

Ausgabe Nr. 48 Oktober 2010

inmag

Der multimediale Klick



PROFESSOR LAYTON AND THE
Unwound Future

**Episch und emotional:
Professor Layton löst über
einhundert neue Rätsel!** DS Test

100%
KOSTENLOS

Pokémon Schwarze & Weiße Edition DS View

Tetris Party Wii Test

Last Window DS Test

Herzlich Willkommen!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

die Tage werden immer kürzer, der Winter steht vor der Tür. Wenn das nicht die ideale Jahreszeit für gemütliche Spieleabende an der Wii ist!

Dazu haben wir für euch in dieser Ausgabe genau die passenden Partytitel getestet, wie z.B. Wii Party oder aber Tetris Party Deluxe! Für all diejenigen, die es sich aber lieber unter der Bettdecke mit dem DS gemütlich machen, haben wir auch genau das Richtige: Professor Layton ist wieder da! Diesmal verspricht Level-5 eine noch epischere und emotionalere Story, mit weit über hundert neuen Rätseln! Ebenso spannend gestaltet sich der offizielle Nachfolger von Hotel Dusk. In Last Window: Das Geheimnis von Cape West ermittelt vorerst das letzte Mal (der japanische Entwickler Cing hat Konkurs angemeldet) der zynische Ex-Cop Kyle Hyde in einem Apartmentblock, der kurz vor dem Abriss steht und den ein dunkles Geheimnis umgibt.

Als i-Tüpfelchen dieser Ausgabe haben wir in Zusammenarbeit mit Mindscape ein U-Sing-Gewinnspiel gestartet. Nähere Informationen findet ihr auf der nächsten Seite!

Weiterhin viel Spaß beim Zocken,

eure -Redaktion



Jasmin
Belima



Daniel
Büscher



Eric
Ebelt



Damian
Figoluszka



Marcus
Heibl



Emanuel
Liesinger



Robert
Rabe



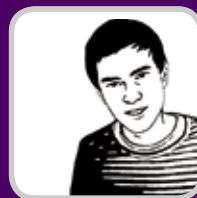
Andreas
Reichel



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
Layout & Design Online-Administration
Jasmin Belima, Marcus Heibl, Jonas Weiser
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: 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

In Kooperation mit Mindscape lassen wir unsere fünf glücklichen Gewinner dieses Mal singen: Mit U-Sing 2 gehts auf die virtuelle Bühne zum munteren Singen zu Songs von Ich + Ich, Culcha Candela, Lady Gaga und den Helden.



Alles was ihr dafür tun musst: Schreibt auf unsere Facebook-Pinnwand, welches euer Topspiel dieses Weihnachten wird und sagt uns warum. Die Einsender der besten Antworten werden von uns vorweihnachtlich beschenkt:

1x U-Sing 2 mit Mikro
4x U-Sing 2 ohne Mikro



Die Gewinner werden per Facebook-Nachricht persönlich benachrichtigt und im kommenden NMag namentlich erwähnt. Mitarbeiter des NMag, Indigo Pearl oder Mindscape dürfen am Gewinnspiel nicht teilnehmen. Ebenso ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

Wir wünschen viel Glück!

Teilnahmeschluss ist der 16. November 2010.



Großes U-Sing-Gewinnspiel

Index

- 02 Editorial / Impressum
- 03 Inhaltsverzeichnis

Live

- 04 Die Redaktion
- 05 Wii-News
- 06 DS-News

View

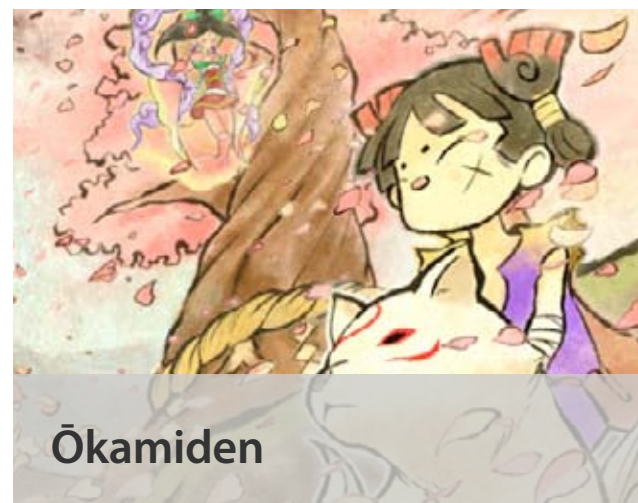
- 07 View compact
- 08 Rock Band 3 Wii
- 09 The Last Story Wii
- 10 Tom Clancy's Ghost Recon Wii
- 11 Hydroventure (fka Fluidity) WiiWare
- 12 Machinarium WiiWare
- 13 Pokémon Schwarze & Weiße Edition DS
- 15 Ökamiden DS

Test

- 16 Test compact
- 17 Wii Party Wii
- 19 Batman – The Brave and the Bold Wii
- 21 Tetris Party Deluxe Wii
- 23 Just Dance 2 Wii
- 24 Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms Wii
- 25 FIFA 11 Wii
- 26 Pro Evolution Soccer Wii
- 27 Professor Layton und die verlorene Zukunft DS
- 29 Last Window: Das Geheimnis von Cape West DS
- 31 Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon DS
- 32 Die Legende von Aang DS
- 33 Duell der Magier DS
- 34 Sword of Vermillion VirtualConsole
- 35 Sonic the Hedgehog 4 WiiWare
- 36 Music On: Learning Piano DSiWare

Plus

- 37 Unsere Partner /Vorschau



Ökamiden



Sonic the Hedgehog 4

Die Redaktion



Robert Rabe

In der Vergangenheit war das Schema immer das gleiche: Vor und auch noch kurz nach dem Launch aller großen Nintendo-Konsolen war der Zuspruch der Drittentwickler groß. Die neue Plattform wird mit allen großen Marken gesegnet, bedingungslose Unterstützung zum Nulltarif quasi. Nach ein paar Monaten steigt der Verdacht auf, dem nach einem guten Jahr Bestätigung folgt: Irgendwie verkaufen sich auf Nintendo-Konsolen nur Nintendos Spiele. Obwohl ich dem 3DS dieses Schicksal nicht wünsche, sehe ich es wieder kommen: Am Anfang gibt es Metal Gear Solid, Resident Evil, Assassins Creed & Final Fantasy - und am Ende steht der Klempner alleine im Rohr. Oder male ich zu schwarz?



Eric Ebelt

Ich sehe das nicht ganz so negativ wie meine beiden Vorredner. Leider hat es sich bei den letzten Nintendo-Konsolen bewahrheitet, dass viele Publisher nach den ersten Monaten bereits abgesprungen sind – doch wer sagt mir, dass es auch so beim 3DS verlaufen wird? Selbst meine imaginäre Glaskugel hüllt sich derzeit noch in Schweigen. Die Unterstützung von 3D-Effekten hat durchaus seine Zukunft und deshalb glaube ich auch, dass sich der 3DS und auch die Software der Dritthersteller gut verkaufen werden. Ich stelle mir eher die Frage, ob auch andere Firmen als Nintendo die gebotenen Features der neuen Hardware ausnutzen werden. Daran hapert es meiner Meinung nach nämlich auf Wii und DS.



Jasmin Belima

Ich bin ja schon sehr gespannt auf den 3DS. Mit der darauf folgenden Spieleflut hab ich mich selbst aber noch nicht wirklich auseinandergesetzt. Wie schon bei meinen Vorrednern, hege ich aber auch die Befürchtung, dass es ähnlich wie bei der Wii und dem DS laufen wird. Definitiv lässt sich das aber erst ein bis zwei Jahre nach Release des 3DS sagen. Bis dahin hoffe ich einfach auf eine anfangs breit gefächerte Spieleauswahl und dass dann die Spielehersteller weiterhin ihre Zukunft in der 3D-Optik sehen.

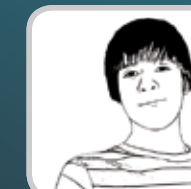
Nicht alles ist Nintendo. Obwohl uns unsere Lieblinge aus dem Pilz-Königreich oder Hyrule natürlich am meisten am Herzen liegen, wäre das Konsolero-Leben nichts ohne die Zombiejagd aus Resident Evil oder Schleichabenteuer in Metal Gear Solid. Was wir von den Third Parties auf dem 3DS erwarten, lest ihr hier:

Naja, nur weil diese Spiele erscheinen, heißt es ja nicht, dass sie gut sind. Das wird eher das Problem werden - Entwickler versorgen den Handheld zwar weiter mit Software, aber dafür ist die Müll. Wobei der 3DS ja einen stärkeren Grafikchip hat, was ja nicht nur Ports vom Gamecube, sondern auch direkt von der Wii (und vielleicht sogar Xbox 360? Nur bitte nicht PSP) erlauben könnte, was zumindest eine Erleichterung bei der Entwicklung von Multiplattformspielen wäre, die am DS ja bisher eine komplett eigene Behandlung bekamen. Es ist eben leider schwer auf Nintendos Konsolen eigene Software zu verkaufen, aber gehen tuts - leider gibt es nur keine sinnvolle Formel für Erfolg.



Emanuel Liesinger

Ja, dieses Ausnutzen der neuen Features ist meist schon ein Problem. Aber wenn man mal Metal Gear Solid als Beispiel nimmt, funktioniert es ja zumindest außerhalb Nintendos schon mal nicht schlecht. Hoffentlich wird dies dann auch mit entsprechenden Verkaufszahlen gewürdigt. Das, denke ich, ist auch der Punkt, denn wo Geld zu holen ist, da arbeiten auch alle fleißig dran mit. Wenn das 3D-Feature wirklich zahlreiche (Core-)Spieler anlockt, dann kommen auch die Spiele. Wenn nur Nintendogs und Co. gekauft werden, dann wird auch auf diese Konsole wieder die Casual-Welle zurollen und die „großen“ Marken versinken im Nirvana. Fürs Erste freue ich mich über das tolle Start-Line-Up.



Björn Rohwer



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.

Nintendo stellt sein Angebot an **Wii-Remotes** um: Ab 05. November 2010 wird man die Wii-Remote Plus anbieten, die es in vier Farben (Weiß, Schwarz, Blau, Rosa und in limitierter Bundle-Edition auch in Rot) gibt und die die Fähigkeiten von Wii MotionPlus bereits im gewohnten Wiimote-Gehäuse integriert hat. Sie wird zukünftig den Wii- und Spielebundles (zuerst FlingSmash am 19. November 2010) beiliegen und den herkömmlichen Controller auf lange Sicht ablösen.



Nintendo bringt sein Rhythmuspiel-Konzept **Rhythm Heaven** auch für Wii auf den Markt. Eine entsprechende Ankündigung machte man auf der Herbstkonferenz, die den Nintendo 3DS zum Hauptthema hatte.



Mario Sports Mix wird Online-Multiplayer-Modi über die Nintendo Wi-Fi-Connection anbieten. In Japan steht das Spiel im nächsten Monat in den Regalen, Europäer müssen sich noch bis 2011 gedulden.



Trailer mit den wichtigsten kommenden Titeln für Wii, den Nintendo DS und den Nintendo 3DS findet ihr in [dieser News](#).

Marvelous entwickelt mit **Rune Factory Oceans** einen Nachfolger zum Bauern-Rollenspiel Rune Factory Frontier. Das Spiel soll im nächsten Jahr für Wii und die PlayStation 3 erscheinen.



Der 25. Geburtstag von **Super Mario Bros.** wird in Europa mit einer limitierten roten Wii-Edition (inklusive **New Super Mario Bros. Wii**) und mit einem roten Nintendo DSi XL gefeiert. Außerdem veröffentlicht man am 03. Dezember 2010 eine Neuauflage von Super Mario All-Stars mit Artbook und Soundtrack-CD.



Nintendo arbeitet zusammen mit Tecmo an einer Neuumsetzung von **Fatal Frame 2** für Wii. Einen Release-Termin und Details gibt es noch nicht.



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 seltsamer Eintrag hat sich in die Aufzeichnungen von Jiminy Grille verirrt. Was dahinter steckt? Das dürfen europäische Spieler nun am 14. Januar 2011 in Erfahrung bringen. Dann erscheint **Kingdom Hearts Re:coded**, die DS-Umsetzung eines ursprünglichen Handy-Spiels.



Nun kann der Kampf wieder auf den Straßen ausgetragen werden: **Super Street Fighter IV: 3D Edition** bringt 35 bekannte Fighter mit, die auf dem 3DS ihre Muskeln spielen lassen. In einem englischen Trailer zeigt Capcom neue Features des Spiels, etwa die Kompatibilität zum Streetpass-Modus des Handhelds.



Am 29. September sprach Nintendo endlich Klartext: Man präsentierte zahlreiche Details zum **3DS**. Ab dem 26.02.2011 wird der Handheld für 25000 Yen (etwa 219 Euro) in Japan zu haben sein, der Europa-Release folgt im März 2011. Spezielle Features wie Streetpass und Augmented-Reality-Funktionen sollen für mehr Möglichkeiten bei der Spielentfaltung sorgen. Weitere Details gibt's bei PlanetDS.de.



Wer noch ein lauschiges Rollenspiel für die Weihnachtszeit sucht, sollte vielleicht die magische Welt Weyard als Reiseziel wählen. Denn am 10. Dezember erscheint mit **Golden Sun: Die dunkle Dämmerung** die lang erwartete Fortsetzung der GBA-Reihe in Europa.



Auch die Spieleschmiede Level-5 hielt eine Pressekonferenz. Neben bekannten Titeln wie **Professor Layton and the Mask of Miracle** wurde auch neues Material zum RPG **Fantasy Life** gezeigt sowie das in Kooperation mit Capcom entwickelte **Professor Layton vs. Gyakuten Saiban** enthüllt.



view compact

- 08 Rock Band 3 Wii
- 09 The Last Story Wii
- 10 Tom Clancy's Ghost Recon Wii
- 11 Hydroventure (fka Fluidity) WiiWare
- 12 Machinarium WiiWare
- 13 Pokémon Schwarze & Weiße Edition DS
- 15 Ōkamiden DS



facebook

Werde Fan
 von NMag
 auf facebook

Kommentieren · Gefällt mir

twitter



follow us
 on twitter



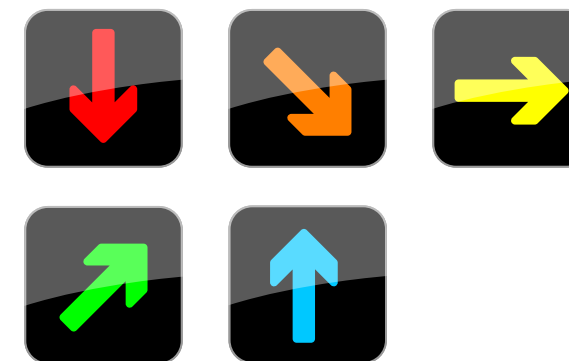
The Last Story



Pokémon Schwarze & Weiße Edition

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.





Rock Band 3

Das Genre der Musikspiele plätscherte in den letzten Jahren etwas vor sich hin. Doch nun schickt sich der Platzhirsch an, frischen Wind ins Wohnzimmer zu bringen!

Mit Rock Band 3 möchte Harmonix anscheinend den ganz großen Wurf wagen: den Übergang vom reinen Entertainment mit Plastikgitarren für den verrauchten Party-Einsatz hin zum Edutainment mit echten E-Gitarren für den anspruchsvollen Gamer. Möglich macht es der neu integrierte Pro-Modus, der euch in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden an das Erlernen populärer Songs heranführen soll. Das gilt im Übrigen nicht nur für die E-Gitarre, sondern auch für Bass, Schlagzeug und das ebenfalls neue Keyboard.

Riesiges Investment

Die E-Gitarre ist eine speziell für Rock Band entwickelte Version der Squier Stratocaster von Musikspezialist Fender, mit echten Seiten und einem berührungssensitiven Hals. Sie kann allerdings nicht für die Standard-Modi verwendet werden. Alternativ, wenn auch weniger authentisch, kommt die Fender Mustang PRO-Guitar von Mad Catz daher, die euch 102 Knöpfe auf dem Hals der Gitarre sowie sechs Nylonstränge zum Anschlagen bietet. Offizieller Preis für den amerikanischen Markt sind 150 Dollar, dabei kann



sie für alle Modi verwendet werden und wird voraussichtlich die billigere Variante zur echten E-Gitarre sein.

Me and my Keytar

Das Keyboard mit seinen 25 Tasten lässt sich umschnallen und auch als Gitarre oder Bass verwenden. Während bei der Gitarre mit einer Tabulatur gearbeitet wird, um die zu spielenden Noten anzuzeigen, kann man beim Tasteninstrument direkt die Tasten sehen. Im Pro-Modus wird entsprechend zur Seite gescrollt, da sonst nicht alle Töne auf dem Bildschirm unterzubringen wären. Für das Schlagzeug wird es ebenfalls weitere Peripherie geben, um der Realität möglichst nahe zu kommen.

Rock Band 3



Publisher	EA
Entwickler	Harmonix
Genre	Musikspiel
Termin	29. Oktober 2010
Weblink	offizielle Website

- + MIDI-fähige Instrumente
- + Pro-Modus
- + genial für Partys
- Anschaffungspreis

Der einzig richtige Schritt! Neben vielen üblichen Neuerungen lässt uns die Ankündigung des Pro-Modus aufhorchen. Lediglich der Preis bereitet Sorgen.



Prognose
Daniel Büscher
daniel.b@n-mag.de



The Last Story

Nach Hironobu Sakaguchis Weggang von Square Enix büßte das Final-Fantasy-Franchise an Fans ein. Derzeit werkelt er mit seinem Studio Mistwalker an seinem ersten Spiel für die Wii.



Im Moment ist nur wenig über die Handlung des Spiels bekannt. Wir wissen, dass wir zu Beginn des Abenteuers eine Gruppe von Söldnern befehlen dürfen, welche auf der Insel Ruli nach Arbeit suchen. Das gebirgige Eiland wird unterdessen von einem Grafen namens Arganon mit eiserner Hand regiert. Obwohl die Geschichte momentan vielversprechender klingen könnte, sind wir uns sicher, dass sich auch mit dem einen oder anderen Rollenspiel-Klischee eine spannende Handlung entwickeln wird.

Action Dimension Battle?

Stellenweise erinnern uns die Kämpfe an Final Fantasy XII. Es wird keinen Kampfbildschirm geben – stattdessen hat man wie in einem Action-Rollenspiel jederzeit die volle Kontrolle über die Charaktere und kann ihnen dennoch Kampfbefehle erteilen. Im aktuellen Trailer wird gezeigt, wie der Held mit einer Spezialfähigkeit die Aufmerksamkeit mehrerer Monster auf sich lenkt, sodass die Gefährten Zaubersprüche vorbereiten und auf die Gegner schleudern können. Klasse!

Das letzte Meisterwerk?

Optisch darf man den Titel mit Monster Hunter Tri vergleichen, wenn auch einige Texturen zum jetzigen Zeitpunkt etwas matschig ausfallen. Dafür entschädigen glanzvolle Lichteffekte und der bisher po-

sitiv auffallende Soundtrack. Wenn Sakaguchi mit The Last Story eine ähnlich epische Handlung des oft gelobten Lost Odyssey auf der Xbox 360 erreichen wird, steht dem potentiellen Rollenspiel-Hit nichts mehr im Wege. Starke Konkurrenz hat das Spiel auf der Wii (in Europa) ohnehin nicht.

Gerüchten zufolge soll The Last Story das wahrhaftig letzte Spiel von Sakaguchi werden. Die Videospieldustrie würde einen Meisters seines Fachs verlieren.

The Last Story



Publisher	Nintendo
Entwickler	Mistwalker
Genre	Rollenspiel
Termin	2011
Weblink	offizielle Website

- + atemberaubende Kämpfe
- + verspricht schöne Akustik
- Handlungsqualität noch ungewiss
- optisch noch kleine Schwächen

Ich vertraue Final-Fantasy-Schöpfer Sakaguchi, dass er mit The Last Story ein episches Meisterwerk abliefern wird. Wenn die Entwickler noch ein wenig Feintuning betreiben, kann das nicht schief gehen!



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





Tom Clancy's Ghost Recon

Next Level Games, bekannt für Marios Fußballausflüge und Punch Out Wii, wagt sich an einen weiteren Rail Shooter auf Nintendos Wii – nur steht diesmal die Taktik im Vordergrund.

Rail Shooter waren das Genre, an welches alle dachten, als die Wii angekündigt wurde. Inzwischen stößt es so manchem Gamer allerdings auf, wenn er diesen Begriff nur hört. Dabei ist dies eigentlich ungerechtfertigt, denn Spiele wie House of the Dead: Overkill und Dead Space: Extraction gehören zu den weitaus besseren Spielen auf Nintendos Konsole. Diese Spiele setzen aber beinahe alle auf sehr wenig Taktik – Next Level Games versucht nun dies zu ändern.

Koop-Taktik

Man merkt vom ersten Moment an, dass Ghost Recon als kooperativer Shooter geplant ist. Vom ersten Moment an folgt man einem Team aus zwei Soldaten, welche sich anfangs durch Moskau schießen. Anders ist hier die Steuerung – während man zwar wie gewohnt mit der Wii Remote schießt, entscheidet man nun selbst, wann der eigene Charakter von einer Deckung zur nächsten rennt. Dies sollte bevorzugt auch mit Feuerchutz des anderen Mitspielers geschehen, da der Charakter sonst schnell das Zeitliche segnet. Auch haben verschiedene Spieler verschiedene Waffen, so wird beispielsweise einer mit einem schweren Maschinengewehr ausgestattet und der andere zum Scharfschützen.

Abwechslungslos

Die Reise führt den Spezialtrupp aber nicht nur durch Russland, sondern auch Norwegen und andere Einsatzgebiete. Größtes Manko bleibt allerdings trotzdem die fehlende Abwechslung. Die Story treibt das Spiel nicht

wirklich an; rumstehen und immer wieder die gleichen Einheiten zu erschießen, wird recht schnell langweilig. Spezielle Gegner gibt es zwar, aber diese tauchen nur selten auf und sind meistens gleich zu behandeln, nur halten sie eben einen Treffer mehr aus. Auch der Arcade-Modus, bei dem Spieler gegeneinander um Punkte kämpfen können, hilft da nur noch minimal. Aber ein wenig Zeit haben die Entwickler noch, um etwas mehr Abwechslung reinzubringen.

Tom Clancy's Ghost Recon



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Next Level Games
Genre	Rail Shooter
Termin	November 2010
Weblink	offizielle Website

- + mehr Taktik
- + Koop-Spiel
- zu wenig Abwechslung
- Charakter blockt oft die Sicht

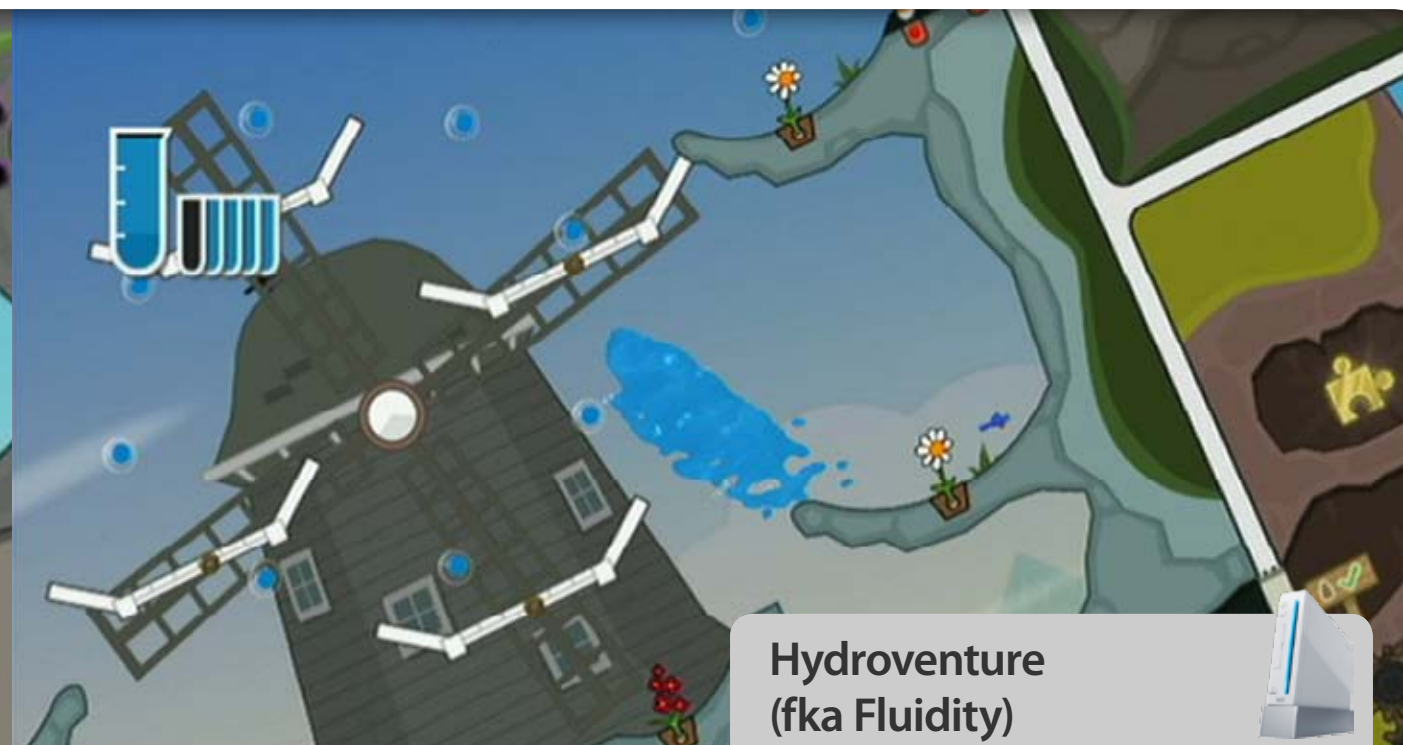
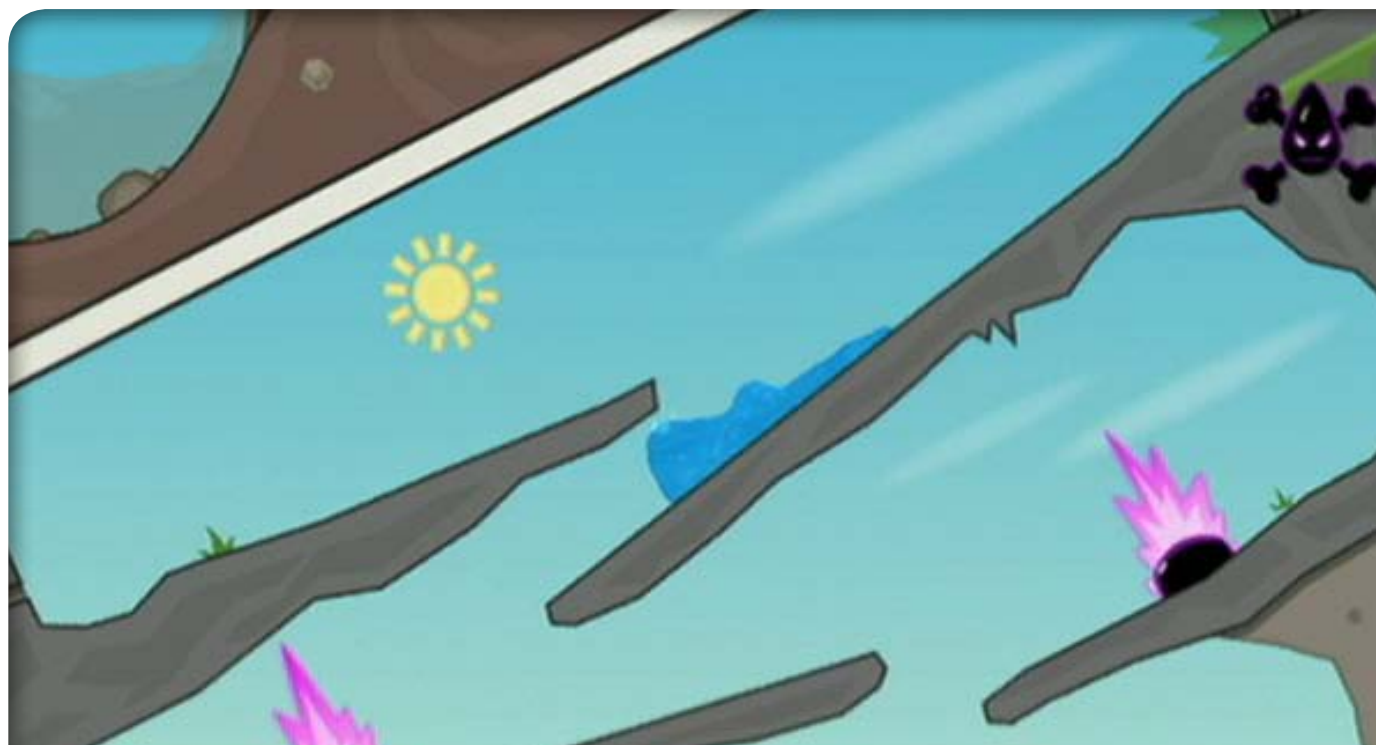
Warum bin ich jetzt schon wieder tot? Leider gibt's solche Momente zu häufig und das Spiel wird schnell langweilig... Bitte noch schnell nachbessern!



Prognose

Emanuel Liesinger
emanuel.l@n-mag.de





Hydroventure (fka Fluidity) *WiiWare*

Während der WiiWare-Service von Nintendo zunächst stiefmütterlich behandelt wurde, kündigen sie in letzter Zeit immer mehr verheißungsvolle Spiele an – Spiele wie Hydroventure.

Während Nintendo sich auf der diesjährigen Gamescom mit Ankündigungen dezent zurückhielt, zeigte man den Besuchern der Penny Arcade Expo mit Hydroventure zumindest einen neuen WiiWare-Titel, der einen sehr positiven ersten Eindruck macht. Ihr befindet euch mitten in einem magischen Buch, dem Aquaticus, und müsst mit einer Wasserpfütze zahlreiche knifflige Rätsel lösen. Was die meisten Leser nun zunächst nicht vom Hocker hauen wird, zeigt sich in der Praxis jedoch um einiges interessanter als auf dem Papier.

PixelJunk Roco auf der Wii?

Auf den ersten Blick sieht Hydroventure aus, als hätten PixelJunk Shooter und Loco Roco ein Kind bekommen. Während die Kippmechanik uns sehr an Loco Roco erinnert, sehen sowohl die Physik-Engine als auch der Grafik-Stil Q-Games viertem PixelJunk-Spiel sehr ähnlich. Q-Games spielt jedoch sehr viel mehr mit dem Feuer - da verbrennt sich Nintendo lieber nicht die Finger und bewegt nur die drei Aggregatzustände des Wassers. Diese kippt ihr dann durch zahlreiche Level und müsst

unter anderem Basketbälle mit eurer Pfütze in einen Korb schleudern oder hüpf mit einem Eisblock über Lavafelder.

Zu niedlich?

Optisch darf man von einem WiiWare-Titel ja nicht allzu viel erwarten, jedoch zählt Hydroventure eindeutig, auch ohne eine sehr detaillierte Grafik, zu den ansehnlichsten Spielen im WiiWare-Service. Zudem versprüht es einen sehr niedlichen Charme mit einer angenehmen Hintergrundmusik und dem sehr gut passenden Comicstil. Letztlich bleibt nur die Frage, ob der Titel sich im Schwierigkeitsgrad an den niedlichen, harmlosen Stil anpasst, oder ob gegen Ende auch wirklich knifflige Level geboten werden. Auf dem Schirm haben sollte man Hydroventure jedoch mit Sicherheit.

Hydroventure (fka Fluidity)



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Geschicklichkeit
Termin	Dezember 2010
Weblink	-

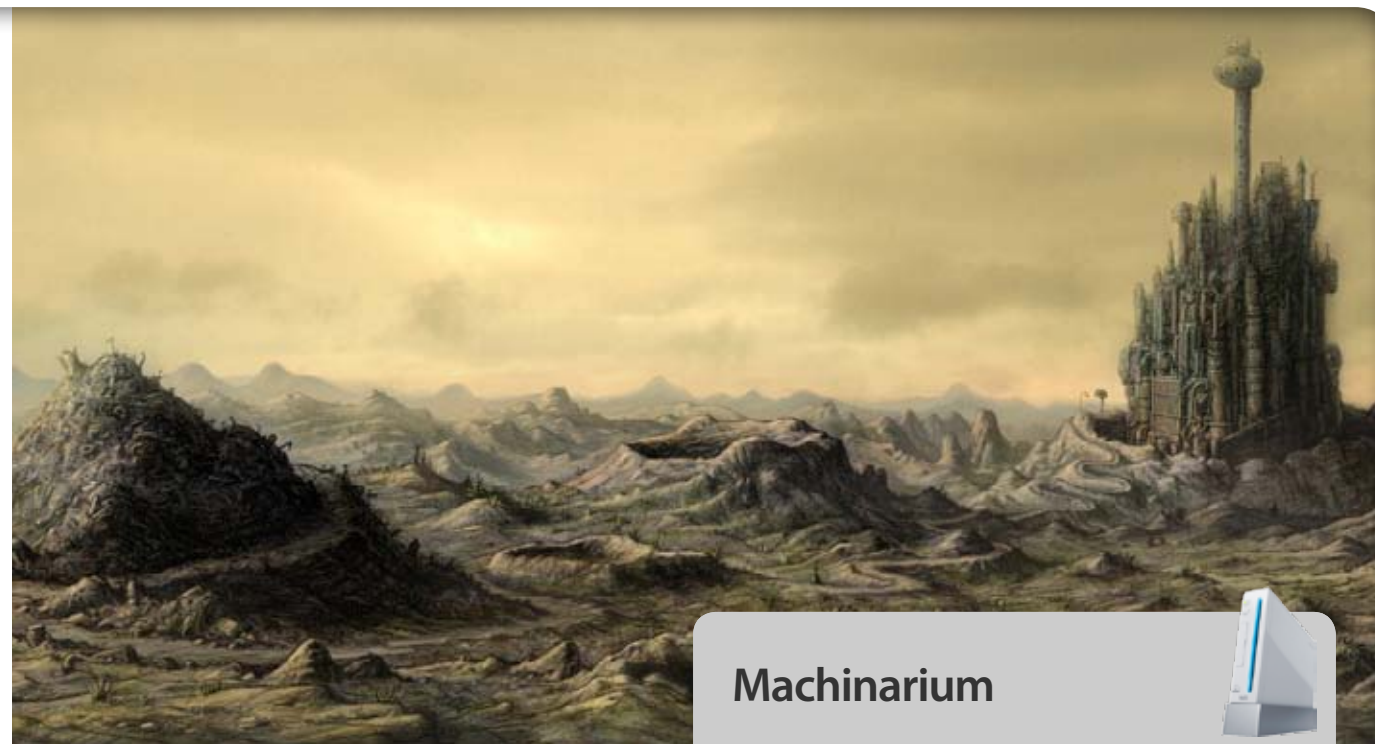
- + gute Physik-Engine
- + ansprechender Comicstil
- + innovative Rätsel
- + simples, aber gutes Gameplay

Es scheint so, als würde Nintendo erstmals ein neues Spielkonzept für den WiiWare-Service veröffentlichen, das nicht nur interessante Ideen mit sich bringt, sondern diese auch äußerst ansprechend verpackt.



Prognose
Björn Rohwer
bjoern.r@n-mag.de





Machinarium

WiiWare

Da WiiWare bisher den großen Erfolg vermissen lies, portieren immer mehr Entwickler ihre Titel auch auf andere Systeme. Da freut es uns, wenn Spiele wie Machinarium den umgekehrten Weg gehen.

Das tschechische Entwicklerteam Amanita Design war bis vor einem Jahr lediglich einem kleinen Kreis von Spielern durch ihre kurzen Flashspiele bekannt. Als sie im Oktober 2009 den kleinen Roboter Josef dann auf große Entdeckungsreise schickten, bekamen sie nicht nur eine größere Aufmerksamkeit, sondern wurden auch für zahlreiche Preise nominiert und mit guten Kritiken überhäuft. Vor kurzem gab XGen Studios bekannt, dass man zusammen mit Amanita Design das Spiel nun auf den WiiWare-Service bringen möchte.

Roboter mit Herz

In einer zauberhaften, endzeitlich anmutenden Welt findet ihr euch als Roboter Josef in Einzelteilen auf einem Schrottplatz wieder und sucht, sobald ihr wieder zusammengesetzt seid, nach eurer Heimat. Dabei rätselt ihr euch Level für Level durch ein 2D-Point'n'Click-Adventure, das zwar einen kindlichen Charme versprüht, jedoch umso knackigere Rätsel parat hält. Die Geschichte wird euch ohne große Worte näher gebracht und ist an vielen Stellen sehr rührend. So scheint unser kleiner Roboter nicht nur Gefühle zu haben,

sondern auch eine schwere Kindheit und einen großen Gerechtigkeitssinn.

40 MB Maximum

Große Sorgen bereitet uns leider noch die technische Umsetzung. So monierte der Entwickler schon mit der Ankündigung seiner Portierung, dass er durch die WiiWare-Größenbeschränkung das Spiel massiv komprimieren muss. Dem zum Opfer werden wohl große Teile des sehr gelungenen Soundtracks fallen. Auf eine Sprachausgabe hat der Titel schon von Grund auf verzichtet, dafür steckte man umso mehr Arbeit in die gezeichnete Grafik, die schon den einen oder anderen Preis einheimen konnte. Solange also lediglich an einigen Musikstücken gespart wird und der Titel ansonsten erhalten bleibt, erwartet uns in Kürze endlich wieder ein neuer Hit für den WiiWare-Service.

Machinarium



Publisher	XGen Studios
Entwickler	Amanita Design
Genre	Point'n'Click
Termin	TBA
Weblink	offizielle Website

- + wundervoller Stil
- + fordernde Rätsel
- + stimmige Musikuntermalung
- durch Größenbegrenzung eingeschränkt

Eigentlich kann, nachdem schon die PC-Version hervorragend war, nur noch wenig schief laufen. Lediglich die WiiWare-Größenbegrenzung verpasst uns tiefe Sorgenfalten und es bleibt zu hoffen, dass die tolle Atmosphäre erhalten bleibt.



Prognose
Björn Rohwer
bjoern.r@n-mag.de





Pokémon Schwarze & Weiße Edition

Der Kampf geht in die Verlängerung! Neue Pokémon, Charaktere, Story, Items und vieles mehr - Nintendo und Gamefreak haben die fünfte Generation der Pokémon kreiert.

1996 wurde in Japan das erste Pokémon-Spiel veröffentlicht und drei Jahre mussten vergehen, bis die seltsamen Kreaturen auch zu uns nach Europa fanden. Seitdem genießen sie auch bei uns höchste Beliebtheit. Nun ist es wieder soweit, und die Taschenmonster erhalten neuen Zuwachs mit 156 Neuen ihrer Sorte! Wir haben für euch, trotz gegebener Sprachschwierigkeiten,

die neuen Editionen in den Ausführungen Schwarz und Weiß getestet.

Altbekannte Story...

Bei der Geschichte setzen die Entwickler wieder auf Altbekanntes - dein Traum wird wahr! Mit unserem allerersten Pokémon, das uns dieses Mal Professorin Araragi schenkt, erkunden wir die Isshu-Region um, wie

könnte es anders sein, Pokémon-Meister zu werden. Aber nicht nur wir entschließen uns zu reisen - auch unsere beiden Freunde aus Kindertagen, Belle und Cheren, machen sich ebenfalls auf, um die Welt zu sehen. Auf diesem langen, beschwerlichen Weg fordern die beiden uns natürlich immer wieder zum Kampf heraus. Doch auch in der Isshu-Region ist nicht immer alles ruhig und friedlich: Ein neues Team des Bösen versucht auf ein Weiteres die Weltherrschaft an sich zu reißen! Die Rede ist von dem gefürchteten Team Plasma. Ihr primäres Ziel ist es die Menschheit zu unterjochen und somit alle Pokémon aus der „Versklavung“ zu befreien. Während wir gemütlich durch das Land streifen, um alle acht Orden für die Pokémon-Liga zu sammeln, bekommen wir natürlich Wind von dieser Situation. Klarerweise kann man bei solchen Verbrechen nicht tatenlos zusehen, und es dauert nicht lange, bis wir uns gemeinsam mit Belle und Cheren den bösen Mächten stellen.

...und neue Features

Aber natürlich bringt das Spiel auch einige Neuerungen mit sich, welche sich dieses Mal sogar sehen lassen können. Neben einem komplett neuen Grafikaufbau, welcher endlich mehr auf Zwischensequenzen und 3D-Features setzt, und innerhalb von Räumen in eine Third-Person-Ansicht zoomt, hat sich auch spielerisch einiges getan. So wurden vier verschiedene Jahreszeiten eingeführt, welche sich, im Gegensatz zu Spielen wie Animal Crossing, monatlich ändern. So kann jährlich drei Mal der komplette ▶





Pokémon Schwarze & Weiße Edition



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

- + wechselnde Jahreszeiten
- + Pokémon von älteren übertragbar
- + Videochat am DSi
- Pokémon im Kampf stark verpixelt

Wir sind ganz begeistert von den vielen neuen Features, Story, Region und Pokémon! Schneller, Nintendo, schneller!



Prognose

Daniel Huainig und Emanuel Liesinger



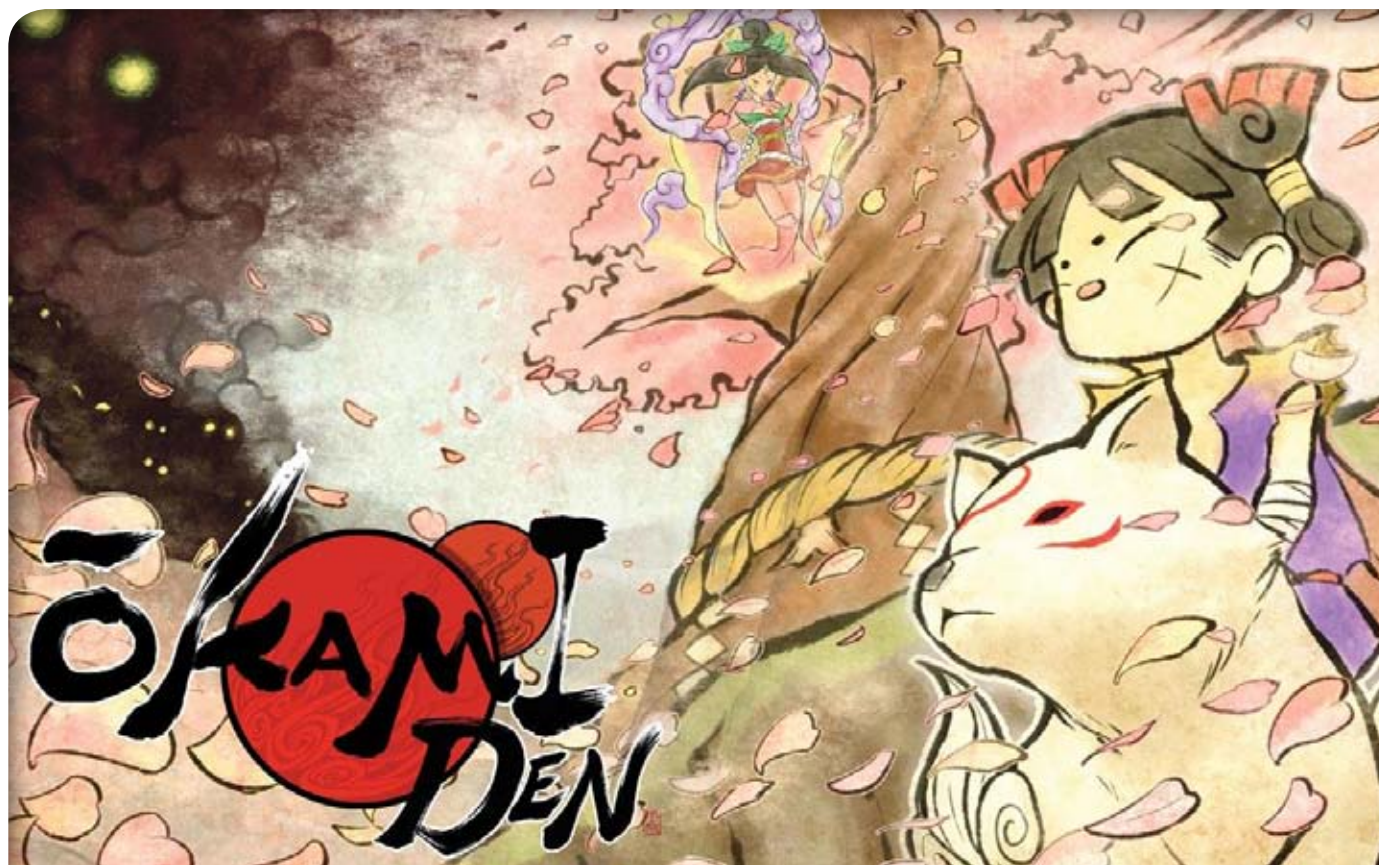
Zyklus von Sommer, Frühling, Herbst und Winter erlebt werden. Dieser hat, ebenso wie der Tages- und Nacht-Wechsel, Einfluss auf die Pokémon. So kann man im Winter leichter Eispokémon fangen als im Sommer. Auch gibt es Pokémon wie Shikijika und seine Weiterentwicklung Mebukijika, welche je nach Saison ihr Aussehen ändern. Und weil das noch nicht reicht, wird mit der fünften Generation die Pforte für den 3vs3 Kampf geöffnet! Bei dieser Art des Kampfes gibt es sogar zwei Optionen zur Auswahl, mit jeweils unterschiedlichen Regeln. Strategen unter den Pokémon-Trainern dürfen sich schon mal freuen.

Globale Vernetzung

Nintendo setzt mit Pokémon Schwarz & Weiß noch ein Stück mehr auf die Vernetzung zwischen den Spielen. Aber nicht nur das – auf dem C-Gear, dem Gerät welches sich statt der Pokétch am Touchscreen befindet, ist es nämlich erstmals möglich, das Spiel mit einer eigens dafür angelegten Internetseite zu verbinden. In dieser „Dream World“ kann man Beeren pflanzen, Pokémon mit besonderen Fähigkeiten fangen und weitere Dinge auf die Editionen herunterladen. Aber auch mit anderen Spielern kann der C-Gear

Kontakt aufnehmen – inklusive Videochat! – und ersetzt somit auch die netten Damen im Pokémon Center, welche einem bisher beim Verbinden behilflich waren. ■ ■ ■





Ōkamiden

Vor zwei Jahren wurde eines der schönsten PlayStation 2-Spiele auf die Wii portiert und überzeugte auch Nintendo-Jünger mit frischen Rätseln und einem fantasiereichen Grafikstil.

Einige Monate sind ins Land gezogen, seit Sonnengöttin Amaterasu in Wolfsgestalt mit ihrem kleinen Begleiter Issun Nippon vor dem drohenden Untergang retten konnte. Die Bewohner des Reiches kehrten zu ihren normalen Tätigkeiten zurück und genossen ihr friedvolles Leben. Zu Beginn von Ōkamiden bricht der Frieden und das göttliche Erbe ruht fortan auf Chibiterasu, sozusagen der jungen Ausgabe ihrer Vorgängerin.

Chibi Maruko Chan

Doch wie das bekanntlich so ist, brauchen kleine Helden Mitstreiter um das Böse aus der Welt zu vertreiben. Also erhält die kleine Chibiterasu Hilfe von humanoiden Charakteren, welche sie auch im Kampf hilfreich unterstützen und unterschiedliche Fähigkeiten bieten. Das System wird mit den bekannten Pinseltechniken aus dem ersten Teil nicht nur im Kampf erweitert. Abgründe können mit gezeichneten Brücken überquert oder

brüchige Mauerstücke mit Hilfe einer gemalten Bombe eingerissen werden.

Japanisches Kunstwerk

Wer über eine ruhige Hand verfügt, wird vermutlich auch mit dem zweiten Teil kein Problem mit der genauen Einzeichnung diverser Objekte haben. Grafisch macht auch der DS-Ableger einen wunderschönen Eindruck. Wenn die Melodien die Qualität der stimmungsvollen Stücke aus den Trailern halten, erwartet uns auch akustisch eine Glanzleistung. Ōkamiden ist auf einem sehr guten Weg The Legend of Zelda: Spirit Tracks an der Spitze der besten Action-Adventures auf dem DS zu entthronen.



Ōkamiden



Publisher	Capcom
Entwickler	Capcom
Genre	Action-Adventure
Termin	2011
Weblink	offizielle Website

- + wunderschöne Spielwelt
- + melodischer Soundtrack
- + intelligente Rätseleinlagen
- + abwechslungsreiche Kampfunterstützung

Ōkamiden wird ein Hit – da bin ich mir sicher! Eine fantasievolle Spielwelt, viele Interaktionsmöglichkeiten und ein epischer Soundtrack versprechen viel. Ich freue mich auf die (hoffentlich) eingedeutschte Version.



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



Test compact

17	Wii Party	Wii	7.5
19	Batman – The Brave and the Bold	Wii	7.0
21	Tetris Party Deluxe	Wii	8.0
23	Just Dance 2	Wii	7.5
24	Der Schattenläufer und die Rätzel des dunklen Turms	Wii	5.5
25	FIFA 11	Wii	7.0
26	Pro Evolution Soccer	Wii	8.5
27	Professor Layton und die verlorene Zukunft	DS	9.0
29	Last Window: Das Geheimnis von Cape West	DS	7.5
31	Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon	DS	7.0
32	Die Legende von Aang	DS	6.0
33	Duell der Magier	DS	4.0
34	Sword of Vermillion	VirtualConsole	6.0
35	Sonic the Hedgehog 4	WiiWare	8.0
36	Music On: Learning Piano	DSiWare	7.0



Last Window: Das Geheimnis von Cape West



Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon



Professor Layton und die verlorene Zukunft

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.





Wii Party

Nach Mario Party 8 wurde es still um den Partykracher für Nintendo-Konsolen, dem vielleicht ein wenig die Luft ausging. Mit Miis statt Pilzkönigreich-Charakteren sorgt Nintendo nun für Nachschub im Genre.

Eigentlich ist Wii Party schnell erklärt, doch bei einem potentiellen und eigentlich schon sicheren Weihnachtshit lässt man sich gerne etwas mehr Freiheiten. Schon die Verpackung weckt das Interesse, denn das Bundle mit der Wiimote wirkt ziemlich bunt, schräg und vor allem wuchtig. Ein wenig schräg ist auch Nintendos Geschäftspolitik, schließlich werdet ihr bei Sparinteresse kein Wii Party ohne Wiimote finden.

Das etwas andere Mario Party

Natürlich erinnern sich Nintendo-Anhänger



schnell zurück an die klassische Mario-Party-Reihe. Von langen Abenden mit vielen Freunden bei wildem Knopfgedrücke und viel Gelache kann der eine odere andere ganz bestimmt erzählen. Wii Party geht in eine ähnliche Richtung, bietet also viele Elemente aus Mario Party, jedoch auch einige nicht unwesentliche Unterschiede. Mehr als 80 Minispiele wurden auf den Datenträger gepackt - klingt erstmal überzeugend. Doch bei Mario Party würfelte man auf verschiedenen Spielbrettern und sammelte Sterne und Münzen, die den Sieger ausmachten. Ein Spielbrettprinzip ist zwar auch in Wii Party vorhanden, dieses rückt aber stärker in den Hintergrund.

Die Qual der Wahl

Im Menü stehen drei Kategorien zur Verfügung. Dort wird entschieden, welchen Spielmodus man wählen möchte. Unter „Gesellschaftsspiele“ findet man auch Brettspiel-Modi, beispielsweise die „Insel der Abenteurer“, bei der es darum geht, als Erster die Spitze des Levels zu erreichen. Es geht also darum, möglichst hohe Zahlen zu würfeln, wobei nach jeder Würfelrunde ein Minispiel startet. Der Gewinner erhält in der nächsten Runde einen goldenen Zusatzwürfel mit den Zahlen eins bis sechs - auch ein Silberwürfel für den Zweitplatzierten und ein Bronzewürfel für den Drittplatzierten mit jeweils weniger Augen ist vorhanden. Dieser Spielmodus konnte uns sehr gut unterhalten, schließlich sorgen Ereignisfelder dafür, dass sich eine hoch gewürfelte Zahl nicht unbedingt positiv auf den persönlichen Spielverlauf auswirken muss. ▶





Daneben bietet Wii Party auch Teamspiele für zwei Spieler, bei denen „Schlagseite“ definitiv zum Highlight wird. Bei diesem kooperativen Minispiel, das Nintendo auch gerne für Werbezwecke nutzt, platzieren die beiden Spieler auf einem Schiff bis zu 20 Miis auf den horizontalen Masten und versuchen das Schiff im Gleichgewicht zu halten. In der letzten Kategorie, den „Zimmerspielen“, wird die Wiimote etwas ungewöhnlich genutzt. Töne aus verschiedenen Wiimotes heraushören, die Wiimote an Stelle einer Bombe langsam weiterreichen - hier soll das Zimmer zum Ort des Geschehens werden. Jede Kategorie bietet das eine oder andere Highlight, doch bei Mario-Party-Kennern werden die spärlichen Brettspiele den Spielspaß im Rahmen lassen.

Möge die Party beginnen!

Wii Party bietet viel Abwechslung und ist die Art Spiel, auf die jede Familie, die Wert auf gesellige Abende legt, gewartet hat. Der Großteil der Minispiele sorgt für den bekannten „Aha“-Effekt und wenn dann auch noch der Raum des Geschehens genutzt wird, ist der Spaß perfekt. Jeder sollte sich im Klaren sein, dass Wii Party auf eine bestimmte Zielgruppe scharf zugeschnitten ist. Aus diesem Grund werden sich die Meinungen zu dem Spiel spalten. Doch wir setzen auf Objektivität und halten Wii Party für das perfekte - na, was denn wohl - Partyspiel für Familien!



Wachsende Wiimote-Familie

Ob die beigefügte Wiimote nun sinnvoll ist oder nicht, mag jeder für sich entscheiden. Doch wir sind uns sicher: Bei dieser Geschäftspolitik denkt Nintendo nicht an den gesamten Konsumentenkreis. Zahlreiche Multiplayerspiele fanden bereits ihren Weg in den Wii-Spielekatalog. Da ist es nicht abwägig, dass der eine oder andere Spieler, der vielleicht einer großen Familie angehört oder gerne mal einen Zockerabend mit vielen Freunden verbringt, bereits vier Wiimotes in seiner Sammlung zählt. Schließlich ist die Konsole nicht erst seit gestern auf dem Markt. Die beigefügte Wiimote unterstreicht definitiv den Multiplayer-Fokus, doch andere Erwerbsoptionen hätten wir nicht für verkehrt und eigentlich auch selbstverständlich gehalten.



Wii Party



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nd Cube
Genre	Party
Spieler	1-4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + mehr als 80 unterschiedliche Minispiele-
- Auswahl an Spielbrettern wäre optimal

Atmosphäre

- + Partylaune kommt auf
- + entfaltet sich bei längerem Spielen

Gameplay

- + Minispiele zeigen Nintendos Kreativität
- kaum Spielmodi mit Komplexität

Steuerung

- + extrem benutzerfreundlich
- + Möglichkeiten werden gut ausgereizt

Multiplayer

- + ähnlich fesselnd wie Mario Party
- keine Online-Spielmodi

Mehr als 80 Minispiele in kreativen Spielmodi und eine extrem einfache Bedienung sorgen für lange und gesellige Spielabende bei frostigem Wetter.



Fazit

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de



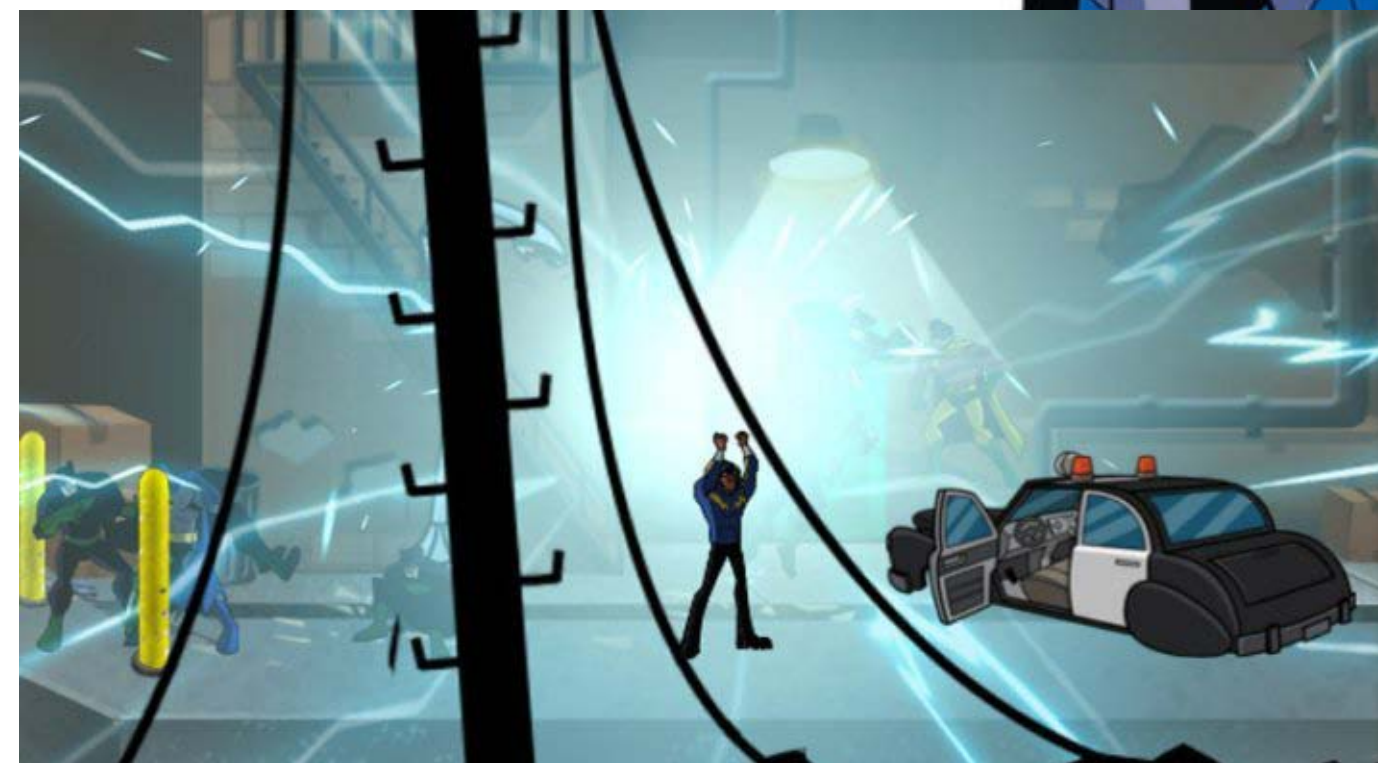


in jeder Episode Batman mit einem mehr oder minder bekannten Superhelden aus dem DC-Universum gegen das Verbrechen kämpfen lässt. Um dem Vorbild besonders Nahe zu kommen, prügelt ihr euch mit eurem Partner durch vier verschiedene Episoden, die mit Vorspann und Episodentitel ganz wie aus einer Fernsehserie wirken.



Seichte Prügeleien?

Wie auch in der Fernsehserie ist hier der Witz an erster Stelle und soll vielleicht einige Macken kaschieren. Das klappt auch für eine gewisse Zeit, doch dann stellt sich die Frustration ein – das Spiel will uns nicht fordern. Dass Spiele schon nach knapp fünf Stunden komplett durchgespielt sind, ist leider in letzter Zeit immer häufiger geworden, aber beim Anblick des Schwierigkeitsgrads dreht ▶



Batman – The Brave and the Bold

Nachdem Batman uns in den letzten Jahren immer mehr als düsterer, mystischer Superheld präsentiert wurde, zeigt sein neuestes Abenteuer ihn wieder von seiner kurioseren Seite.

Viele Nintendo-Freunde beäugten in der jungen Vergangenheit die HD-Konsolen-Besitzer äußerst neidisch, als diese mit Batman Arkham Asylum das wohl beste Superheldenspiel dieser Generation spendiert bekommen haben. Nun bekommen auch die Nintendo-Konsolen ihre eigene, um einiges buntere Portion Fledermaus.

Batman im Mixer

Während ihr in der ersten Episode sofort auf für Batman typische Charaktere wie Robin oder Catwoman trifft, merkt ihr schon kurze Zeit danach, dass hier doch nicht alles zusammenpasst. Ganz in den Trend von Crossovern ist auch das Vorbild, die gleichnamige Fernsehserie, geboren, die



Die DS-Version

Die DS-Version bietet auf den ersten Blick zwar viel Ähnliches, ist im Endeffekt doch von Grund auf verschieden. So ist dieses Spiel lediglich auf Einzelspieler ausgelegt, während der große Bruder seine Paradeisziplin im Multiplayer findet. Um den Solospieler bei Laune zu halten, wurde der Umfang hochgeschraubt. Ihr kämpft mit zahlreichen neuen Charakteren und bekommt auch in jedem Level Sammelobjekte und Herausforderungen. Zwar ist die reine Spielzeit dieser Version auch nur um die fünf Stunden lang, jedoch bekommt ihr hier eine größere Abwechslung geboten.

7.5
von 10

sich unser Magen um. Ohne jeglichen Sinn und Verstand könnt ihr in Abgründe springen oder euch von Gegnern verprügeln lassen. Da ihr mit einem Geldabzug nur minimal bestraft werdet und jedes Mal genau an eurer Todesstelle wieder auftaucht, werden sich Spieler auf der Suche nach Herausforderungen wohl kopfschüttelnd abwenden. Doch werden Viele diese Fehler aufgrund des guten Humors gar nicht so schnell bemerken.

Humor par excellence

Lange haben wir nicht mehr eine derart gut gelungene deutsche Synchronisation bei einem Spiel gesehen, die nicht nur mit zahlreichen Originalsprechern bestückt ist, sondern auch vor Witz nur so sprüht. So wird das Gameplay in manchen Leveln nur zur Neben-

sache und ihr lauscht gebannt einem Streit zwischen Batman und Robin oder lasst euch



in einem Museum erklären, wann die Katzen das Cat-apult erfunden haben. Während der Soundtrack ebenfalls genial in das Szenario passt, bleibt die Grafik dem Comic zwar treu, reißt jedoch niemanden vom Hocker.

Um einen Einblick in die Serie zu bekommen, schaltet Samstags um 9:30 Uhr Kabel 1 ein.

Geteilte Freude

Doch nicht nur die tolle Technik und der Humor kaschieren die Macken des Spiels geschickt. Sobald ihr euch mit einem Freund zusammen in das kurze Abenteuer stürzt, werdet ihr trotz des einfachen Schwierigkeitsgrads sehr viel Spaß haben. Wie bei den meisten Beat ,em Up's macht die Prügelei zu zweit einfach viel mehr Spaß und schließlich lacht es sich zu zweit ja auch am besten. ■ ■ ■



Batman – The Brave and the Bold



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

Präsentation

- + tolle Hintergrundmusik
- + passende Grafik

Atmosphäre

- + geniale Synchronisation
- + viel Humor

Gameplay

- sehr kurz
- viel zu einfach

Steuerung

- + solide Steuerung
- endet schnell in Button-Mashing

Multiplayer

- + komplett zu zweit spielbar
- + erhöht den Spielspaß

Trotz des lächerlichen Schwierigkeitsgrads ist der Titel keine Nullnummer. Der großartige Humor lässt das Spiel, besonders zu zweit, zu einem kurzweiligen Vergnügen werden. Schon alleine die Synchronisation ist den Kauf wert.

7.0
von 10

Fazit

Björn Rohwer
bjoern.r@n-mag.de





Tetris Party Deluxe

Seit mehr als 25 Jahren sorgt Tetris für jede Menge Spielspaß und gilt daher nicht wenigen als eines der besten Videospiele aller Zeiten. Regelmäßig kommen Neuauflagen heraus – so auch nun mit Tetris Party Deluxe.

Sicherlich kennen die meisten von euch bereits das Spielprinzip hinter dem Titel, der hauptverantwortlich für den Siegeszug des Gameboys in den 90er Jahren war. Der Vollständigkeit halber führen wir es aber noch einmal kurz aus: Grundsätzlich geht es darum, vom oberen Bildschirmrand fal-

lende Blöcke so anzuordnen, dass sie in der Horizontale eine Linie ergeben und sich in der Folge auflösen. Was so leicht klingt, sorgt spätestens mit fortschreitender Spielzeit und schneller fallenden Blöcken für schweißige Finger und den Verlust so mancher Nerven.

Tetris Party 1.5

Tetris Party Deluxe kann gut und gerne als eine leicht aufgewertete Version von Tetris Party verstanden werden. Jener Titel erschien 2008 für Nintendos Download-Service WiiWare und heimste mit zahlreichen Modi und dem typischen Tetris-Charme viel positives Feedback ein. Abseits des Standard-Modus hatte man so etwa die Möglichkeit, das Balance Board zum Lenken der Steinchen zu benutzen, was ebenfalls in Tetris Party Deluxe möglich ist. Allerdings hat diese Spielweise deutliche Grenzen, müsst ihr doch für jedes Drehen in die Hocke gehen und dabei noch einige Ungenauigkeit in Kauf nehmen. Online-Modi sind auch wieder mit von der Partie, dieses Mal sogar unterstützt durch Wii Speak. Die Modi-Vielfalt wurde insgesamt beibehalten und um einige wenige erweitert.

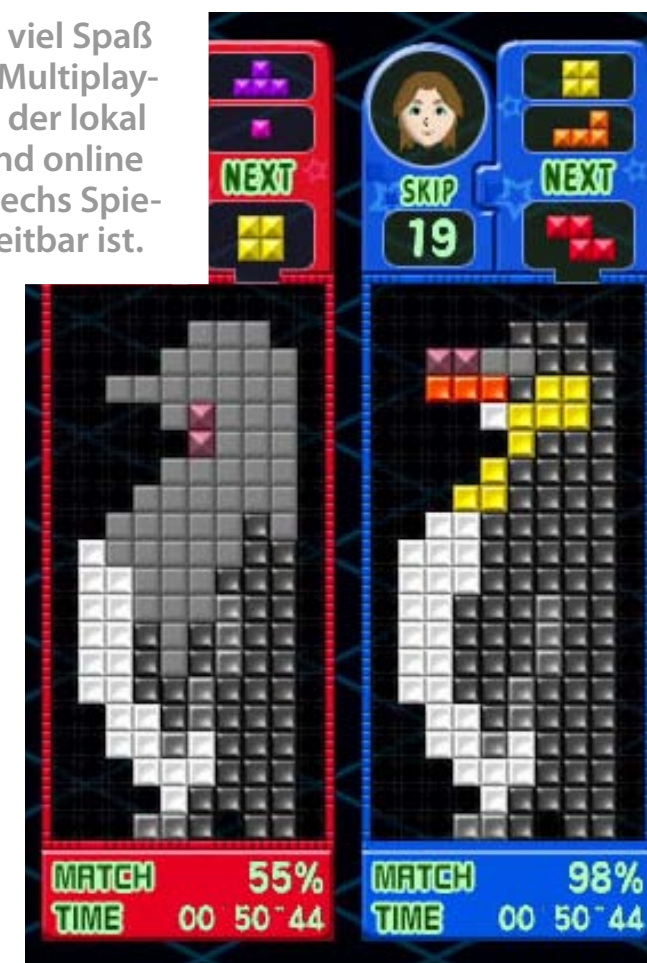
From Russia with Love

Neu dabei sind etwa der Bombliss-Modus, bei dem es darum geht, eine Reihe mit einer Bombe zu sprengen und so eine Kettenreaktion auszulösen oder der Meister-Modus, in dem die Steine sofort dem Boden entgegen rauschen und einem also kaum Zeit für Überlegungen bleibt. Diese Modi ergänzen die bisher bekannten, wie etwa den Levelrenner, bei dem man einen Block durch einen Parcours steuern muss. Steuert ihr normalerweise mit einer senkrecht ▶

Die DS-Version im Überblick

Die DS-Fassung von Tetris Party Deluxe bietet im Grunde nichts anderes als die Wii-Ausgabe. Ihr werdet mit den gleichen Spiel-Modi überschüttet und aufgrund des hohen Suchtpotenzials an den DS gefesselt. Dafür hat die portable Version den Vorteil, dass ihr sie überall hin mitnehmen könnt. Bis zu acht Spieler können in einer Mehrspielerpartie mitmischen – ein kleiner, aber feiner Vorteil gegenüber dem Wii-Ableger. Beide Fassungen braucht man aber nicht zu besitzen, da die Unterschiede minimal ausfallen.

Besonders viel Spaß macht der Multiplayer-Modus, der lokal mit vier und online mit bis zu sechs Spielern bestreitbar ist.



gehaltenen Wiimote, könnt ihr für diesen Modus auch das Wii Wheel beanspruchen. Nach kurzer Einarbeitungszeit geht das so- gar recht flott von der Hand.

Zweite Meinung von Eric

Obwohl ich bereits Tetris Party (WiiWare) besitze, habe ich mich nicht lumpen lassen und mir die DS-Version geschnappt. Obwohl ich persönlich keine großen Änderungen erwartet und auch bekommen habe, hat sich - Gott sei Dank! - nichts am grundlegenden Spielprinzip geändert. Seitdem ich das erste Mal in den Neunzigern mit Tetris konfrontiert wurde, bin ich abhängig vom wohl beliebtesten Puzzle-Spiel unserer Zeit. Auch Tetris Party Deluxe auf Nintendos DS lässt mich nicht von dieser Sucht loskommen – und das ist auch gut so!



Unsere Empfehlung

Besonders viel Spaß macht der Multiplayer-Modus, der lokal mit vier und online mit bis zu sechs Spielern bestreitbar ist. Der Einsatz von Items lockert das Gameplay hier zusätzlich auf. Begleitet wird das Geschehen von verschiedenen musikalischen Arrangements, die einfach perfekt sind – gesetzt den Fall, dass

Schon gewusst? Das Tetris Theme A basiert auf dem russischen Lied Korobeiniki, während Theme C eine Abwandlung eines Stückes von Bach darstellt.

ihr demnächst einen Fahrstuhlservice eröffnen wollt und noch keine passende Musik gefunden habt. Immerhin enthält das Spiel auch eine Abwandlung des originalen Tetris-Themas. Ich könnte jetzt noch weiter auf die verschiedenen Modi eingehen, unterm Strich steht jedoch unser Fazit. Bitte die Augen ein wenig nach rechts wenden!

Tetris Party Deluxe



Publisher	Nintendo
Entwickler	Hudson Soft
Genre	Puzzle
Spieler	1 – 6
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + solide...
- ...aber unaufregend

Atmosphäre

- teils dumme CPU
- Musik uninspiriert

Gameplay

- + Tetris!
- + viele Modi

Steuerung

- + spielbar mit Wiimote, Classic Controller ...
- + ... Balance Board und Wii Wheel

Multiplayer

- + sehr unterhaltsam
- + bis zu sechs Spieler

Wer ein Tetris auf einer aktuellen Konsole möchte, kann mit Tetris Party Deluxe nicht viel falsch machen, zumal das Spiel zum Budget-Preis auf den Markt kommt. Für Besitzer des Vorgängers lohnt sich die Deluxe-Packung aber nicht.



Fazit

Daniel Büscher
daniel.b@n-mag.de





Just Dance 2

Von wegen, andere Publisher hätten es schwer auf Nintendos Konsolen – Just Dance verkaufte im letzten Jahr über vier Millionen Exemplare – und Teil 2 wird es ihm wahrscheinlich leichtun.

Just Dance war von Anfang an als simples Spielerlebnis ausgelegt. Es gibt keine Story, keine verschiedenen Schwierigkeitsgrade, alle Songs sind von Anfang an verfügbar und auch im Spiel wird auf komplexe Tanzschrittanzeigen verzichtet und stattdessen ein kontrastreiches und buntes Video eines Tänzers gezeigt, dem einfach nur alles nachgemacht werden sollte. Dies, und cleveres Marketing, waren offenbar der Schlüssel dazu, Just Dance zu einem riesigen Erfolg zu machen.

Duette und Dance Offs

Just Dance 2 folgt genau diesem Prinzip und legt noch einen drauf. Das Spiel bietet 45

neue Songs, von denen fast alle Originalaufnahmen sind. Die neuen Modi wie Tanzduette und ein Dance Off-Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler, bei dem sich im Grunde aber auch nur zwei Teams aus je vier Spielern abwechseln, geben noch mehr Grund auch alle Tracks zu spielen. Außerdem ist es nun auch möglich neue Tracks über einen im Spiel integrierten Store herunterzuladen.

Nichts für Zappelphilipp

Ein großes Manko am ersten Teil war auch die Erkennung der Bewegungen. Nachdem bei Just Dance 2 immer nur eine Wii Remote in der rechten Hand gehalten wird, leuchtet es

ein, dass das Spiel die Bewegungen der restlichen Körperteile nicht verfolgen kann – hier muss also jeder selbst so fair sein und sich an die Vorgaben halten. Es ist aber anzumerken, dass das Spiel sehr wohl unterscheiden kann, ob der Spieler ein professioneller Tänzer oder ein zappelnder Möchtegernartist ist. Zumindest in unserem Test ergab das nicht selten einen Abstand von mehreren tausend Punkten. Dennoch – bei Just Dance 2 rücken die Ergebnisse schnell in den Hintergrund, vor allem wenn man so außer Atem ist, dass man keine Lust mehr hat den Ergebnisbildschirm zu analysieren – nur ein Tänzchen geht doch noch, und dann noch eins, und noch eins... ■ ■ ■

Just Dance 2



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Paris
Genre	Musikspiel
Spieler	1 – 8
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + simpler Spiel Aufbau
- + interessanter Stil

Atmosphäre

- + viele lizenzierte Tracks
- kein Karrieremodus

Gameplay

- + intuitiv
- + schweißtreibend

Steuerung

- + Erkennung funktioniert, wenn...
- ...die Wiimote genau richtig gehalten wird

Multiplayer

- + Duette
- + bis zu 8 Spieler

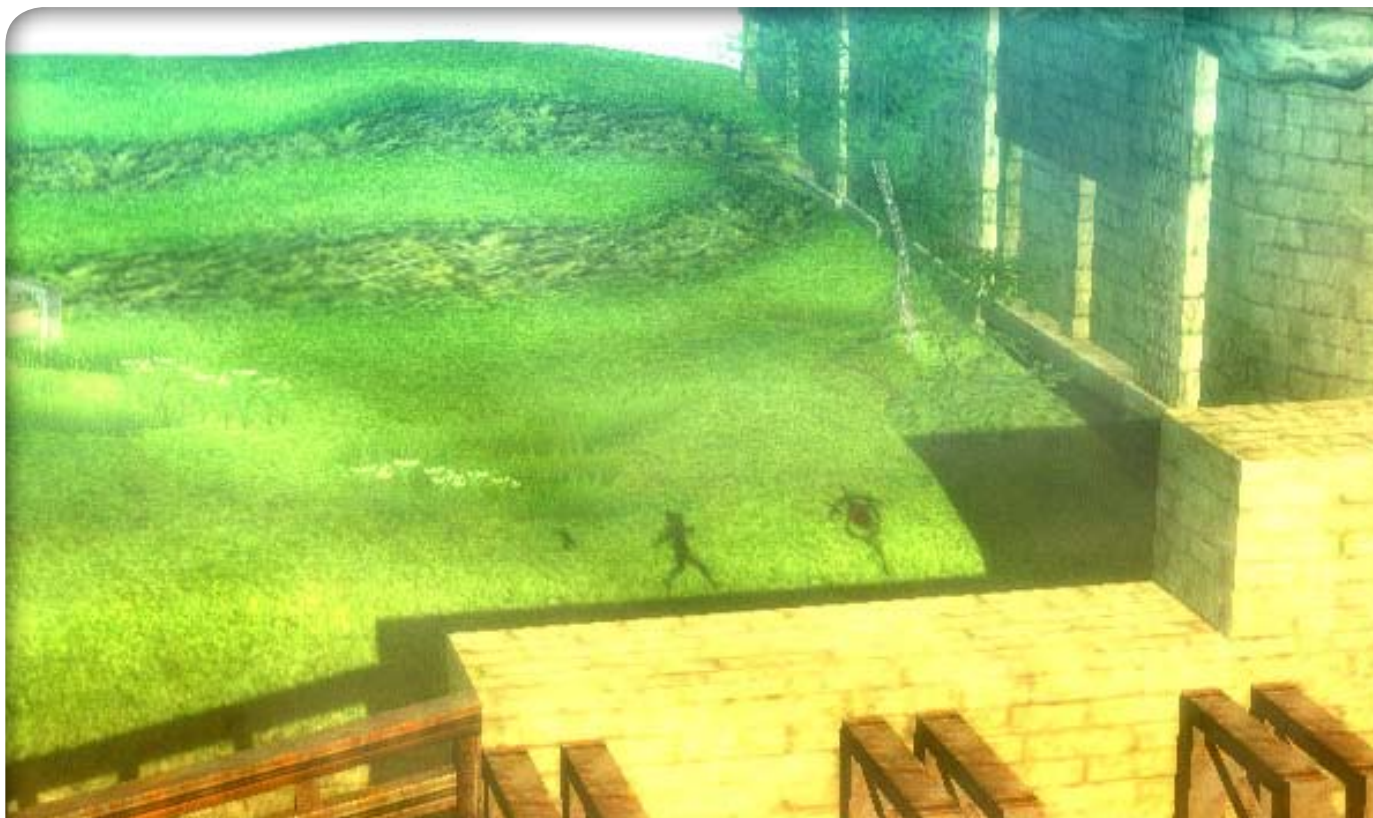
Puh, irgendwie bin ich froh nicht mehr Tanzen zu müssen, das Spiel ist wirklich anstrengend! Aber ich denke, es wird sich fix in mein Partyrepertoire eingliedern.



Fazit

Emanuel Liesinger
emanuell@n-mag.de





Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms

Als wir den vorliegenden Titel auf der Gamescom anspielten, wurden unsere Hoffnungen auf ein tolles Wii-Spiel geweckt. Das fertige Produkt erfüllt unsere Erwartungen leider nicht.

Wir befinden uns auf der Spitze eines Turms. Vor uns sehen wir eine Gestalt, welche den Körper unserer Spielfigur von dessen Schatten trennt und diesen vom Turm schmeißt. Wenige Sekunden später begreifen wir, dass wir fortan den Schatten kontrollieren. Nun gilt es den Turm zu erklimmen, um wieder in unseren Körper zu schlüpfen. In den folgen Spielstunden erleben wir eine maue Handlung, die nur gegen Ende mit intelligenten Wendungen auftrumpfen kann.

Lichtspielhaus

In den einzelnen Spielabschnitten bekommen wir es größtenteils mit geschickt platzierten Rätseln zu tun. So müssen wir im Vordergrund mittels Pointer-Funktion Gegenstände oder aufpoppende Glühbirnen verschieben, damit die Schatten der eigentlichen Spielwelt variieren. Unüberwindbare Abgründe oder verschlossene Durchgänge gehören so der Vergangenheit an. Wenn wir nicht gerade Rätsel knacken, kämpfen wir



außerdem gegen zähe Schattenkreaturen.

Schattendasein

Leider fällt uns mit zunehmender Spielzeit auf, dass sich die Rätsel sehr oft wiederholen. In vielen Fällen müssen wir plumpe Schalterrätsel lösen, welche die Spielzeit künstlich strecken. Am Kampfsystem bemängeln wir, dass Ausweich- und Blockfunktionen fehlen. Grafisch bedient sich der Titel eines schönen Stils, welcher häufig mit starkem Kantenflimmern zu kämpfen hat. Der Schattenläufer ist nicht das Spiel geworden, was wir uns erhofften. Wer mit den Mängeln leben kann, bekommt dafür ein neues, innovatives Spielkonzept geboten. ■ ■ ■

Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms



Publisher	Konami
Entwickler	Hudson Soft
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + optisch schöner Spielstil, mit...
- ...häufig auftretendem Kantenflimmern

Atmosphäre

- recht belanglose Handlung
- mangelhafter Soundtrack

Gameplay

- + unverbrauchte Ideen
- oft wiederholende Rätsel

Steuerung

- + gut in die Rätsel eingebunden
- schwache Kampfsteuerung

Multiplayer

-
-

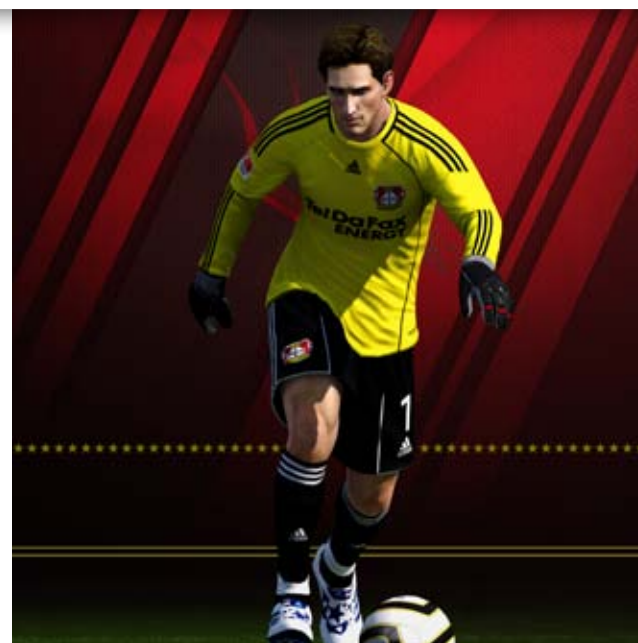
Meine Erwartungen waren hoch, doch leider belehrte mich mein Aufenthalt im dunklen Turm eines Besseren. Lange war ich nicht mehr so enttäuscht von einem Spiel gewesen.



Fazit

Eric Ebelt
erice@n-mag.de





FIFA 11

Und jährlich grüßt... der Lizenzwahn? Das Rezept für FIFA 11 war einfach: Es ist im Grunde ein neu-lizenziertes FIFA 10 im Mix mit FIFA Street. Vielleicht dennoch ein Geniestreich?

Eine Sensation würde dieses Jahr passen, schließlich läuft die aktuelle Saison auch alles andere als gewöhnlich ab. Doch die Enttäuschung kommt leider schnell: Obwohl EA mit dem 11er ein wenig Frische in die Serie bringt, ist das Spiel noch weit entfernt von der Perfektion.

Vom Straßenkicker zum Vereinsfußballer Interessant ist die Idee des Straßenfußballs und auch an der Umsetzung gibt es wenig zu meckern. Im „Von der Straße ins Stadion“-Modus durchlebt ihr die Fußballkarriere eines neu erstellten Fußballers in Messi-Art. Klein

angefangen, doch die Karriereleiter kommt schnell. In Hallen und auf öffentlichen Plätzen wird gekickt und das Amateurgefühl kommt dabei gut auf. Fünf Spieler stehen für jedes Team bereit, ohne Schiri, dafür aber kein Gegrätsche und viel Gegröle. Ein wenig Arcade-Feeling kommt dabei auch auf, vor allem wenn sogenannte „Boosts“ genutzt werden - eine Art freispielbare Vorteil-Items - oder das Tor einfach mal Korb-ähnlich an der Wand hängt und somit nur durch Lupfer gepunktet werden kann. Der Amateurfußball wird in FIFA 11 sowohl spielerisch als auch grafisch zum Highlight und setzt unserer

Meinung nach eine gute Grundlage für ein neues FIFA Street.

EA und das Recycling

Doch das richtige Fußballspiel findet selbstverständlich im Stadion statt. Dabei habt ihr die Wahl zwischen gewöhnlichen Turnieren - beispielsweise der 1. Bundesliga - oder dem Manager-Modus, in dem zusätzlich Transfere ins Spiel kommen. Leider gleicht FIFA 11 im gewöhnlichen Spielmodus seinem Vorgänger wie ein Ei dem anderen. Trister Arcadestil mit groben Pixeln bei Feldspielern, übertriebene Schussstärke, ein an den Nerven kratzender Kommentator... die Liste ist lang. Wer den Vorgänger also bereits sein Eigen nennt und mit Straßenfußball wenig anfangen kann, darf sein Geld ohne zu zögern in eine Alternative stecken. Das Wii-Portfolio hat mittlerweile einiges zu bieten, sodass einmal auf die neuesten Lizenzen - die nebenbei erwähnt online immer wieder aktualisiert werden können - verzichtet werden kann.

FIFA 11



Publisher	Electronic Arts
Entwickler	EA Canada
Genre	Fußball
Spieler	1 - 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + diesmal mit Straßenfußball
- gleicht dem Vorgänger zu sehr

Atmosphäre

- + gewohnter Lizenzwahn
- Kommentator erneut nervig

Gameplay

- + wirkt lebendig...
- ...teilweise aber etwas hakelig

Steuerung

- + verschiedene Steuerungsarten...
- + ...und somit für jedermann zugänglich

Multiplayer

- + Ligen und Straßenfußball
- + auch Online-Modus vorhanden

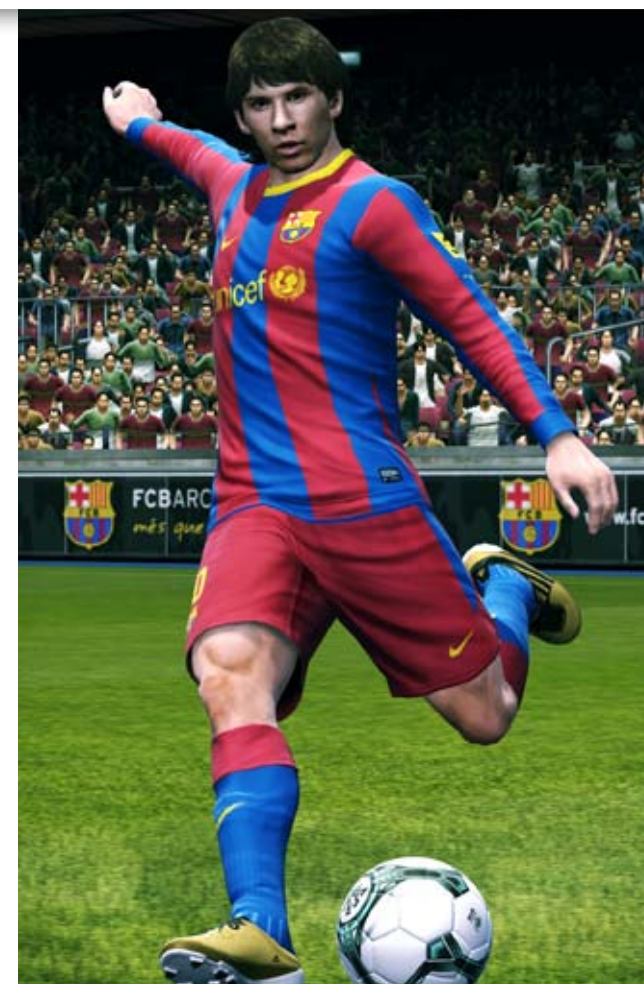
Der Straßenfußball-Modus bewahrt EA vor einer Katastrophe. Etwas Spezielles MUSSTE ins Spiel, andernfalls wäre FIFA 11 in der Form, die neben dem Straßenfußball besteht, eine reine Konzernblamage.



Fazit

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de





Pro Evolution Soccer 2011

Darf man das gleiche Spiel drei Mal verkaufen? Konami findet ja, und verkauft PES 2009 erneut mit veränderter Jahreszahl.

Am liebsten würden wir hier nochmal die Review des letzten Jahres einfügen, denn schon letztes Jahr schrieben wir an dieser Stelle, dass sich bei der Wii-Fassung von PES nicht viel tut. Ja, PES sticht auf der Wii durch eine Steuerung hervor, welche nach einiger Übung Ihresgleichen sucht, aber rechtfertigt das eine erneute Ausschlichtung?

Steuerungsfragen

Doch da nicht jeder die Vorgänger kennt, hier eine kleine Einführung: Während man auf anderen Konsolen eine Steuerung mit zwei Analogsticks gewohnt ist, setzt die Wii-Fassung voll auf die Wii-Pointer-Funktion und

das Nunchuk. Wie bei einem Point'n'Click-Adventure werden hier Spieler auf dem Feld herumkommandiert und mit dem Nunchuk Ballmanöver ausgeführt. Hier findet man auch eine der wenigen Neuerungen – Spieler können in PES 2011 nun auch vor dem eigentlichen Zug in Stellung gebracht werden, um geplante Ballwechsel noch erfolgsversprechender zu gestalten. Dies führt dann aber auch dazu, das man nicht selten versehentlich einen Spieler steuert, der nicht am Ball ist, was dank der spendablen KI schnell zu einem Ballgeschenk an den Gegner führt. Wem die lange Einarbeitungsphase in die Steuerung zu arbeitsintensiv ist, kann übr-

gens auch mit dem Classic Controller spielen – versäumt damit aber die tollen Eigenheiten der Wii-Version.

Kein Wiederkaufswert

Doch wird aus einem Spiel mit fehlenden Neuerungen gleich ein schlechtes Spiel? Definitiv nicht – denn hier wird ja das Spiel bewertet und nicht der Vorgänger. Und damit zählt PES trotz einiger Lizenzschwächen zu den Top-Games auf Nintendos Wii. Der Preis von knapp 30 Euro scheint auch angemessen, auch wenn's für Besitzer der Vorgänger nicht wirklich notwendig ist, dieses Spiel wieder zu kaufen.

Pro Evolution Soccer 2011



Publisher	Konami
Entwickler	Konami
Genre	Fußball
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 35 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + viele Möglichkeiten
- gleiches Spiel zum dritten Mal

Atmosphäre

- + Champions-League-Lizenz
- einige Lizenzlücken

Gameplay

- + Realismus pur
- + noch strategischer

Steuerung

- + intuitive Playmaker-Steuerung...
- ...die viel Übung erfordert

Multiplayer

- + Onlinemodus
- im Multiplayer unübersichtlich

Wieder mal ein Beweis, dass Entwickler manchmal nicht auf Kritiker hören. Wieso sollte ich das gleiche Spiel ein drittes Mal kaufen? Aber ich muss zugeben – Spaß macht es noch immer.



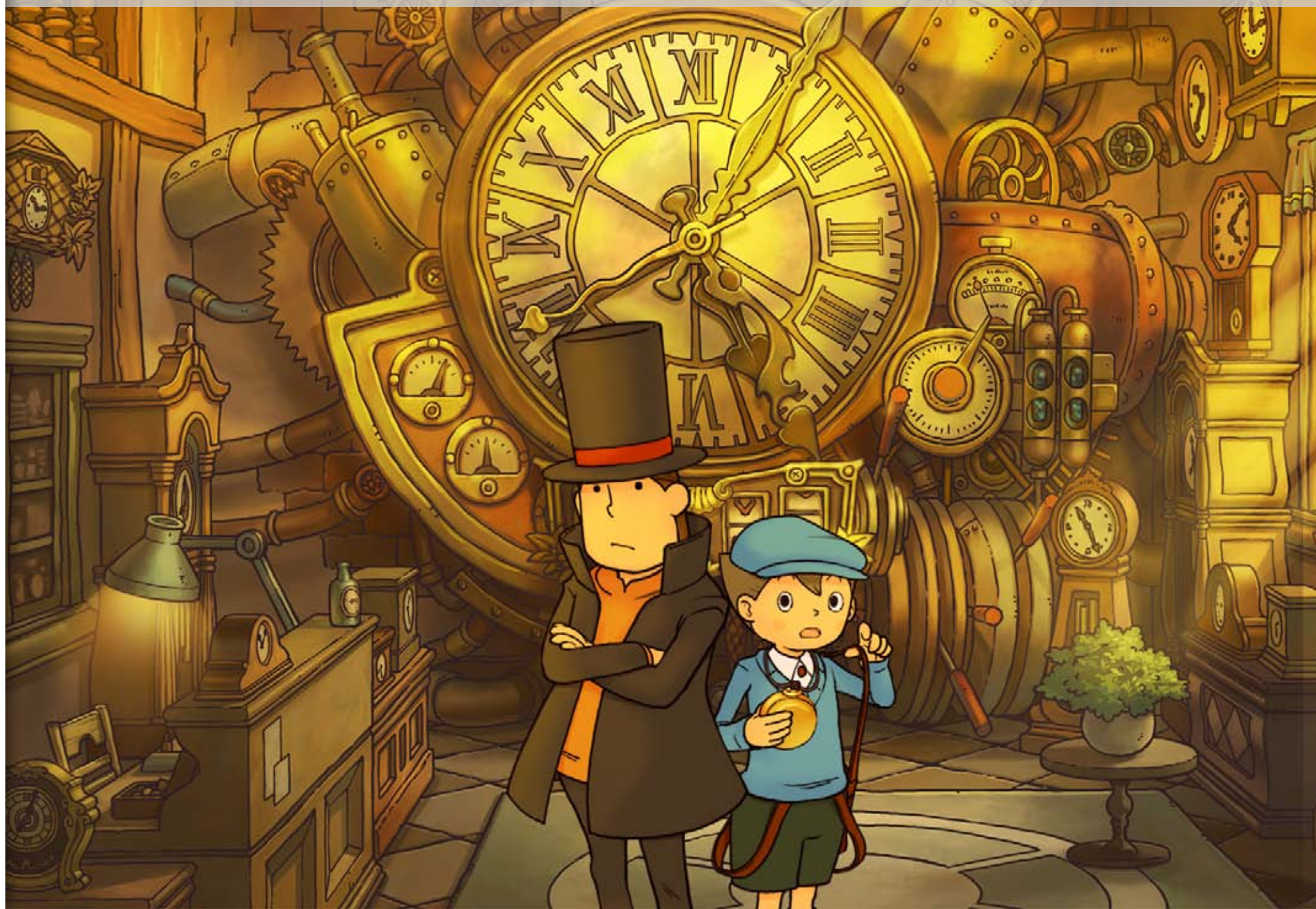
Fazit

Emanuel Liesinger
emanuell@n-mag.de



Professor Layton und die verlorene Zukunft

Alle Jahre wieder beschert Nintendo uns ein neues Abenteuer von Professor Hershel Layton und seinem Assistenten Luke Triton – und alle Puzzlefreunde freuen sich!



Obwohl das Hauptaugenmerk der Professor-Layton-Reihe auf den Puzzles liegt, sind es nicht nur diese, die den Charme der Reihe ausmachen. Der japanische Entwickler Level-5 erzählt in jedem Teil ein neues, phantastisches Abenteuer, untermalt von Cutscenes des Animationsstudios P.A. Works. So besuchen Luke und Layton im ersten Teil das geheimnisvolle Dorf Saint-Mystère, zu welchem sie eingeladen wurden um einer Bewohnerin zu helfen ein wertvolles Erbstück zu finden. Im zweiten Teil geht es um die Schatulle der Pandora, welche Professor Laytons Mentor Dr. Schrader das Leben kostete. Doch in beiden Teilen wift die Geschichte immer mehr Rätsel auf, und die Lösung ist meistens anders, als man denkt, ähnlich den Geschichten der Sherlock-Holmes-Buchreihe von Sir Arthur Conan Doyle.

Zehn Jahre in der Zukunft

Für den dritten Teil versprach Level-5, die Geschichte noch epischer und emotionaler zu gestalten, unterstützt natürlich von 165 neuen Rätseln. Professor Layton bekommt zu Beginn einen Brief seines Assistenten Luke – allerdings scheint dieser zehn Jahre aus der Zukunft zu kommen. In diesem Brief warnt Luke vor einer Katastrophe, die London ereilen wird, wenn der Professor dies nicht verhindert. Zu allem Überfluss ist außerdem vor wenigen Tagen der Premierminister beim Test einer Zeitmaschine verschwunden. Um diese Rätsel zu lösen begeben sich Hershel Layton und Luke Triton auf eine Zeitreise ins spätere London, nur um dort auf noch mehr Rätsel zu stoßen. ▶





Professor Layton bekommt einen Brief – allerdings scheint dieser zehn Jahre aus der Zukunft zu kommen!



Professor Layton und die ewige Diva

Pünktlich zum dritten Spiel veröffentlicht Kazé den Film, der nach dem vierten Teil spielt. Mag umständlich klingen, ist aber Nintendos langsamer Lokalisierungsstrategie zu verdanken, der der Animeverlag wohl nicht folgen wollte. Problematisch nur, dass so keiner den Bösen im Film kennt, obwohl Layton und Luke dies zu tun scheinen. Aber zum Film – dieser wurde auch von P.A. Works animiert, derselben Firma, die für die Ingame-Sequenzen verantwortlich ist. Er bietet den Layton-typischen Handlungsbogen inklusive der Überraschung gegen Ende, irgendetwas scheint aber doch zu fehlen, denn dieselbe Spannung kommt nicht auf – aber schlecht ist der Film keinesfalls.

zu drei Tipps pro Rätsel freischalten. In Professor Layton und die verlorene Zukunft gibt es nun einen vierten „Supertipp“, welcher zwei Münzen kostet, dafür allerdings beinahe des Rätsels Lösung offenbart.

Bla

Es ist nicht unbedingt notwendig den Vorgänger gespielt zu haben um die Geschichte hinter Teil Drei der Layton-Reihe zu verstehen. Dennoch sei aufgrund der Qualität der bisherigen Titel dringend empfohlen, dies nachzuholen. Professor Layton und die verlorene Zukunft bringt zwar keine großen Neuerungen ins Spiel, die Entwickler haben ihre versprechen bezüglich der intensiveren Geschichte aber zweifelsfrei gehalten, und nach einer ungefähren Spielzeit von 18 Stunden offenbart sich ein Ende, welches man sich nie hätte erträumen lassen. Wir freuen uns schon auf den nächsten Teil und natürlich auch den Film!



Für den dritten Teil versprach Level-5, die Geschichte noch epischer und emotionaler zu gestalten.



Professor Layton und die verlorene Zukunft



Publisher	Nintendo
Entwickler	Level-5
Genre	Puzzle
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + viele animierte Sequenzen
- + deutsche Sprachausgabe

Atmosphäre

- + mitreißende Geschichte
- + liebevolle Charaktere

Gameplay

- + 165 Puzzle
- + WiFi-Puzzles zum Download

Steuerung

- + zweckdienlich
- teilweise umständlich

Multiplayer

-
-

Story, Sequenzen, Soundtrack, Charaktere – hier passt einfach alles! Es ist schwer den Layton-Charme nur zu beschreiben – da hilft wohl nur kaufen!



Fazit

Emanuel Liesinger
emanuell@n-mag.de





Last Window: Das Geheimnis von Cape West

Wem der Vorgänger Hotel Dusk: Room 215 schon gefallen hat, der darf auf die Fortsetzung der Geschichte um den Ex-Cop Kyle Hyde erst recht gespannt sein!

Die Handlung spielt etwa drei Jahre nach dem Geschehen von Hotel Dusk, in einem Apartmentblock, dem ehemaligen Hotel Cape West, im Los Angeles der 80er Jahre. Dieser soll aus zunächst unerklärlichen Gründen in wenigen Tagen abgerissen werden. Kurz davor erhält unsere Hauptperson, Kyle Hyde, einen anonymen Brief mit pikanten Informationen zu unaufgeklärten Morden, welche sich Jahre zuvor in genau demselben Gebäude zugetragen haben sollen. Es handelt sich dabei um eine komplett neue, unabhängige Story, Kenntnisse der Vorgeschichte sind daher nicht notwendig.

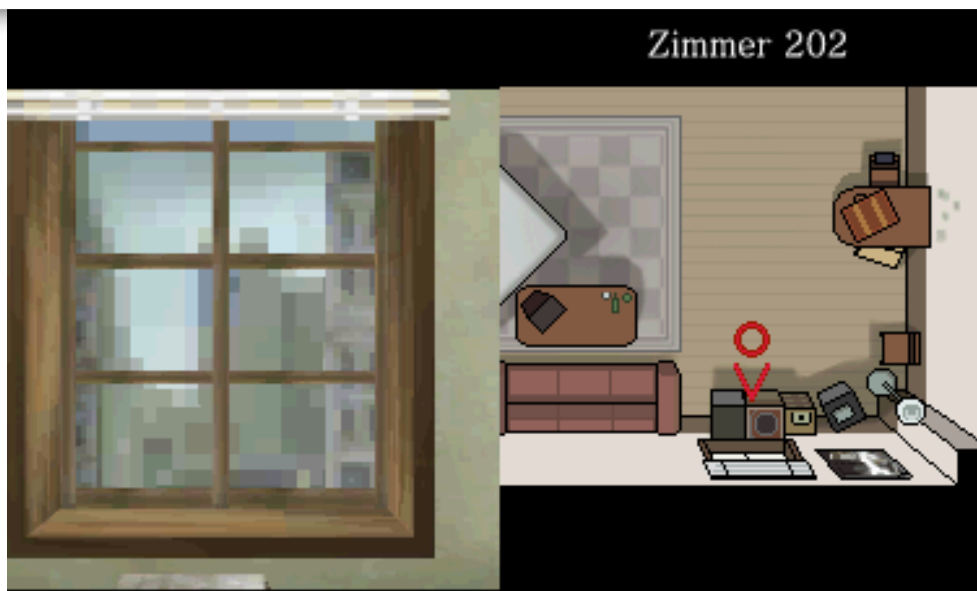
Ein interaktives Buch.

Sowohl die Grafik als auch die Steuerung orientieren sich dabei am Vorgänger: Der DS wird wieder senkrecht gehalten, welches dem recht linearen Spielverlauf auch entgegen kommt, d.h. es spielt sich wie ein interaktives Buch. Dabei steuern wir Kyle Hyde mit dem Stylus durch eine 2D-Umgebungskarte, während der Topscreen daneben eine detaillierte 3D-Ansicht darstellt. Mit dem Tippen auf die entsprechenden Icons lassen sich Gegenstände näher untersuchen und Personen in der Nähe ansprechen. Die Charaktere selbst werden dabei in einem schwarzweiß animierten Comicstil dargestellt, welcher den einzigartigen Charme des Spiels widerspiegelt.

Ich packe meinen Koffer!

Natürlich darf in einem klassischen Point & Click-Adventure das Aufspüren und Sammeln von Items nicht fehlen! Hier wird je- ▶





doch nicht wahllos eingesammelt, sondern erst bei Bedarf danach gesucht. Dabei werden die Möglichkeiten des DS bis zu seinen Grenzen ausgereizt: Beispielsweise wird der DS zugeklappt, um einen Türknauf in die Tür zu stecken, oder in das Mikrofon geblasen, um eine Staubschicht zu beseitigen. Als kleines Extra entpuppt sich das kleine Notizbuch von Kyle, in welches der Spieler allerlei nützliche Dinge notieren und zeich-

nen kann, um z.B. bei längerer Spielpause den Überblick nicht zu verlieren. Zusätzlich lassen sich die bereits durchgespielten Kapitel in Textform nachlesen.

liche Gesprächsführung auch zu einem schnellen Gesprächsende führen kann.

Das wird leider vorerst der letzte Auftritt unseres Helden Kyle Hyde bleiben, denn der japanische Entwickler Cing ist mittlerweile Bankrott gegangen.

liche Gesprächsführung auch zu einem schnellen Gesprächsende führen kann.

GAME OVER

Auch wenn die Möglichkeit besteht nach einem Game Over automatisch an der kritischen Stelle einen Neversuch zu starten, sollte man lieber stets den eigenen Speicherstand laden, um fehlerfrei am Spielende ein alternatives Ende freizuschalten. Neben den, unseres Erachtens, überflüssigen und teils willkürlichen Game Over ergeben sich durch die kleinen Fehlentscheidungen oft nervige Wiederholungen, welche sich aus unerklärlichen Gründen nicht schneller abspielen lassen. Gerade bei so einem textlastigen Spiel wäre das von großem Vorteil gewesen. Wen das nicht weiter stört und sich selbst nicht als zu großen Lesemuffel bezeichnet, kann sich auf ein spannendes Abenteuer mit einer recht düsteren und zudem dichten Atmosphäre freuen!

Reden ist Silber, Schweigen ist (manchmal) Gold!

Den Hauptteil des Spiels bilden die Dialoge mit den rätselhaften Mitbewohnern, wobei es gilt nach und nach hinter deren Geheimnisse zu gelangen. Dabei lohnt es sich aufmerksam mitzulesen, denn zwischendurch muss man sich zwischen zwei Antwortmöglichkeiten entscheiden, die einen im schlimmsten Fall zu einem Game Over führen. Ebenso gibt es die Option an bestimmten Stellen im Gespräch nachzuhaken, durch schnelles Tippen auf ein kurz aufblinkendes Ausrufezeichen, oder aber die Bemerkung gekonnt zu ignorieren, da eine zu aufdring-

Last Window: Das Geheimnis von Cape West



Publisher	Nintendo
Entwickler	Cing
Genre	Adventure
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 35 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- charmante Charaktergrafika
- keine Sprachausgabe

Atmosphäre

- dichte und düstere Atmosphäre
- lineare Story

Gameplay

- lange Textpassagen
- Game Over überflüssig

Steuerung

- DS wird wie ein Buch gehalten
- System wird ausgereizt

Multiplayer

-
-

Ich selbst habe den Vorgänger leider noch nicht gespielt, aber das tut dem Spiel hier keinen Abbruch. Natürlich werde ich das demnächst noch nachholen!



Fazit

Jasmin Belima
jasmin.b@n-mag.de





Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon

Harvest-Moon-Spiele leiden unter einer Krankheit. Sie erscheinen hier oftmals Jahre nach der Erstveröffentlichung im Land der aufgehenden Sonne. Dieses Schicksal teilt Rune Factory 2.

Der Protagonist des Spiels kennt weder seine Herkunft noch seinen Namen. Allerdings weiß er, dass ihm die Stadt Alvarna gefällt. Die Tochter des Ladenbesitzers überschreibt ihm daraufhin auch direkt eine kleine Farm, die zukünftig von uns bewirtschaftet werden möchte. Neben dem Bestellen des Felds dürfen wir uns mit den Stadtbewohnern anfreunden, diverse Aufträge vom schwarzen Brett erfüllen, unsere Erzeugnisse veräußern und uns vom verdienten Geld mit neuen Waffen eindecken.

Monstermolkerei

Nach getaner Arbeit zieht es uns in die abwechslungsreichen Gebiete der Spielwelt. Im Wald oder in den Bergen kämpfen wir

gegen Monster und verbessern dabei unsere Kampf- und Magiefähigkeiten. Jede Aktion, sei sie nun auf dem Feld oder im Kampf eingesetzt, kosten uns Runenpunkte. Sobald diese verbraucht sind, verringert sich bei weiteren Tätigkeiten unsere Lebensenergie. Im späteren Spielverlauf ist es uns auch möglich, Monster zu zähmen und als Vieh auf der Farm zu halten. Ein kreativer Weg, um an Eier, Wolle und Milch zu kommen.

Sanfter Bauernalltag

Grafisch besticht Rune Factory 2 mit hü-

Das Wochenende besteht in Rune Factory 2 aus nur einem Tag – auf einer Farm gäbe es ohnehin keine Sonntage.



schon Umgebungen, allerdings hätten Animationen und Effekte vielseitiger ausfallen dürfen. Untermalt wird das Geschehen mit wunderschönen Klängen, die sich auf Dauer leider zu oft wiederholen. Obwohl Rune Factory 2 erneut mutige Wege einschlägt, mangelt es dem Titel an Abwechslung. Für einen weiteren Teil des Spin-Offs wünschen wir uns deutlich mehr Inhalte aus der Hauptserie zurück.

Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon



Publisher	Rising Star Games
Entwickler	Neverland Co.
Genre	RPG-Simulation
Spieler	1 – 4
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + malerische Umgebungen
- unechte Tagesabläufe der Bewohner

Atmosphäre

- + schöner Soundtrack, der sich...
- ...leider sehr oft wiederholt

Gameplay

- + kein spielerischer Leerlauf
- wenig abwechslungsreiche Aufgaben

Steuerung

- + übersichtliche Menüführung
- + Touchscreen- oder Tastensteuerung

Multiplayer

- + Objekttausch und Monsterspiele
- kein Kooperationsmodus enthalten

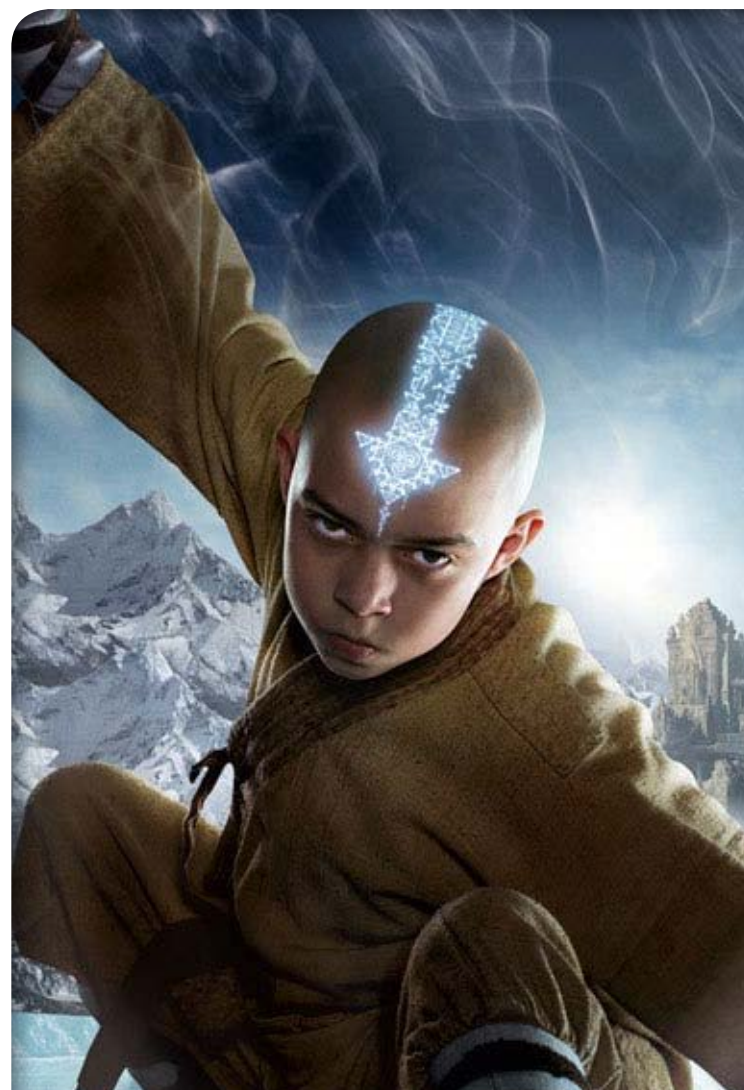
Ich kann mich auf Dauer nicht mit dem innovativen Spielprinzip anfreunden. Obwohl mir die Rollenspielelemente gefallen, vermisse ich zu viele Aspekte, welche die Serie groß gemacht hat.



Fazit

Eric Ebelt
erice@n-mag.de





Der Film – Die Serie

Ursprünglich ist Die Legende von Aang als Zeichentrickserie erschienen – damals noch unter dem Namen Avatar – Der Herr der Elemente. Die Serie wurde zu einem großen Erfolg und ist dank einer Menge Charme, Humor und viel Kreativität nicht nur etwas für Kinder. Der Film hingegen kann mit der Vorlage nicht im Geringsten mithalten. Im Prinzip wurde vom Regisseur M. Night Shyamalan all das entfernt, was die Serie sehenswert machte. So fehlen zum Beispiel jegliche humorvollen Facetten der Figuren und die Story wird nur gehetzt und unlogisch vermittelt, dass man ohne Serienkenntnis schon nach kürzester Zeit nicht mehr folgen kann. Unser Tipp ist es, sich das Geld für den Kinogang zu sparen und stattdessen in die Serie, die täglich auf Nickelodeon läuft, reinzuschnuppern.

venwechsel bringt Abwechslung in das Spiel und macht es zunächst sehr spielenswert. Auch die Steuerung tut dem keinen Abbruch. Zwar kommt es gelegentlich zu Erkennungsproblemen, aber alles in allem funktioniert die Touchscreen-Steuerung sehr gut.



Doch wo ist der Haken?

Bis hierhin klingt ja alles hervorragend, das Spiel kommt in Fahrt und die ersten drei Spielstunden machen auch Lust auf mehr, doch dann kommt das böse Erwachen – das Spiel ist vorbei! Es ist wirklich schade, wenn man sieht, wie ein Titel mit wirklich guten Anlagen durch solch eine mickrige Spielzeit kaputtgemacht wird. Vielleicht wird der Titel auch einfach nur so jäh beendet, um den Kunden zum Kauf der Umsetzungen der bereits angekündigten zwei Fortsetzungen zu bewegen.

Die Legende von Aang



Publisher	THQ
Entwickler	Halfbrick Studios
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- gute Grafik
- schöne Zwischensequenzen

Atmosphäre

- passende Untermalung
- keine Synchronisation

Gameplay

- abwechslungsreich
- nur drei Stunden Spielzeit

Steuerung

- gute Touchscreen-Nutzung
- gelegentlich Erkennungsprobleme

Multiplayer

-
-

Nach den ersten Spieleindrücken war ich durchaus positiv überrascht, doch stellte sich, nachdem ich nach nur drei Stunden den Abspann sah, Ernüchterung ein.

Die Legende von Aang

Nachdem schon alle drei Bücher der Zeichentrickserie Avatar für den DS verarbeitet wurden, beginnt der Spaß wieder von vorne – nun mit neuem Namen und als Filmversoftung.

Erzählt wird in Die Legende von Aang die Geschichte des Luftbändigers Aang, welcher der neue Avatar, eine Art Beschützer der Welt, werden soll. Dies kann ihm nur gelingen, wenn er alle Elemente zu bändigen lernt und so macht er sich auf die Reise um den Globus.

Zwei Sichtweisen

Jedoch seid ihr nicht das gesamte Spiel mit Aang, der im Film und in der Serie die Hauptrolle einnimmt, unterwegs, sondern spielt sehr häufig auch als Prinz Zuko, Aangs Widersacher aus der Feuernation. Dieser Perspekti-



Fazit

Björn Rohwer
bjoern.r@n-mag.de



Duell der Magier

Lizenzspiele zu aktuellen Filmen haben unter Spielern einen wahnsinnig schlechten Ruf. Kann die exklusiv für DS erscheinende Versoftung zu Disneys Duell der Magier etwas daran ändern?



Der Zauberer Merlin ist eine der mächtigsten und bekanntesten fiktiven Gestalten der Erde. In der Welt von Duell der Magier stimmt diese Aussage nicht ganz: Merlin war durchaus real und niemand anderes als Dave Stutler, eure Spielfigur, soll seine sagenhaften Kräfte geerbt haben.

Ich bin ein Merliner

Dass eine derartig gewaltige Macht missbraucht werden könnte, steht in einem Disney-Spiel natürlich völlig außer Frage und so dürft ihr wieder einmal den Mächten der Finsternis Einhalt gebieten. Dazu stehen eurem zukünftigen Meisterzauberer sechs verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, mit denen ihr eure ungewöhnlichen Gegner wie Mülltüten und Abwasserrohre auf unterschiedlichste Weisen abschießen könnt.

Die Kämpfe besitzen zwar ein taktisches Element, jedoch ist das Spiel dermaßen einfach, dass ihr auch ohne jegliche Taktik den Abspann erleben könnt.



Alles fauler Zauber?

Auch die meisten der im Spiel eingebauten Achievements können ohne Probleme beim ersten Durchspielen, wofür man circa drei Stunden benötigt, ergattert werden. Zumindest grafisch und musikalisch darf sich Duell der Magier in das Mittelmaß einreihen und auch die Touchscreen-Einbindung und Steuerung ist den Entwicklern recht gut gelungen. Jedoch kann man das Spiel nicht guten Gewissens empfehlen, da es ihm massiv an Abwechslung mangelt. Die Kämpfe werden schnell zur Routine und die linearen Levels sind sich, da sie alle in Manhattan spielen, alle extrem ähnlich.

Duell der Magier



Publisher	Disney Interactive
Entwickler	Headstrong Games
Genre	Shooter
Spieler	1-4
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	-

Präsentation

- + solides Grundpaket
- Level ähneln sich sehr

Atmosphäre

- + gelungene Sounduntermalung
- flache Story

Gameplay

- kaum Abwechslung
- zu niedriger Schwierigkeitsgrad

Steuerung

- + gute Touchscreen-Einbindung
- ungenaues Zielsystem

Multiplayer

- + nur ein DS wird benötigt
- wenig unterhaltsam

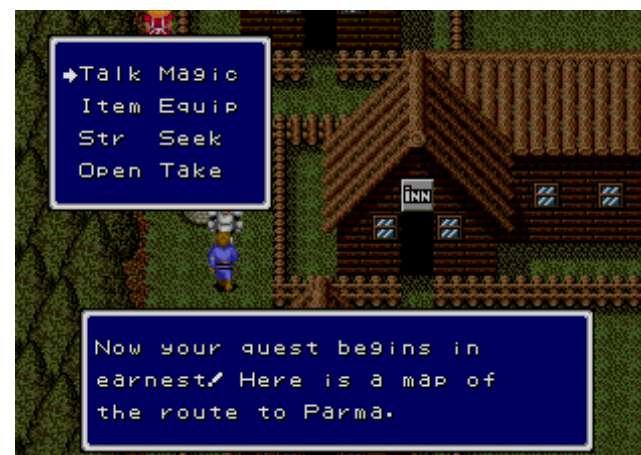
Duell der Magier ist mal wieder eine typische Lizenzversoftung. Es wird kaum Abwechslung und insgesamt bestenfalls Durchschnitt geboten. Ein Fall für die Tonne!



Fazit

Alexander Schmidt
 alexander.s@n-mag.de





Sword of Vermilion

Virtual Console

Ausflüge in die Vergangenheit sind schon etwas Feines. Ein Wiedersehen mit Dudelmusik, Zufallskämpfen und einem trägen Kampfsystem hingegen spricht aber nicht jeden an.

Der durchtriebene König Tsarkon von Cartahena überfällt mit seinen dunklen Streitkräften das friedliche Königreich Excalabria. Seinem treuesten Diener Blade befiehlt König Erik, seinen Sohn (den einzigen Thronfolger) fortzuschaffen. Viele Jahre später schlüpfen wir in die Haut des jungen Mannes und werden vom Schatten der Vergangenheit eingeholt.

Das Spiel wurde bei Release im Jahr 1990 mit einem 106-seitigen Lösungsbuch ausgeliefert.

wir aus der Vogelperspektive die Ortschaften des Landes unsicher machen und gegen Gegner kämpfen, erleben wir die Oberwelt und Dungeons aus der Egoperspektive.

Ansichtssache

Wir machen uns auf, das Böse aus dem Fantasy-Reich Vermilion zu vertreiben. In Städten und Dörfern decken wir uns mit neuer Ausrüstung und Heilkräutern ein, außerhalb der Orte geht es zahlreichen

Alles eine Frage der Technik

Der zwanzig Jahre alte Titel macht selbst für sein Alter einen eher angestaubten Eindruck, überzeugt aber mit einem charmananten Soundtrack. Die Stilrichtung des Spiels ist gewagt, da nicht jeder mit dem ständig auftretenden Perspektivenwechsel zu Recht kommt. Wer aber nichts gegen Massen an Zufallskämpfen, nicht vorhandene Objektbeschreibungen und ein teils unfaires Kampfsystem einzusetzen hat, wird mit Sword of Vermilion eine mittelmäßige Alternative der Rollenspiele auf der Virtual Console finden.

Sword of Vermilion



Publisher	Sega
Entwickler	Sega-AM2
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	-

Präsentation

- teils angestaubte Optik
- Objektbeschreibungen fehlen

Atmosphäre

- charmanter Soundtrack
- mittelmäßige Handlung

Gameplay

- gewagter Perspektivenwechsel
- teils träge und unfaire Kämpfe

Steuerung

- funktioniert sehr gut, dennoch...
- ...stört der langsame Charakter

Multiplayer

-
-

Das Spiel mag zwar seine Fans haben, mich hat es größtenteils kalt gelassen. Auch bei einem zwanzig Jahre alten Spiel erwarte ich, dass sich ein Charakter schnell bewegen kann.



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de





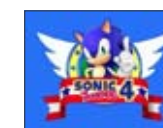
den eigentlich recht einfach zu besiegenden Gegnern, sondern an der öfters nicht ganz fairen Kollisionsabfrage.

Rekordraser Sonic

Obwohl hier und da ein paar Verbesserungen angebracht wären, macht Sonic the Hedgehog 4 einen sehr frischen Eindruck. Das Spielgeschehen wird jederzeit flüssig dargestellt. Sonic rast wie eh und je durch kunterbunte Levels, die mit einem tollen Soundtrack unterlegt werden. Für die nächste Episode wünschen wir uns allerdings, dass sich die Entwickler nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen, sondern ein paar letzte Verbesserungen in das Spiel integrieren.



Sonic the Hedgehog 4 Episode I



Publisher	Sega
Entwickler	Dimps, Sonic Team
Genre	Jump 'n' Run
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	1500 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + schöner, bunter Grafikstil
- + flüssige Animationen

Atmosphäre

- + Kult-Soundtrack
- unwichtige Handlung

Gameplay

- + viele Level-bezogene Ideen
- hin und wieder Geschwindigkeitsverlust

Steuerung

- + funktioniert meist sehr gut
- teils unfaire Kollisionsabfrage

Multiplayer

- + integrierte Internet-Ranglisten
- ansonsten leider keine Modi

Sonic the Hedgehog 4 WiiWare

Retro heißt das Zauberwort, denn heute ist es Mode alte Spielserien mit allseits bekannter Grafik fortzuführen. Nach Capcom und Konami springt nun auch Sega mit ins Boot.

Geprägt von den Geschehnissen in Sonic & Knuckles, macht sich Sonic auf neue Gebiete zu erkunden. Die „neuen“ Territorien ähneln ihren Verwandten der Vorgänger aber sehr. In neun großen Levels (exklusive Bosskämpfe) rasen wir mit dem blauen Igel durch weite Grünflächen, eine mit Karten gepflasterten Kasinostraße, ein unterirdisches Labyrinth und eine mit Fallen gespickten Fabrik. Segas Einfallsreichtum fällt uns direkt positiv auf.

Schallgeschwindigkeit

So dürfen wir in einem der Kasino-Levels durch ganze Kartenhaufen fahren, um dafür je nach aufgedecktem Ergebnis zusätzliche Extraleben einzukassieren. Im verlorenen Labyrinth laufen wir in bester Indiana-Jones-Manier vor einem riesigen Felsbrocken davon. Während die ersten Levels sehr einfach ausfallen, kämpfen wir in der zweiten Hälfte gegen einen teils sehr hohen Schwierigkeitsgrad an. Dies liegt nicht an

Sega hat es vortrefflich geschafft, einen Nachfolger zu entwerfen. Obwohl ich am Spiel wenig meckern kann, stören mich die Episodenveröffentlichung und der hohe Preis für den kleinen Umfang.



Fazit

Eric Ebelt
erice@n-mag.de





Music On: Learning Piano DS⁰Ware

AppStore-like erreichen den DSiShop immer mehr Spiele fernab der obligatorischen Genre mit Knarren, Autos und knauzigen Klempnern. Wie wäre es beispielsweise mal mit einer Piano-Lernsession?

Music On: Learning Piano haust ganz still im DSiShop und stellt euer musikalisches Talent auf Probe. Mit 200 Punkten gehört das Stück Software zur Penny-Ware, kann dafür aber mehr bieten, als man es von einem Titel dieser Preisklasse erwartet.

Klassische Meisterwerke

15 klassische Kompositionen bekannter Namen wie Beethoven, Bach oder Strauss können auf einem Piano mit musikalischer Begleitung nachgespielt werden. Bei der Musikauswahl setzte man auf Romantik, neben „Für Elise“ oder „Ode an die Freunde“ sind auch Stücke wie der „Hochzeitsmarsch“ oder „Donauwalzer“ vorhanden. Die Stücke werden nach und nach freigespielt und haben vier verschiedene Schwierigkeitsgrade. Hat man beispielsweise Bronze gemeistert,

schaltet sich Silber frei. Hier werden zwar ebenso wie in Bronze die notwendigen Tasten zum richtigen Zeitpunkt deutlich gemacht, dafür aber wartet das Spiel nicht darauf, bis die richtige Note gespielt wird. In Gold wird zwar gewartet, aber die zu spielenden Noten müssen im Kopf gespeichert sein oder vom Notenblatt abgelesen werden. Der Meistermodus verzichtet völlig auf Hilfe - für das Freischalten eines Schwierigkeitsgrades muss der aktuelle mit mindestens 85 % beendet werden.

Günstiger Software-Schatz

Obwohl der Titel nur mit 200 Punkten zu Buche schlägt, kann er für den Spieler sehr wertvoll sein. Klassische Kompositionen von Beethoven und Co. gehören zur Allgemeinbildung und wer im Musikunterricht nicht

aufgepasst hat, kann sich hier (wenn auch ohne Erklärungen) das Verständnis des Notenblattsystems nachträglich aneignen. Zudem wird die Frauenwelt begeistert sein, wenn Mann sich spontan ans Klavier setzt und den Donauwalzer hinzaubert. Die wenigen Euros können also bedenkenlos investiert werden, allerdings sollte man sich im Klaren sein, dass Learning Piano nicht mehr bietet, als das Nachspielen der vorhandenen Stücke. Kein freier Modus für die eigene Kreativität, keine Extras wie Infohäppchen zu den Komponisten und in Sachen Schwierigkeit werdet ihr schnell gefordert. ■ ■ ■



Music On: Learning Piano



Publisher	Abylight
Entwickler	Abylight
Genre	Musikspiel
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	200 Punkte
Weblink	-

Präsentation

- + 15 Kompositionen
- kein freier Spielmodus

Atmosphäre

- + Medaillen sorgen für Suchteffekt
- + geniale Musikauswahl

Gameplay

- + Abwechslung durch 4 Schwierigkeitsgrade
- wird schnell knackig schwer

Steuerung

- + Tasten auf Touchscreen nicht zu klein...
- + ...und somit keinerlei Schwierigkeiten

Multiplayer

-
-

Eine nette Abwechslung zu gewöhnlichen Games und vielleicht auch ein wichtiger Lückenfüller der persönlichen Allgemeinbildung – für nur 200 Punkte!


























Fazit

Damian Figoluszka
 damian.f@n-mag.de



Unsere Partner

Vorschau

Ausgabe Nr. 49 erscheint im Dezember



James Bond: GoldenEye 007



Donkey Kong Country Returns



Hol dir den NMag - Newsletter!

