kurzes Kabel



Fazit

Björn Rohwer





Emils Kuriositätenkabinett

Mit „Style Boutique“ steigt Nintendo nun endgültig in den „Mädchenmarkt“ ein und Hardcoregamer rebellieren. Ihre Argumente werden hier genauer beleuchtet.

Zur E3 waren alle restlos begeistert. Nintendo hatte es doch wirklich gewagt, das in Japan erfolgreiche „Wagamama Fashion: Girl's Mode“ für den Westen anzukündigen. Ein, vor allem für Hardcorefans, interessantes Meisterwerk der Spielgeschichte voller Action, Horror, Liebe und Spaß – oder?

Hä?

Natürlich ist der erste Absatz Schwachsinn. Style Boutique – wie das Spiel hierzulande genannt wird – ist Nintendos Versuch, Ubisofts erfolgreicher „Sophies Freunde“-Reihe das Wasser abzugraben. Und von einem objektiven Standpunkt aus könnte das auch funktionieren.



Nintendos Werbemaschinerie widmet sich hier einem, in diesem Genre, ausgesprochen umfangreichen und spaßigem Spiel. Doch dies ist das Kuriositätenkabinett und kein Test! Wer sich übrigens fragt, wo der NMag-Test zu diesem Spiel bleibt, dem sei gesagt, dass „Style Boutique“ nicht unserer Zielgruppe, dem anspruchsvollen Gamer, entspricht.

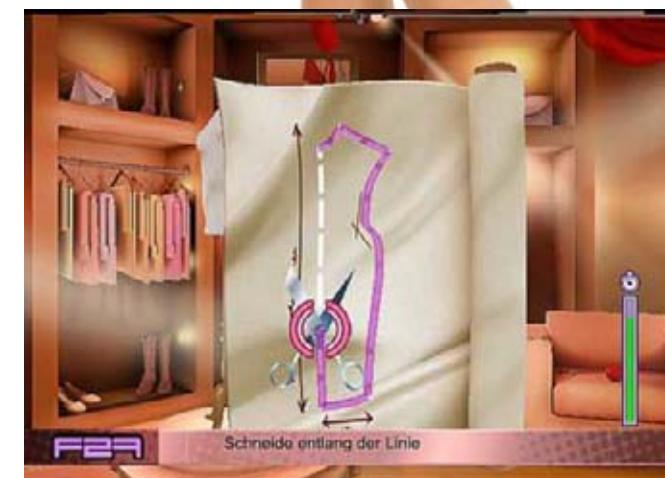
Hardcoreflaute

Die Problematik ist bekannt. Das erste Argument der Fans ist, dass sich die Entwickler der Studios – anstatt eines tollen Spiels – den Casual Games widmen müssen. Dieses Argument lässt sich gleich auf zwei Wegen entkräften: Erstens werden Spiele immer komplexer und größer. Während der erste Zelda-Teil für das NES von einem kleinen Team in wenigen Monaten fertiggestellt werden konnte, arbeiteten

über 250 Mitarbeiter von EAD Tokyo mehr als zwei Jahre an „Super Mario Galaxy“. Dies erklärt die lang anmutenden Erscheinungszyklen. Zweitens entstehen solche Spiele meistens in externen oder neu gegründeten Entwicklungsstudios. Syn Sophia, die Entwickler hinter „Style Boutique“, waren zu Nintendo 64-Zeiten als Aki Corporation zuständig für THQs Wrestlingsspiele und später für EAs „Def Jam“-Reihe. Beide Publisher teilten spätere Fortsetzungen anderen Entwicklern zu, und so zieht dieses Argument bei Syn Sophia schon mal nicht. Ähnliches gilt für Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging, bei dem nur neun Entwickler für wenige Monate beansprucht wurden – keine große Beeinträchtigung bestehender Entwicklungen.

Summa Summarum

Nüchtern gesehen kann bei den Verkaufszahlen der Spiele wohl eher gesagt werden, dass es dumm wäre, sie nicht zu machen. Denn in welchem Genre bekommt man schon für einen solch geringen Entwicklungsaufwand so gute Verkäufe? „Wii Fit“ ist mit über einer Milliarde Euro Einnahmen wohl Nintendos erfolgreichstes Spiel, Ubisofts „Sophies Freunde“-Reihe scheint sich so gut zu verkaufen, dass es sich rechnet im Monatstakt neue Teile zu veröffentlichen. Und das sich Manfred Trenz, Schöpfer des Klassikers Turrican, heute Spielen wie „Meine Tierpension“ widmet, zeigt wohl endgültig den Erfolg des Genres. Trotzdem warten Hardcorespieler noch immer auf das Hack & Slay „Sophies Feinde“ und die Wirtschaftssimulation „Mein Tierschlachthof“ – vergebens.



Unsere Partner

			gameboyland.de
			MAG'64
		select-mag.de	snES FREAKS
	totalmagazin.de.vu		wiitower.de

Vorschau

Ausgabe 01/10 erscheint Januar



Sin & Punishment 2 Hands-On & Special



Micky Epic Interview



Special: Wiitality fürs Spiel?



Hol dir das NMag-Abo!

