

Ausgabe Nr. 46 Juni 2010

inmag

Der multimediale Klick



Galaktisch, Praktisch, Gut: Mario stößt weiter in den Weltraum vor!

Wii

100%
KOSTENLOS

Pokémon Schwarze & Weiße Editon [View](#)

Prince of Persia: Die vergessene Zeit [Test](#)

WarioWare: Do It Yourself [Test](#)

Super Mario Special [Plus](#)

Herzlich Willkommen!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

in diesen Tagen hat man im Wesentlichen die Wahl zwischen zwei Freizeitbeschäftigungen: Entweder unserer Mannschaft zuschauen, wie sie zur WM „löwt“ – oder aber mit Mario die Galaxie retten. Aber da wir kein Fußballmagazin sind, ist unser Fokus klar: Bemützter Italiener geht vor beschalten Schwaben.

Neben dem Cover, das ihr schon gesehen habt, haben wir den heißen Anwärter auf das Spiel des Jahres natürlich auch im großen Test. Emil hat alle Sterne geholt und unterzieht den Titel seinem geschätzten, österreichischen Urteil. Den Hattrick voll machen wir mit einem großen Special zu unser aller Lieblingsklempner.

Was kann der Sommer? Während ihr diese Zeilen lest, laufen gerade in Los Angeles die Vorbereitungen auf die größte Videospielemesse der Welt: die E3. Ein neues Zelda, ein neuer DS... die Spannung steigt ins Unermessliche.

Bis dahin einen tollen Juni und mögen die Spiele beginnen,

eure **n-mag** -Redaktion



Jasmin
Belima



Daniel
Büscher



Eric
Ebelt



Damian
Figoluszka



Marcus
Heibl



Emanuel
Liesinger



Robert
Rabe



Andreas
Reichel



Björn
Rohwer



Alexander
Schmidt



Jonas
Weiser

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,
Emanuel Liesinger, Andreas Reichel,
Björn Rohwer, Alexander Schmidt, Jonas Weiser
Layout & Design Jasmin Belima, Marcus Heibl
Online-Administration Emanuel Liesinger, Andreas Reichel

Anzeigen eleven media GmbH
eleven media publishing
Otto-Hahn-Str. 9a
D-97230 Estenfeld
E-Mail: d.gemeinhardt@eleven-media.com
Telefon: 093 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



Super Mario Galaxy 2



Prince of Persia: Die vergessene Zeit

Index

- 02 Editorial / Impressum
- 03 Inhaltsverzeichnis

Live

- 04 Fußball-Weltmeisterschaft 2010
- 05 Wii-News
- 06 DS-News

View

- 07 View compact
- 08 Pokémon Schwarze & Weiße Edition DS
- 09 Dragon Quest IX: Hüter des Himmels DS

Test

- 10 Test compact
- 11 Super Mario Galaxy 2 Wii
- 15 Prince of Persia: Die vergessene Zeit Wii
- 18 Sin & Punishment: Successor of the Skies Wii
- 20 Iron Man 2 Wii
- 21 WarioWare D.I.Y. DS
- 23 Rooms: The Main Building DS
- 24 Jam with the Band DS
- 26 Beat City DS
- 27 Iron Man 2 DS
- 28 Blaster Master VirtualConsole
- 29 Kirby's Fun Pak VirtualConsole
- 30 Max & the Magic Marker WiiWare
- 31 Rytmik DSiWare

Plus

- 32 Super Mario Special
- 35 Game Element „1up“
- 37 Unsere Partner/Vorschau



Super Mario Special



Game Element „1up“



Fußball-Weltmeisterschaft 2010

Ein NMag muss nicht nur mit Spielthemen gefüllt sein, schließlich steht neben der E3 ein weiteres Main-Event des Jahres vor der Tür - die südafrikanische Fußball-Weltmeisterschaft 2010! Wird es ein „Sommermärchen 2010“ geben? Das meint die Redaktion:



Damian Figoluszka

Nach dem großartigen „Sommermärchen 2006“, das sich bei der Europameisterschaft 2008 wiederholte und einer fantastischen Saison dieses Jahr - vor allem mit einer sehr starken Bayern-Mannschaft - bin ich sehr zuversichtlich. Fußball-Deutschland lebt und hat beste Chancen auf WM-Endrundenspiele! Ein Ergebnis möchte ich allerdings nicht prognostizieren, da beim Fußball bekanntlich alles anders kommt, als man es sich vorstellt. Fest steht aber: Der Juni wird heiß und das selbst dann, wenn die Temperaturen nicht mitspielen. E3 und Südafrika-WM sorgen für einen exzellenten Ausgleich!



Eric Ebelt

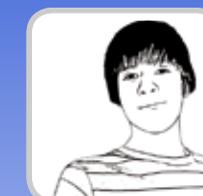
Ich kann mich meinem Vorredner Emil in allen Punkten anschließen. Mein ganzes Leben lang konnte ich dem Fußballsport nichts abgewinnen. Das lag ursprünglich nicht am Sport, sondern eher an den übertriebenen Reaktionen seitens der Fans. Muss man denn wirklich so laut brüllen, dass man es bis nach Timbuktu hören kann, nur weil ein Tor gefallen ist? Und warum drehen manche Fans im Extremfall so durch und prügeln sich mit Anhängern eines anderen Vereins? Das ruft bei mir Unverständnis und Abneigung hervor. Ich weiß schon sehr gut, wie ich die anstehende Fußball Weltmeisterschaft weitgehend außer Acht lassen kann - Rolladen runter, Kopfhörer auf und „Super Mario Galaxy 2“ ins Wii-Laufwerk pfeffern!

Muss ich dazu wirklich was sagen? Ich bin kreativ, aber für einen Fußball finde ich bei besten Willen keine sinnvolle Art ihn zu nutzen... Er brennt nicht, taugt nicht zum Kloputzen und ist auch durchgeschnitten als Hut nicht brauchbar. Ich frage mich bis heute wie sich täglich 22 Geistesranke finden, die diesem nutzlosen Stück Müll nachrennen und versuchen, ihn möglichst umständlich in ein Netz zu bringen, obwohl man ihn doch problemlos mit der Hand einfangen kann. Es gibt doch so viele spannende Alternativen zu Fußball... etwa Curling, Snooker, Nasenbohren - eigentlich alles, was nicht mit einem Fußball zu tun hat!



Emanuel Liesinger

Bei so vielen Fußball-Muffeln muss ich ja den König Fußball mal wieder hochleben lassen. Für mich als Fußballfan durch und durch ist die WM ein Fest, das ich mit allem Drum und Dran feiere. Ich kaufe Fußballtrikots, spiele schonmal auf der Konsole alle Spiele der WM und fülle mein Panini-Album - auch wenn ich weiß, dass es absolute Geldverschwendung ist. So müssen für die nächsten Wochen auch alle Spiele außer PES und Fifa ruhen - ich will ja schließlich möglichst alle der 64 Spiele zumindest in Teilen sehen!



Björn Rohwer



Wii-News

powered by

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

Es wird immer wahrscheinlicher, dass Activision in Zusammenarbeit mit Entwickler Eurocom den N64-Shooter **James Bond 007 - GoldenEye** neu auflegt. Es soll sich um einen komplett neu entwickelten Exklusivtitel für die Nintendo-Konsolen handeln, der mit Daniel Craig als James Bond, komplett überarbeiteter Technik und Online-Multiplayer-Modi aufwartet. Eine offizielle Bestätigung gibt es nicht.



Sonic The Hedgehog 4 - Episode I wurde auf Ende des Jahres verschoben. Gerücheweise wurden alle Levels mit Bewegungs- oder Neigesteuerung aus den Konsolenversionen gestrichen, weil sie das Gameplay negativ beeinträchtigt haben.

Nintendo entwickelt **Wii Party**, eine hauseigene Minispielsammlung der populären Marke für jeden Spielertyp. Man will ca. 80 Minispiele bieten und dabei auch ausgefallene Ideen umsetzen. So wird zum Beispiel in einem Spielchen die Wiimote wie eine leicht explodierende Bombe herumgereicht oder irgendwo im Raum versteckt. Der Release soll in Japan schon am 08. Juli 2010 stattfinden.



EA zeigt mit **NHL Slapshot** ein weiteres Mal, dass man seine Sportlizenzen auf Wii (auch) in einer actionreicheren und weniger auf bierernste Simulation ausgelegten Variante umsetzen will. Das Icehockey-Spiel wird mit Plastikcontrollerschalen ausgeliefert und soll so Jung und Alt den einfachen Einstieg ermöglichen.



Von **Call of Duty - Black Ops** wird es in diesem Jahr auch wieder eine Wii-Version geben. Sie erscheint zeitlich parallel zu den anderen Varianten und wird in einem externen Studio von Treyarch exklusiv für Nintendos Konsole entwickelt, auch wenn sie sich inhaltlich nicht zu stark von den Vorlagen unterscheiden wird.



Der zweite Teil von de Blob wird **de Blob 2 - The Underground** heißen und Anfang des nächsten Jahres für Wii und den Nintendo DS erscheinen. Diesmal wird das Level-Design etwas linearer sein und man wird viele 2D-Passagen bestreiten. Konkreteres gibt es noch nicht.



In **Shaun White Skateboarding** von Ubisoft wird es maßgeblich darum gehen, während des Fahrens das Terrain zu verändern und z.B. Kanten zum Grinden oder Rampen entstehen zu lassen.

SEGA entwickelt mit **Sonic Colours** ein neues exklusives Sonic-Abenteuer für Wii. Der Igel wird durch einen Vergnügungspark im Weltall düsen, um eine Alienspezies (namens Wisps) zu retten, die Dr. Eggman zum Gewinnen der Weltherrschaft missbrauchen möchte. Die farbenfrohen Aliens verleihen Sonic verschiedene Zusatzfähigkeiten wie Feuerbälle oder die Möglichkeit, sich in eine Rakete zu verwandeln.

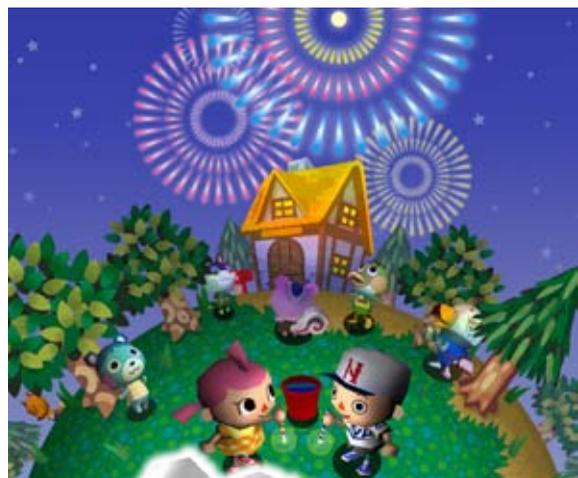


DS-News

powered by

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

Weiterhin bleibt Nintendos 3DS in aller Munde: Ein Gerücht beschreibt die Hardware als leistungsfähig wie die PS3 und Xbox 360, Sharps 3D-Kamera-Konzept könnte die 3D-Effekte liefern und **Animal Crossing** soll angeblich einen Launch-Titel darstellen. Was davon wirklich stimmt, wird die E3 2010 zeigen.



Der erste „Prof. Layton“-Zeichentrickfilm, **Professor Layton and the Eternal Diva**, erscheint im Herbst auf DVD in Europa - die Synchronsprecher aus den DS-Spielen sollen die Dialoge einsprechen.



Nachdem in Japan neue DSi XL-Farben (Blau, Grün & Gelb) vorgestellt und die DSi-Preise gesenkt wurden, ist die **DSi XL-Farbe Midnight Blue** jetzt auch für Amerika bestätigt (Release am 11. Juli). Von einem Preisnachlass ist bislang jedoch nur für Großbritannien die Rede, hier ab dem 18. Juni.



Überraschend enthüllte Square Enix **Kingdom Hearts: Re:coded**, welches auf der E3 2010 genauer vorgestellt werden soll. Im Port des Japan-exklusiven Handy-Spiels wird die Geschichte Soras weiter erzählt.



Der blaue Igel flitzt wieder über den DS: **Sonic Colors** soll rasante Jump ‚n‘ Run-Action über beide DS-Bildschirme liefern, wie man es aus der Rush-Reihe kennt. Sammelbare außerirdische Lebensformen verleihen Sonic neue Kräfte. Angesetzt ist das neue Abenteuer für Ende 2010.



Das **zweite Lösungsbuch** zu den aktuellen „Pokémon“-Editionen erscheint nach monatelanger Verzögerung endlich in Deutschland. Neben dem vollständigen Lösungsweg durch die Kanto-Region der Spielwelt, erwartet euch eine Auflistung aller 493 bis dato existierenden Pokémon. So ist das Vervollständigen des Nationalen **Pokédex** gleich viel angenehmer. In alphabetischen Listen erkennt ihr mit einem Blick, welche Attacken welches Pokémon erlernen kann. In weiteren übersichtlichen Zusammenfassungen erfahrt ihr, an welchen Wochentagen bestimmte Ereignisse eintreten und wie man erfolgreich aus der Kampf- und Safari-Zone hervorgeht. Außerdem erfährt man noch das eine oder andere Geheimnis, welches man beim Spielen übersehen haben könnte. Obwohl das Buch auch eigenständig überzeugen kann, ergibt es zusammen mit dem ersten Band ein noch viel besseres Nachschlagewerk. Wir meinen: Das auf 552 Seiten ausgelegte Lösungsbuch darf kein „Pokémon“-Fan in seiner Sammlung missen!



Preis: 19,99 Euro ISBN: 978-1-906064-72-3 Wertung:

Mit **Fire Emblem: Mystery of the Emblem - Hero of Light and Shadow** folgt nun bald das zweite Taktik-RPG der Kult-Marke. Wie schon bei Shadow Dragon handelt es sich um ein Remake, diesmal des dritten Teils. Release in Japan: 18. Juli.



view compact

- 08 Pokémon Schwarze & Weiße Edition
- 09 Dragon Quest IX: Hüter des Himmels



facebook



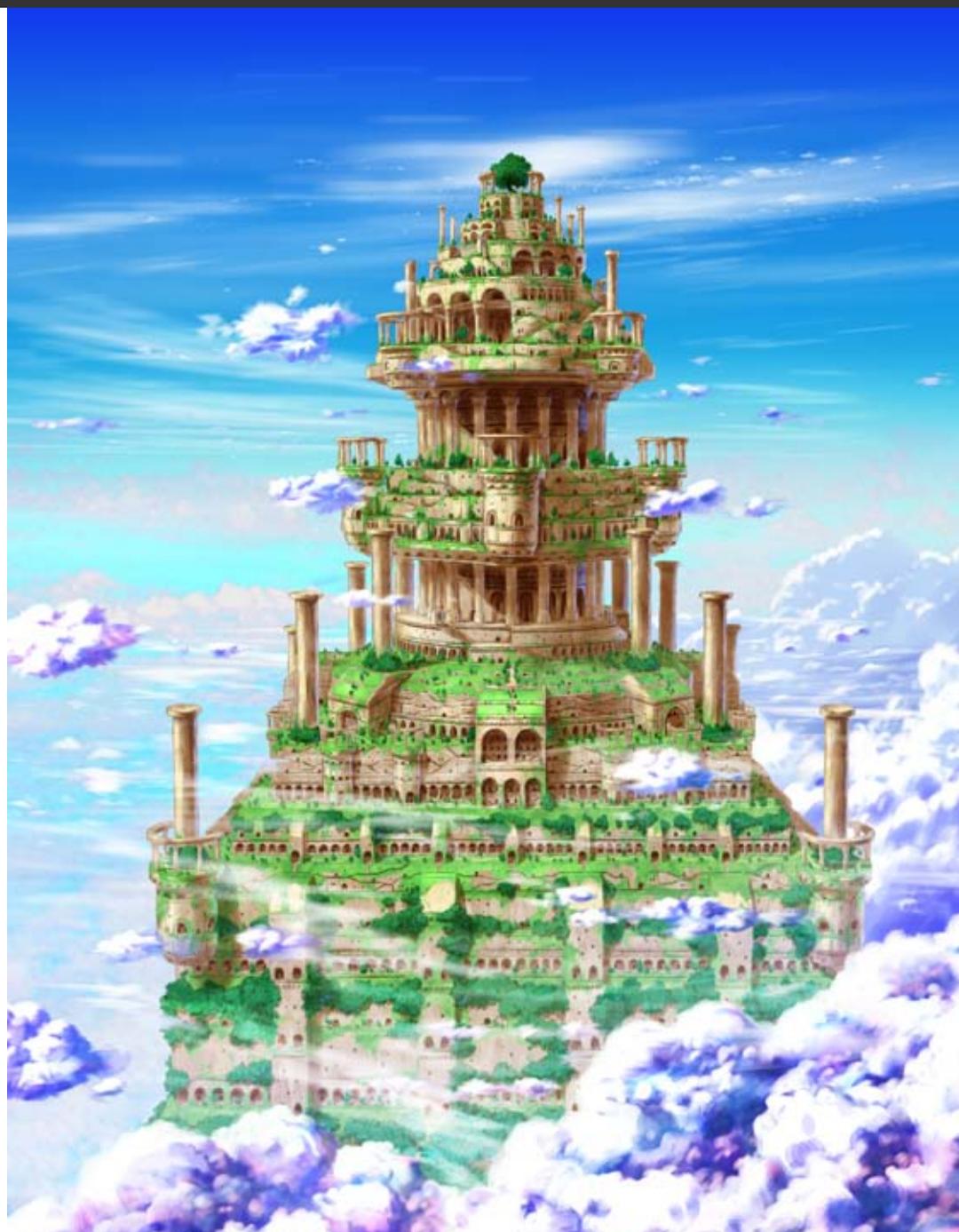
Werde Fan
von NMag
auf facebook

Kommentieren · Gefällt mir

twitter



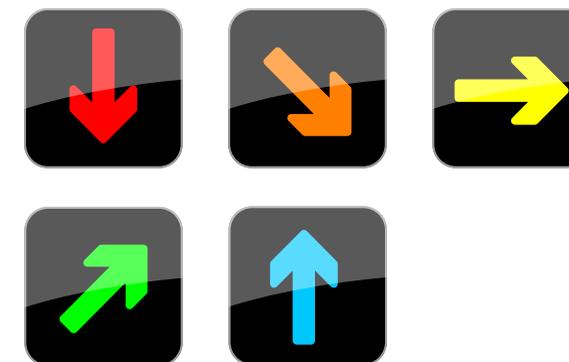
follow us
on twitter



Dragon Quest IX: Hüter des Himmels

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.





wenig los, hier sollten mehr Charaktere platziert werden, um die Atmosphäre der Isshu-Region zu stärken. Diese könnte sich an Amerika orientieren, da Hiun City optische Ähnlichkeiten zu New York City aufweist und in einer anderen Stadt eine der Golden Gate Bridge verblüffend ähnlich aussehende Brücke existiert.

The Show Must Go On!

Die Pokémon werden in den Kämpfen neue Animationen spendiert bekommen, die vom Gesehenen her recht sparsam ausfallen. Dies löst bei uns Kopfschütteln aus – der Nintendo DS ist zu mehr im Stande! Dass Pokémon Center und Supermarkt in eine einzelne Einrichtung zusammengefasst werden, ist für so manch einen Fan sicherlich gewöhnungsbedürftig – Fakt ist, dass Laufwege somit geringfügig verkürzt werden. Kurz vor Redaktionsschluss gab Nintendo bekannt, dass „Schwarz“ und „Weiß“ im Frühjahr 2011 bei uns erscheinen werden. ■ ■ ■



Pokémon Schwarze & Weiße Edition

Kaum sind die lang ersehnten Remakes der goldenen und silbernen Editionen bei uns erschienen, gibt Nintendo auch schon die Entwicklung der nächsten Ausgaben bekannt.

Informationen zum Handlungsverlauf sind bisher rar gesät. Wir gehen stark davon aus, dass „Schwarz“ und „Weiß“ ins bekannte Raster fallen. Als Jugendlischer stellt man sich wieder großen Herausforderungen, sammelt für gewöhnlich acht Orden und zerschlägt nebenher eine Verbrecherorganisation. Fest steht bereits, dass man wieder aus den klassischen drei Elementen Feuer, Pflanze und Wasser sein Starter-Pokémon wählen darf. Hier wäre durchaus Potential gewesen, Mut zu beweisen und Innovationen zu schaffen!

Big in America?

Die aufgebohrte Grafik wird Kennern der Reihe auf den Screenshots sofort auffallen. Man erkennt sehr gut, dass „Schwarz“ und „Weiß“ vermehrt auf 3D-Effekte setzen. Im Größenvergleich passen sich die zweidimensionalen Charaktermodelle den dreidimensionalen Wolkenkratzern sehr gut an. Leider ist dafür auf den Straßen zu



Pokémon Schwarze & Weiße Edition



Publisher	Nintendo
Entwickler	Game Freak
Genre	Rollenspiel
Termin	Frühjahr 2011
Weblink	offizielle Website

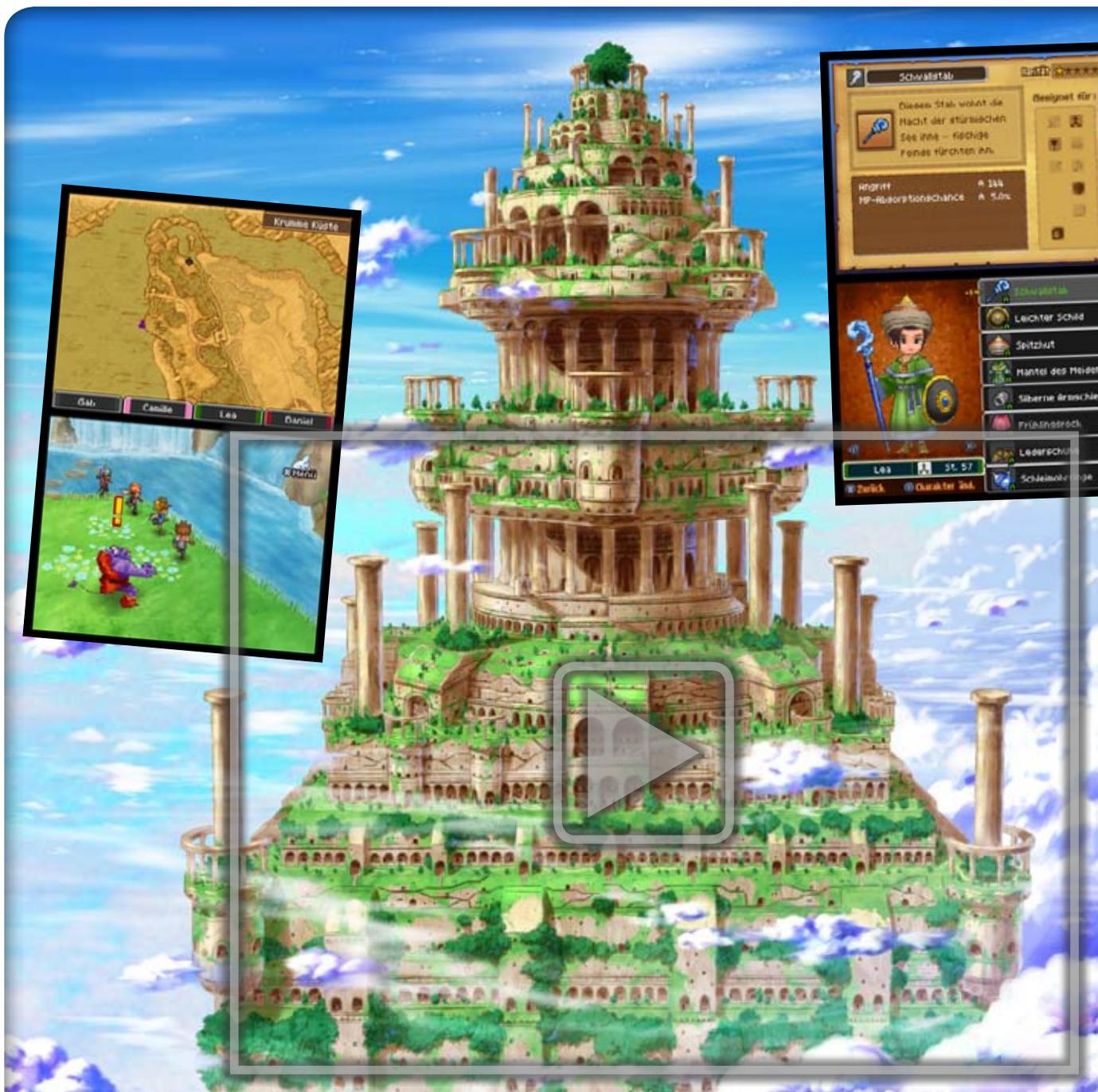
- + noch mehr Pokémon
- + komplett neue Region
- + verbesserte Größenverhältnisse
- bisher wenige Neuerungen bekannt

Der nächste Teil der Reihe ist mal wieder ein potentieller Hit-Kandidat, allerdings hapert es beim Spiel derzeit noch an Innovationen und kleinen Atmosphäreschnitzern.



Prognose
Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de





Die Handlung von „Dragon Quest IX: Hüter des Himmels“ wird wie bei den acht Vorgängern leicht und verständlich vermittelt. Ihr werdet in die Rolle einer Stadtwache versetzt, dessen Aufgabe es schon kurz nach Spielbeginn ist, um die Welt zu reisen. Dort gilt es, Früchte eines heiligen Baumes zu finden. Legenden berichten, dass diese Früchte Träume wahr werden lassen. Selbstverständlich wird das beliebte Monstermetzeln nicht ausgelassen.



der DS-Cartridge, könnt ihr sie alleine oder wahlweise auch lokal mit Freunden spielen. Einige dieser Aufgaben vertreiben euch die Zeit, während andere Aufträge in die Handlung einfließen. Es bleibt offen, ob Spieler ohne Internetanschluss die Erzählstruktur vollständig verstehen werden. Bis Ende Juli müssen sich europäische Spieler noch gedulden, dann erscheint „Dragon Quest IX“ endlich auch bei uns.

Des Kaisers neue Kleider

Anders als die Vorgänger trumpft „Dragon Quest IX“ nicht nur mit einer epischen Geschichte und einer traditionsreichen Spielweise auf. Während in „Dragon Quest: Die Reise des Verwunschenen Königs“ größtenteils nur die angelegte Waffe an die Charaktermodelle angepasst wurde, werden im neunten Teil über eintausend verschiedene Ausrüstungsgegenstände optisch an die Charaktere angelegt. Diese werden jederzeit sichtbar sein und unterstützen somit zusätzlich die Atmosphäre. Einen weiteren Pluspunkt verdient sich das Spiel mit den zahlreichen, herunterladbaren Nebenaufgaben.

Warten beim Arbeitsamt

Befinden sich diese Aufgaben erst einmal auf

Dragon Quest IX: Hüter des Himmels



Publisher	Nintendo
Entwickler	Level 5
Genre	Rollenspiel
Termin	23. Juli 2010
Weblink	offizielle Website

- + Ausrüstungssystem
- + lokaler Mehrspielermodus
- + zusätzliche Nebenaufgaben
- Handlung mit Lücken?

Da Entwickler Level-5 bereits mit dem achten Teil der Reihe sehr gute Arbeit geleistet hat, bin ich optimistisch, dass auch „Dragon Quest IX“ ein Hit wird. Beide Daumen hoch!



Prognose
Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de



Dragon Quest IX: Hüter des Himmels

Der neunte Teil der berühmten Rollenspielerreihe ist gleichzeitig der erste Teil, welcher die römische Nummerierung der Reihe auch in Europa übernimmt – Nintendo sei Dank!



Test compact

11	Super Mario Galaxy 2	Wii	10.0
15	Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Wii	7.5
18	Sin & Punishment: Successor of the Skies	Wii	7.0
			8.5
20	Iron Man 2	Wii	2.0
21	WarioWare D.I.Y.	DS	9.0
23	Rooms: The Main Building	DS	5.5
24	Jam with the Band	DS	8.0
26	Beat City	DS	7.0
27	Iron Man 2	DS	5.0
28	Blaster Master	VirtualConsole	6.0
29	Kirby's Fun Pak	VirtualConsole	9.0
30	Max & the Magic Marker	WiiWare	7.5
31	Rytmik	DSiWare	-



Super Mario Galaxy 2



Jam with the Band



Max & the Magic Marker

Wie wir testen:

Jedes Spiel kann in unserem Test eine Bewertung von einem bis maximal zehn Punkten abstauben. Je höher die Zahl, desto besser hat uns das Spiel gefallen. Der typische Durchschnittstitel siedelt sich bei etwa 6 Punkten an: Hier erwartet euch kein Sperrfeuer an Innovation, aber ihr werdet auch nicht enttäuscht. Bitte bedenkt dabei: Ein Spiel kann man nie wirklich auf eine Zahl reduzieren. Wir geben uns Mühe, informative Texte zu den einzelnen Spielen zu verfassen; solltet ihr euch aber einmal nicht in ausreichendem Maße informiert fühlen, Fragen haben oder Feedback geben wollen, schreibt dem jeweiligen Redakteur! Das NMag ist ein Magazin von Fans für Fans und deshalb sind eure Mails bei uns jederzeit willkommen. Die E-Mail-Adresse eines Redakteurs findet ihr unter seinem Test. 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.



Super Mario Galaxy 2

Vor nicht allzu langer Zeit wurde ein italienischer Klempner ins Weltall geschossen um Prinzessin Peach zu retten. Nun macht er sich auf zu seiner nächsten Raummission, auch wenn sie wieder das gleiche Ziel hat.



Drei Jahre ist es nun schon her, dass Shigeru Miyamoto seinen Klempnerschützling auf andere Planeten verfrachtete. Drei Jahre, in denen über acht Millionen Spieler mit Gravitation spielen, die neuen Power-Ups ausreizen und auch zu zweit den Kosmos erforschen konnten. „Super Mario Galaxy“ wurde damals von den Kritikern und Spielern hochgelobt, doch wie will Nintendo es schaffen das noch zu toppen? Eine einfache Fortsetzung würde nicht reichen um die strengen Fans zufrieden zu stellen. Ein so gut wie perfektes Spiel muss noch weiter verbessert werden und die Spieler müssen ein vollkommen neues Erlebnis verspüren – nur dann wird der Titel einem echten Mario-Jump’n’Run gerecht. Eine schwere Aufgabe, doch Nintendo wusste sie zu meistern.

Prinzessin in Geiselhaft

Zur Geschichte muss nicht besonders viel gesagt werden. Prinzessin Peach lädt zum großen Sternenfestival ein, die Zeit, in der es Sternenstaub vom Himmel regnet. Doch als Mario und der Luma, den er kurz davor traf, beim Schloss ankommen, erwartet sie ein rießiger Bowser. Dieser nimmt, wie hätte es anders sein können, Prinzessin Peach als Geisel und macht sich auf und davon um im Weltraum seine Basis zu eröffnen. Mithilfe der Lumas und einem Raumschiff geht Mario nun auf Sternensuche, um genug Kraft zu sammeln und Bowser zu besiegen.

Altbewährtes...

Das Gameplay von „Super Mario Galaxy“ dürfte bekannt sein. Im Weltraum zieht ▶



Mario von einem Planeten zum nächsten, immer auf der Suche nach Sternen und Kometenmünzen. Hier trifft er neben normalen Welten auch auf Bereiche, welche von seltsamen Gerätschaften oder vielen kleinen Planeten gefüllt sind. Das Besondere hieran ist, dass jeder der kleinen Planeten ein eigenes Gravitationsfeld besitzt und Mario so zu ganz besonderen Flugmanövern aufgerufen wird. Und sollte die Gravitation nicht reichen, sind die meisten Planeten mit Sternen versehen, welche Mario durch Schütteln der Wii Remote zum nächsten Punkt katapultieren. Nebenbei kann noch mithilfe der Point-Funktion auf dem Bildschirm Sternenstaub eingesammelt und auf Gegner geschossen werden – es gibt also genug zu tun.



vels spielt. Nimmt man diese Hilfe allerdings in Anspruch, bekommt man anstatt eines goldenen nur einen silbernen Stern – bis man es selbst schafft. ▶

...und Neues

Aber was wäre eine Fortsetzung aus dem Hause Nintendo ohne Neuerungen. Anstatt nur Mario durch die Welten zu jagen kann nun auch Yoshi den luftlosen Raum betreten und bei der Sternensuche helfen. Durch längeres Drücken von A kann Yoshi kurze Zeit durch die Luft schweben und mit B mehrere Gegner auf einmal auffressen. Außerdem gibt es neue Powerups, einige davon speziell für den grünen Dinosaurier – man beachte dafür die Infobox. Ersetzt wurde auch der Weltenhub aus „Mario Galaxy“ durch eine an „Mario Bros.“ erinnernde Weltkarte – so behält man auch nach längeren Pausen die Übersicht.



Neue Welten

Nintendo hat nicht mit dem Erstellen neuer Planeten gegeizt. Anstatt fünf gibt es nun durchschnittlich vier Sterne pro Planet, wodurch sich die Gesamtzahl der Planeten und damit auch die Abwechslung im Spiel erhöht. Diese rangieren von großen Levels über Asteroidenfelder bis hin zu einer kleinen Überraschung aus „Super Mario 64“. Nach dem Erfolg von „New Super Mario Bros.“ ist es auch nicht überraschend, immer wieder auf 2D-Passagen zu treffen, welche stark an Nintendo EAD Tokyos ersten Titel erinnern – Donkey Kong Jungle Beat. Und selbst bei 120 Sternen ist nicht Schluss, denn danach gibt es nochmal 120 neue Sterne zu holen. Luigi kann allerdings diesmal schon nach 30 Sternen gespielt werden, die Aufgabe ist also gegenüber dem Vorgänger eine andere.

Anfängerpech

Für Neueinsteiger hat sich Nintendo diesmal was ganz Besonderes ausgedacht. Dem Spiel liegt eine DVD bei, welche Anfängern die Steuerung und wichtigsten Taktiken erklärt, aber auch Tipps für Profis beinhaltet. Außerdem wurden in den Levels immer wieder Schilder verteilt, welche bei neuen Techniken auf Wunsch eine Erklärung dazu liefern. Auch der Kooperationsmodus aus dem ersten Teil wurde verbessert. So kann nun ein zweiter Spieler auch Gegner ausknocken und Items holen, welche nicht in der Reichweite des Spielers sind. Und für die ganz Ungeschickten gibt es den aus „New Super Mario Bros.“ bekannten Hilfsmodus, welcher sich ab einer gewissen Todesanzahl in einem Abschnitt aktivieren und Rosalina erscheinen lässt, die einem den Rest des Le-



Galaktisch!

Shigeru Miyamoto und sein Team haben es wirklich geschafft und die spielerische Leistung von Super Mario Galaxy nochmal getoppt. Mehr Welten, mehr Power-Ups und mehr Abwechslung, gepaart mit einem Schwierigkeitsgrad, welcher den des ersten Teils in den Schatten stellt, ergeben das neue Meisterwerk im Mario-Universum. Die liebevoll komponierten und mit einem Orchester eingespielten Melodien geben dem Ganzen noch den letzten Feinschliff. Schade nur, dass der sonst grandiosen Grafik noch immer eine Kantenglättung fehlt – aber dafür wird die Power der Wii wohl nicht mehr ausreichen. Alles in allem fehlt dem Titel nichts, was man sich wünscht, abgesehen vielleicht davon, dass er noch nicht daheim in der Wii steckt.



Die neuen Power-Ups

Bohr-Mario

Nimmt Mario den Bohrer erstmal in die Hand, kann ihn keiner mehr stoppen. Mit einem Schütteln der Wii Remote bohrt sich Mario durch den Boden bis zur anderen Seite des Planeten. Nicht selten finden sich zwischen den Planetenseiten versteckte Items und Pfade, die es zu finden gilt.



Fels-Mario

Nach dem Verzehr eines Steinpilzes verwandelt sich Mario in einen großen Felsklumpen, welcher mittels Schütteln durch die Level schießt und alles in seinem Weg zerstört. Einmal losgerollt, kann er nur schwer wieder gestoppt werden, was vor einem Abgrund nicht selten kontraproduktiv endet.



Wolken-Mario

Mario meets Frau Holle. Durch Schütteln der Wii Remote erzeugt Mario direkt unter sich eine Wolke, was sich vor allem beim Überqueren von Schluchten oder Erreichen höherer Punkte als äußerst praktisch erweisen kann. Allerdings ist ein Power-Up auf drei erzeugte Wolken beschränkt.



Chili-Yoshi

Chili-Schoten sind scharf, das sollte bekannt sein. Yoshi weiß dies scheinbar nicht, denn er frisst die kleinen roten Schoten ohne wenn und aber, muss danach aber auch die Konsequenzen in Form von Geschwindigkeitsanfällen tragen. Ein so rumrasender Yoshi kann steile Wände empor rennen und sogar über das Wasser laufen.



Ballon-Yoshi

Auch andere Früchte haben es Yoshi angetan. Beim Verzehr dieses kugelförmigen Obstes bläst es Yoshi auf und dieser hebt ab. Im Flug nach oben kann man mittels Drücken von A kurzfristig schweben um so abseits schwebende Items zu erwischen.



Lampen-Yoshi

Eine Birne bringt Yoshi zum glühen – denn nur so kann er in dunklen Welten auf versteckte Pfade treffen. Interessanterweise sind diese Pfade allerdings nur da, wenn man sie auch sieht. Yoshi kann sich also nicht nach Auslaufen des Power-Ups schnell auf eine Stelle retten wo er vorhin eine Plattform gesehen hat.



Super Mario Galaxy 2



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo EAD Tokyo
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + grandiose Wii-Grafik
- + über 40 verschiedene Galaxien

Atmosphäre

- + orchestrierte Musik
- + liebevolle Charaktere

Gameplay

- + keine Frustramente
- + für Anfänger wie Profis

Steuerung

- + sehr intuitiv
- + simpel gehalten

Multiplayer

- + Koop-Modus
- + Mitspieler kann mehr unternehmen

Mario ist wieder da, und wieder mal besser als zuvor. Groß war die Skepsis, ob der gleiche Titel nochmal auftrumpfen kann, aber die vielen Ideen und neuen Welten machen „Mario Galaxy 2“ zu dem, was es ist – ein Must Have!



Fazit

Emanuel Liesinger
emanuell@n-mag.de





Prince of Persia: Die vergessene Zeit

Im neuen „Prince of Persia“ handelt ihr euch zwar immer noch von Plattform zu Plattform, doch diesmal tauscht der Prinz seine Kontrolle über die Zeit in Macht über den Sand ein – ob das Konzept aufgeht?

Wenn man zwei Anzeichen für ein eher unterdurchschnittliches Wii-Spiel suchen sollte, kommen einem wohl folgende schnell in den Sinn: Multikonsole-Titel und Filmversoftung. Zwar ist „Prince of Persia – Die vergessene Zeit“ nicht direkt eine Filmversoftung, dennoch möchte man meinen, das Spiel stünde unter einem denkbar schlechten Stern. Doch weit gefehlt! Chapeau für Ubisoft Québec, denn unser junger Prinz hangelt sich in blendender Form auf die Wii.

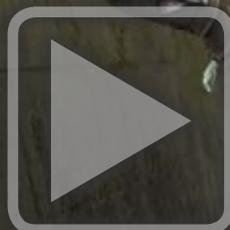
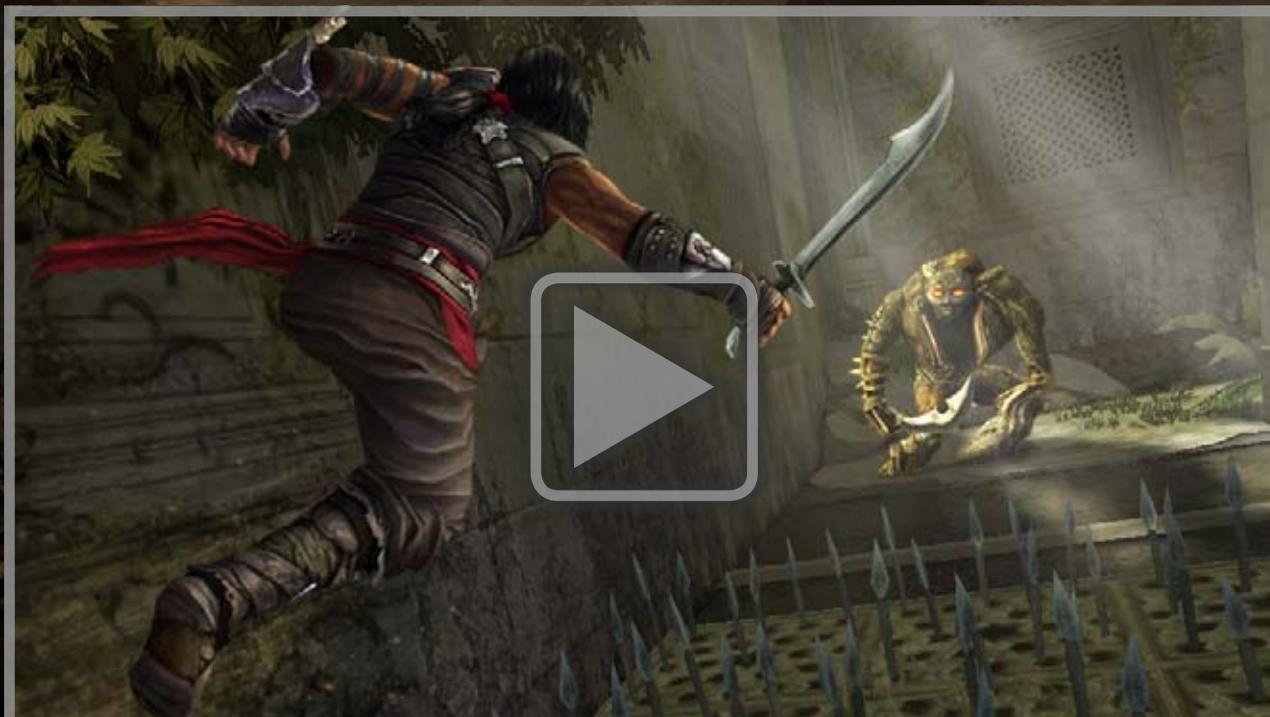
Alles beim Alten?

Zu Beginn des Wii-Ablegers der „Prince of Persia“-Serie fühlen sich Kenner des Prinzen gleich heimisch. Anknüpfend an „Prince of Persia – The Sands of Time“, dem Erfolgstitel aus dem Jahre 2003, findet ihr euch in einem typisch orientalischen Szenario wieder – mit Schlössern, einer Prinzessin und natürlich eurem persönlichen Dschinn. Auch gameplay-technisch ist Einiges beim Alten geblieben – doch auch neue, wii-typische Elemente dürfen nicht fehlen.

Sandkastenspiele mal anders

Anstatt wie in den Vorgängern kräftig am Rad der Zeit zu drehen, spielt der Prinz diesmal mit Sand, mit dem er Erstaunliches bewerkstelligen kann. So könnt ihr beispielsweise Sandsäulen aus dem Boden aufsteigen lassen und euch so ganz neue, alternative Wege durch die sehr ansprechend gestalteten Level bahnen. Auch im Kampf kommt euch durch schnelles Pointen der Sand zu Hilfe und lässt euren Gegner zur

Sandsäule erstarren. Insgesamt sind all diese „Sand-Fähigkeiten“ sehr passend umgesetzt und bringen etwas frischen Wind in die orientalische Wüste. Einzig die Kampfszenen wirken noch angestaubt und werden schnell zur Routine. Zum Glück sind die Jump'n'Run-Passagen und die Rätsel-Einlagen aus einem anderen Holz geschnitzt, sodass im Endeffekt ein überwiegend gelungenes Gesamtpaket dabei herauskommt. ■ ■ ■



Prince of Persia

Als besonderes Schmankerl hat Ubisoft der Erstauflage des Spiels den (freispielbaren) Klassiker „Prince of Persia“ von 1992 integriert. Die Rede ist vom Super Nintendo-Ableger, der damals bereits mit Leichtigkeit überzeugen konnte. Zu Beginn des Spiels erhält der Spieler eine zeitliche Limitierung von 120 Minuten. Innerhalb dieser Zeit, muss man den mit Fallen gespickten Verliesen entkommen, sich gefährlichen Säbelrasslern entgegenstellen und die Prinzessin aus den Klauen des bösen Jaffars befreien. Nach Ablauf der zwei Stunden ist das Spiel unweigerlich verloren – ein Glück, dass die einzelnen Spielabschnitte durch ein gelungenes Passwortsystem anwählbar sind. Wir begrüßen die Idee, ältere Spiele neuen Titeln beizulegen – so hat ein jeder die Möglichkeit, einen Ausflug in eine längst „vergessene Zeit“ zu machen. Abschließend bleibt zu sagen, dass „Prince of Persia“ auch heute noch ein unvergesslicher Klassiker bleibt, welcher jeder Spieler zumindest einmal angespielt haben sollte.

Prince of Persia: Der Sand der Zeit

Derzeit läuft in den Kinos der erste Filmauftritt des persischen Prinzen. Der Streifen hat aber weder etwas mit dem ersten Teil der „Sands of Time“-Trilogie, noch mit dem aktuellen „Die Vergessene Zeit“ zu tun. Erzählt wird die Geschichte vom Straßenjungen Dastan, der vom König höchstpersönlich in die Familie aufgenommen wird. Jahre später wird die heilige Stadt Alamut vom blaublütigen Adel besetzt – und Dastan des Mordes an seinem Ziehvater beschuldigt. Bei seiner Flucht aus der Stadt lernt Dastan Prinzessin Tamina kennen, welche ihn nach und nach in die Geheimnisse eines magischen Dolches einweiht. Mit dieser kleinen Waffe ist ein jeder im Stande, die Zeit zurückzudrehen. Im Filmverlauf erfährt der Zuschauer, warum der König ermordet wird und der Dolch mit Dastans Schicksal verbunden ist.

„Prince of Persia: Der Sand der Zeit“ ist so konzipiert, dass ihn der Zuschauer auch ohne Hintergrundwissen verstehen kann. Die Kultur des Perserreichs wird mit einer fantastischen Geschichte, akrobatischen Einlagen und zeitgenössischem Humor verknüpft und langweilt in keiner einzigen Minute. Vermutlich liegt das unter anderem daran, dass „Prince of Persia“-Erfinder Jordan Mechner am Drehbuch mitgearbeitet hat – diese Involvierung sollte Spielverfilmungen öfters widerfahren! Während die Spezialeffekte möglichst glaubhaft vermittelt werden, kann uns der Soundtrack nicht ganz überzeugen. Dafür leisteten vor allem Jake Gyllenhaal, Sir Ben Kingsley und Gemma Arterton überzeugende Schauspielkunst. Uns hat der Film sehr gut gefallen und wir können ihm jeden Kinogänger nur empfehlen!



DS-Version

Anders als bei der Wii-Version hüpfst ihr nun in einem Oldschool-2D-Jump'n'Run durch den Orient und dürft auch wieder mit der Zeit herumspielen.

Leider haben die Kollegen von Ubisoft Casablanca mit der DS-Version vieles falsch gemacht im Vergleich zu den Kollegen in Québec. Besonders an der Steuerung hakt es diesmal, denn bei einem Spiel, das äußerst präzise Eingaben erfordert, ist es nicht von Vorteil, ausschließlich mit dem Touchpen zu steuern. Zumindest eine alternative Steuerungsmöglichkeit hätten wir uns gewünscht. In einem Großteil des Spiel, wie beispielsweise den Bosskämpfen oder den Rätsel-Passagen, wirkt dieser Titel um einiges fader als sein großer Bruder und ist daher nur für absolute „Hardcore-Fans“ des Prinzen eine Überlegung wert.

4.0
von 10



Prince of Persia: Die vergessene Zeit



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Québec
Genre	Action -Adventure
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + gute Animationen
- + kreatives Leveldesign

Atmosphäre

- + tolle Umgebungen
- + stimmige Musik

Gameplay

- + knifflige Rätsel und Kletterpartien
- + viel Bonusmaterial

Steuerung

- + sehr präzise
- durchschnittliches Kampfsystem

Multiplayer

- + Zweispieler-Modus vorhanden, ...
- ... aber nur sehr eingeschränkt

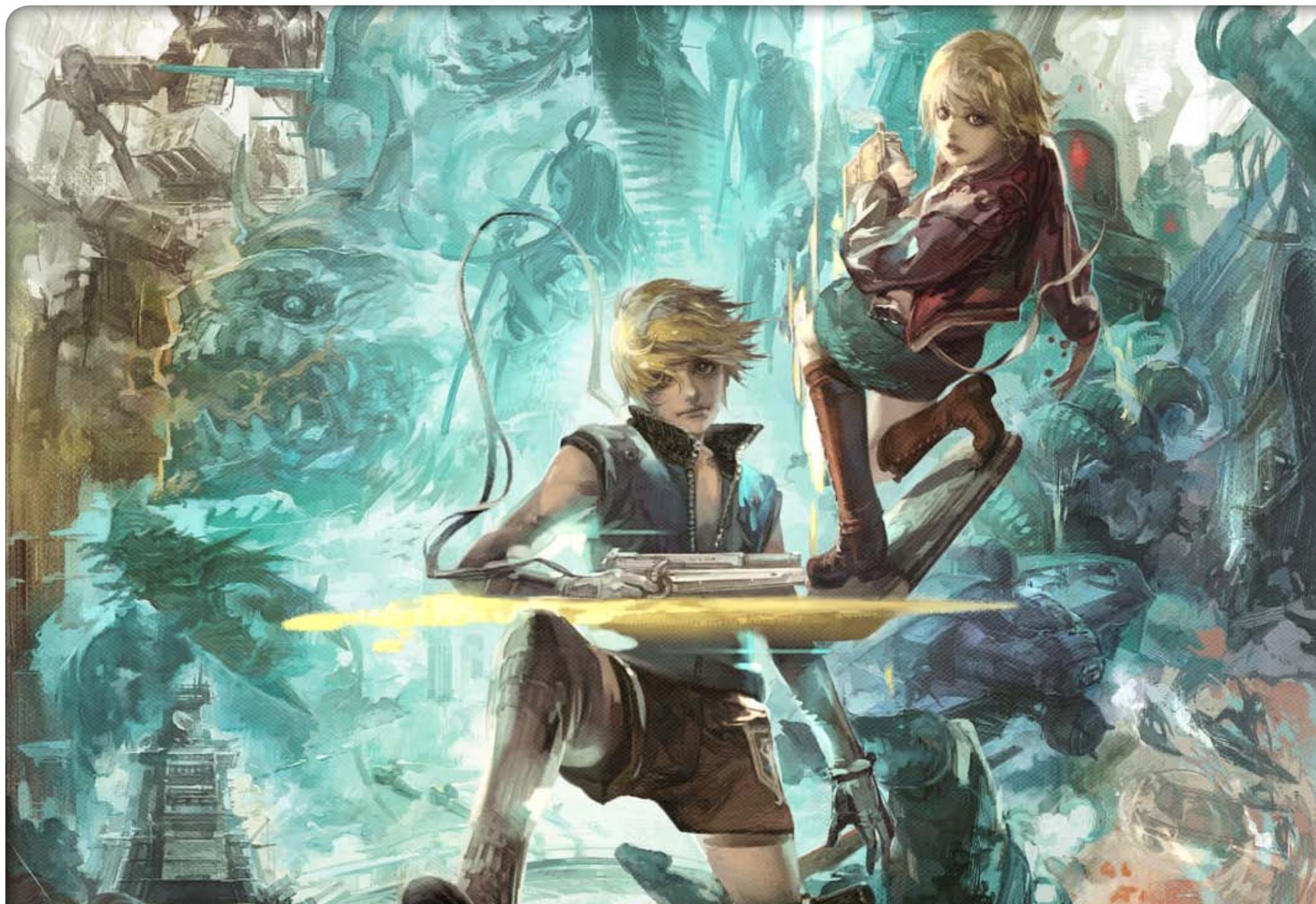
Ich persönlich bin sehr positiv von dem neusten „Prince of Persia“ überrascht. Schnell hat mich die wunderschöne, orientalische Welt verzaubert und machte mich heiß darauf, mir doch auch mal den aktuellen Kinofilm des Prinzen anzusehen.

7.5
von 10

Fazit

Björn Rohwer
bjoern.r@n-mag.de





Sin and Punishment: Successor of the Skies

Wir hatten eine Preview und ein Interview zu Nintendos wohl schwersten Wii-Titel – und was fehlt noch um's zu komplettieren? Richtig: Der Test!

Sin & Punishment galt auf dem Nintendo 64 und später der Virtual Console als Geheimtipp. Nach dem Erfolg auf dem Wii Onlineservice ist es kein allzu großes Wunder, dass Treasure von Nintendo beauftragt wurde, einen Nachfolger zu entwickeln. Überraschend ist eher, dass dieser dann auch außerhalb Japans erschien.

Kurzfassung

Die Geschichte kurz zusammengefasst: Isa Jo, der Sohn der Protagonisten des ersten Teils, und Kaichi werden von den Bösen durch verschiedene Welten gejagt und kämpfen mit massenhaft Projektilen gegen unzählige Feinde. Das Ziel des Spieles ist einfach erklärt: Bewaffnet mit einer mächtigen Waffe, welche gleichzeitig ein Schwert ist, wird der Charakter in ein Level gesetzt. Anders als bei normalen Rail-Shootern muss aber nicht nur geschossen, sondern auch ausgewichen werden. Die Welt bewegt sich allerdings von selbst weiter. Am Ende jedes Levels erwarten einen schon einer oder gar mehrere Bosse, denen meistens nur mit einer speziellen Strategie der Garaus gemacht werden kann. Steuern kann man das Ganze mit jeglicher gewünschter Controllerkonfiguration, wenn man von speziellen Peripheriegeräten absieht. Wii-Remote mit oder ohne Nunchuk, Wii Zapper, Classic Controller und sogar der Gamecube-Controller werden unterstützt und wurden bei der Entwicklung auch so berücksichtigt, dass man mit keiner Steuerung besondere Nachteile hat.



Technische Leistung

Aber auch zu zweit können Gegnerhorden beseitigt werden. Leider bekommt der zweite Spieler im Kooperations-Modus keinen eigenen Charakter sondern nur ein Fadenkreuz und die Fähigkeit zu schießen – hier hätte mehr drin sein können. Mehr drin war – wie bei Treasure üblich – bei der Grafik. Seit Existenz der Firma haben sie sich zur Aufgabe gesetzt, jedes System ans Limit seiner Rechenkapazität zu bringen. Zwar mag „Sin & Punishment“ grafisch kein „Mario Galaxy“ sein, aber spätestens wenn man sich mit über 100 Gegnern um einen Platz am Bildschirm kämpft und von allen Seiten unzählige Projektile angefliegen



kommen - und das Spiel dies durchgehend mit 60 Bildern pro Sekunde schafft – weiss man was Treasure hier geleistet hat. Und man wird diese Gegnerhorden sicher öfters sehen, denn die Online Highscorelisten und die Tatsache, das es immer neues zu entdecken gibt, spornen zum mehrfachen durchspielen an.

Hardcore

Im Gegensatz zur Aussage im Interview enthält das Spiel, neben der englischen, auch die komplette japanische Sprachausgabe, welche im Optionsmenü aktiviert werden kann. Der Schwierigkeitsgrad scheint mit dem japanischen Original identisch und ist knackig – wie von Treasure gewohnt. Wer schon länger auf den Hardcore-Titel für Nintendos Heimkonsole wartet und sich mit den bisherigen noch immer nicht anfreunden konnte, sollte diesmal einen Blick riskieren - denn grandiose Grafik, gute Story und knackiges Gameplay mit Wiederspielwert gibt es nicht oft in dieser Form. ■ ■ ■



Sin and Punishment: Successor of the Skies



Publisher	Nintendo
Entwickler	Treasure
Genre	Rail-Shooter
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + schöne Grafik trotz vieler Gegner
- + durchgehend 60 fps

Atmosphäre

- + abwechslungsreiche Welten
- + Projektilhölle

Gameplay

- + hoher Schwierigkeitsgrad
- + trotzdem nie unfair

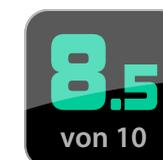
Steuerung

- + verschiedenste Steuerungsmethoden
- + reagiert ausgezeichnet

Multiplayer

- + Multiplayer-Coop...
- ...aber nur mit einem Charakter

Rail-Shooter + Treasure = Hölle. Diese Gleichung ging bisher immer auf, und „Sin & Punishment“ macht keine Ausnahme. Wer den höchsten Schwierigkeitsgrad schafft, ohne zu sterben, kann sich von mir einen Preis abholen!



Fazit

Emanuel Liesinger
emanuell@n-mag.de





Iron Man 2

Mit den Conduit-Entwicklern von High Voltage im Rücken versucht sich Sega erneut an der Iron Man-Lizenz. Gibt es also noch Hoffnung für das Spiel?

In Zeiten der Wirtschafts- und Finanzkrise sind Stress und nervöse Spannungen keine Seltenheit in unserer Gesellschaft. Um diesen unangenehmen Empfindungen vorzubeugen soll an dieser Stelle deshalb auch keine weitere Spannung erzeugt und das Ergebnis dieses Textes schon hier präsentiert werden: „Iron Man 2“ ist absolut grauenvoll!

Der Praktikant macht das schon

Die Belege für diese Aussage sollen euch natürlich nicht vorenthalten werden. Es beginnt schon damit, dass die, vielleicht durchaus interessante, Story ausgesprochen uninteressant erzählt wird. Um die Geschichte

zu erzählen werden nämlich größtenteils simple Standbilder und die wohl schlechtesten Synchronsprecher, die man jemals auf der Wii gehört hat, genutzt. Auch die Zwischensequenzen wirken schlecht inszeniert und lassen absolut keine Atmosphäre aufkommen. Diese Mankos könnte man ja noch verkraften, wenn „Iron Man 2“ nicht eines wäre: unglaublich langweilig!

The Invincible Schießbudenman

Da es sich bei „Iron Man 2“ um einen Third-Person Shooter handelt, liegt das Hauptaugenmerk des Spiels auf dem Abschießen von Unmengen an Gegnern. Leider sind die Gegner dumm wie Brot und dies ist so-

gar schon ein Euphemismus. Das Spiel ist nichts weiter als eine langweilige Schießbude mit einigen Explosionen und lahmer Musik. Auch die Minispielpuzzles mit katastrophaler Bewegungssteuerung und die Flugabschnitte spielen sich grausig. Hinzu kommt noch, dass die Grafik zwischen gutem Durchschnitt und „absolut unansehnlich“ schwankt und es weder einen Mehrspielermodus noch Wiederspielwert gibt. Letztendlich ist „Iron Man 2“ also absolut niemandem zu empfehlen. ■ ■ ■



Iron Man 2



Publisher	Sega
Entwickler	High Voltage Software
Genre	Action
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	-

Präsentation

- teils schicke Charaktermodelle
- grobe Texturen

Atmosphäre

- lahme Musikuntermalung
- grauenvolle Synchronsprecher

Gameplay

- monoton und langweilig
- keine Gegner-KI

Steuerung

- frei konfigurierbar
- bei Minispielen ungenau

Multiplayer

-
-

Es war ja zu erwarten, dass ein Lizenz-Spiel wenig taugt. Aber dass es dermaßen schlecht ist, habe ich nicht erwartet. Es ist bei Weitem eines der schlechtesten Videospiele, die ich jemals gespielt habe.



Fazit

Alexander Schmidt
alexander.s@n-mag.de



WarioWare D.I.Y.

Mit Bowser Mario entführen oder Chuck Norris besiegen: In „Do It Yourself“ könnt ihr jedes noch so verrückte Minispiel selbst programmieren. Klingt super. Aber macht das überhaupt Spaß?

Bisher wurde in „WarioWare“ in erster Linie euer Reaktionsvermögen geprüft. Im neuesten Teil geht es aber vor allem um Kreativität und Spaß am Entwickeln eigener, kleiner Spiele. In diese glückliche Lage bringt euch der aberwitzige Geldwahn von Wario. Denn nicht nur Nintendo weiß, dass man mit Software gut verdienen kann. Der dicke Klempner stellt euch folglich die Maschine „Kreativator Ultra 2“ zur Verfügung, mit der die Auftragsarbeit beginnen kann.

Wie geht das überhaupt?

Man will eigentlich sofort loslegen, doch auf den ersten Blick sieht die Arbeitsoberfläche beinahe so komplex aus wie die von Photoshop. Unterricht ist also gefragt! Den belegen wir in Form eines dreistufigen Kurses, der uns peu á peu in die Kunst der Minispielentwicklung einführt. Ein jedes Spiel besteht so aus unterschiedlichen Ebenen: Der Musik, dem statischen Hintergrund, sich bewegenden Objekte, die auf Interaktion reagieren und – ganz wichtig – eine Siegesbedingung. Die Tutorials sind interaktiv präsentiert. Immer wieder müsst ihr einen Strich setzen oder eine Schaltfläche auswählen. Circa zwei Stunden braucht man um alles gesehen zu haben.



Spiele entwickeln = Spaß?

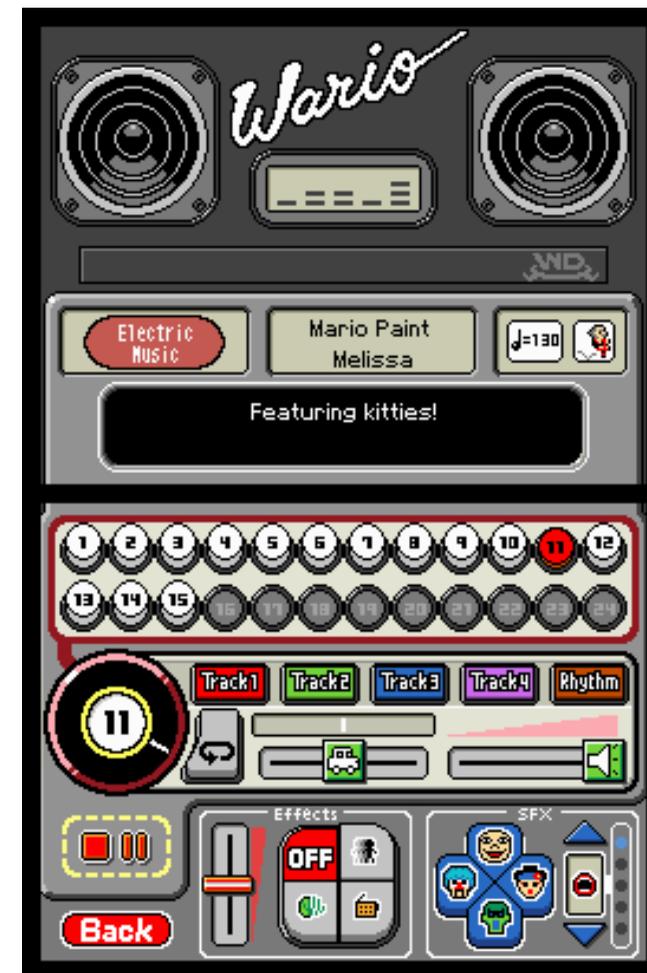
Mit den uns angeeigneten Kenntnissen können wir auch schon loslegen. Zwei Anlaufpunkte gibt es hierfür: Das Job-Center und den „Kreativator“ selbst. Im Job-Center können wir uns an bestimmten Aufgaben versuchen: Nachzeichnen einer Spielfigur oder Komponieren einer Hintergrundmelodie – vielfältig ist die Auswahl.



Richtig austoben könnt ich euch aber im schon angesprochenen „Kreativator“. Hier können eigene Minispiele von der Pike auf selbst erstellt werden. Hat man die Tutorials einmal erledigt, kann auch jedermann gut mit der Software umgehen und sich vollends ausleben. Die Erstellung eines vollwertigen Spieles dauert natürlich seine Zeit – mindestens dreißig Minuten – und erfordert vor allem einiges an Geschick.

Was „Do It Yourself“ großartig macht...

... ist die Versandzentrale! Hier könnt ihr mit Freunden nach Lust und Laune selbst



erstellte Spiele austauschen. Es macht einfach Spaß sich anzuschauen, was andere so erschaffen haben und dann in den Wettbewerb um die Highscores einzutreten. Das zweite großartige Feature ist der „NinSoft-Shop“. Hier gibt es jede Woche zwei neue, von Spielern eingereichte, Mikrogames zum Download. Ebenfalls circa wöchentlich gibt es ein „Promi-Spiel“. Was ist das? Ein „Promi-Spiel“ wurde von einem hauptberuflichen Spieleentwickler entwickelt und kann euch noch mal ein paar Impulse für die eigenen Kreationen geben. Durch die immer neu angebotenen Spie-



le erweitert sich euer Repertoire an Mikro- games ständig, was eine für Spielesamm- lungen nie gesehene Langzeitmotivation erzeugt.

Geht auch Spielen ohne Entwickeln?

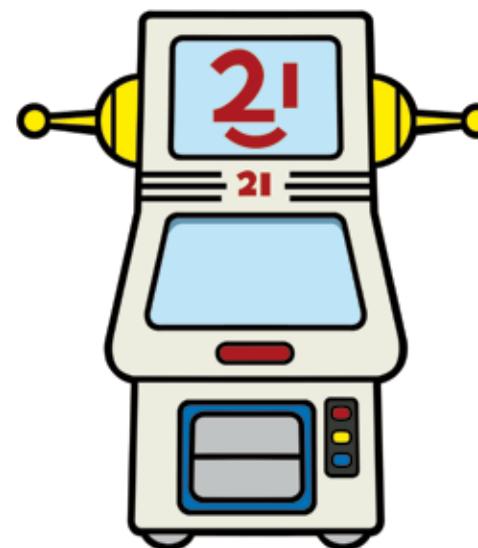
Natürlich geht es in „WarioWare“ immer noch ums Spielen. Wie immer ist die eigentliche Herausforderung in den fünf bis zehn Sekunden andauernden Spielen, erstmal herauszu- finden, was überhaupt die Aufgabe ist. Ist das geschehen, ist in der Regel auch schon die Zeit abgelaufen. 90 fertige Mikrospiele sind auf dem Cartridge beim Kauf bereits enthal-

ten – präsentiert von den typischen Wario- Ware-Charakteren Mona, 9-Volt und Ashley.

Also kaufen oder was?

Die Qualität von „WarioWare D.I.Y.“ steht und fällt mit eurer persönlichen Einstellung zum Basteln, Ausprobieren und Erschaffen. Wir gestehen, dass wahrscheinlich die Hälfte von euch nichts mit der Minispiel-Erstellung an- fangen kann. Das liegt daran, dass viel Ge- duld und Fingerspitzengefühl erforderlich ist. Wer diese Voraussetzungen nicht mitbringt, greift lieber zu einem anderen Titel. Wer je-

doch gerne kreativ tätig ist, wird D.I.Y. lieben und findet mit dem Titel eines der besten Spiele des Jahres.



Wario Ware Showcase

Begleitend zu D.I.Y. gibt euch der begleitende Wii- Ware-Titel die Möglichkeit alle eure Mikrogames groß rauszubringen: auf dem hei- mischen Fernseher. Für 800 Nintendo Points erhaltet ihr die Möglichkeit alle Spiele allein oder im Mehrspieler zu spielen. Das funktioniert gut und macht Spaß – je- doch merkt man der verpi- xelten Grafik an, das sie vom DS kommt. Zusätzlich zu der Abwärtskompatibilität erhal- tet ihr ebenfalls 72 neue Mik- rogames. Für umgerechnet 8 Euro eine gute Investition!

WarioWare D.I.Y.



	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Nintendo SPD Group No. 1
	Genre	Mikrospiel-Sammlung
	Spieler	1
	USK	ab 0 Jahren
	Preis	ca. 35 €
	Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + puristische Comicgrafik...
- ...die teils etwas lieblos wirkt

Atmosphäre

- + kreatives Durcheinander kommt an
- + Highscorejagd macht wie immer süchtig

Gameplay

- + Freude am Selbstentwickeln...
- + ...die mit Freunden geteilt werden kann

Steuerung

- + Navigation im Editor gelungen
- Einsatz von Mikro und Kamera vermisst

Multiplayer

- + Tausch von Minispielen
- kein simultanes Spiel

„Do It Yourself“ kombiniert den Spaß an Mik- rospielen alter Schule mit dem kreativen Geist der Entwicklergilde. Wer schon immer mal selbst entwickeln wollte, hat einen Pflichtkauf vor sich.



Fazit

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de



Rooms: The Main Building

Man kann den Spieletitel durchaus wörtlich nehmen: Das komplette Spiel beschäftigt sich mit dem Thema „Räume“ und wie man diese möglichst schnell wieder verlässt.

Herausgekommen ist dabei ein durchweg gelungenes Puzzlespiel, das auf seine ganz eigene Art und Weise zu unterhalten weiß. Die Geschichte rückt dabei zunehmend in den Hintergrund, was auch gut so ist, für diejenigen, die nicht mehr so recht an sprechende Bücher und Truhen glauben.

Mr. X

Wir beginnen das Spiel in den Räumlichkeiten eines gewissen Mr. X. Vor dessen Tür wird ein geheimnisvolles Päckchen abgegeben, welches uns beim Öffnen in die Rooms-Straße teleportiert. Dort treffen wir auf ein sprechendes Buch Namens Mr. Book, welches uns auf der schwierigen Reise durch die labyrinthische Welt beisteht. Um das komplette Landhaus zu meistern, müssen neben den rund 100 Rätseln vier goldene Puzzleteile gefunden werden.

Ich will hier raus!

Das eigentliche Ziel des Spieles ist es nämlich, dem netten Herrn X unbeschadet aus der verrückten Villa zu helfen, indem ihr nach und nach die unterschiedlichsten Räume durchquert, aufgeteilt in die jeweiligen Schiebepuzzles. Vorderste Priorität besteht darin, unbeschadet an den Ausgang zu ge-

langen. Zusätzlich steht die Option offen, die verschiedenen Schiebepuzzle-Räume noch auf die vorgesehenen Felder zu verschieben, bestätigt durch ein akustisches Signal. Nur so lässt sich das Puzzle auch in goldener Farbe abhaken.



Geh schnell ans Telefon!

À la Matrix lässt sich die Spielfigur von einem Feld zum anderen teleportieren, vorausgesetzt, dass beide funktionstüchtige Telefone haben. Auch per U-Bahn lassen sich größere Strecken überwinden, sofern beide Haltestellen auf einer Ebene liegen. Außer diesen Objekten gibt es noch eine Vielzahl anderer, welche nach und nach im weiteren Spielverlauf eingeführt werden und das Puzzle zusätzlich erleichtern bzw. erschweren. Da der Schwierigkeitsgrad zunehmend steigt, sollten Choleriker einen weiten Bogen um dieses Spiel machen.



Rooms: The Main Building



Publisher	Nintendo
Entwickler	Hudson
Genre	Puzzle-Spiel
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + über 100 Schiebepuzzles
- pixelige Charakteranimation

Atmosphäre

- + geheimnisvolle Stimmung
- Hintergrundmusik in der Endlosschleife

Gameplay

- gewöhnungsbedürftige Story
- kann leicht frustrieren

Steuerung

- + selbsterklärend mit dem Stylus
- aber keine anderen Alternativen

Multiplayer

- + Tausch von selbsterstellten Leveln
- keine weiteren Spielmodi verfügbar

Für Rätselfreunde eine nette Unterhaltung für Zwischendurch!



Fazit

Jasmin Belima
jasmin.b@n-mag.de





Jam with the Band

Musikspiele liegen im Trend und an diesem Trend will selbstverständlich auch Nintendo teilhaben. Was mit „Wii Music“ nur bedingt gelang, soll nun auf dem DS mit „Jam with the Band“ umgesetzt werden.

Es ist ja mittlerweile schon bekannt, dass der Transport einer Serie von Japan in hiesige Gefilde mal das ein oder andere Jahr dauern kann. Seitdem „Daigasso! Band Brothers“, das japanische Pendant zu „Jam with the Band“, erschienen ist, sind nunmehr fast sechs Jahre vergangen. Da stellt sich nun wieder die Frage, ob eine jahrelang in Japan festgehaltene Serie überhaupt eine Chance hat, sich auf dem Weltspielmarkt durchzusetzen.

Core oder Casual?

Kaum habt ihr das Spiel eingelegt, werdet ihr gleich von einer ungewöhnlichen Person begrüßt, die nicht nur Barbara the Bat heißt, sondern auch eine Art Fledermaus verkörpern soll. Schnell lässt sie euch ins Tutorial starten und euer erstes Lied spielen, welches euch schnell erste Erfolgserlebnisse beschert. Doch wer nach dem ersten Anspielen gleich wieder ein einfaches Spiel ala Wii Music erwartet, der liegt gewiss falsch. Denn schon beim nächsten Schwierigkeitsgrad, in dem ihr nun mit vier Knöpfen anstatt nur mit einem spielt, ist man an vielen Ecken stark gefordert. Wagt man dann noch einen Blick in den höchsten Schwierigkeitsgrad, erkennt man schnell, dass „Jam with the Band“ selbst für anspruchsvolle Spieler nicht schnell langweilig wird.

Nähe zur Musik

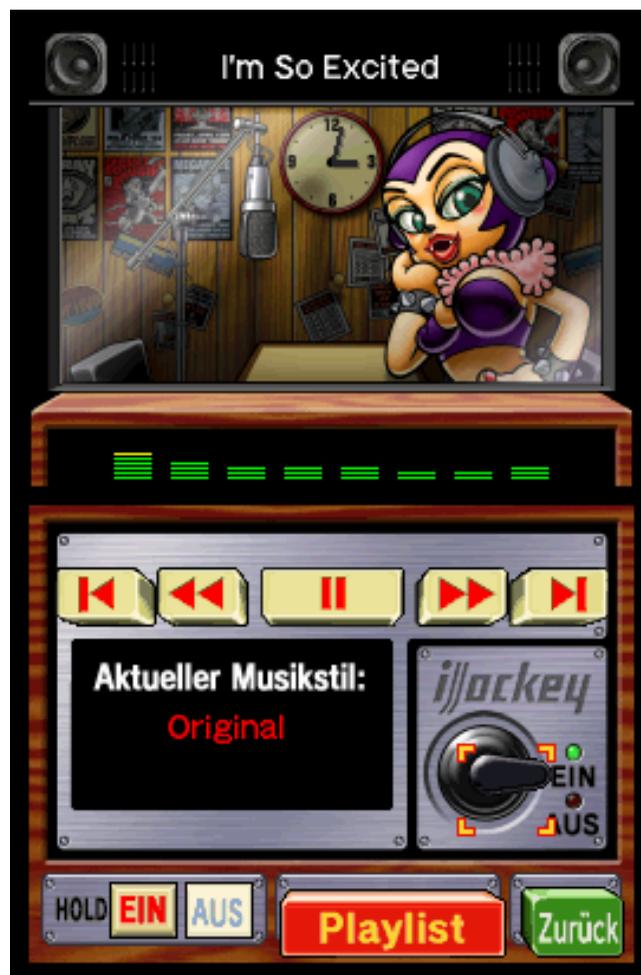
Einer der wichtigsten Punkte bei einem Musikspiel, der leider oft übersehen wird, ist hier bestens umgesetzt – die Nähe zur Musik. Schon bei der Steuerung beginnt diese Nähe. Im höchsten Schwierigkeitsgrad spielt ihr nicht mehr nur auf wenigen Knöpfen einigermaßen im Rhythmus, sondern habt für jeden Ton der Oktave eine eigene Taste, oktaviert mit der rechten Schultertaste und erhöht mit der linken Schultertaste den Ton um einen Halbton. Damit schafft es „Jam with the Band“ näher an richtige Musikinstrumente als jede Plastikgitarre aus „Guitar Hero“ & Co. Neben den vielen eingebauten Musikinstrumenten spiegelt sich die Nähe zur Musik auch in dem detaillierten Editor wieder.



Umfang (fast) ohne Ende

Beim Blick in den Editor müsst ihr euch sofort zwischen dem einfachen und dem komplexen Editor entscheiden. Während der einfache Editor nur zur Hälfte zu gebrauchen ist - das Summen funktioniert nicht im geringsten - ist der komplexe Editor wahrlich genial. So könnt ihr beliebige Noten ▶

nehmen und schnell das gewünschte Lied in das Spiel einfügen. Lediglich für Spieler, die weder Klavier spielen noch Noten lesen können, fällt der Editor komplett weg. Wer es aber kann, hat so die Möglichkeit das 50 Titel umfassende Repertoire um weitere 100 Titel zu erweitern. Hat man keine Lust selber Hand anzulegen, kann man sich aus über 1000 gratis Downloadtiteln weitere 50 Lieblinge aussuchen, sodass man insgesamt bis zu 200 Lieder ins Spiel integrieren kann. Einziges Manko dabei: Ist ein Titel einmal runtergeladen, kann er nicht mehr gelöscht werden. Es will also gut überlegt sein, welche Songs man auswählt.



Nicht ohne Manko

Es wäre ja zu schön gewesen, wenn einem die Technik nicht einen Strich durch die Rechnung gemacht hätte. Zwar lässt sich das Spiel auch mit dem piepsigen MIDI-Sound spielen, doch geht er einem nach einiger Zeit schnell auf die Nerven. Hätte man jedoch einen besseren Sound eingebaut, wären nicht annähernd so viele Titel möglich gewesen, also können wir mit dem Gepiepse durchaus leben. Auch grafisch bekommt man nicht mehr als das Nötigste geboten, was aber größtenteils auch ausreicht.



„Jam with the Band“ ist eindeutig eines der besten Musikspiele, das der DS bis jetzt gesehen hat und ist besonders für Multiplayer und Musiker ein gelungenes Spielzeug. ■ ■ ■



Jam with the Band



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo SDD
Genre	Musikspiel
Spieler	1 – 8
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + viele verschiedene Musikinstrumente
- gewinnt keine Schönheitswettbewerbe

Atmosphäre

- + sehr stimmig
- piepsiger MIDI-Sound

Gameplay

- + unzählige Modi
- + detaillierter Editor

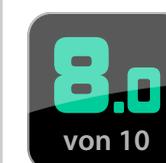
Steuerung

- + gut durchdacht
- schnell sehr wuselig

Multiplayer

- + macht Stimmung
- + Single-Card Multiplayer

Für mich als Musiker ist „Jam with the Band“ ein kleines Paradies. Auch wenn der MIDI-Sound die Stimmung etwas dämpft, kann man sich besonders in dem detaillierten Editor stundenlang aufhalten.



Fazit

Björn Rohwer
 bjoern.r@n-mag.de



Beat City

In THQs neuem Musikspiel dürft ihr euch für die „Beat-Revolution“ stark machen und durch zahlreiche Minispiele mal wieder die Welt retten – doch will man das überhaupt?

Vor knapp einem Jahr erschien mit „Rhythm Paradise“ eine Rhythmusminispielsammlung aus dem Hause Nintendo, die durchaus zu gefallen wusste und dank großer PR-Kampagne auch einen ordentlichen Absatz fand. „Beat City“ versucht auf diesen Zug aufzuspringen und bietet vom Konzept her viele Ähnlichkeiten mit Nintendos haus-eigenem Rhythmuspiel.

Copy and Paste?

So drastisch ist es nun nicht, denn die Entwickler haben schon an vielen Stellen eigene Elemente eingebracht – leider nicht immer gute. Der Schwierigkeitsgrad ist im Vergleich zu „Rhythm Paradise“ nochmal ein großes Stück runtergeschraubt worden. Während all die an Nintendos „Vorlage“ gescheiterten Spieler kleine Freudensprünge machen können, werden viele Core-Gamer bei dem Kurs eher die Augen verdrehen.

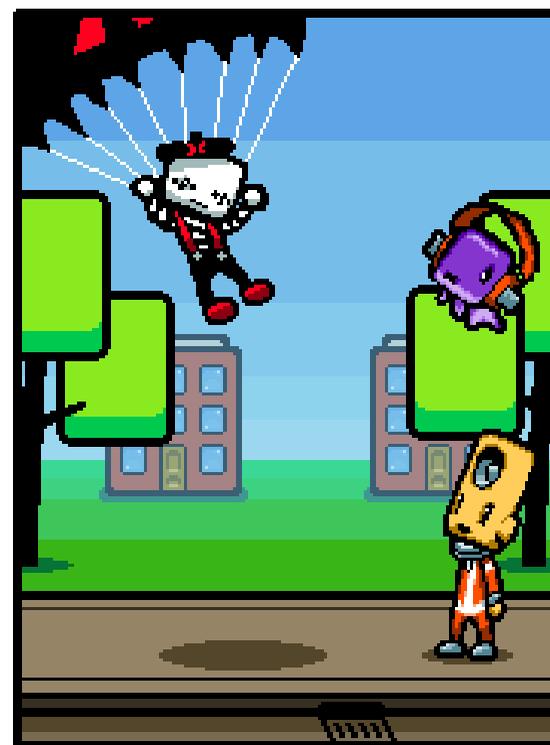
Irgendwas fehlt

Leider fehlt „Beat City“ auch an manchen Stellen die Kreativität: die absurden Ideen, die einen erst an solch ein Rhythmus-spiel langfristig fesseln können. Sicherlich sind auch viele der Minispiele nicht gerade bieder, aber dieser schrille, bunte, japani-

sche Stil, der „Rhythm Paradise“ ausmachte, lässt im Kontrast dazu manch eine Idee für ein Minispiel zu gewollt witzig wirken.

Also ein Flop?

Zumindest steuerungstechnisch und grafisch wurde das Spiel sauber umgesetzt und absolut passend für so ein Spiel. Noch viel wichtiger für ein Musikspiel – auch der Sound passt perfekt in das Gesamtbild und die „Beats“ sind deutlich aus den Melodien rauszuhören. Insgesamt ist „Beat City“ kein schlechtes Spiel, nur hätten die Entwickler mehr Mut zum Absurden haben sollen; so ist es nicht mehr als ein blasser, kleiner Bruder von „Rhythm Paradise“



Beat City



Publisher	THQ
Entwickler	Universomo
Genre	Musikspiel
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + grundsolide
- keine großen Highlights

Atmosphäre

- + gute Musikuntermalung
- aufgezwungener Humor

Gameplay

- nur ca. 20 Minispiele
- häufig zu leicht

Steuerung

- + schnell erlernbar
- + funktioniert einwandfrei

Multiplayer

-
-

Ich persönlich spiele lieber nochmal „Rhythm Heaven“ durch, denn mir gefällt der Stil dort einfach um Längen besser und auch der Schwierigkeitsgrad sagt mir mehr zu. Dennoch, „Beat City“ ist kein schlechtes Spiel!

Beat City auf Facebook

Um sich selbst ein Bild von „Beat City“ zu machen, hat THQ auf Facebook eine Demo zu dem DS-Titel veröffentlicht. Finden könnt ihr sie unter folgendem [Link](#).



Fazit

Björn Rohwer
bjoern.r@n-mag.de



Iron Man 2

Videospielumsetzungen zu aktuellen Filmen haben – zu Recht - einen schlechten Ruf unter Videopspielern. Ist Iron Mans neuestes Abenteuer auf dem DS eine Ausnahme oder doch nur ein weiteres Desaster?



Kurz nachdem Tony Stark zugegeben hat, dass er Iron Man ist, beginnt die Waffenindustrie mit einem gefährlichen Wettrüsten mit Superwaffen, was die Welt an den Rand der Zerstörung bringt. Ein Superheld kann so etwas natürlich nicht zulassen und so macht sich Iron Man gemeinsam mit seinem Kumpanen War Machine auf, die Welt vor den Bösewichten zu retten.

Jedes der insgesamt sechs Level, die im Gegensatz zu den Heimkonsolen in 2D gehalten wurden, muss von beiden Helden absolviert werden, um den nächsten Level freizuschalten. Glücklicherweise gibt es in den meisten Leveln zwei verschiedene Pfade und die beiden spielbaren Charaktere unterscheiden sich stark, wodurch das Spiel um einiges abwechslungsreicher wird. Während Iron Man

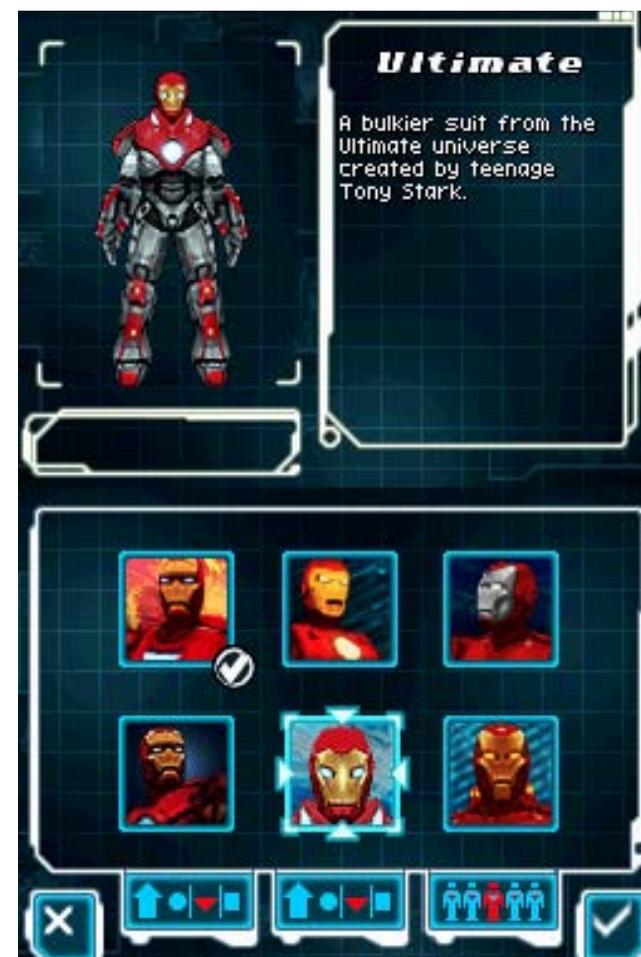
Ein Freund, ein guter Freund...

mit den Buttons des DS gesteuert wird und vor allem auf Schnelligkeit und Nahkampf setzt, ist War Machine ein eher langsamer Geselle, der sich auf ein großes Waffenarsenal und Touchscreensteuerung verlässt.

Immer feste druff!
Einiges ist beiden jedoch gemein: Sie müssen immer wieder dieselben Gegner verkloppen und dieselben einfachen Schalterrätsel in teilweise schlecht designten Leveln lösen. Auch die Flugabschnitte, die an Sidescroll-Shoot 'em ups à la Gradius erinnern, machen zwar kurzzeitig Spaß, wirken aber etwas halbherzig implementiert und verlieren schnell ihren Reiz. Da die Spieldauer bis zum Abspann aber nur etwa drei Stunden beträgt, fallen die langweilige Musik, die leichten Slowdowns

Immer feste druff!

und die wenige Abwechslung nach wenigen Stunden nicht allzu stark auf und man wird während der Spielzeit durchschnittlich gut unterhalten.



Die DS-Version von Iron Man 2 hat mich ehrlich gesagt überrascht, denn das Spiel ist nicht unglaublich schlecht. Leider ist es auch nicht wirklich gut.

Iron Man 2



Publisher	Sega
Entwickler	Griptonite Games
Genre	Action
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	-

Präsentation

- + einige nette Animationen
- einige Slowdowns

Atmosphäre

- fade Story
- uninspirierte Musik

Gameplay

- + simpel und spaßig,...
- ...jedoch nur kurzzeitig

Steuerung

- + erfüllt größtenteils ihren Zweck
- frustriert an manchen Stellen

Multiplayer

-
-

Die DS-Version von Iron Man 2 hat mich ehrlich gesagt überrascht, denn das Spiel ist nicht unglaublich schlecht. Leider ist es auch nicht wirklich gut.



Fazit

Alexander Schmidt
alexander.s@n-mag.de





Schlechtwetterfrosch?

Die Bildwiederholungsrate gerät bei großem Gegneraufkommen stark ins Stocken, was leider nicht selten vorkommt. Außerdem erscheinen Feinde oftmals viel zu spät. Schnelles Ausweichen ist nur mit Übung möglich, da die Steuerung träge ausfällt und teilweise zeitversetzt ausgeführt wird. Grafisch befindet sich das Spiel im guten Mittelfeld, akustisch kann der Titel mit tollen Stücken punkten, die es sogar mit dem Soundtrack eines „Mega Man“ aufnehmen können. Leider haben es die Entwickler versäumt, eine Speicherfunktion oder ein Passwortsystem ins Spiel zu integrieren. Um alle acht Levels am Stück durchspielen zu können, sollte man Geduld und Durchhaltevermögen mitbringen.



Blaster Master

Virtual Console

Wer überzeugt davon ist, dass Frösche keine guten Haustiere abgeben, liegt goldrichtig. Auch Jason macht diese Erfahrung, als sein Frosch aus dem Einmachglasgefängnis ausbücht.

Wie es der Zufall so will, stößt die Amphibie im Garten auf eine radioaktive Kiste. In typischer Manier alter Monsterfilme wächst die Kröte in Windeseile auf eine stattliche Größe an und verschwindet schleunigst im nächsten Erdloch. Jason nimmt die Verfolgung auf und entdeckt in der Grotte zufällig eine Kampfausrüstung, inklusive eines Panzers.

Krötenwanderung

Fortan gilt es mit dem Kriegsgerät Höhlen und andere ungemütliche Orte zu erkunden.

Das Geschehen läuft größtenteils aus der Seitenperspektive ab, was an „Metroid“ erinnert. Einige Gebiete lassen sich nur betreten, sofern man den Panzer verlässt. Diese Gebiete werden aus der Vogelperspektive gezeigt, was Gedanken an die „The Legend of Zelda“-Reihe aufkommen lässt. Auch die zahlreichen Gegner erinnern stark an Nintendos Klassiker. Sturzfliegende Vögel und Mutanten geht es mit Blaster und Granaten an den Kragen. Die Waffen dürfen mit mager verstreuten Powerups verbessert werden.

Blaster Master



Publisher	Sunsoft
Entwickler	Sunsoft
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	500 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- abwechslungsreiche Levels
- schwankende Bildwiederholungsrate

Atmosphäre

- gelungener Soundtrack
- fragwürdige Erzählweise

Gameplay

- packender Erkundungsdrang
- aufrüstbare Waffen

Steuerung

- Charaktere steuern sich träge
- teilweise zeitversetzte Erkennung

Multiplayer

-
-

Persönlich hat mir das Spiel gut gefallen. Einzig allein die unterdurchschnittliche Steuerung und das Fehlen einer angenehmen Speicherfunktion sind mir sauer aufgestoßen.



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de





Kirby's Fun Pak

Virtual Console

Im letzten Sommer nahmen wir bereits das Remake dieses gehaltvollen Klassikers unter die Lupe. Jetzt widmen wir uns abermals diesem Spiel – allerdings der Originalversion.

Genau genommen ist „Kirby's Fun Pak“ kein Spiel, sondern eine Ansammlung diverser, neuer Abenteuer des Edelknödel. Stellenweise erinnern diese an vorherige Titel der Reihe, wie etwa „Kirby's Dream Land“. Mit Kirby durchforstet ihr viele bunte Jump'n'Run-Abschnitte und stellt euch Feinden, wie König Dedede oder Meta Knight. Auch eine Schatzsuche, eine Weltraumfahrt und ein Rennen (inklusive Buffet) erwarten euch im Spiel aus dem Jahre 1996.

Imitation

Kirbys Fähigkeit, Gegner einzusaugen und deren besondere Fähigkeiten zu imitieren, darf natürlich nicht fehlen. So geht es in den facettenreichen Verwandlungsformen den Gegnern mit Schwertern, Mikrofonen und riesigen Hämmern an den Kragen. Obwohl

das Spiel für geübte Spieler teilweise zu leicht ausfällt, könnt ihr euch dennoch Unterstützung herbeirufen – sofern ihr euch von der jeweils aktuellen Fähigkeit lösen wollt. Die künstliche Intelligenz reißt zwar keine Bäume aus, erfüllt aber ihren Zweck. Zur Not kann die Kontrolle über den Helfer auch ein weiterer, menschlicher Mitspieler übernehmen.

Spaßgranate

Grafisch macht der Titel einen guten Eindruck, auch musikalisch wird einiges geboten. In anderen „Kirby“-Titeln hört man kaum klangvollere Stücke. Obwohl das Spiel voller innovativer Ideen steckt und die Abenteuer abwechslungsreich ausfallen, ist es möglich das Spiel an einem Nachmittag durchzuspielen. Wer aber auch das letzte Geheimnis des Spiels lüften möchte und den gelungenen

Zweispeler-Modus nutzt, wird wochenlang seine Freude an dem Spiel haben. Nicht umsonst gilt „Kirby's Fun Pak“ unter vielen Fans als bester Teil der Serie.



Kirby's Fun Pak



Publisher	Nintendo
Entwickler	HAL Laboratory
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- schöner, bunter Grafikstil
- abwechslungsreiche Inhalte

Atmosphäre

- klangvoller Soundtrack
- viele Geheimnisse

Gameplay

- imitierbare Fähigkeiten
- kurze Spielzeit

Steuerung

- funktioniert nahezu tadellos
- kaum Einstellungsmöglichkeiten

Multiplayer

- fast jederzeit aktivierbar
- unterschiedliche Charaktere

Obwohl ich das Spiel schon mehr als fünf Mal durchgespielt habe, komm ich vom Titel einfach nicht los. Dieser zeitlose Klassiker fällt vielleicht zu kurz und zu leicht aus – überzeugt dafür aber mit allen anderen Inhalten.



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de



Max & the Magic Marker WiiWare

Langsam aber sicher wächst der WiiWare-Service zu beachtlicher Größe an. Neben allerhand Schund kommen auch immer mehr innovative Perlen zutage – wie „Max & the Magic Marker“.



Wie bei fast jedem Geschicklichkeitsspiel spielt die Story nur eine untergeordnete Rolle. Ihr spielt den kleinen, kreativen Jungen Max, der aus irgendeinem Grund einen magischen Wachsmalstift per Post zugeschickt bekommen hat und mit diesem von nun Leben in seine „Kunstwerke“ bringt.



Zeichne selbst, ...

Das Kernelement von Maxs großem Abenteuer ist sein Filzstift. Mit diesem könnt ihr euch immer, wenn nötig, und immer physikalisch korrekt, Plattformen, Treppen und Katapulte bauen, aber auch etliche Mini-

spiele bestreiten. So müsst ihr mal einen Basketball in einen Korb bekommen und mal euch zu einem meterweit entfernten Ziel katapultieren - ein Spielprinzip wie geschaffen für die Wii.

... oder lass Grundschul Kinder zeichnen

Als eine sehr gute Idee erweist sich, dass man alle Hintergründe und Gegenstände zunächst von Grundschul- und Kindergartenkindern zeichnen lässt. Dies verleiht dem Spiel einen ganz besonderen Charme und lässt einen mehrmals schmunzeln. Alles in

allen ist „Max & the Magic Marker“ zwar kein Meilenstein der Videospiegelgeschichte, aber dafür macht es kurzweilig eine Menge Spaß und nutzt die Möglichkeiten der Wii auf eine kreative Art und Weise. ■ ■ ■



Max & the Magic Marker



Publisher	The Games Company
Entwickler	Press Play
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	1000 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- niedliche Zeichnungen
- zu kurz

Atmosphäre

- passende Musikuntermalung
- süße, kindliche Fantasiewelt

Gameplay

- viele innovative Rätsel
- gute Physik-Engine

Steuerung

- gute Zeichensteuerung
- nutzt die Möglichkeiten der Wii

Multiplayer

-
-

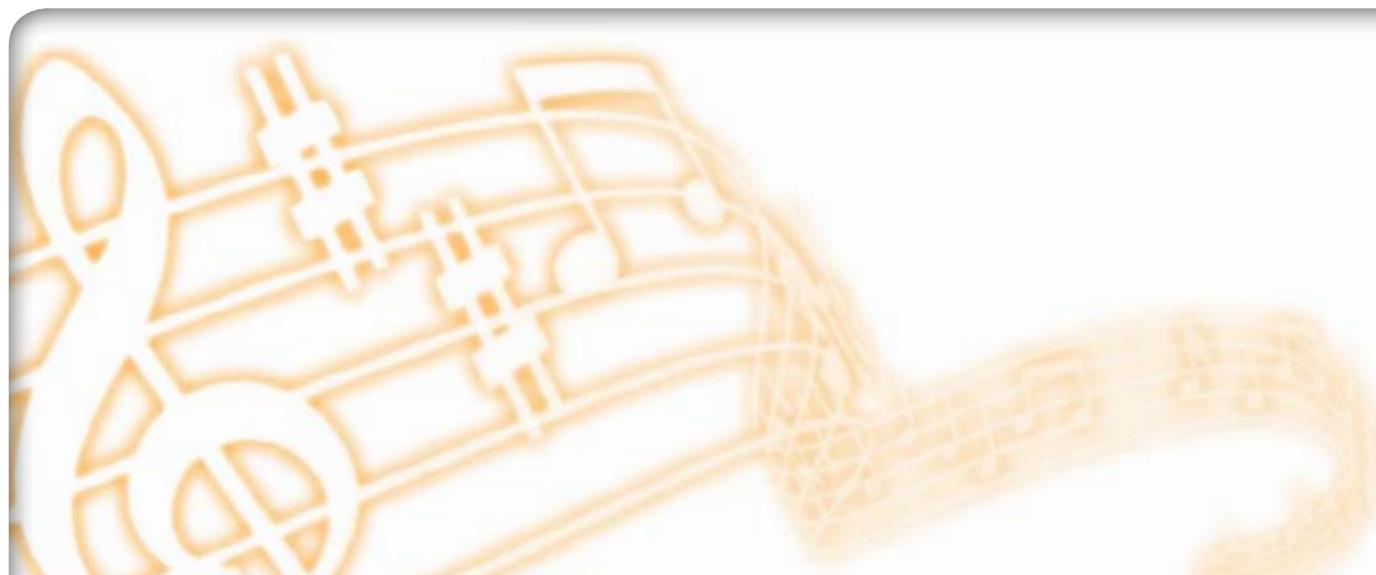
Mit „Max & the Magic Marker“ ist mal wieder ein innovatives Spiel im Wii-Ware-Bereich gelandet, das kurzweilig ist und die Möglichkeiten der Wii auf interessante Weise nutzt.



Fazit

Björn Rohwer
bjoern.r@n-mag.de





Rytmik

 DS⁰Ware

Ihr habt Rhythmus im Blut? Dann bietet der DSi-Shop mit dem Musikstudio für die Hosentasche womöglich genau das Richtige für euch!

So soll es sein, der DSi-Shop gewinnt an Vielfalt. Zu den ersten Tools gesellt sich jetzt Rytmik, eine Software, die es euch erlaubt, unterwegs Audioclips zu erstellen. Doch ist es gerechtfertigt das Ganze mit einem Preis von 800 Punkten im Shop als „Premium“ zu kategorisieren, wohingegen das Animations-Tool „Flipnote Studio“ nicht einen einzigen Punkt verlangt?

Anfänger müssen sich durchbeißen

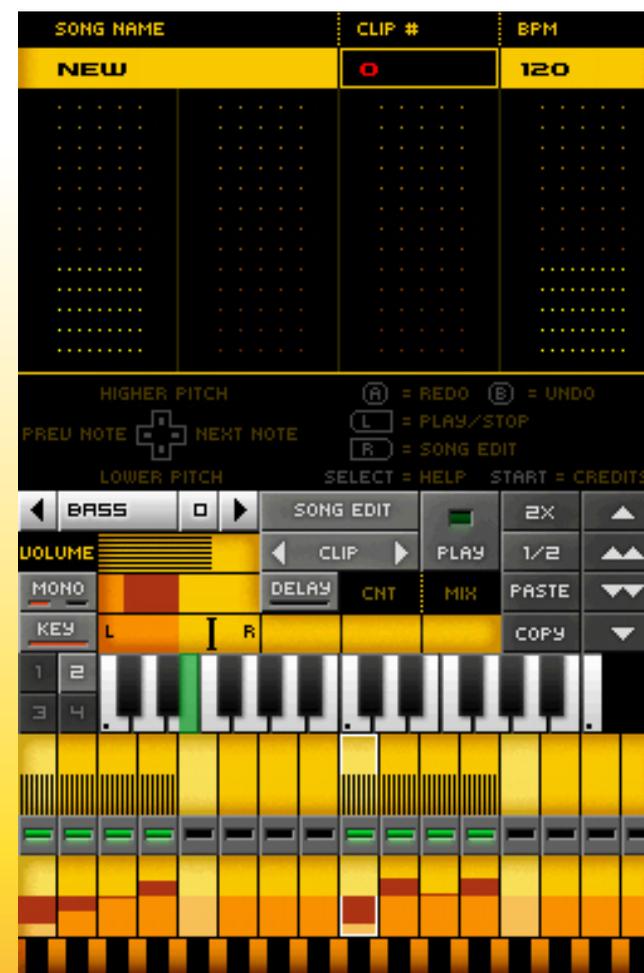
Optisch ähnelt die Nutzeroberfläche einer Drum-Machine. Natürlich muss sich ein Anfänger zur Erstellung professioneller Clips zuerst reinarbeiten. Doch Musikkomposition will eben wie so viele andere Dinge im Leben auch erst gelernt werden. Schnell

findet man allerdings heraus, dass vorgefertigte Notensequenzen in acht verschiedenen Musikgenres vorhanden sind. Damit kann auch ein Anfänger fortan in der Zeit leiste arbeiten. Diese zeigt vier Spuren an, in denen per Drag „n Drop jeweils bis zu 128 Notensequenzen platziert werden können. So kann ein Audioclip entstehen – leider ohne Stimmufnahme durch das Mikrofon.

Mit professionellem Touch

Rytmik wird komplexer, wenn sich der Spieler an ein gänzlich eigenes Werk wagt. Dabei können pro Notensequenz bis zu 16 Töne eines Instrumentes nachfolgend platziert werden, wobei Lautstärke und Tonhöhe individuell festgelegt werden können. Auch

das Abspieltempo und kleinere Effekte wie ein Echo lassen sich ändern bzw. einfügen. Wer viel Zeit in sein Werk investiert, hat also die Möglichkeit, seine Vorstellung ziemlich genau zu realisieren. Somit ist Rytmik die perfekte Anwendung für Hobbymusiker, die allerdings die eigenen Titel nicht auf SD-Karte speichern können. Ein weiteres No-Go neben der fehlenden Stimmufnahme, doch dank anderer Stärken ist Rytmik mehr als nur für einen Spaß zwischendurch geeignet und somit ist der hohe Preis sogar nicht ganz unverständlich.



Rytmik



Publisher	Cinemax
Entwickler	Cinemax
Genre	Musik-Tool
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	offizielle Website

- + reich an Funktionen
- + professionelle Aufmachung
- ohne Gesangsaufnahme
- keine Songablage auf SD-Karte

Dieter Bohlen muss Nintendo-Gamer fürchten! Ihr merkt, dass ich gerne zur Übertreibung neige, aber im Grunde möchte ich damit nur ausdrücken, dass mit Rytmik einiges möglich ist!



Fazit

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de





Verwandlungskünstler Super Mario

Mario wurde vor allem durch seine vielen Jump'n'Run-Abenteuer auf allen Nintendo-Konsolen seit dem Nintendo Entertainment System bekannt. Vorhang auf für einen Werdegang der Sonderlative!

Erstmals taucht Mario im Automaten-Spiel „Donkey Kong“ auf. Um Pauline aus den Klauen des Primaten zu entreißen, muss Mario vier unterschiedliche Levels meistern. Es gilt Fässern, welche der Affe von der obersten Ebene hinunterwirft auszuweichen oder mit herumliegenden Hämmern zu zerstören. Marios erster Beruf als Zimmermann hält aber nicht lange an. Neben der Einführung seines Bru-

ders Luigi in „Mario Bros.“, wechselt Mario auch den Beruf. Als Klempnerbrüder bekannt, muss das Duo Röhren von herumschleichenden Schildkröten befreien.

Gehaltserhöhung

Hat ein Klempner genug von verstopften Abflüssen, vollzieht er abermals den Berufswechsel. Um am Ende des Monats einen Gehaltsscheck von tausenden Goldmün-

zen in die Hand gedrückt zu bekommen, schmeißt sich Mario in „Dr. Mario“ den Ärztekittel über und bekämpft fortan die Virenwelt des Pilz-Königreich. Bei diesem Puzzle-Spiel werden Pillen in ein Glas voller Viren geworfen, welche sich ähnlich wie die Blöcke in „Tetris“ frei steuern lassen. Entstehen Viererketten zwischen Pillen und Viren, löst sich diese Reihe auf. Dr. Mario taucht ebenfalls als spielbarer Charakter in „Super Smash Bros. Melee“ auf, dieses Mal gelten die Pillen aber den Prügelknaben.

Sport ist Mord

Ärzte sind dafür bekannt, Golf zu spielen. Mario feiert sein Debüt in „Golf“ auf dem Nintendo Entertainment System. Hält man dort noch an den Golfregeln fest, werden diese mit „Mario Golf“ auf dem Nintendo 64 gelockert und das Setting mit vielen Umgebungen, Items und Figuren aus der „Super Mario“-Welt ergänzt. Während Mario in „Punch-Out!!“ und „Tennis“ als Ring- und Schiedsrichter auftritt, nimmt der Klempner seit „Mario's Tennis“ auf dem Virtual Boy den Schläger selbst in die Hand. Als Tennis-Star wird Mario erst mit weiteren Ablegern auf N64 und Gamecube bekannt. Wegen mangelnder Baseball-Popularität in Europa erscheint der Wii-Nachfolger von „Mario Superstar Baseball“ nicht mehr in unseren Gefilden.

Baseball, Fußball, Tennis, Golf – Mario ist in vielen Sportarten bewandert. Wir sind zuversichtlich, dass das auch in Zukunft so bleiben wird.



Auf zum Olymp

Die jahrelange Feindschaft zwischen Mario und Sonic hat spätestens zum Launch von Nintendos Würfeln ein Ende gefunden. Sega zieht sich aus dem Konsolengeschäft zurück und veröffentlicht die eigenen Titel nun auf allen übrigen Konsolen. Eine Konsolengeneration später erscheinen die ersten Spiele, wo Mario und Sonic, inklusive der ganzen Sippschaft, zusammen auftreten. In vielen olympischen Disziplinen begeistert Mario als Leichtathlet, Geräteturner, Schwimmer, Ruderer oder Skispringer. Auch als Kartfahrer erlangt Mario Berühmtheit. In der „Mario Kart“-Reihe liefern sich bekannte Nintendo-Charaktere heiße Rennen – natürlich mit der Extraportion Item-Einsatz.

Bis zur Unendlichkeit...

Marios Führerscheinklasse erlaubt ihm auch, ein U-Boot und ein Propellerflugzeug in „Super Mario Land“ zu bedienen. Neben vielen Ablegern der „Mario Party“-



Reihe ist er auch am Ende von „Wario Land: Super Mario Land 3“ in einem Flugzeug zu

Pilze, Federn, Blumen, Blätter, Sterne – der Ursprung von Marios Verwandlungskunst ist vielfältig ausgefallen und überzeugt immer wieder von neuem.

sehen, wie er Anti-Held Wario einen Schatz entwendet. In „Super Mario Sunshine“ beschließt Mario, lieber seinen Urlaub zu genießen und in „Paper Mario: Die Legende vom Äonentor“ kann sich

der Klempner gar selbst in einen Paperflieger verwandeln, um zuvor unpassierbare Abgründe zu überqueren. Als wäre sein Berufsleben nicht schon Anstrengung genug, macht er sich auch als Prinzessinnenretter einen Namen.

... und noch viel weiter!!!

Da Peach wohl nie aus ihren Fehlern lernen wird, kommt es Mario nur zu gelegen, diverse Items im Kampf gegen Bowser und seine Schergen einsetzen zu können. Mit der Feuerblume schmettert er Feuerbälle auf seine Gegner, der Superstern macht ihn für kurze Zeit unverwundbar. In „Super Mario Bros. 3“ gesellen sich Frosch- und Waschbärenzug



dazu, um im kühlen Nass flinke Schwimmzüge auszuführen oder Geheimnisse in luftigen Höhen aufzuspüren. Ebenfalls kann der Klempner einen Hammerbruder mimen oder sich in eine Statue verwandeln, um brenzligen Situationen zu entkommen. Das Blatt beziehungsweise der Waschbärenzug wird in „Super Mario World“ durch eine Feder ersetzt. Sammelt Mario diese auf, legt er sich flott ein feschtes Cape an und kann abermals Plattformen außerhalb der normalen Reichweite besteigen.



3D – The Next Generation of Fun

In „Super Mario 64“ kann Mario mittels besonderer Kappen Orte erkunden, wo noch nie zuvor ein Klempner gewesen ist. In einer transparenten Form durchschreitet er dicke Gitterstäbe, während die zweite Kappe ihm einen metallenen Anstrich verpasst und das entsprechende Gewicht, um Rätsel am Meeresboden zu knacken. Auch die erstmalige Erkundung des Himmels in dreidimensionaler Form darf natürlich nicht fehlen. In „Super Mario Land 2: Six Golden Coins“ futtert er Karotten, damit ihm Hasenohren wachsen und er so größere Abschnitte überwinden kann. Getreu der asiatischen Sage vom Hasen im Mond ist diesem ein ganzer Spielabschnitt in diesem Spiel gewidmet. Einzig im Gamecube-Ableger der „Paper Mario“-Reihe kehrt der Klempner auf den Mond zurück – dieses Mal ohne Astronautenanzug. Papier atmet ja schließlich nicht!



Die Figur „Super Mario“ taucht in über 250 verschiedenen Videospielen auf. Kaum ein Videospielheld dürfte mehr Auftritte verzeichnen.

Mit Vollgas durchs Weltall

Mit „Super Mario Galaxy“ erweitert man Marios Repertoire mit dem Bienekostüm und einer Verwandlung in eine Sprungfeder. „New Super Mario Bros. Wii“ ergänzt das Programm mit dem Pinguin- und dem Propelleranzug. Mit jedem neuen Teil der Reihe beweist Ninten-

do, dass sie das Wort „Innovation“ neu erfinden. Das nie alternde Spielprinzip wird stetig verfeinert und erweitert. Es ist sicher, dass Nintendo unserem Lieblingsklempner auch in Zukunft weitere Berufe und Verwandlungsformen spendieren wird. Wir sind schon sehr gespannt darauf, was uns nach „Super Mario Galaxy 2“ erwarten wird.

Jonathan Kocher ■ ■ ■

Über [MARIOFANS.DE](#)

Eingefleischte Fans von „Super Mario“ sollten unbedingt mal bei unserem Partner mariofans.de vorbeischauen. Dort erhaltet ihr jede Menge Informationen zu bereits erschienen und kommenden Titeln der Reihe. Außerdem warten sehr viele Tipps und Tricks auf euch. Lösungswege werden sogar in Videoform näher gebracht. Vorbeisurfen lohnt sich auf jeden Fall!





Game Element „1-up“

Jeder Schüler kennt das: Man hat gerade eine Klausur in den Sand gesetzt und möchte an einer früheren Stelle des Unterrichts wieder einsteigen – ohne Zeitreise schwierig!

Videospielern wird oft vorgeworfen, dass sich Spielinhalte negativ auf ihr tagtägliches Leben auswirken. Im Falle des „1-ups“ wäre das nur zu schön. Man dürfte ohne Führerschein über die Autobahn brettern – würde man tödlich verunglücken, hätte man ja bestimmt noch einen Versuch in petto. Auch Banküberfälle könnten sich häufen. Würde man von der Polizei erwischt werden, ist das auch kein Problem. Einfach schnell die nächste Schlucht aufzusuchen und hinunter springen – der Anfang des Levels würde kurz darauf geladen werden. Zum Missfallen unserer Politiker hat ein Videospieler im Leben nur einen Versuch. Für sie wäre es zu schön gewesen, unsere Steuergelder aufgrund unseres Unwissens weiter zu verplempern.



Eine ruhige Kugel schieben

Die Anfänge des „1-ups“ sind nicht klar definiert. Man geht davon aus, dass der Begriff unter anderem erstmals mit Flipper-Automaten in den Siebziger Jahren in Verbindung gebracht wurde. Sobald der Pinball ins Aus manövriert wurde, bekam der Spieler oftmals eine Extrakugel. Die Hersteller des Automaten haben bei der Entwicklung schon einen wichtigen Punkt festgelegt, der bis heute nahezu unverändert geblieben ist. Um in den Genuss eines zusätzlichen Versuchs zu kommen, musste man vorher ein bestimmtes Ziel erreichen. Im Falle des Flipper-Automaten

wäre dieses Ziel das Erreichen einer bestimmten Punktzahl. Wer ungeübt im Umgang mit den Automaten war, durfte schnell für einen weiteren Versuch Geld nachschmeißen – und wieder mit null Punkten anfangen.

Ein „1-up“ bitte!

Durch die Entstehung der ersten Spielhallen entstanden auch die ersten Videospieleautomaten. Die zahlreichen (beliebten)

Karatespiele dieser Zeit glänzten zum Unwohl der Spieler nicht gerade mit einer zugänglichen Steuerung. Nach ein paar Minuten war der Spielabschnitt vielleicht geschafft, die Spieler aber aufgrund einiger Extraversuche ein paar Mark ärmer. Als die ersten Videospielekonsolen auf den Markt kamen, änderte sich für das „1-up“ eine Menge.

Fortan wurde es nicht mehr zum Einkaufsartikel degradiert, sondern zum festen Bestandteil eines Videospieles. Man musste nun nicht mehr neue Münzen nachwerfen, man konnte „1-ups“ im Spiel von der Straße aufheben. Ohne zusätzliche „1-up“ wären einige Spiele heutzutage übrigens undenkbar.

Ich wählte das Leben!

Würde unser Lieblingsklempner Mario in seinen Abenteuern keine „1-up-Pilze“ finden, so würden wir uns an den letzten Levels von „Super Mario Bros.“ die Zähne ausbeißen. Schließlich würde man nach jedem virtuel- ▶

len Tod zum Titelschirm katapultiert – Erfolgserlebnisse wären von einem Moment auf den anderen unweigerlich verloren. Vor allem Titel, wie zum Beispiel „Mega Man“, die auf einen hohen Schwierigkeitsgrad ausgelegt sind, würden sich zur Tortur mausern. Ganz zu schweigen von Spielen, an denen man einige Stunden sitzen würde – selbst beim besten Videospielder Profi der Welt lässt irgendwann die Konzentration nach und unvermeidbare Tref-fer, die zum Tod der Spielfigur führen können, treffen ein. Dieses familienunfreundliche Prin-zip würde auch nicht in Nintendos heutige Marktpolitik passen – ohne das „1-up“ gäbe es vielleicht auch keine Wii.

Alternative: Wiedergeburt

Das „1-up“ hat sich zu einem der, wenn nicht sogar zu dem wichtigsten Spielelement in Vi-deospielen gemausert. Wenn man es ganz genau nehmen würde, gäbe es ohne „1-up“ vielleicht nicht einmal ein „Continue“. Im Falle des Verlusts als Versuche, würde man sich keine Extraleben dazu verdienen können. Der virtuelle Spiel-



tod wäre theoretisch ebenfalls ausgeschlos-sen, da die Spielfigur ohne jegliches Leben nicht existieren könnte. Obwohl dieses Spielelement aus der Vi-deospielwelt nicht mehr weg-zudenken ist, gibt es seit Jah-ren Alternativen zum „1-up“, die man ebenfalls nicht außer Acht lassen darf. Rollenspiele wer-den in der Regel an bestimm-ten Punkten gespeichert. Wenn die Truppe im Kampf fällt, erwacht man entweder au-tomatisch oder nach dem Ladevorgang am Speicherpunkt. In Action-Spielen sind es oft Rücksetzpunkte, welche das Einsammeln von Extraversuchen unnötig machen – sobald der Actionheld feindliche Kugeln abbekommen hat, darf er am letzten Kontrollpunkt neu in den Krieg ziehen.

Das „1-up“ zu Grabe tragen?

Aufgrund dieser neuen Spielphilosophien liegt das „1-up“ zwar nicht im Sterben, aber seine Population dürfte sich in den nächs-ten Jahren weiter dezimieren. Der oftmals zu

leichte Schwierigkeitsgrad in Videospiele-n macht die „1-ups“ eher Mittel zum Zweck. Gelegenheitsspieler erfreuen sich am altmodischen Spiel-element und erleiden dank „nützlichen“ Hilfsprogram-men (Super Assistent und Co. lassen grüßen) weniger Frust-momente. Fortgeschrittene und Profis lachen über ihre Anhäufung an „1-ups“. Trotz-dem erscheinen auch in die-

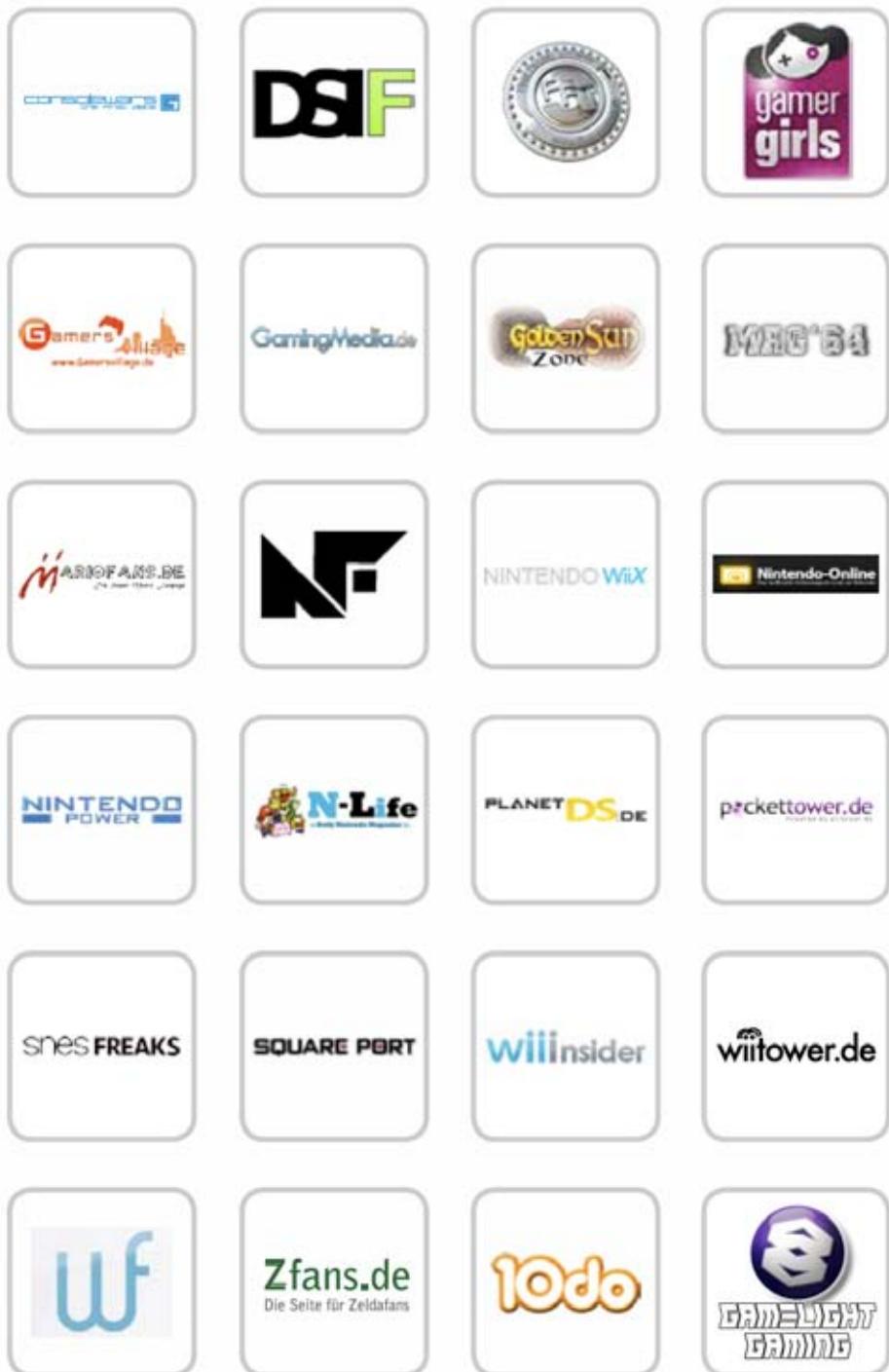
sen schweren Zeiten noch schwierige Titel, wie die Spiele aus der „Metal Slug“-Reihe. Die-se werden uns nie vergessen lassen, dass der Begriff „1-up“ eine tiefgründige Bedeutung hat. Denkt also beim nächs-ten Mal daran, was für eine Auswirkung das Sammeln von einhundert Goldmünzen in „Super Mario World“ für euch hat!

Umgangssprachlich haben Katzen neun Leben. Dies ist auf das alte Ägypten zurückzuführen, wo die Vierbeiner als Vorkoster für ein normales, neugängi-ges Menü herhielten.

Eric Ebelt ■ ■ ■



Unsere Partner

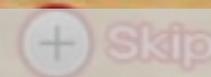


Vorschau

Ausgabe Nr. 47 erscheint im Juli



PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer



Neuigkeiten von der E3

Hol dir den NMag - Newsletter!