





Herzlich Willkommen!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

ein weiteres Jahr neigt sich seinem Ende entgegen – und was für eins! Mit dem 3DS hat uns Nintendo die Welt der räumlichen Videospiele gezeigt. Ein Schritt, der dem Wechsel von Schwarz-Weiß auf Farbfernsehen gleicht; ein Schritt, der die Grenzen zwischen Fiktion und Realität noch weiter verschwinden lässt.

Mit diesem NMag habt ihr unser mittlerweile 23. digitales ePaper vor euch. Wir hoffen, dass ihr stets Spaß mit uns hattet und in unseren Tests einen guten Kaufberater gefunden habt, denn dafür machen wird das Heft: Um euch zu unterhalten und beraten. Wann immer ihr Verbesserungsvorschläge habt: Teilt sie mit uns! Über Facebook, Twitter, Email oder Post. Jede Stimme ist wichtig und wird gehört.

Erhört hat Nintendo diesen Monat die Wünsche tausender Nintendo-Fans weltweit mit der Veröffentlichung von Donkey Kong Country Returns und Golden Sun: Die dunkle Dämmerung. Die Vorgänger dieser beliebten Serien sind zuletzt vor einer gefühlten Ewigkeit erschienen, doch nun hat die Wartezeit endlich ein Ende. Wie sich die Titel schlagen, erfahrt ihr in der Testrubrik. Ebenso in diesem Heft: Reviews zu GoldenEye und Super Scribblenauts, sowie ein Special zur kommenden Virtual Console auf dem 3DS.

Wir möchten uns bei allen unseren Lesern für die Treue im vergangenen Jahr bedanken und wünschen euch eine besinnliche Weihnacht, sowie einen fröhlichen Start ins neue Jahr.

Viel Spaß beim Spielen und Lesen wünscht euch,

eure **nnng** - 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 Chefredaktion Projektkoordinator Redaktion elevenmedia GmbH

daktion Robert Rabe (ViSdP), Jonas Weiser

nator Robert Rabe

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: 09367/985889

© NMag

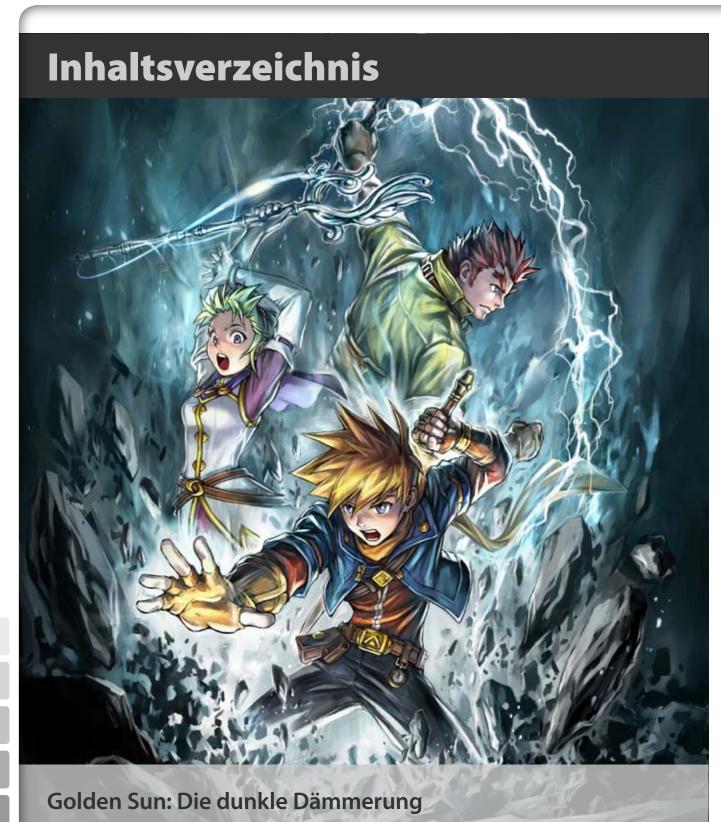
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Redaktion unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung der Redaktion unzulässig.

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

••nmag







Index

- **02** Editorial/Impressum
- **03** Inhaltsverzeichnis

Live

- **04** Weihnachtsgewinnspiel 2010
- **06** Die Redaktion
- **07** Wii-News
- **08** DS-News

View

- **09** View compact
- 10 Conduit 2 Wii
- 11 Kingdom Hearts Re:Coded DS
- **12** Lufia: Curse of the Sinistrals DS



Raving Rabbids:
Die verrückte Zeitreise

Test

- 13 Test compact
- 14 Donkey Kong Country Returns Wii
- **16** GoldenEye 007 Wii
- 18 Star Wars: The Force Unleashed II Wii
- 20 Call of Duty: Black Ops Wii
- 22 Sonic Colours Wii
- 24 Need For Speed: Hot Pursuit Wii
- 25 Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1 Wii
- 27 Raving Rabbids:
 Die verrückte Zeitreise Wii
- 29 Disney Sing it: Filmhits Wii
- 30 Sengoku Basara: Samurai Heroes Wii
- 31 Super Mario All-Stars 25 Jahre Jubiläumsedition Wii
- 32 Harvest Moon: Deine Tierparade Wii
- **33** NBA 2K11 Wii
- 34 FlingSmash Wii
- 35 WWE Smackdown vs. RAW 2011 Wii
- 36 Michael Jackson: The Experience Wii
- **38** Golden Sun: Die dunkle Dämmerung DS
- **41** Final Fantasy: The 4 Heroes of Light DS
- 43 Pokémon Ranger: Spuren des Lichts DS
- **45** Die Sims 3 DS
- 46 Harvest Moon: Die Sonnenschein-Inseln DS
- **47** Super Scribblenauts DS
- **48** Runaway: A Twist of Fate DS
- **49** Blood Stone 007 DS
- 50 Faxandu VirtualConsole
- 51 chick chick BOOM WiiWare

Plus

- **52** 3DS Eine Virtual Console in 3D?
- 54 Unsere Partner/Vorschau

■ Redaktion ■ News



Weihnachtsgewinnspiel 2010

Wir beim NMag mögen gute Traditionen: Auch in diesem Jahr darf das klassische Weihnachtsgewinnspiel nicht fehlen. Diesmal können wir über zwanzig unserer Leser und Leserinnen mit hochwertigen Preisen seitens Nintendo, Ubisoft und Konami glücklich machen. Die Teilnahme ist ganz einfach:

1. Werdet Mitglied unserer Facebook-Fanseite



ODER folgt uns auf Twitter unter NMag_DE



2. Dann schreibt auf unsere Facebook-Pinnwand ODER an uns auf Twitter mit @NMag_DE

eine beliebige Nachricht.

Einzige Bedingung: Das Wort "NMag" muss enthalten sein.

3. Teilnahmeschluss ist der 31.12.2010. Unter allen Teilnehmern werden die Preise verlost. Im Anschluss werden die Gewinner persönlich benachrichtigt und im nächsten Jahr veröffentlicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso die Teilnahme von Mitarbeitern bei NMag, Nintendo, Ubisoft und Konami.

Wir wünschen frohe Weihnachten, einen guten Rutsch und natürlich viel Glück!







2x Super Mario All-Stars 25 Jahre: Jubiläumsedition mit Schlüsselanhänger





2x Golden Sun: Die dunkle Dämmerung mit Tasche für den Nintendo DS



■ Redaktion ■ News







1x 30 cm Hase

2x Rabbids T-Shirt (weiß und blau) *

1x 9cm Rabbids Wikinger

1x 9cm Rabbids Gladiator

1x Rabbbis Poster

1x Rabbids Sammel-Display mit allen 27 Figuren

















1x Gormiti DS mit Sammelfigur



2x Metal Gear Solid T-Shirt*

2x Castlevania T-Shirt*

*Preise können gegebenenfalls von den Abbildungen abweichen.

index

■ Redaktion ■ News

live

view

test

plus

Ç





. . . .

Die Redaktion



Eric Ebelt

Wie jedes Jahr freue ich mich wie ein Honigkuchenpferd auf Weihnachten. Die meisten vernünftigen Menschen dieser Welt werden mir zwar widersprechen, geht doch nichts über Weihnachtseinkäufe in letzter Minute. Dieser besondere Nervenkitzel, noch alle Geschenke ergattern zu können, gehört für mich jedes Jahr dazu. Freunde und Familie reich zu beschenken, gehört für mich genauso dazu, wie sich drei Tage am Stück den Bauch mit dem feinsten Essen vollzuschlagen. Die freie Zeit werde ich aber auch dazu nutzen, um ein paar Rollenspiele der letzten Monate nachzuholen. Dragon Age (Ultimate Edition) für den PC und Golden Sun: Die dunkle Dämmerung warten nur darauf, endlich gespielt zu werden.



Björn Rohwer

Da hast du Recht! Die Weichnachtsfeiertage sind ein wunderschöner Ausklang des stressigen Jahres, besonders der anstrengenden Vorweihnachtszeit. Hier einige Klausuren, dort viele Konzerte und natürlich massenweise Schnee, der einem das Leben schwer macht. Da bin ich schon froh, wenn endlich die wohlverdienten freien Tage kommen und ich in Ruhe die Spiele nachholen darf, die ich in den letzten Wochen vernachlässigen musste. Ich gebe es auch offen zu - ich werde fremdgehen. In den Ferien werden wohl fast nur in den Laufwerken meiner PlayStation und Xbox die Spiele rotieren. Aber wer weiß - vielleicht wird ja noch ein Wii-Schmankerl unter dem Tannebaum liegen.

Alle Jahre wieder beglücken uns die Entwickler zur Weihnachtszeit mit sehr vielen und meist genialen Spielideen. Das Fest rückt immer näher, die Kassen der Einkaufszentren klingeln, der Ofen wird für den Weihnachtsbraten vorgeheizt und die Geschenke für seine Lieben werden verpackt. Selbstverständlich springt die NMag-Redaktion mit auf den Zug auf.

Als großer Fan von Online-Shops kommen für mich Last-Minute-Einkäufe nicht in Frage, denn zu hoch ist die Gefahr des Lieferverzugs. Seit etwa einer Woche sind meine Einkäufe vollständig und ich hoffe, dass ich die Geschmäcker der Personen in etwa getroffen habe. Weihnachten ist definitiv schön, gegen einen netten Ausklang eines stressigen Jahres hat schließlich niemand etwas. Doch der ganze Schneefall kratzt schon jetzt an meinen Nerven und ich kann die freien Tage nicht mehr abwarten. Endlich können Golden Sun: Die dunkle Dämmerung für den DS und mein diesjähriges Highlight Donkey Kong Country Returns beendet werden. Merry Christmas!

Neben der Tatsache, dass der alljährliche Höhepunkt von Weihnachten doch in Wirklichkeit das Essen ist, freue ich mich auch mal wieder auf ein paar ungestörte Stunden auf der Couch vor der Konsole. Momentan sieht alles so aus, als könnte es ein gutes Weihnachten geben: Draußen ist alles in die weiße Pracht gehüllt, daheim ist es weihnachtlich beleuchtet, die Weihnachtsgeschenke sind besorgt und auch die letzten Arbeiten vor dem Fest sind beinahe abgeschlossen. Ich freu mich drauf. Insbesondere auf die Ruhe, Stille und Besinnlichkeit. Man wird halt doch alt und lernt das zu schätzen!;-)



Damian Figoluszka



Robert Rabe

■ Redaktion ■ News



Wii-News

powered by NINTENDO WiiX

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

Ein drittes Spiel mit Mario & Sonic befindet sich Gerüchten zufolge in Entwicklung – und diesmal soll es ohne Sporthintergrund auskommen. Auch etwaige Äußerungen von SEGA lassen vermuten, dass es mit Mario & Sonic noch nicht vorbei ist, auch wenn es noch keine konkreten Ankündigungen gibt.

Wii Ware

Nintendo hat das WiiWare-

Demo-Programm wieder

aufgenommen. Doch dies-

mal handelt es sich nicht mehr um einen Testlauf, sondern von nun an werden regelmäßig neue Testversionen zu diversen Spielen erscheinen. Standardmäßig verschwinden diese nach vier Wochen wieder, doch bei guten Bewertungen im Nintendo-Kanal könnte sich die Laufzeit verlängern.



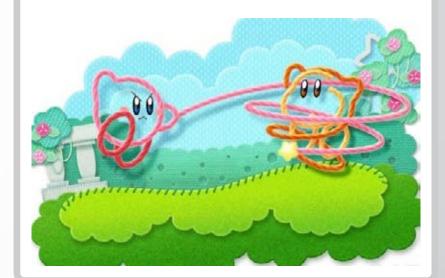
Die Datei von **Super Meat Boy** ist für WiiWare noch zu groß und wurde deswegen auf unbestimmte Zeit verschoben. Das hochgelobte Geschicklichkeitsspiel soll zwar immer noch in irgendeiner Form für Nintendos Konsole erscheinen, allerdings laufen derzeit Überlegungen über eine mögliche Disc-Version, die später, aber dafür mit Zusätzen erscheinen würde.







Kirby's Epic Yarn (das in Deutschland **Kirby und das magische Garn** heißen wird) kommt am 25. Februar 2011 nach Europa, **Mario Sports Mix** soll am 28. Januar 2011 erscheinen.



Am 19. Januar 2011 will Nintendo in Amsterdam eine **große Pressekonferenz** abhalten. Hier werden wohl alle genauen Daten zum Nintendo 3DS vorgestellt, doch auch darüber hinaus kann man eventuell Neuankündigungen oder neue Infos zu Wii-Spielen erwarten.



The Last Story von Nintendo wird einen Multiplayer-Modus über die Nintendo Wi-Fi-Connection bieten, mit dem man online gemeinsam in speziell dafür designten Dungeons antreten kann. Am 27. Dezember wird Nintendo in Japan ein Event abhalten, um das Rollenspiel näher vorzustellen.



■ Redaktion ■ News





DS-News

••nmag

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.

Auch im Dezember brodelt die 3DS-Gerüchteküche: Amazon Frankreich listete das Gerät kurzzeitig zum Preis von 249,99 Euro, der deutsche Shop mygameplace ebenso, und IGN deutet die Möglichkeit eines neuen Smash-Bros.-Spiels für den 3DS an. Am 19. Januar werden die Gerüchte durch Fakten ersetzt. Dann nämlich hält Nintendo eine 3DS-Pressekonferenz für den westlichen Raum in Amsterdam ab. Zuvor startet in Japan die Nintendo World 2011 (8. bis 10. Januar), bei der Normalverbraucher den 3DS antesten dürfen.



Immer näher rücken die neuen Pokémon-Editionen Schwarz und Weiß. Jetzt nennt Nintendo erstmals deutsche Namen der neuen Pokémon. Die Start-Kreaturen werden auf Serpifeu (Pflanze), Floink (Feuer) und Ottera (Wasser) hören. Auch die Region wurde umbenannt und heißt nun Einall.



Lange mussten wir auf das Fußball-Rollenspiel von Level-5 warten. Endlich erbarmt sich Nintendo als Publisher: **Inazuma Eleven** erscheint am 28. Januar 2011 in Europa und bringt zahlreiche rekrutierbare Spieler für euer Fußballteam sowie einen großen Story-Modus mit.



Konami steuert Asphalt 3D: Nitro Racing zum

3DS-Lineup bei, das mit lizenzierten Autos von den

Marken Ferrari, Mercedes und Bentley ausgestattet

ist. Ein Launch-Kandidat wäre denkbar, da der Re-

lease für Frühling 2011 gelistet ist. Erste Bilder gibt's

bei PlanetDS.









■ Wii ■ DS





view compact

Conduit 2 Wii

nmag

- Kingdom Hearts Re:Coded DS
- Lufia: Curse of the Sinistrals DS





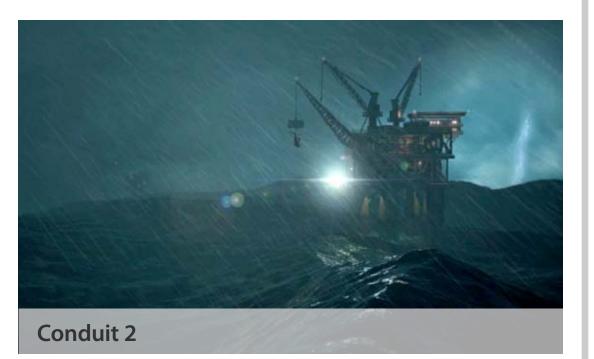
facebook.

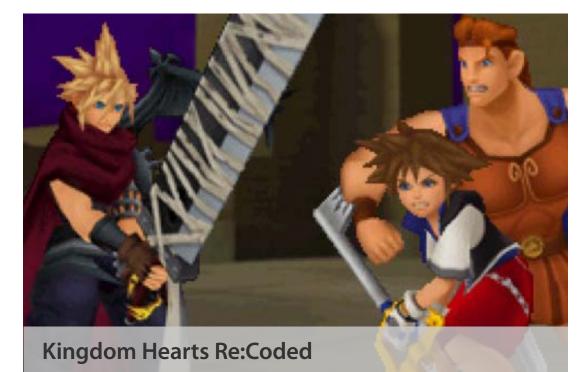


Werde Fan von NMag auf facebook



Hol dir den NMag-Newsletter!





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 gleichsetzten, 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.











Wii DS







Conduit 2

Würde ein Preis für den größten Hype der Generation vergeben, wäre The Conduit definitiv nominiert. Mit dem Nachfolger wollen die Entwickler, den damals geschürten Erwartungen näherkommen.

N ■ ahtlos knüpft Conduit 2 an die Story des Vorgängers an. Wir schlüpfen abermals in die Haut des FBI-Agenten Michael Ford und machen in mysteriösen Plätzen wie Atlantis oder Agartha Jagd auf Aliens. Diese Orte sollen um einiges interessanter und nicht mehr so linear wie im Vorgänger gestaltet und mit zahlreichen zerstörbaren Objekten gespickt werden. Auch durch intelligentere Nichtspielercharaktere will man die Spannung erhöhen, doch machen viele Gegner noch einen äußerst stumpfsinnigen Eindruck.

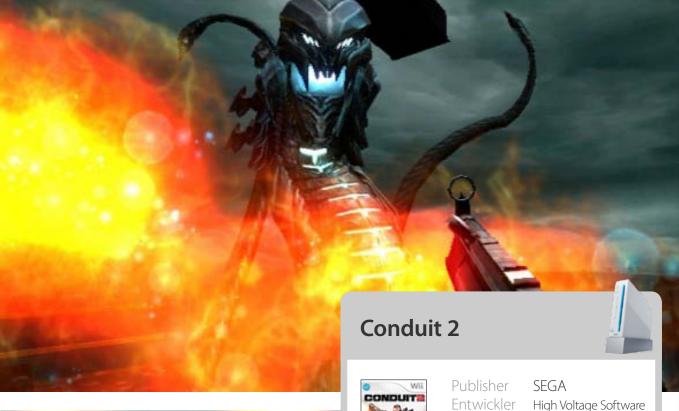
Multiplayer-Offensive

Im Multiplayer hat High Voltage Software auf die Fans gehört und an vielen Baustellen gewerkelt. Endlich wird es auch möglich sein, sowohl offline als auch online mit bis zu vier Spielern an einer Konsole zu sitzen. Online bekommen wir nicht nur vierzehn verschiedene Modi geboten, sondern können uns nun auch mit einem frisch veröffentlichten Headset verständigen. Neben sieben neuen Karten, sollen sich auch acht (von Fans ausgewählten) Favoriten des ersten Teils im fertigen Spiel finden lassen.

Technisch schon am Äußersten?

Während die Entwicklung des ersten Teils noch das Hauptaugenmerk auf die eigens entwickelte Engine setzte, feilt man derzeit an einigen Ecken, lässt die Technik aber überwiegend unverändert. Dies gibt dem Entwickler viel mehr Zeit auf andere Punkte zu achten, die bisher vernachlässigte worden. So wurde die schon beim ersten Teil geplante Wii-Motion-Plus-Unterstützung eingebaut und auch über die Zukunft des Titels machen sich die

Entwickler bereits Gedanken. Unüblich für die Wii, will man den Titel mit regelmäßigen Patches versorgen und auch herunterladbare Inhalte anbieten. Wenn High Voltage Software dieses Mal alle Versprechungen einhält, kann Conduit 2 wirklich einer der Toptitel des nächsten Jahres werden.





High Voltage Software **Ego-Shooter** Februar 2011 offizielle Website

- (immer noch) sehr gute Engine
- viel mehr Multiplayer-Optionen

Genre

- umfangreicher Hardware-Support
- künstliche Intelligenz noch nicht ausgereift

Auch wenn alles bis jetzt wirklich sehr gut klingt, bin ich noch skeptisch ob Conduit 2 diesmal die Erwartungen einhält. Man fällt nicht zweimal auf den gleichen Hype rein.



Prognose Biörn Rohwer oioern.r@n-mag.de



Wii DS



Kingdom Hearts Re:Coded

Um die Wartezeit auf den nächsten vollwertigen Teil der Serie (Kingdom Hearts 3D) zu überbrücken, veröffentlicht Square Enix erstmals ein Remake eines Ablegers auch in Europa.

Nachdem die Welt mal wieder gerettet wurde, blättert Jiminy Grille ohne Böses zu ahnen in seinen Aufzeichnungen des ersten Abenteuers und stolpert über einen Satz, den er meint nie verfasst zu haben. "Ihr Schmerz wird vergehen, wenn Du zurückkehrst, um es zu beenden." König Micky schlägt sofort Alarm und erschafft kurzerhand eine digitale Version des Protagonisten Sora, welche in dem digitalisierten Tagebuch Jiminys auf die Suche nach der Herkunft der Nachricht macht.

Ein Handyspiel für den DS

Zugegeben: Es ist schwer ohne jegliches Vorwissen oder mehrseitigen Abhandlungen der Story in die Kingdom-Hearts-Serie quer einzusteigen. Kingdom Hearts Re:Coded ist ein Remake des vor zwei Jahren lediglich für japanische Mobiltelefone veröffentlichten Teils der Serie und spielt direkt nach den Ereignissen aus Kingdom Hearts II. Der für Handyspielverhältnisse äußert komplexe und grafisch ansehnliche Titel wurde von Square Enix auf der Engine von Kingdom Hearts: 358/2 Days neu aufgebaut und mit einigen Gameplay-Elementen der anderen Teile angereichert.

Super Kingdom Bros.

Passend zum digitalen Setting funktioniert auch das Aufleveln. So sammelt ihr während des Spiels verschiedene Chips, die ihr an eurer Platine befestigt und somit neue Fähigkeiten erlangt. Abseits des schon aus Kingdom Hearts: 358/2 Days bekannten Kampf- und Erkundungssystems bekommt ihr auch in jedem Level einen Genre untypischen Abschnitt geliefert. So hüpft ihr in der ersten Welt durch einen 2D-Side-Scroller a la Super Mario Bros. oder spielt euch in Alices Wunderland durch einen kurzen Rail-Shooter.



Kingdom Hearts Re:Coded



Publisher Entwickle Genre Termin Weblink Square Enix h.a.n.d. Rollenspiel 14. Januar 2011 offizielle Website

- **■** Einflüsse anderer Genres
- interessante Weiterführung der Story, ...
- 🗖 ... der Neueinsteiger kaum folgen können
- relativ leere Level

Ich bin seit dem ersten Teil der Serie verfallen und werde mir selbstverständlich auch diesen Titel zulegen. Quereinsteiger, die die Story verstehen wollen, gucken bei dieser Serie leider in die Röhre.



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



Wii DS

Tanbell Mine SE

hat's Priest Idula?





Lufia: Curse of the Sinistrals

Die Freude war groß, als Square Enix im letzten Jahr ein Remake des zweiten Estpolis-Teils ankündigte. Doch ist der Titel bisher nur in Japan und neuerdings auch in den USA erhältlich.

In den Grundzügen orientiert man sich an der Handlung des zweiten Teils, doch Entwickler Neverland hat sich die Mühe gemacht, die Story überwiegend neu zu interpretieren. So taucht einer der titelgebenden Höllenfürsten bereits zu Beginn des Spiels auf. Bösewicht Gades erklärt Held Maxim, dass die Menschheit kurz vor der Unterwerfung steht. Das kann sich der ausübende Dämonenjäger nicht gefallen lassen. In den nachfolgenden Spielstunden dürfen wir in der Haut von Maxim die Helden des Originals zu einer Kampfgruppe zusammenführen.

Actionorientierte Kämpfe

Mit von der Partie sind beispielsweise Tia, Guy und Artea. Ursprünglich wartete das Spiel mit rundenbasierten Kämpfen auf, doch diese gehören mit Curse of the Sinistrals der Vergangenheit an. Fortan kontrollieren wir nur einen Helden, den wir aber jederzeit durch einen anderen auswechseln dürfen. In Echtzeit kämpfen wir uns durch Dämonenhorden und lösen dabei Rätsel, die stellenweise sehr an das Original erinnern. Auch der Soundtrack erinnert uns stark an den Super-Nintendo-Klassiker, denn nahezu alle Musikstücke wurden für

die Neuinterpretation neu aufgenommen. Sie klingen nun deutlich atemberaubender.

Erfolgloses Warten?

Aus dem Trailer wissen wir, dass wir gelegentlich auf schön anzusehende Anime-Sequenzen treffen werden und bemerken so deutlich, dass sich die Charaktere von ihren Vorbildern teilweise stark unterscheiden. So macht Maxim auf uns den Eindruck, als ob er Squall Leonhart aus Final Fantasy VIII nacheifern möchte. Wir sind derzeit noch skeptisch, ob dem Spiel hierzulande Erfolg vergönnt sein wird. Square Enix hat in den letzten Jahren öfters auf eine deutsche Übersetzung verzichtet, was besonders jüngeren Spielern negativ auffallen wird. Wir rechnen trotzdem fest mit einer Veröffentlichung 2011.







Lufia: Curse of the Sinistrals



Publisher Entwickler Genre Termin Weblink Square Enix Neverland Action-Rollenspiel 2011 offizielle Website

- neu aufgenommener Soundtrack
- hübsche Anime-Sequenzen
- Spielbarkeit des Kampfsystems unklar
- Handlungsqualität ungewiss

Als Kenner des Originals bin ich skeptisch, ob Curse of the Sinistrals eine würdige Neuinterpretation sein wird. Die rundenbasierten Kämpfe werden mir sicherlich fehlen, doch auf den Soundtrack freue ich mich jetzt schon.



Prognose Eric Ebelt erice@n-mag.de









test compact

14 16 18 20	Donkey Kong Country Returns Wii GoldenEye 007 Wii Star Wars: The Force Unleashed II Wii Call of Duty: Black Ops Wii	8.0 8.5 6.0 7.0
22	Sonic Colours Wii	8.5
24	Need For Speed: Hot Pursuit Wii	3.0
25	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1 Wii	3.0
27	Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise Wii	7.0
29	Disney Sing it: Filmhits Wii	6.0
30	Sengoku Basara: Samurai Heroes Wii	7.0
31	Super Mario All-Stars – 25 Jahre	7.0
	Jubiläumsedition Wii	
32	Harvest Moon: Deine Tierparade Wii	7.0
33	NBA 2K11 Wii	7.5
34	FlingSmash Wii	6.0
35	WWE Smackdown vs. RAW 2011 Wii	6.0
36	Michael Jackson: The Experience Wii	3.0
38	Golden Sun: Die dunkle Dämmerung DS	8.0
41	Final Fantasy: The 4 Heroes of Light DS	5.0
43	Pokémon Ranger: Spuren des Lichts DS	7.5
45	Die Sims 3 DS	6.5
46	Harvest Moon DS: Die Sonnenschein-Inseln DS	7.0
47	Super Scribblenauts DS	8.5
48	Runaway: A Twist of Fate DS	7.0
49	Blood Stone 007 DS	8.0
50	Faxandu VirtualConsole	6.0
51	chick chick BOOM WijWare	8.0





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.





Hol dir den NMag-Newsletter!

Ausgabe Nr. 49 Dezember 2010





Donkey Kong Country Returns

Der "King of Jungle" ist zurück! Die Ironie daran: Noch am 1. April haben wir über ein klassisches Comeback des Affen gescherzt, freuen uns jetzt aber umso mehr, dass unsere Glaskugel nicht unrecht hatte.

Country Returns war niemand anderes zuständig, als die Macher der Metroid-Prime-Trilogie, die die Absicht hatten ihre Kreativität einmal frei zu entfalten. Die Retro Studios werden dabei ihrem Namen gerecht und liefern Retro-Kost vom Feinsten. In klassischer 2D-Grafik, begleitet von obligatorischen Musikstücken, bringen wir den gestohlenen Bananenvorrat wieder in den Besitz der Nintendo-Affen.

Hypnose nicht bei Affen

Im Intro wird der Albtraum eines jeden Affen Realität: Böse Kreaturen erreichen die Insel, hypnotisieren die tierischen Dschungelbewohner und nutzen deren Kräfte, um Donkey Kongs Bananenvorrat zu stehlen. Beim Versuch auch Donkey Kongs Unterbewusstsein zu beeinflussen wird schnell klar, dass sich der Affe auf Spielchen dieser Art nicht einlässt. Also erteilen wir als Donkey Kong prompt unserem Gegenüber eine Lektion, verlassen unsere Holzhütte und machen uns auf die Suche nach den wertvollen Früchten.



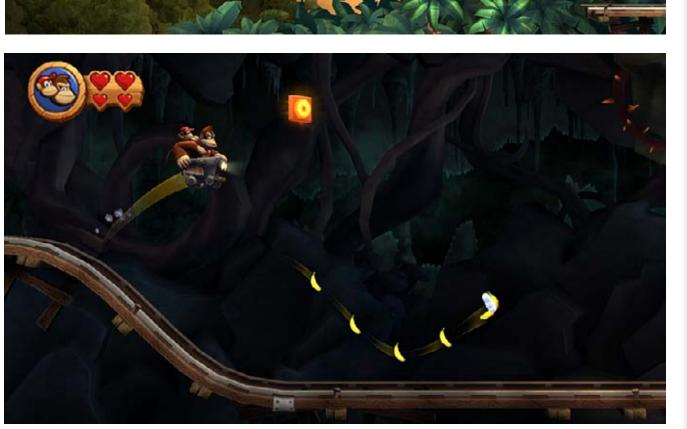
Wer die Super Nintendo-Vorgänger kennt, wird laufend Parallelen feststellen. Eine Insel dient als Weltkarte, Cranky Kong ist mit seinem Shop wieder präsent und natürlich darf auch Diddy Kong nicht fehlen, der euch zudem beim Abenteuer unterstützt. Leider fehlt in den Levels oftmals die optische

Vielfalt, viel mehr als den Dschungel, Strand oder Höhlen bekommt ihr nicht zu sehen. Ein kleines Highlight erwartet euch schon zu Beginn. Bei Sonnenuntergang ist in einem der ersten Levels nur die Silhouette der Affen zu sehen. Dieser Level muss besonders vorsichtig absolviert werden.

von 54

Affenduo im 2D-Dschungel

Diesmal ist es sogar möglich kooperativ zu spielen. Die Affen bewegen sich im Multi-







von 54

player-Modus also unabhängig voneinander, Diddy kann jedoch bei Bedarf auf Donkeys Rücken steigen und von dort aus seine Erdnusskanone nutzen. Nur in dieser Huckepack-Situation möglich ist die Dauerrolle, die sich bei einer bevorstehenden Schlange von Gegner empfiehlt. Besonders im kooperativen Modus entfaltet das Spiel sein volles Potential, allerdings sollte sich das Spieltempo der beiden Spieler nicht stark unterscheiden, da es sonst kleineren Rangeleien untereinander kommen könnte.

Haariger Schwierigkeitsgrad

Nintendo-Spiele erhalten von Spielern seit Anbeginn der Wii-Ära verstärkt den "Nicht fordernd"-Stempel, welcher hier jedoch definitiv nicht zum Einsatz kommen wird. Wir bedienten uns in Cranky Kongs Shop häufig von den Extraleben und stellten nicht selten fest, dass es ruhig noch ein paar mehr hätten sein können. Schon der erste Bossgegner, den der eine oder andere vielleicht noch von der Gamescom kennt, kann für Frust sorgen. Umso erleichterter ist der Spieler dann, wenn der Gegner in einer amüsierenden Knock-Out-Szene letztlich auf den Boden fällt. Bei den Levels hilft im Laufe des Spiels das Auswendiglernen - oder alternativ eine gute Portion Glück. Nicht jeder wird sich mit dem definitiv nicht einfachen Schwierigkeitsgrad anfreunden können. Besonders haarsträubend wird es dann, wenn es um das Sammeln der Kong-Buchstaben oder Puzzle-Teilen geht. Immerhin wird so die Spieldauer künstlich

nach oben geschraubt.

■ Wii ■ DS ■ Download

Gelungener Jahresabschluss

Donkey Kong Country Returns verbindet die Qualitäten der Vorgängerteile mit sinnvollen - wenn auch wenigen - Neuerungen und den Wii-Nachfolger ein neues 3D-Abenteuer, key Kong 64, denn Epik und Affen sind keine glänzt aber nicht gerade mit besonders hohaben am harten Schwierigkeitsgrad sicher-

zeigt, dass Nintendos Entwicklerwahl die richtige war. Dennoch wünschen wir uns für genauer gesagt einen Nachfolger zu Don-Gegensätze. Ein neues Donkey-Kong-2D-Abenteuer ist zwar nett für zwischendurch, hem Wiederspielwert. Am meisten profitieren Kenner der alten Klassiker-Teile und die lich wenig auszusetzen.

Donkey Kong Country Returns





Nintendo Entwickler Retro Studios Jump'n'Run 1 - 2Spieler USK ab 0 Jahren ca. 40 €

Weblink offizielle Website

Präsentation

- obligatorische Inselkarte
- geringe Szenarien-Vielfalt

Atmosphäre

- **•** bekannte Musikstücke
- humorvolle Aufmachung

Gameplay

- abwechslungsreiche Einlagen (z. B. Nashorn)
- teilweise unfairer Levelaufbau.

Steuerung

- ♣ klassisch wie von SNES-Teilen gewohnt...

Multiplayer

- **■** kooperativ spielbar
- kein Kamera-Herauszoomen

Zur Abwechslung mal wieder ein Donkey Kong-Spiel ohne Bongo-Trommel, made by "Retro Studios" mit viel Liebe zum Detail. Schönes Vorweihnachts-Geschenk!



Fazit Damian Figoluszka











GoldenEye 007

Die Leinwandzukunft des britischen Agenten ist immer noch ungewiss, doch Activision hat die Zeichen der Zeit erkannt und spendiert den Fans diesen Winter zwei Videospielableger.

gent 006 (Alec Trevelyan) und Agent Agent 006 (Alec Trevelyan) und Agent 007 (James Bond) sollen auf russischem Gebiet eine Chemiewaffenfabrik infiltrieren und vernichten. Bei dem Einsatz wird Trevelyan getötet, doch die Fabrik explodiert und Bond gelingt die Flucht. Außerhalb der Fabrik aufgenommene Fotos eines Kampfhubschraubers führen Bond an die exotischsten Orte dieser Welt, wie Barcelona, Dubai, zurück nach Russland und schlussendlich auch nach Afrika. Sein Auftrag lautet alles über das Waffensystem GoldenEye herauszufinden und ebenjenes notfalls zu zerstören.

Transferierte Handlung

Kennern des Films dürften bereits einige Unterschiede zur Handlung des Films von 1995 aufgefallen sein. Obwohl die Grundzüge gleichblieben, entschied man sich Drehbuchautor Bruce Feirstein für die Neuinterpretation des Videospiels zu engagieren. Die Änderungen stören im Grunde an keiner Stelle, da sie auf das Jahr 2010 ausgelegt wurden. Beispielsweise wird in einem Gespräch zwischen Bond und einer anderen wichtigen Person kurz die Finanzkrise angesprochen. Die folgende Änderung wird wohl niemandem entgangen sein.

Craig, Daniel Craig

■ Wii ■ DS ■ Download

Das virtuelle Abbild Bonds stammt nicht, wie vielleicht erwartet, von Pierce Brosnan, sondern vom aktuellen Bond-Darsteller Daniel Craig. Auch wurde Judi Dench für die Rolle der M engagiert, obwohl sie im Spiel an keiner Stelle der Story in Form einer Person auf-

taucht. Nur ihr Gesicht ist hin und wieder bei Videokonferenzen zu sehen. Authentizität erreicht das Spiel besonders durch die originalen englischen sowie deutschen Synchronsprecher dieser beiden Rollen. Das betrifft den größten Teil der Nebendarsteller allerdings nicht. 006 wird so zum Beispiel nicht von Sean Bean verkörpert, wie Fans es vielleicht gerne wünschen.



Auf unserer Reise rund um den Globus untersuchen wir Laboreinrichtungen, erleben das Nachtleben eines Clubs oder durchforsten einen Dschungel. Dabei stehen uns zahlreiche Waffen zur Verfügung, um unsere Feinde frontal oder hinterrücks auszuschalten. Ob wir uns dabei aggressiv oder passiv verhalten, ist jederzeit uns überlassen. Beide Vorgehensweisen funktionieren nach kurzer Eingewöhnung sehr gut. Im Test haben wir festgestellt, dass wir durch ei-



Der nächste Bond-Film erscheint frühestens im November 2012. Im gleichen Jahr feiert James Bond sein fünfzigjähriges Filmjubiläum.

nen Schleichangriff von hinten schneller und effektiver ans Ziel gelangen können. Die Spielabschnitte hingegen bieten nicht sehr viele Lösungsmöglichkeiten. Lüftungsschächte und Abzweigungen existieren, doch verkommen diese eher zur Nebensache. Schade!

Der Mann mit dem goldenen Colt

Ist die circa achtstündige Handlung durchgespielt, machen wir Jagd auf andere Agenten. Offline als auch online bietet der Titel abwechslungsreiche Spielmodi. Beispielsweise der Konfliktmodus, in dem nur die Abschüsse eines Feindes gezählt werden. Beim Mo-

> dus Der Mann mit dem goldenen Colt gilt es, schnell die aus dem gleichnamigen Film bekannte Waffe aufzusammeln. Jeder Treffer mit dieser Waffe endet tödlich. Natürlich kann der Träger eliminiert und der goldene Colt abgenommen werden. Unter der Charakterauswahl befinden sich bekannte Bond-Charaktere wie Oddjob, Scaramanga oder Beißer. Online motiviert außerdem das Erfahrungspunktesystem. Nur die besten Spieler dürfen in besonderen Modi gegeneinander antreten.











Wissenschaftler Q taucht wie in den letzten beiden **Bond-Filmen auch** nicht im Spiel auf.



Die DS-Version

■ Wii ■ DS ■ Download

Die DS-Fassung steht der Wii-Version in fast nichts nach. Zwar fällt die Levelstruktur kleiner aus und auch einige Spielabschnitte werden ausgelassen oder anders geschildert. Dafür freuen wir uns über genügend Abwechslung in den einzelnen Levels. James Bond kann entweder mittels Steuerkreuz und Stylus kontrolliert oder komplett über die Tastensteuerung gespielt werden. Klasse! Bond-Fans müssen nur

Abstriche bei der Sprachqualität machen. Außerdem verfügt der Titel nur über ein dürftiges Intro mit dem ganz normalen Bond Theme. Schade!



GoldenEye 007



Activision Publisher Entwickler Eurocom Genre 1 - 8Spieler Weblink offizielle Website

Ego-Shooter ab 16 Jahren ca. 50 – 65 €

Präsentation

- spannende Handlung
- optisch ansehnlich

Atmosphäre

- typische Bond-Melodien
- **■** gute Synchronisation

Gameplay

- **■** packende Action-Sequenzen
- wenige Lösungsmöglichkeiten

Steuerung

- unterstützt Gamecube-Controller,
- Classic Controller und Wii Zapper

Multiplayer

- Erfahrungspunktesystem motiviert
- offline fehlen Computergegner

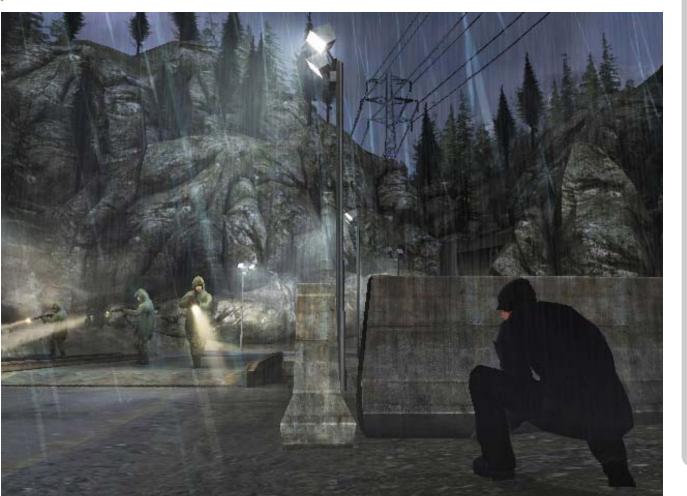
Wäre es möglich gewesen im Offline-Mehrspielermodus Computergegner einzufügen und mehrere Lösungsansätze in den Spielablauf zu integrieren, wäre der Ego-Shooter für mich nahezu perfekt.



Fazit Eric Ebelt



Die Entwickler haben sich in den letzten Monaten nochmals ins Zeug gelegt und lieferten mit der Neuinterpretation des Nintendo-64-Klassikers einen Hit ab. Optisch macht der Titel einen gelungenen Eindruck, auch wenn manche Texturen etwas karg ausfallen. Die typischen Bond-Melodien und das gut inszenierte Intro machen das Spiel zu einem Genuss für jeden Fan. Vier verschiedene Steuerungsmöglichkeiten bieten genügend Freiraum, um GoldenEye 007 für jeden Spie-





Schenkt man Darth

Vaders Worten Auf-

merksamkeit, könnte

man meinen, dass er

anstelle von Klontech-

nologie über das Spiel an sich spricht.



Auf der Gamescom 2010 durften wir The Force Unleashed II anspielen. Leider hat sich in der Zwischenzeit wenig getan. Das Ergebnis: Große Action-Einlagen, aber dürftige Handlung.

as Spiel beginnt auf dem Planeten Kamino, wo einst die Klonarmee der Republik produziert wurde. Von Darth Vader erfahren wir, dass wir fast zwei Wochen lang in Isolation überlebt hätten. Außerdem seien wir wohl nicht der aus dem ersten Teil bekannte Starkiller, sondern ein Klon. Erinnern können wir uns an wenig. Vielmehr sehnen wir uns nach der Macht. Vader ruft Droiden herbei, die in einigen Trainingseinheiten beseitigt werden möchten. Dies stellt auch kein Problem dar, bis Lord Vader Juno Eclipse herbeiführen lässt. Wir erinnern uns, dass Starkiller in die nette Dame verliebt ist. Auch wenn Vader es gerne hätte, exekutie-

ren wir sie nicht. Er erkennt unsere Schwäche und Juno entpuppt sich als Trugbild-Droide.

Prison Break

Da wir ebenso wenig das Zeitliche segnen, wie eine Knechtschaft erleben wollen, müssen wir den Planeten verlassen. Um Lord Vaders Tie-Fighter zu erreichen, müssen wir unzählige Sturmtruppen aus dem Weg räumen. Dabei erleben wir die erste Stärke des Spiels – das fulminante Wedeln mit dem Laserschwert und das geschickte Einsetzen der Macht. Bis wir die Fähigkeiten eines mächtigen Jedi-Ritters erlangt haben, vergehen

Einheiten. Für erledigte Gegner erhalten wir von ihrem Schutzschild getrennt werden. An-

Erfahrungspunkte, die wir anschließend auf unsere Machtfähigkeiten übertragen. Wir entscheiden, ob wir wie der Imperator Machtblitze auf unsere Gegner schmettern wollen oder Feinde mit der Macht schweben zu lassen und in den Ozean von Kamino zu befördern.

■ Wii ■ DS ■ Download

Selten müssen wir auch Taktik bei den wenig facettenreichen Gegnern anwenden.

Machtspiele

Unsichtbare Feinde müssen erst mittels Machtblick erkannt werden, um sie schneller und vor allem effektiver zu bekämpfen. Flammenwer-

viele aufregende Kämpfe gegen imperiale fer-Droiden möchten hingegen erst einmal

schließend stellt das Grundgerüst kein größeres Problem mehr dar. Ungeduldige Naturen dürfen natürlich ebenfalls nur mit dem Laserschwert angreifen, doch erkennen wir, dass anspruchsvolle Gegner so viel langsamer besiegt werden. Hin und wieder wer-

den wir auch von Abgründen oder anderen Hindernissen aufgehalten. Durch den Einsatz der Macht sprinten wir über einstürzende Brücken oder verschieben die zu überquerenden Plattformen in der Ferne. Anspruchsvoll sind diese Rätsel nicht, doch dafür verbessern sie das schnelle Spieltempo ungemein.







Die DS-Version

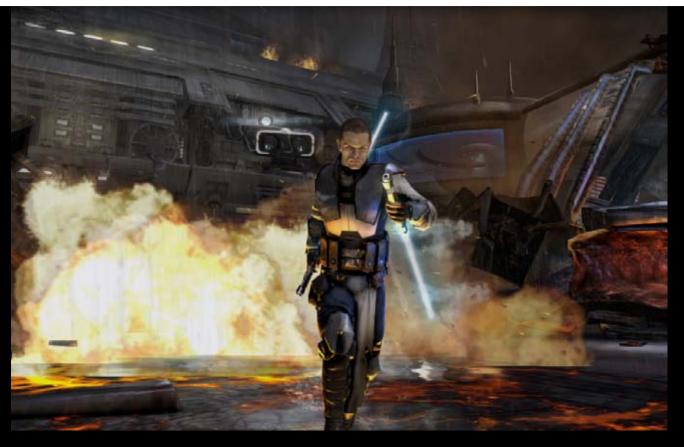
Die Handlung des Titels entspricht im Großen und Ganzen der der Konsolenableger. Anstatt in dreidimensionalen Umgebungen zu agieren, läuft das Geschehen auf zweidimensionalen Ebenen ab. Angriffe werden mittels Stylus ausgeführt, was grundsätzlich gut funktioniert. Die Interaktion mit der Umgebung entpuppt sich allerdings als schwerfällig, da nicht alle Befehle ordnungsgemäß erkannt werden. Das kann frühzeitig für qualmende Köpfe sorgen. Weniger gut hat uns auch das Erfahrungspunktesystem gefallen. Nach jedem Levelaufstieg entscheidet das Spiel für uns, welche Attribute beziehungsweise Fähigkeiten für uns erhöht werden. Dafür kann auch die DS-Fassung den originalen Star-Wars-Soundtrack aufweisen. Wie bei der Wii-Version kommt auch der Handheld-Ableger mit der gleichen, schwachen deutschsprachigen Synchronisation daher. Die Zwischensequenzen sind eines aktuellen DS-

Spiels unwürdig und erinnern eher an die Super-Nintendo-Trilogie. Sofern eine Wii vorhanden ist, raten wir eher zu dieser (gelungeneren) Fassung.



Es war einmal...

Leider kann sich die Handlung in den folgenden Stunden nicht so recht entfalten. Starkiller beziehungsweise sein Klon verspürt nicht das Verlangen, etwas über seine Vergangenheit rauszufinden. Außerdem werden die verschiedenen Planeten wie Malastare oder Dagobah fast zusammenhanglos abgeklappert. Die Aufgaben unterscheiden sich nur wenig, denn überallhin verfolgen uns unse-



Lauscht man

Rahm Kotas Wor-

ten, so könnte

man meinen, dass

den Entwicklern

die Handlung

komplett egal war.

re imperialen Feinde. Bosskämpfe sind im seguenzen sind dafür ärgerlicherweise Übrigen Mangelware, denn genau drei recht schwach ausgefallen. Aufwendige große Obermotze warten auf eine Abrei-

Spielstunden ausgelegten Handlungsverlauf mehr als dürftig. Überraschenderweise kann uns der Mehrspieler-Modus überzeugen. In einer Arena kämpfen wir als Darth Vader, Boba Fett und Konsorten wie in Super Smash Bros. gegeneinander – inklusive Items!

Klonprozess

Grafisch und technisch macht der Titel einen soliden Eindruck, doch die Zwischen- Synchronisation leben können.

und imposante Szenen sehen unserer Meibung. Das ist selbst bei dem auf rund sechs nung nach anders aus. Immerhin werden

> die Spielabschnitte mit dem nahezu perfekten Star-Wars-Soundtrack untermalt. Die deutschsprachige Synchronisation reißt uns hingegen aus der Atmosphäre, obwohl einige der Sprecher bereits in diversen Fernsehserien und Filmen Erfahrung sammeln konnten. The Force Unleashed II

eignet sich wirklich nur für die beinharten Star-Wars-Fans, welche mit gelegentlich auftretenden Button Mashing, Handlungslücken und einer unterdurchschnittlichen

Star Wars: The Force Unleashed II



Activision Entwickler Red Fly Studios Action Genre Spieler USK

1 - 4ab 12 Jahren ca. 50 €

Weblink offizielle Website

Präsentation

- **b**ekannte Filmschauplätze
- unschöne Videoseguenzen

Atmosphäre

- missratene Synchronisation
- Handlung lückenhaft

Gameplay

- brachiale Action-Einlagen
- anspruchslose Rätsel

Steuerung

- funktioniert sehr gut, artet jedoch...
- ...teilweise in Button Mashing aus

Multiplayer

- ♣ Arena-Modus spielt sich gut, ...
- ...unterhält aber nicht lange

Mich ärgert es sehr, dass die Entwickler nicht mehr Wert auf Handlung und Dialoge gelegt haben. Auch wenn Taktik Nebensache ist. kann zumindest die Action samt Soundtrack überzeugen.

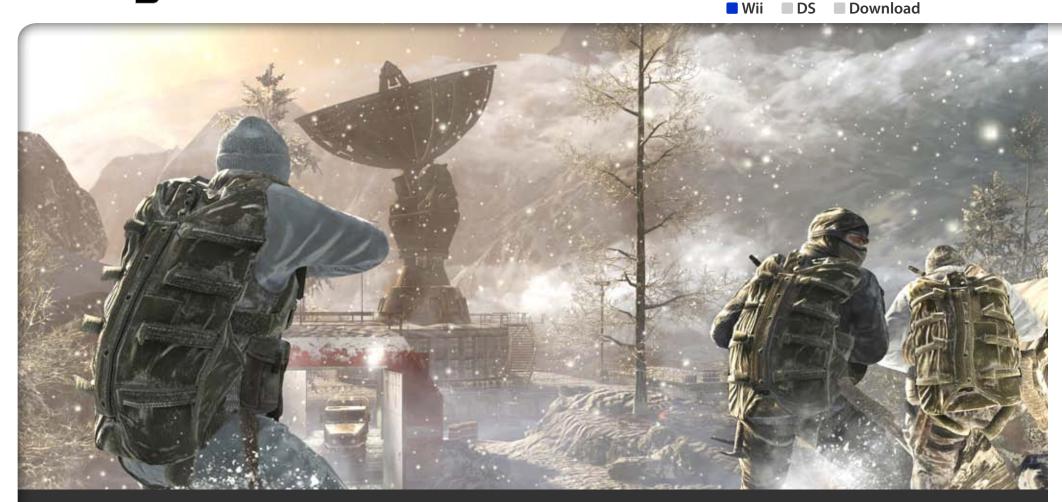


Fazit Eric Ebelt eric.e@n-mag.de









Call of Duty: Black Ops

Alle Jahre wieder kommt ein neuer Teil der Call-of-Duty-Reihe auf den Markt. Und dieses Mal dürfen auch Wii-Spieler zeitgleich mit anderen Konsoleros dem Ruf der Pflicht folgen.

go-Shooter, die im Zweiten ■ Weltkrieg spielen, sind heutzutage kaum noch gefragt und auch der Markt für Shooter in einem modernen Setting wird bald gesättigt sein. Dies glaubt wohl zumindest Activision und

verfrachtet den neuesten Teil der Call-of-Duty-Reihe in ein neues Setting – den Kalten Krieg.

Call of Duty: Black Ops verkaufte sich in den ersten 24 Stunden konsolenübergreifend 5,6

Millionen Mal.

Michael Bay's Call of Duty

Dies ist auch so ziemlich die einzige Neuerung, denn die Kernaspekte der Reihe wurden beibehalten oder konsequent weiterentwickelt – im Guten wie im Schlechten. Ihr werdet also

wieder packende Feuergefechte und dramatische Zwischensequenzen hautnah miterleben, sowie eine Vielzahl an Online-Modi

geboten bekommen. Jedoch werdet ihr auch dank des sehr linearen Spielverlaufes oft das Gefühl haben, dass ihr euch einfach nur von einer explosionsgeladenen Zwischensequenz zur nächsten ballert.

Call of Duty 2010

Treyarch ging mit diesem Titel also auf Nummer sicher und implementierte fast nur Spielelemente, die auch schon in den

Vorgängern funktioniert haben, weshalb Kenner der Vorgänger auch weniger Wow-Momente erleben werden. Zumindest die Handlung, welche euch unter anderem in ein russisches Arbeiterlager und den vietnamesischen Dschungel versetzt, versucht neue Elemente einzubringen. Dennoch fühlt sie sich nicht frisch, sondern leicht klischeebehaftet an

Lauter Bugs

Die Atmosphäre des Spiels ist meistens exzellent, wobei vor allem die stets passende Musikuntermalung verantwortlich ist. Jedoch wurde zumindest für die Wii schlampig programmiert. Nichtspielercharaktere rennen sinnlos auf der Stelle herum, Körperteile verschwinden in Gegenständen und Schüsse kommen teilweise aus dem Nichts. All diese Dinge passieren nicht oft, allerdings reißen sie einen aus dem Spielerlebnis und zerstören die Atmosphäre. Besonders negativ ist uns aufgefallen, dass das Spiel während der etwa achtstündigen Einzelspieler-Kampagne mehrmals abgestürzt ist.













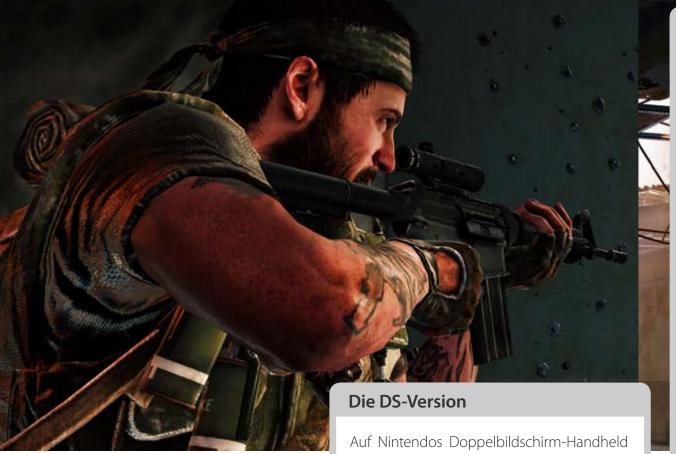
Let's get online!

Das Herzstück des Spiels ist erneut der Multiplayer-Modus. Leider gibt es wieder einmal keinen lokalen Mehrspielerpart, sondern nur einen Online-Modus, der jedoch kräftig weiterentwickelt wurde. Es gibt jede Menge Modi, 14 verschiedene Maps für bis zu zehn Spieler, Freundeslisten und neue ausbalancierte Belohnungen für Abschussserien. Es wird auch wieder ein Erfahrungspunktesystem geboten, bei dem ihr für virtuelle Abschüsse Erfahrung erhaltet mit denen ihr neue Modi freischalten dürft. Auch ein kooperativer Zombie-Modus für vier Spieler ist enthalten, indem ihr möglichst lange untote Horden abwehren müsst. Leider gibt es für diesen Modus auf der Wii

momentan nur eine spielbare Map, weitere Maps sollen wohl als herunterladbare Zusatzinhalte angeboten werden.

Choose your Weapon!

Steuerungstechnisch fährt Treyarch schwere Geschütze auf und bietet so ziemlich jede mögliche Steuerungsmöglichkeit an. Ob Wii Remote und Nunchuck, Wii-Zapper oder Classic Controller - die komplett frei konfigurierbare Steuerung sollte jeden zufrieden stellen. Black Ops sollte also alle Wii-Spieler, die nach einem gelungenen Online-Modus suchen und einen unausgegorenen Einzelspieler-Modus verschmerzen können, glücklich machen.



wird die Handlung der Konsolenableger aus einer anderen Sicht beleuchtet und fällt aufgrund der schwächeren Technik auch weniger dramatisch und bombastisch aus. Dies wird aber wieder wettgemacht, indem ihr mehr Modi geboten bekommt. So gibt es neben der normalen Einzelspieler-Kampagne auch einen Arcade-Modus, in dem ihr versucht in den Levels einen möglichst hohen Highscore zu erlangen sowie einen Herausforderungsmodus. Auch der Zombie-Modus ist wieder dabei und bietet sogar mehr Karten als das Konsolenvorbild. Außerdem besitzt

das Spiel noch Achievements, Statistiken, eine Sprachausgabe und eine tolle Steuerung. So hat ein guter Ego-Shooter auf dem DS auszusehen!



Call of Duty: Black Ops



Publisher Activision
Entwickler Treyarch
Genre Ego-Shooter
Spieler 1
USK ab 18 Jahren

Preis ca. 60 € Weblink offizielle Website

Präsentation

- ♣ packende Inszenierung
- Abstürze und Framerate-Einbrüche

Atmosphäre

- passende Sounduntermalung
- einige nervige Bugs

Gameplay

- viele verschiedene Waffen
- sehr lineare Spielabschnitte

Steuerung

- frei konfigurierbar
- **➡** Classic-Controller-Unterstützung

Multiplayer

- gelungener Online-Modus
- kein lokaler Multiplayer

Mir kommt es so vor, als ob der Call of Duty-Reihe langsam die Puste ausgeht. Der Einzelspieler wird immer einfallsloser und die wenigen Verbesserungen am Multiplayer rechtfertigen für mich keinen Neukauf.



Fazit
Alexander Schmidalexander.s@n-mag.de











2010 war ein interessantes Jahr für den blauen Igel. Neben einem neuen Teil der Hauptreihe gibt es für die Wii auch einen komplett neuen Vollpreistitel – und weniger ist hier mehr.

Sonic wurde seit Jahren überladen. Mehr Charaktere, mehr Features, mehr abgedrehte Einlagen und noch eine immer mehr komplexe Story. Was Sega daran nicht zu merken schien ist, dass es Sonic mehr schadet als nutzt solche

Features einzubauen und der Ruf des Igels litt zweifelsfrei darunter. Das Einzige, was zu helfen schien, war ein Reboot der Reihe und

Sonic wurde seit
Jahren überladen.
Mehr Charaktere,
mehr Features, mehr
abgedrehte Einlagen und noch mehr
komplexe Story.

Altes neu

Das heißt aber nicht, dass Sega wie Nintendo mit New Super

eine Rückkehr zum Ursprung

der Serie – ein unkompliziertes,

schnelles Jump 'n' Run – genau

das finden wir in Sonic Colours.

Mario Bros. komplett zurückgestiegen ist und einen Klassiker in neuer Grafik serviert. Sonic Colours hat sehr wohl eine Story, nur ist die

ähnlich der von Super Mario nebensächlich. Das neue Sonic-Spiel hat aber nicht nur 2D-Abschnitte, sondern die Kamera wechselt mitten im Level auch gerne mal in eine 3D-Passage und lockert das Gameplay auf. Denn im Gegensatz zu den vorherigen Teilen sind diese dreidimensionalen Abschnitte hier eine gelungene Abwechslung und bremsen den Igel nicht durch schlechte Steuerung oder mitten im Weg stehende Hindernisse ein. Und der Name des Spiels hat natürlich auch

eine Bedeutung – im Spiel befreit Sonic verschiedene Wisps, die unterschiedliche Spezialfähigkeiten für Sonic freischalten.

Die Kraft der Farben

So wird aus dem Igel mittels eines gelben Wisps ein Bohrer welcher sich durch den Untergrund fräßt oder durch einen blauen Wisp ein Laserstrahl der alles in seinem Weg zerstört. Da man diese Fähigkeiten auch in bereits erledigten Levels aktiviert macht es Sinn, diese erneut zu besuchen und neue Passagen zu entdecken. Notwendig für den Spielverlauf ist dies allerdings nicht, doch wenn man an einer zu schweren Passage nicht weiterkommt, ist es eine willkommene Abwechslung für zwischendurch. Denn Sonic Colours ist an manchen Stellen frustrierend schwer, und im Gegensatz zu neueren Jump 'n' Runs muss jeder Level ordnungsgemäß beendet werden, was im späteren Spielverlauf zu durch den Raum fliegenden Wii Remotes führt.









Abwechslung en Masse

nmag

Sega hat dem Spiel alle denkbaren Steuerungsmethoden spendiert – Wii Remote mit oder ohne Nunchuck, Classic Controller und selbst ein Gamecube-Controller kann genutzt werden um Segas Maskottchen durch die Welten zu jagen. Und diese sind abwechslungsreich und grafisch eindrucksvoll wie noch nie im Sonic-Universum, erinnern aber an manchen Passagen doch etwas an die Weltraumabenteuer eines italienischen Klempners – aber im positiven Sinne.

Aufwind

Alles in allem ist Sonic Colours das wohl beste Sonic-Spiel der letzten Jahre. Dennoch wird es wohl nicht so einfach sein, die Käuferschicht vergessen

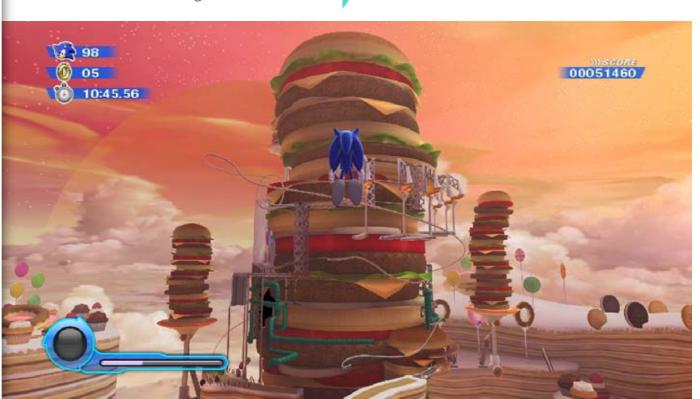
Die DS-Version

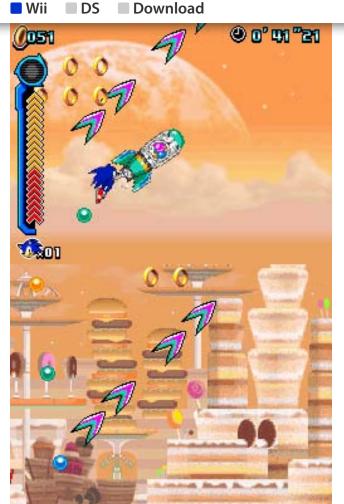
Die DS-Fassung erinnert noch mehr an die alten Sonic-Titel der Mega Drive-Zeit. Umso erfreulicher ist es, dass sie genau so gut geworden ist. Sonic verzichtet auch am DS nicht auf die Wisp-Kräfte und die tragbare Version ist sogar noch abwechslungsreicher als der große Bruder – mit verschiedensten Abschnit-

ten, welche im Spiel einzigartige Ideen nutzen. Auch hier gibt es die rigoros schweren Abschnitte, aber schlechter wird das Spiel dadurch nicht!



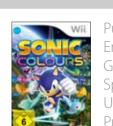
zu lassen, wie es in den letzten Jahren mit Sonic abwärts ging und Vertrauen in den Titel zu haben. Aber die ersten Verkaufszahlen scheinen Hoffnung zu machen. Weiter so, Sonic Team!





Alles in allem ist Sonic Colours das wohl beste Sonic der letzten Jahre.

Sonic Colours



SEGA Sonic Team Entwickler Jump 'n' Run Spieler 1 - 2

ab 6 Jahren ca. 50 – 65 € Weblink offizielle Website

Präsentation

- simpel
- eindrucksvolle Grafik

Atmosphäre

- gute Musikauswahl
- ♣ Sonic ohne Extras

Gameplay

- schnell!
- Wechsel zwischen 2D und 3D

Steuerung

- viele Steuerungsmöglichkeiten, ...
- ...die exakt reagieren

Multiplayer

- **■** Kooperations-Level
- wird schnell langweilig

Endlich wieder ein spielbares Sonic, welches mich bis zum Schluss fesselt – ich bin wieder alücklich!



Fazit Emanuel Liesinger







Need For Speed: Hot Pursuit

Eigentlich freut man sich über Neuzuwachs bei einem unterbesetzten Genre auf der Wii. Doch natürlich spricht man auch hier nicht von einer "ausnahmslosen Regel"...



🔵 er neueste Need-For-Speed-Teil ist für sämtliche Plattformen erhältlich. Wii-Spieler erhalten somit – jedenfalls wenn der Spieltitel als Grundlage genommen wird anders als im letzten Jahr keine Exklusiv-Version des Rennspiels. Doch inhaltlich sind die HD-Fassungen der Wii-Ausgabe meilenweit voraus.

HD-Version meets Content-Filter

Schnell wird klar, dass Need For Speed: Hot Pursuit nicht die Spitze der Entwickler-Prioritätenliste bildete. Alles beginnt bei einem lieblosen 90er-Jahre-Menü, das euch nicht viele Möglichkeiten bietet. Der Wii-Spieler verzichtet auf Online-Modi, den kompletten Social-Network-Aspekt, der quasi als Alleinstellungsmerkmal bei den HD-Versionen gilt und sogar die Suche nach einer frei befahrbaren Stadt ist vergebens. Der Karriere-Modus besteht aus vier Städten und einem Grand-Prix-Modus, wo jeweils Standard-Modi auf uns warten. Einzig erwähnenswert ist der Rushhour-Modus, bei dem wir uns nach dem K.O.-Prinzip mit 99 Kontrahenten duellieren.

Über-Nacht-Produktion

Ähnlich schlecht steht es um die technische





Aufmachung des Spiels. Electronic Arts scheint die Nitro-Engine genutzt und versucht zu haben, den Stil in Richtung Realität zu lenken. Was dabei herausgekommen ist, könnt ihr den Bildern entnehmen. Wir sprechen von einem technischen Niveau, das von der Nintendo-64-Generation nicht weit entfernt ist. Man bedenke dabei, dass es sich (wahrscheinlich) um ein Spiel der Wii-Endphase handelt! Als Weihnachtsgeschenk ist das Spiel dennoch geeignet - für Freunde und Verwandte, die in diesem Jahr nicht besonders artig waren.

Need For Speed: Hot Pursuit





Electronic Arts Entwickler Electronic Arts Rennspiel 1 - 4ab 12 Jahren

Spieler ca. 50 € Weblink offizielle Website

Präsentation

- keine frei befahrbare Stadt
- kaum Tuning-Möglichkeiten

Atmosphäre

- keine Story
- grausiges Menü

Gameplay

- Rushhour-Modus ist interessant...
- ...ansonsten nur Standard-Rennmodi

Steuerung

- nach Eingewöhnung ertragbar
- übertriebene Drifts

Multiplayer

- leidet am schlechten Hauptspiel
- keine Online-Modi

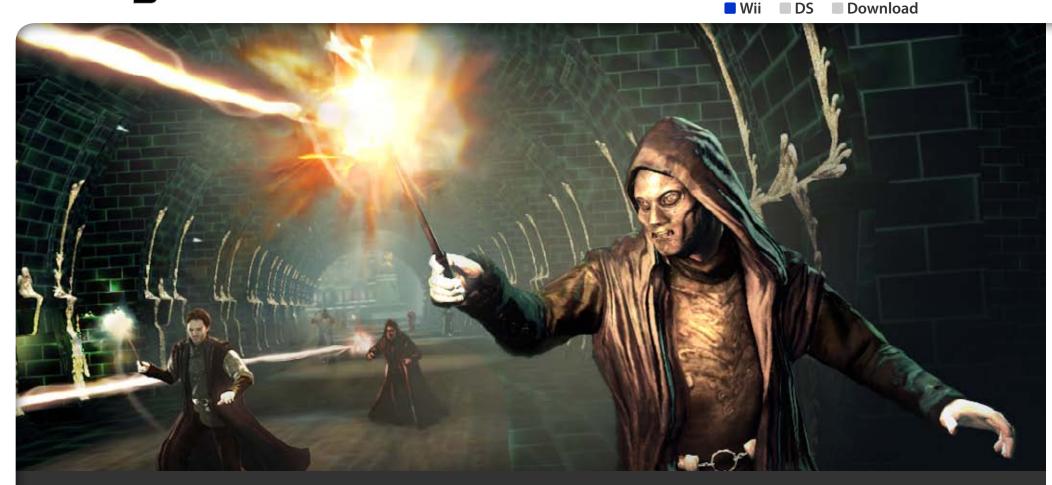
Einfach nur unverschämt, was uns EA hier präsentiert. Perfekte Gelegenheit für HD-Spieler, mit dem Finger auf Nintendo-Fans zu zeigen. Ärgerlich!











Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1

Lizenzspiele sind für Videospieler oftmals der Ursprung allen Übels. Obwohl die letzten Teile der Serie mittelprächtig ausfielen, führt uns die neue Episode in die Abgründe des Franchises.

Ter angehende Zauberer Harry Potter hat es auch nicht leicht. Nachdem er sechs lange Jahre die Schulbank drücken musste, darf er am siebten Schuljahr nicht teilnehmen. Der böse Lord Voldemort hat seine dunklen und magischen Kräfte wiedererlangt und ist im Begriff, seine einstige Macht wieder herzustellen. Dass Harry Potter ihm dabei ein Dorn im Auge ist, dürfte uns spätestens beim Auftakt des vermutlich vorletzten Videospiels der Reihe klar sein. In einer Nacht-und-Nebel-Aktion rasen wir als lich taucht auch ihr Anführer höchstpersönsind uns dicht auf den Fersen

und verlangen unseren Tod.

Stupor? Stupide!

Zu Beginn beherrschen wir nur den Zauberspruch Stupor, mit dem wir unsere Verfolger von ihren Besen befördern. Plötz-

Beifahrer auf Hagrids verzaubertem Motor- lich auf, der mit ein paar gezielten Treffern rad durch die Lüfte. Voldemorts Anhänger schnell besiegt ist. Nach der Bruchlandung

Wie die Filme erschei-

nen auch die Video-

spiele in zwei Teilen.

Electronic Arts wird

also auch ein zweites

Mal den Reibach

machen wollen.

vor dem Weasley-Haus verlieren wir unser Bewusstsein. In den folgenden Spielstunden verschlägt es uns an die unterschiedlichsten Handlungsorte des Films, wie eine leergefegte Straße, das unbelebte Zaubereiministerium, stillgelegte Fabriken, dunkle Höhlen und finstere Wälder. Rätsel gibt es dort nie zu sehen, der streng lineare Weg wird uns immer vorgegeben. Wir durchstreifen in der Regel einfach nur das jeweilige Spielgebiet und stellen uns gefährlichen Zauberern. Für den berühmtesten Zauberer der Welt stellen diese kein Problem dar, wie wir bereits nach den ersten Kämpfen feststellen müssen.

Angst Potter? Träum weiter!

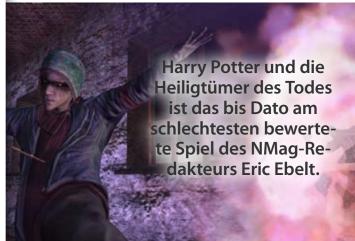
In der ersten Spielstunde gewöhnen wir uns sehr an den Stupor-Zauberspruch, mit dem unsere Feinde jedes Mal aufs Neue aus den Latschen kippen. Obwohl weitere Zaubersprüche folgen, müssen wir diese niemals anwenden. Mit Wingardium Leviosa lassen wir Gegner schweben, Protego beschützt uns vor gefährlichen Zaubersprüchen und Expelliarmus entreißt unseren Feinden die Zauberstäbe. Komischerweise geht der Spielfluss ohne Einsetzen dieser Sprüche viel schneller vonstatten. Einzige Ausnahme bildet jedoch Expecto Patronum. Auf diesen Zauberspruch sind wir zwangsweise an-











gewiesen, wenn wir Dementoren bezwingen wollen. Im Übrigen können wir einen Großteil der Kämpfe auch auslassen, indem wir durch die Levels hetzen. Allerdings können wir nur durch ständiges Kämpfen an Erfahrung gewinnen, damit unsere Fähigkeiten automatisch gesteigert werden. Zaubersprüche richten so mehr Schaden an und unsere maximale Gesundheit erhöht sich.

Die DS-Version

Die Nintendo DS-Fassung kommt mit ähnlichem Inhalt wie die Wii-Version daher, allerdings mit einer wesentlich kürzeren Spielzeit. Die portable Fassung leidet an denselben Schwächen wie der große Bruder auf der Wii, bei welchem die Entwickler zumindest versucht haben, ein gutes Spiel zu entwerfen. Die DS-Ausgabe ist kurz und knapp lieblos zusammengewürfelt. Es fehlen neben einigen Soundeffekten gar komplette Musikstücke, die recht kurzen Dialoge wurden nicht vertont und lustigerweise kann man auch hier einen Großteil der Kämpfe

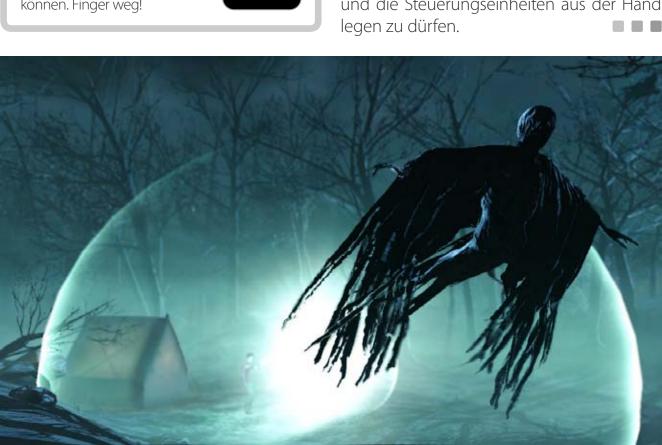
mit dem Zauberspruch Stupor gewinnen. Da hätten sich die Entwickler auch den mäßigen Mehrspielermodus schenken können. Finger weg!



Heiligtümer der toten Spiele

■ Wii ■ DS ■ Download

Das Spiel kann zwar mit dem Filmsoundtrack und überwiegend mit den originalen Sprechern des Films auftrumpfen, doch gewinnt es auf grafischer Ebene keinen Blumentopf. Texturen und viele der steifen Animationen erinnern an die Glanzzeiten des Nintendo 64. Zwar ist die Steuerung schnell verinnerlicht, doch wirkt sie hin und wieder ungenau. Sammelbare Objekte versüßen zwar den linearen Spielablauf, doch die lückenhaft erzählte Geschichte, die nicht vorhandenen Rätsel und die durchwachsene Bedienung brechen dem Titel das Genick. Schon lange waren wir nicht mehr so froh darüber, nach nur fünf Spielstunden den Abspann sehen und die Steuerungseinheiten aus der Hand legen zu dürfen.



Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1



Publisher Entwickler Genre Spieler USK Preis

1 ab 12 Jahren ca. 40 €

Electronic Arts

EA Bright Light Studio

Action-Adventure

Weblink offizielle Website

Präsentation

- angestaubte Optik und Animationen
- lückenhafte Erzählweise störend

Atmosphäre

- originaler Filmsoundtrack
- deutschsprachige Synchronsprecher

Gameplay

- wenige Gegnertypen
- unnötige Zauberspruchvielfalt

Steuerung

- schwache Kollisionsabfrage
- fünf Stunden lang Knöpfchendrücken

Multiplayer

_ _

_

Seit der Gamescom-Präsentation graut es mir vor dem Spiel und leider haben sich meine Befürchtungen bewahrheitet. Investiert euer Erspartes lieber in etwas Sinnvolleres, wie etwa einen Rückenkratzer.



Fazit
Eric Ebelt





nmag

■ Wii ■ DS ■ Download

Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise

Die verrückten Hasen haben die Gummizelle offenbar noch immer nicht erreicht und kehren nach ihrer Mondreise wieder ins Minispiel-Genre zurück.



Per Ausflug tat ihnen gut – Rabbids Go Home war ein interessantes Spielkonzept mit viel Humor, allerdings merkten wir dem Spiel an allen Ecken und Kanten an, dass den Hasen offenbar die Langzeitmotivation fehlt. Was liegt also näher, als sie wieder zurück zum Ursprung zu schaffen und sie wieder durch eine Reihe geisteskranker Minispiele zu jagen? Offenbar nichts, denn genau das machen die Entwickler – nur gehen die diesmal einen etwas anderen Weg.

Simpel ist Bwaaah!!

Die Raving-Rabbids-Serie war schon immer eine recht simple Minispielsammlung, welche zum Großteil aus Spielen bestand, welche wir nur mit Wii Remote spielen konnten und nicht selten in wenigen Sekunden vorbei waren. Anders ist hier Ra-

ving Rabbids: Die verrückte Zeitreise, welches auf komplexere und längere Spiele setzt. Während wir also früher die Wii Remote nur so schnell wie mög-

Den Spielern ist es überlassen, ob König Artus ein Schwert oder eine Klobürste aus dem Stein zieht.

lich schwingen mussten, um ein Loch in den Boden zu hämmern, müssen wir den Hasen nun auch noch vorher richtig positionieren und versuchen nicht die Blöcke zu zerhämmern, die einen Punkteabzug verursachen. Dieses Mal zerschlagen wir nicht nur einen Block, sondern graben uns einen Tunnel durch den Mittelpunkt der Erde, denn dieser ist logischerweise kürzer als der Weg rundherum.







Zeit ist Bwaaah!!

nmag

Der Titel gibt einen eindeutigen Hinweis auf das diesmalige Gebiet, das die Hasen verwüsten – die Zeit. Bewaffnet mit einer Zeitmaschine, welcher unerklärlicherweise aussieht wie eine Waschmaschine, verbreiten die weißen Monster Chaos in sämtlichen Epochen. Dies funktioniert so, dass der Sieger des Minispiels danach entscheiden darf, wie der Ausgang eines Ereignisses sein wird. Ob Mount Rushmore mit Präsidenten oder Hasen geschmückt wird oder König Artus anstatt Excalibur eine Klobürste aus dem Stein zieht. Die Minispiele betreten wir über ein Museum, welches in verschiedene Bereiche geteilt ist – und auch dieses ist mit kleinen Easter Eggs gespickt. Wenn wir beispielsweise einen Hasen in den Basketballkorb in der Ecke eines Raumes werfen, startet sofort ein Countdown und neue Körbe tauchen auf, in welche die Hasen so schnell wie möglich geworfen werden müssen.

Bonus ist Bwaaah!

Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise unterstützt für einen Teil der Spiele auch Wii Motion Plus, die meisten Minispiele können aber ohne die Hardwareerweiterung gespielt werden. Neben den eigentlichen Minispielen gibt es auch einen Karaoke-Modus, denn die Hasen können ab sofort auf Knopfdruck schreien, wenn wir die Wii Remote dabei drehen und sich sogar die Tonhöhe ändert. Und wer wollte nicht schon immer Freude schöner Götterfunken auf "hasisch" zum Besten geben? Außerdem gibt es für die ganz sportlichen einen Tanz-



Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise





Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Paris
Genre Minispiele
Spieler 1 – 4
USK ab 6 Jahren

Preis ca. 40 € Weblink offizielle

Weblink offizielle Website

Präsentation

- wahnsinnig, aber...
- …leider eintönig

Atmosphäre

- geisteskranke Hasen, ...
- ...die mit der Zeit nerven

Gameplay

- ♣ komplexere Minispiele
- verschiedene Spielmodi

Steuerung

- abwechslungsreich, aber...
- ...manchmal leider ungenau

Multiplayer

- der Partyknaller schlechthin
- Steuerung im Museum grauenhaft

Bwaaah! Seit dem ersten Teil haben die Hasen nicht mehr so viel Spaß gemacht. Wir waren uns schon auf der Gamescom geschlossen einig – dieses Spiel ist wieder toll!



Fazit Emanuel Liesinger emanuel.l@n-mag.de











Disney Sing it: Filmhits

Wer wollte nicht schon immer einmal zusammen mit dem kleinen Löwen Simba "Hakuna Matata" oder der Meerjungfrau Arielle "Unter dem Meer" singen?

☐ in Traum wird wahr! Zumindest für alle □ Disneyfans, die mit den bekannten Filmklassikern aufgewachsen sind. Allein die Aufmachung dürfte jedem Disney-Fan zusagen: Ob die Menüsteuerung im Stile von "Küss den Frosch" oder aber "König der Löwen" anzusehen ist, lässt sich ganz einfach einstellen, nachdem diese als Boni "freigesungen" wurden. Die verschiedenen Spielmodi bieten zudem ausreichend Unterhaltung – entweder lassen wir das Mikrofon reihum wandern oder singen gemeinsam im Duett. Im Solo-Modus lässt sich nach gesungenem Song die eigene Stimme zum Spaß zusätzlich verzerren – leider jedoch ohne Speichermöglichkeit. Wer eine Einführung braucht, kann sich in der Akademie bei Anika Noni Rose (der englischen Stimme von Prinzessin Tiara) Gesangsunterricht nehmen.

Ganz nah dran!

Leider beschränkt sich die Auswahl auf gerade mal zwanzig Titel, welche zudem willkürlich zusammengewürfelt scheinen: Neben eingängig bekannten Liedern, wie "Kann es wirklich Liebe sein – König der Löwen", warten auch weniger populäre Stücke, wie zum Beispiel "Bibbidi Babbidi Bu – Cinderella", welches sich auch noch als Zungenbre-



cher entpuppt. Außerdem wurden bei zwei Songs ("You Can Fly! You Can Fly! You Can Fly! - Peter Pan" und "Supercalifragilisticexpialidocious - Mary Poppins") anstelle der vorhandenen deutschen Versionen einfach die englischen Fassungen übernommen, was wir nicht ganz nachvollziehen können. Als größter Wermutstropfen empfinden wir aber die zusammen geschnittenen Ausschnitte aus den Filmen, welche uns die originalen Musikvideos missen lassen.

Disney Sing it: Filmhits





Entwickler Spieler

Disney Interactive Studios Disney Interactive Studios Musikspiel 1 - 8

USK ab 0 Jahren ca. 35 €

Weblink offizielle Website

Präsentation

- charmante Optik à la Disney
- nur Ausschnitte aus den Originalvideos

Atmosphäre

- verschiedene Disney-Themen freispielbar
- Menüs nett animiert

Gameplay

- von leicht bis schwer
- nur 20 Songs

Steuerung

- **■** automatische Mirkofonsynchronisierung, ...
- ... nach einigen Fehlversuchen

Multiplayer

- bis zu sechs Spieler
- fünf verschiedene Spielmodi

Schade, denn mit einer größeren Songauswahl und den Original-Musikvideos hätte das Spiel eine weitaus bessere Wertung verdient!



Fazit Jasmin Belima iasmin.b@n-mag.de





Ausgabe Nr. 49 Dezember 2010

■ Wii ■ DS ■ Download







Sengoku Basara: Samurai Heroes

Die Sengoku Basara-Reihe erfreut sich in Japan großer Beliebtheit. Nun kommt auch erstmals die westliche Welt in den unverfälschten Genuss der im feudalen Japan spielenden Schnetzelorgie.

ie Sengoku-Zeit ist ein bedeutender Teil der japanischen Geschichte, in dem Feldherren heftige Machtkämpfe und Kriege führten um möglichst viel Macht über das zersplitterte Reich Japan zu erlangen. Laut Capcom war es auch die Zeit abgefahrener Frisuren, vor Pathos triefender Dialoge, Maschinenpistolen, Kettensägen und einem Kampfroboter.

Wiederspielwert en masse

Historische Korrektheit sollte man lieber nicht erwarten. Der historische Hintergrund wird von Capcom vielmehr dazu genutzt um ihre eigenen, übertrieben, sowie dramatisch inauch albernen Geschichten zu erzählen. Jeder der sechzehn (sich sehr unterschiedlich spielenden) Charaktere besitzt eine eigene Kampagne und dank verschiedener möglicher Pfade auch meist multiple Enden. Für einen hohen Wiederspielwert ist also schon mal gesorgt, doch natürlich nutzt einem das nur wenn auch das Gameplay stimmt.

Press A to win

Dieses besteht ganz im Stile von Spielen wie Dynasty Warriors aus riesigen Massenschlachten gegen dämliche Klon-Gegner. Das Kampfsystem ist sehr simpel gehalten und sorgt für

szenierten, aber stets charmanten und teils







ein hohes Spieltempo und beeindruckende Combos, jedoch sorgt es auch dafür, dass die Action schnell monoton werden kann. Auch Besonderheiten in den Missionen wie ein Pferderennen oder ein fallengespicktes Feld können nicht verbergen, dass der Kern des Spiels aus Button Mashing besteht. Nichtsdestotrotz macht Sengoku Basara: Samurai Heroes, dank seines absurden japanischen Humors und der vielen unterschiedlichen Charaktere jede Menge Spaß.

Sengoku Basara: Samurai Heroes



Entwickler Spieler

1 - 2ab 12 Jahren ca. 35 €

Capcom

Capcom Hack and Slay

Weblink offizielle Website

Präsentation

- hoher Wiederspielwert
- **•** gelungene Cutscenes

Atmosphäre

- **■** abwechslungsreicher Soundtrack
- passende Synchronsprecher

Gameplay

- dämliche Gegner
- eintönige Kämpfe

Steuerung

- keine unnötigen Wiimote-Gesten
- unpräzise Steuerung zu Pferd

Multiplayer

- Koop-Modus für zwei Spieler
- stets ruckelfreie Grafik

Sengoku Basara wird noch lange in meinem Wii-Laufwerk rotieren. Besonders im Zweispieler-Modus ist das Spiel wahnsinnig unterhaltsam. Nur selten habe ich bei einem Videospiel so viel gelacht.



Fazit Alexander Schmie













Super Mario All-Stars – 25 Jahre: Jubiläumsedition

Vor 25 Jahren erschien im Land der aufgehenden Sonne Super Mario Bros. und definierte damit die Jump'n'Run-Ära neu. Der Siegeszug des Klempners ist bis heute unumstritten.

N I intendo feiert aus diesem Grund das fünfundzwanzigjährige Jubiläum und des siebzehn Jahre alten Klassikers Super Mario All-Stars. Dieser beinhaltet die vier hochkarätigen Videospiele Super Mario Bros. (inklusive The Lost Levels), den Yume Kōjō: Doki Doki Panic-Verschnitt Super Mario Bros. 2 und das von der Fachpresse hochgelobte Super Mario Bros. 3. Es fällt direkt auf, dass die Entwickler keinen Finger gerührt haben, den Titel optisch aufzupolieren oder mit neuen Inhalten zu versehen.

Neues, altes Spiel

Die Quadrilogie spielt sich dennoch so gut und abwechslungsreich wie bereits 1993. Wir sammeln hundert Münzen für ein 1-Up, pfeffern Gegner mit Feuerbällen vom Bildschirm und machen in einem Froschanzug das kühle Nass unsicher. Ein Wiedersehen mit Gumbas und Koopas ist ebenso vorhanden wie die Auseinandersetzung mit Bowser und seinen sieben Kindern. Abwechslungsreichtum wird in Super Mario All-Stars groß geschrieben. In der Jubiläumsedition befindet sich ebenfalls ein Begleitheft mit einer Soundtrack-CD.





Bonus ungleich Malus?

Das Heft ist zwar nicht sehr dick, bietet aber interessante Hintergrundinformationen und zeigt uns bisher unveröffentlichte Skizzen aus der Feder von Shigeru Miyamoto. Die Musikbegleitung bietet ebenfalls nicht sehr viele Inhalte. Mehr als zehn bekannte Stücke aus früheren Mario-Spielen und zehn Soundsamples aus Super Mario Bros. bietet die diese nicht. Jüngere Spieler, ultimative Fans des Klempners und Sammler greifen zu. Alle anderen hoffen weiter auf eine Virtual-Console-Veröffentlichung oder legen sich

Super Mario All-Stars 25 Jahre: Jubiläumsedition





Publisher Entwickler Genre Spieler USK Preis

Nintendo Nintendo EAD Jump'n'Run 1 - 2ab 0 Jahren ca. 30 €

Weblink offizielle Website

Präsentation

- arafisch nicht mehr zeitgemäß
- dünn ausgefallenes Bonusmaterial

Atmosphäre

- vier geniale Spiele auf einer Disc
- ♣ hitverdächtiger Soundtrack

Gameplay

- ♣ Abwechslung in Hülle und Fülle
- stellenweise richtig fordernd

Steuerung

- unterstützt Classic Controller...
- ...und Gamecube-Controller

Multiplayer

- Battle-Modus für zwei Spieler
- sonst leider nur abwechselnd spielbar

Leider kann ich dem Klempner zum Jubiläum nur teilweise gratulieren. Die Spiele sind unverändert super, doch bietet die Wii-Disc Platz für weitere Kracher. Das Bonusmaterial ist ebenfalls dünn ausgefallen.



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









Harvest Moon: Deine Tierparade

Ist der Zirkus im

Dorf, dürfen wir

auch Löwen und

Nilpferde bewun-

dern. Später dür-

fen wir auch auf Kühen reiten.

Freunde der Bauernhofsimulation warten meistens mehrere Jahre darauf, dass der jeweils aktuelle Teil ihrer geliebten Serie auch hierzulande erscheint. Dieses Jahr wird eine Tierparade veranstaltet.

Am grundlegenden Spielprinzip wurde nichts verändert. Wie in den Vorgängern müssen wir auch in Deine Tierparade eine

heruntergekommene Farm bewirtschaften. Dazu gehört das Bestellen des Feldes, das Füttern der Tiere und auch das Verkaufen der Erträge. Dies ist allerdings nur das Grundgerüst, denn außerdem müssen wir uns mit den Dorfbe-

wohnern des verschlafenen Dorfes Harmonika gut stellen. Neue Freunde kann man immer gut gebrauchen, wie wir feststellen.

Geschenke und Erbe

Nicht selten werden wir mit Geschenken überhäuft, die uns bei unserer Farmarbeit un-

terstützen. Die Freundschaften möchten aber auch von unserer Seite aus gepflegt werden. Sollten wir uns in eines der vielen Mädchen (in der Haut der weiblichen Spielfigur sind es die Herzen der Jungs, die erobert werden möchten) verlieben, dürfen wir sie mit Geschenken überschütten. Nur so ist eine Heirat mit anschließendem Nach-

wuchs möglich. Bis Harmonika wieder zu neuem Leben erblüht und die Erntegöttin zufriedengestellt wird, vergehen viele Spielstunden.





Keine frische Landluft

Das Landleben wird dabei vortrefflich mit idyllischen Musikstücken untermalt. Deine Tierparade trumpft mit einer schönen Spielwelt auf, dessen Atmosphäre durch veraltete Technik samt nervigen Ladezeiten und störenden Ruckeleinlagen gestört wird. Wer noch kein Harvest Moon besitzt und nicht die Möglichkeit hat, frühere Episoden wie Friends of Mineral Town nachzuholen, wird mit Deine Tierparade gut bedient. Die wenigen Neuerungen wie das Zähmen von streunenden Katzen, Hunden oder Waschbären rechtfertigt einen Kauf nicht.

Harvest Moon: Deine Tierparade



Publisher Entwickler Genre Spieler USK

Simulation 1-2 ab 0 Jahren ca. 40 €

Rising Star Games

Marvelous Interactive

Weblink offizielle Website

Präsentation

- störende Ruckeleinlagen
- auf Dauer nervige Ladezeiten

Atmosphäre

- weitläufige und schöne Spielwelt
- idyllischer Soundtrack

Gameplay

- funktionierendes Wirtschaftsystem
- Abwechslung durch Feste und Jahreszeiten

Steuerung

- funktioniert im Grunde recht gut, ...
- ...hakt jedoch teils an Ungenauigkeit

Multiplayer

- 🛨 verbessert Beziehungen zu den Dörflern
- bietet sonst keinerlei Vor- oder Nachteile

Mir hat Deine Tierparade überraschenderweise gut gefallen. Gerne würde ich weitere Stunden in der Spielwelt verbringen, doch die unterdurchschnittliche Performance schadet dem Spiel auf Dauer sehr.



Fazit Eric Ebelt erice@n-mag.de





DS Download















NBA 2K11

Während sich Electronic Arts ins Arcade-Gefilde verabschiedet, hat sich 2K Games auf die Fahne geschrieben, die erste ernsthafte Wii-Basketballsimulation zu veröffentlichen.

N ■ BA 2K11 beginnt mit einem Sprung Ins kalte Wasser und in Michael Jordans Karriere. Dieser ziert nicht nur das Cover, sondern ist auch Protagonist des Story-Modus. Dort dürfen wir die zehn wichtigsten Stationen aus Jordans Karriere nachspielen und währenddessen Herausforderungen erfüllen. In eine dieser Stationen, die NBA-Finals 1991 zwischen den L.A. Lakers und den Chicago Bulls, werdet ihr ohne Vorwarnung geschubst. Doch Land werdet ihr dort kaum sehen

(Zu) viele Möglichkeiten

Einem problemlosen Einstieg steht leider die Steuerung entgegen. Wie es sich für eine Simulation gehört, gibt es unendlich viele Möglichkeiten an Moves, die leider

die endliche Anzahl an Knöpfen auf der Wii Remote überfordern. Spielen wir mit dem Classic Controller funktioniert die Steuerung schon um einiges besser, braucht aber dennoch eine gewisse Eingewöhnungszeit. Sobald wir die Steuerung gemeistert haben, können wir aus einer Fülle von Modi wählen. Offline besticht uns der Titel mit einzelnen Partien, einem Karriere-Modus und sogar Dunk-Wettbewerben. Online treten wir in Ligen gegen Freunde oder andere Teams an, was uns längerfristig motiviert.

Mittendrin statt nur dabei

Von der Präsentation des Titels könnte sich so manches Fußballspiel eine Scheibe abschneiden. Wir fühlen uns, als ob wir in-

mitten einer Live-Fernsehübertragung mit professionellen Kommentatoren, Statistiken und Live-Highlights sind. Grafisch holt leider auch Visual Concepts nicht das aus der Wii heraus, was sie zu bieten hätte. Einige Texturenwirken so sehr farblos. Beim Soundtrack haben sich die Entwickler angestrengt und warten mit großen Namen wie etwa Snoop Dog auf.

NBA 2K11





2K Sports Entwickler Visual Concepts-Sportspiel 1 - 4Spieler USK ab 0 Jahren ca. 30 €

offizielle Website

Präsentation

- flüssige Animationen
- detailarme Grafik

Atmosphäre

echtes Sportübertragungs-Feeling

Weblink

4 gute Kommentatoren

Gameplay

- aroßer Umfana
- lange Eingewöhnungsphase

Steuerung

- sehr durchdachte Steuerung
- Wii-Remote-Steuerung mit Macken

Multiplayer

- viele Modi
- lagfreie Onlinespiele

NBA 2K11 ist wohl eine der ernsthaftesten Sportsimulation, die ihr auf der Wii finden könnt. Sobald man die Steuerung verinnerlicht hat, kommt aber auch der Spaß nicht zu knapp.



Fazit Björn Rohwer



Im ersten Jahr mit Wii Motion Plus konnten nur wenige Titel, wie

Red Steel 2, die Spieler wirklich überzeugen. Reißt FlingSmash nun

BreakOut mit Story?

In FlingSmash erwartet uns eine Mischung

aus Tennis und BreakOut inklusive einer klei-

nen Priese Pinball. Da verwundert es einen

schon, wenn man zu Beginn vor einer fünf

Minuten langen Storysequenz sitzt. Ist dieses

Filmchen überstanden, landen wir sofort im

Tutorial, dass schon die Vorfreude weckt. Die

neuartige Spielidee finden wir zwar nicht re-

volutionär, doch funktioniert sie mit einer an-

genehmen Steuerung und punktet mit einer

FlingSmash

↑ uch wenn Nintendo auf der E3 2009

Anicht die beste Pressekonferenz zu bie-

ten hatte, wurden damals doch einige inter-

essante Titel angekündigt. Besonders Metro-

id: Other M, Super Mario Galaxy 2 und Super

Mario Bros. Wii interessierten viele Fans und so rückten Ankündigungen von neuen IPs in

den Hintergrund. Mit FlingSmash hat einer

dieser überschatteten Titel den Weg in den

Handel geschafft und darf sich nun gegen

die großen Konkurrenten behaupten.

das Ruder herum?

Ausgabe Nr. 49 Dezember 2010



view











ansprechenden Präsentation. Leider ziehen wir daraus drei Stunden später ein ernüchterndes Fazit.

Kurz aber knackig!?

FlingSmash ist binnen kürzester Zeit komplett durchgespielt und bietet nur wenig Abwechslung. Auch die Steuerung macht uns in den letzten Levels zu schaffen. So konnten wir mit schnellen, wahllosen Bewegungen bessere Highscores erzielen, als beim gezielten Arbeiten mit Wii Motion Plus. Im Multiplayer fallen uns diese Mängel zum Glück fast gar nicht auf, sodass wir nach drei Stunden im Singleplayer-Modus unverhofft doch noch aut unterhalten wurden. Vielleicht wäre der Titel eher als



WiiWare-Titel geeignet gewesen.

FlingSmash





Nintendo Entwickler Artoon Action Genre 1 - 2Spieler USK ab 0 Jahren

50 Euro (+ Wii-Remote Plus) Weblink offizielle Website

Präsentation

- solide Grafik
- eintönige Musikuntermalung

Atmosphäre

- sehr charmantes Design
- Story wirkt aufgezwungen

Gameplay

- viel zu kurze Spielzeit
- bietet wenig Anspruch

Steuerung

- erkennt genaue Bewegungen, ...
- ...endet jedoch in wahllosem Geschüttel

Multiplayer

- Story macht zu zweit mehr Spaß
- **•** gelungene Minispiele

Sitzt man zu zweit vor der Konsole, macht der Titel für zwei bis drei Stunden wirklich einen großen Spaß. Alleine fallen mir dann leider doch die vielen Unzulänglichkeiten auf.



Fazit Björn Rohwer







WWE Smackdown vs. RAW 2011

Nicht nur EA bringt Jahr für Jahr neue, aber kaum veränderte Sporttitel in den Laden, sondern auch THQ beherrscht dieses Handwerk bravourös.

ie Wii wird als vollwertige Konsole nicht ernst genommen. Auf nichts anderes lassen uns die halbherzigen Umsetzungen zahlreicher Multikonsolentitel schließen. Wenn sich die Technik irgendwo zwischen PlayStation und PlayStation 2 einordnet und eher Rückschritt anstatt Fortschritt von Jahr zu Jahr zu sehen ist, können wir nur mit dem Kopf schütteln. Auch ohne Vergleiche mit anderen Konsolen oder Vorgängern liefert uns der Titel genügend Gründe, warum er nicht gekauft werden möchte.

Gelungener Umfang

Der erste Blick ins Menü lässt uns zunächst staunen. So viele Modi sind nicht nur für ein Wii-Spiel sehr beachtlich und stellen die Auswahl in Spielen anderer Sportarten weit in den Schatten. Besonders die über allen Kämpfen stehende WWE-Welt-Simulation trägt zur Atmosphäre des Spiels bei. So wird ieder bestrittene Kampf in einen Saisonplan eingebaut, neue Rivalitäten bilden sich und Gürtel werden weitergegeben. Hat man sich dann für einen Modus entschieden und





auch den passenden Wrestler ausgesucht, starten mit dem Kampf auch die Probleme.

Enttäuschende Inhalte

Grafisch ist der Titel eine Frechheit. Während einzelne Wrestler noch passabel aussehen, zeigt ein Schwenk in die Menge Grafiken, die auch einem frühen Nintendo 64-Spiel entsprungen sein könnten. Ebenso verhalten sich auch die Animationen, die häufig abgehackt und durch Clipping-Fehler unsinnig wirken. Zudem ist die Steuerung nur schwer zähmbar, der Storymodus verbreitet nur Langeweile und auch der für ein Sportspiel fast schon essentielle Online-Modus fehlt, sodass wir an dieser Stelle nur beinharten Wrestling-Fans eine Kaufempfehlung aussprechen können.

WWE Smackdown vs. RAW 2011



THQ Yuke's Entwickler Sportspiel 1 - 4Spieler

ab 16 Jahren ca. 40 €

Weblink offizielle Website

Präsentation

- miese Grafik
- ständige Clipping-Fehler

Atmosphäre

- **₩** WWE-Welt-Simulation
- schnell nervende Kommentatoren

Gameplay

- unglaublich viele Modi
- langweiliger Story-Modus

Steuerung

- keine Fuchtelsteuerung
- trotzdem schwer zu bewältigen

Multiplayer

- offline gelungen
- online nicht vorhanden

Manchmal stimmt die Prämisse wirklich, dass weniger doch mehr ist. Yuke's hätte wirklich an den Modi sparen und dafür eine ordentliche Engine entwickeln sollen!



Fazit Björn Rohwer









Schon kurz nach dem Tod gab es Gerüchte um ein Spiel mit dem King of Pop – auf der E3 2010 kündigte Ubisoft es auch offiziell an – doch wird es Michael Jackson gerecht?

Vor einiger Zeit gab es nur wenige Tänzer die es mit ihm aufnehmen konnten und keinen, der so viele Hits wie er produzierte. Michael Jackson, der King of Pop – 2009 verstorben und bereits ein Jahr später in die Lizenz-Versoftung gezwungen. Aufgebaut auf dem Konzept von Ubisofts erfolgreichem Just Dance hätte Michael dieses Spiel wahrscheinlich irgendwo auf der Neverland-Ranch vergraben und zubetoniert, aber offenbar war das Geld wichtiger als sein Nachlass – doch warum?

Zappelkandidat

Das Spiel baut wie es sich gehört auf der Originalmusik und den dazugehörigen Tänzen auf. Allerdings hat es zu Just Dance einen erheblichen Nachteil. Letzteres kam mit Tänzen daher, die stark auf den Armen aufgebaut waren. Überprüft wurden die Bewegungen lediglich mit der Wii Remote in der rechten Hand. Das Lizenzspiel muss sich jetzt natürlich an den originalen Tänzen orientieren und Das Lizenzspiel muss sich jetzt natürlich an











Die DS-Version

nmag

Man nehme Elite Beat Agents, füge einen Michael Jackson mit Wasserkopf ein und entferne sämtliche spaßige Animationen und reduziere die Anzahl der Lieder auf 12 – Viola, Michael Jackson goes DS. Traurigerweise macht ein Spiel, bei welchem man bei

gleichbleibenden Hintergründen auf auftauchende Kreise klickt, welche sogar meistens im Takt der Musik sind, mehr Spaß als der Wii-Titel.



schon beim Moonwalk zeigt sich, dass das Aufnehmen der Handbewegungen hier nicht sehr sinnvoll ist. Dem nicht genug, sind die Handbewegungen in manchen Tänzen so gut wie gar nicht vorhanden, und ein Einfaches schwingen der Wii Remote im Takt führt zu Top-Ergebnissen.

Bad

Das ganze Spiel baut also auf der Courage der Spieler auf ehrlich zu sein, gibt ihm aber kein Feedback ob er nun gut oder schlecht tanzt.

Einfaches schwingen der Wii Remote im Takt führt zu Top-Ergebnissen.

Für jene, die das Spiel nutzen wollen um zu tanzen wie der King of Pop verspricht Ubisoft Erklärungsvideos von Tanzlehrern, bei dem die einzelnen Tanzschritte näher gebracht werden. Allerdings gehen diese Erklärungen oft viel zu wenig ins Detail und bieten nicht mehr als die ori-





ginalen Musikvideos. Angesehen können wir diese auch erst, sobald wir beim Song getanzt haben, für den man die Erklärung gebraucht hätte.







Michael Jackson: The Experience



Publisher Ubisoft Entwickler Ubisoft Montpellier

Genre Tanz Spieler 1 – 4

SK ab 0 Jahren reis ca. 50 €

Weblink offizielle Website

Präsentation

- Michael Jackson
- grauenhaftes Design

Atmosphäre

- Originaltänze
- zu viele Balladen

Gameplay

- kein sinnvolles Feedback
- schlechte Erklärung komplexer Schritte

Steuerung

- funktioniert im Menü...
- ...aber im Spiel nicht

Multiplayer

- **■** bis zu vier Spieler, ...
- ...was das Spiel nicht besser macht

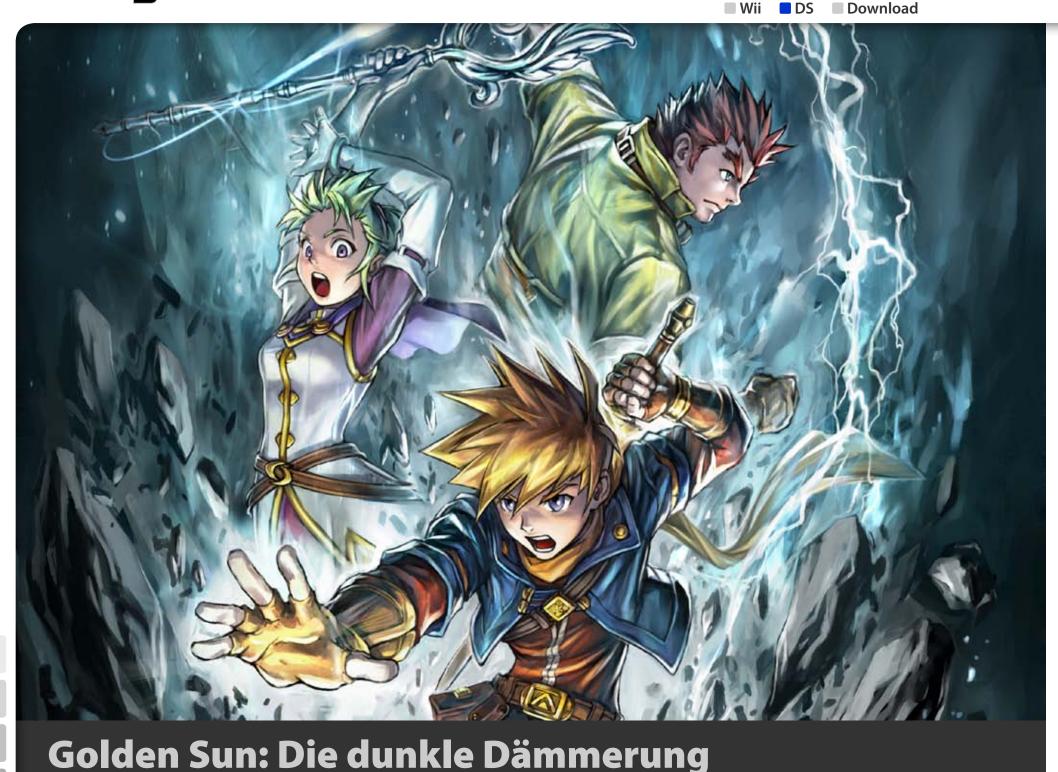
Wieso wird sowas nicht eingestampft? Eine DVD mit allen Videos ist günstiger, und da kann ich auf Slow-Mo schalten und verstehen was vor sich geht...



Fazit Emanuel Liesinger emanuel.l@n-mag.de







Dreißig Jahre nach den Geschehnissen der GameBoy-Advance-Ableger legen sich Schatten über das Fantasy-

Reich Weyard. Erneut brechen wir auf, um das Dunkle zu vertreiben.

2002 eroberte Golden Sun die Spielepresse und Nintendo-Fangemeinschaft im Sturm: Das erste Rollenspiel für den GameBoy Advance brillierte mit schmucker 2,5D-Grafik und einem ausgefeilten Magiesystem bestehend aus Dschinns und Psynergy, doch dazu später mehr. Ganze acht Jahre später kommen Anhänger der Reihe

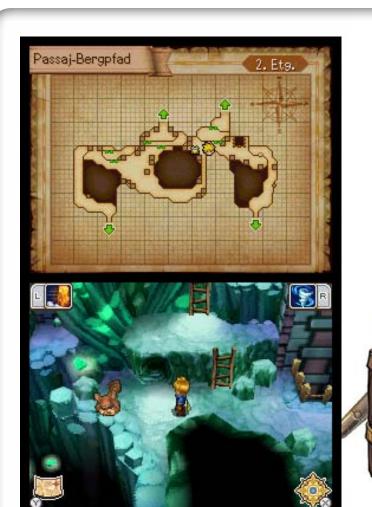
endlich in den Genuss, "Die Dunkle Dämmerung" zu bekämpfen – mit gewohntem Spielprinzip in einer altbekannten Welt, in der sich jedoch neue Kontinente und Orte gebildet haben.

Die Umgebungen sind liebevoll gezeichnet und lassen uns auch dank der alt bekannten Klänge sehr schnell ins Golden-Sun-Universum eintauchen

Generationswechsel

Die zentrale Macht in Weyard ist die Psynergy, bestehend aus den Elementen Feuer, Erde, Wasser und Wind. Diese magische Kunst hält die Welt im Gleichgewicht. Doch mit dem plötzlichen Auftreten von schwarzen Löchern, die den Psynergy-Hütern und dem Land die Energie entziehen, brechen Schatten über das Land hinein. Mittlerweile sind die Kinder der Helden aus den ersten beiden Teilen flügge geworden und echte Abenteurer in spe. Doch dass die Riege um Matthew, dem Sohn des Helden Isaac aus dem ersten Golden Sun so schnell auf die Reise geschickt wird, um die Rätsel im bedrohten Weyard zu lösen, hätten sie sich wohl auch nicht träumen lassen. Was zu-





nächst in Form loser Aufgaben als Suche nach einem verunglückten Freund beginnt, setzt sich bald zu einem roten Storyfaden zusammen, der unsere Helden durch das Spiel führt.

Magische Momente

Wir schlüpfen also in die Rolle von Matthew und machen uns in unserem Heimatdorf auf den Weg in Richtung Bergland. Schon bald treffen wir auf den ersten Dschinn, einen Geist des Elements Erde, mit dem wir Matthew verbünden um neue Psynergy-Fähigkeiten zu erlangen und unselernt unser Alter Ego beispielsweise die Fähigkeiten "Verschieber", mit der sich Felsblöcke bewegen lassen oder "Wachs-

tum", was aus zarten Pflänzchen mächtige Die Enzyklopädie Ranken machen lässt. erklärt alle Perso-So erreichen die Abennen, Orte und teurer vormals uner-Geschehnisse im reichbare Plätze. Doch Golden Sun- Uninicht nur während versum Eine Idee, der Reise durch die die Schule machen sollte. eisigen, waldigen und feu-

> rigen Landstriche machen sich die dank der Dschinns erlernten Fähigkeiten bezahlt: Auch in den rundenbasierten Zufallskämpfen könnt ihr dank ihnen mächtige Zaubersprüche der Elemente Wasser, Feuer, Wind und Erde entfesseln. Das hilft insbesondere in Bosskämpfen, bei denen der bloße Einsatz unserer Klingen nicht mehr genügt. Das ausgefeilte Magie-System beschert dem Titel abwechslungsreiche Rätsel, die weit über das übliche Verschieben von Blöcken hinaus gehen.

Ars Technica

Natürlich gehört zu einem guten Spiel auch eine gute technische Umsetzung, die den Entwicklern von Camelot, die zum Beispiel auch Mario Golf entwickelt haben, wieder einmal gelungen ist. Die Umgebungen sind liebevoll gezeichnet und lassen uns auch dank der alt bekannten Klänge sehr

re Kampftüchtigkeit zu verbessern. So schnell ins Golden-Sun-Universum eintauchen. Eine Augenfreude sind die Animationen beim Einsatz der Dschinns im Kampf, wohin gegen bei Nahansichten der Umgebungen die Detailtiefe zu wünschen übrig

> lässt. Da kann es durchaus vorkommen, dass die eine oder andere Textur schnell pixelig wird. Uneingeschränkt zu loben ist die Steuerung, die sowohl analog mit Hilfe des Stylus, als auch ganz klassisch digital mit den Tasten leicht von der Hand geht.











Damian sagt:

Irgendwie fiel es mir schwer zu glauben, dass DS-Spielern ein neuer Golden-Sun-Teil spendiert wird. Jetzt macht es sich die Cartridge in meinem DS-Slot gemütlich und ich bin überrascht, wie wenig sich geändert hat. Ein kleiner Generationensprung in der Story und aufpolierte Grafik – ansonsten ist Golden Sun eben Golden Sun. Doch das ist auch gut so, schließlich möchte ich die teils fordernden Rätsel und die kleinen Dschinn, ebenso wie das – vielleicht schon ein wenig in die Jah-

re gekommene – Kampfsystem nicht missen. Ein neues Pflichtrollenspiel für den DS, das jedoch ein wenig zäh beginnt. Lesemuffel werden hier zu kämpfen haben.



Magie und Enzyklopädie

Der dritte Teil von Golden Sun setzt die Reihe konsequent fort und bietet klassische Rollenspiel-Kost: Besuche von Dörfern inklusive dem Eindecken von Waffen, anschließend das Lösen von Rätseln und in der Folge zahlreiche Tempel mit Bossgegnern unterhalten für circa dreißig Spielstunden. Leider kommt der Spielverlauf dabei recht linear daher und auch die ausgedehnten Gespräche, insbesondere zu Beginn des

> Spiels, sind nicht jedermanns Sache. Als besonders positiv hervorheben möchten wir aber nochmals das durchdachte Magiesystem und die wunderschönen Umgebungen, die das virtuelle Bereisen der

Welt zum Vergnügen werden lassen. Sehr schönes Feature am Rande: Das Spiel enthält eine Enzyklopädie, die alle relevanten Personen und Orte (die in den Dialogen auftauchen) auf Wunsch erklärt und jederzeit auf Abruf bereitstellt. So können auch Neulinge die Anekdoten aus früheren Zeiten ohne Probleme verstehen. Eine Idee, die wir super finden und Schule machen sollte. Golden Sun: Die Dunkle Dämmerung ist eines der besten Weihnachtsspiele 2010 und wird allen Rollenspiel-Anhängern jede Menge Spaß machen. Das lange Warten hat sich gelohnt.





Golden Sun: Die dunkle Dämmerung



Publisher Nintendo Camelot Entwickler Rollenspiel

Spieler USK

ab 6 Jahren ca. 40 €

offizielle Website Weblink

Präsentation

■ liebevolle Grafiken und Klänge

Preis

■ teilweise verpixelte Texturen

Atmosphäre

- lebendige Fantasy-Welt, die öfters auf.....
- viel zu lange Dialoge baut

Gameplay

- über siebzig Dschinns zu beschwörenab-
- wechslungsreiche Rätsel

Steuerung

- präzise mit dem Touchscreen, ...
- ...als auch den digitalen Tasten

Multiplayer

- _
- _

Ein tolles Spiel für alle Freunde von Rollenspielen und insbesondere Fans der Serie. Die dunkle Dämmerung verkürzt mir wochenlang die sonst langweiligen Bahnfahrten.



Fazit Robert Rabe







Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

Die Gemeinde der Final-Fantasy-Fans durchlebt im Moment eine schwere Zeit. Ausnahmslos jeder Serienableger spaltet die Gemüter. The 4 Heroes of Light bleibt davon nicht verschont.



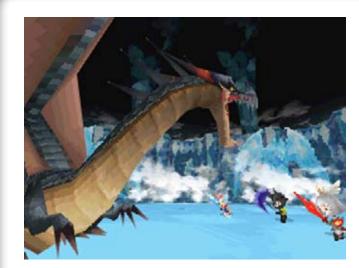
ie Geschichte des Titels fängt recht banal an. Als auserkorene Heldentruppe erhalten wir vom König die Aufgabe, seine verschollene Tochter zu retten. Bei der Rückkehr in die Stadt bemerken wir, dass die Bewohner in Stein verwandelt wurden. Fortan gilt es in vielen, kleinen Geschichten herauszufinden, wo der Ursprung allen Übels liegt. Auch in den nachfolgenden Spielstunden bemerken wir, dass die Handlung rar gesät ist und keine Bäume ausreißt. Fast alle Abenteuer, die wir im Spiel durchleben müssen, kennt man bereits aus anderen Vertretern des Genres. Je weiter wir im Spielverlauf vorankommen, desto mehr magische Hüte werden uns zur Verfügung gestellt. Diese weisen wir den Charakteren zu, welche anschließend über neue Eigenschaften und Fähigkeiten verfügen.

The 4 Fools of Light

Das bringt aber nur wenig Abwechslung in die schlecht ausbalancierten Kämpfe. Das Ungleichgewicht liegt nicht an den Charakteren oder den teils starken Gegnern, sondern in der Spielmechanik. In so gut wie jedem Otto-Normal-Rollenspiel dürfen wir uns aussuchen, welches Monster wir attackieren dürfen oder welchem Gruppenmitglied wir mit Heilzaubern beistehen wollen. Nicht so in The 4 Heroes of Light! Wir dürfen lediglich einen Befehl auswählen. Welches Ziel getroffen wird, entscheidet eine künstliche Intelligenz für uns. Während Heilzauber intelligent für uns eingesetzt werden, hält uns das Spiel bei Angriffsbefehlen zum Narren. Die Helden prügeln oft auf unwichtige Monster ein, D







während ein anderes Zielobjekt unsere Gruppe mit Giftangriffen schwächt – was noch dazu unseren Gegengiftvorrat schwächt.

Einkaufen mit Hindernissen

In den Läden der Stadt rüsten wir unsere Cha-

raktere mit diversen Gegenständen aus. Dazu sei gesagt, dass wir kein Lagerhaus mit uns herumschleppen dürfen. Jeder Held darf maximal nur fünfzehn Gegenstände mit sich führen. Wäre diese Dragon-Quest-Ähnlichkeit noch zu verkraften. müssen wir bei den Einkäufen

unseren Frust mehrmals herunterschlucken. Die Objekte lassen sich nämlich nur einzeln erwerben. Möchten wir also fünf Heilkräuter in unser Repertoire aufnehmen, müssen wir auch fünf Mal hintereinander dieselbe lästige Aktion durchführen. Im Übrigen gibt es für die Ausrüstung des jeweiligen Charakters keinen zusätzlichen Equipment-Bildschirm. Neue Waffen, Rüstungen und Schilde legen wir direkt im Inventar an. Zaubersprüche er-

lernen die Helden übrigens nicht. Wir müssen uns in Magieläden mit den ieweiligen Zauberbüchern eindecken, um weiteren wertvollen

Die Thematik rund

um die vier Krieger

des Lichts stammt

ursprünglich aus den

ersten fünf Spielen

der Hauptreihe.

In The 4 Heroes of Light ist es nicht möglich, mehr als ein Savegame anzulegen. Eine Schnellspeicherfunktion fehlt ebenfalls.

Platz im Fundus zu verschwenden.

Untergang der Rollenspieldynastie?

Was ursprünglich das Menü entschlacken sollte, artet in nerviges Gefummel aus. Wollen wir einen Gegenstand von Held Brandt zu Prinzessin Aire transferieren, muss bei der holden Dame mindestens ein Item-Slot zur Verfügung stehen. Der Austausch von Objekten ist nämlich vom Spiel unverständlicherweise

> nicht vorgesehen. Immerhin bietet der Titel eine recht angenehme Touchscreen-Steuerung, welche die Menüführung etwas erleichtert. Jüngere Spieler stehen hier vor einem weiteren Problem: Das Spiel wurde



Lv. 26 IP 102 98 nicht mit eingedeutschten Bildschirmtexten

unterlegt. Wer der englischen Sprache nicht mächtig ist, hat bei The 4 Heroes of Light das Nachsehen. Square Enix wollte mit dem Titel ein Rollenspiel entwerfen, welches sich an alten Tugenden des Genres orientiert. Da verstehen wir auch, dass uns ein Soundtrack wie zu GameBoy-Zeiten aus den Lautsprechern entgegen trällert. Obwohl man sich auch beim skurrilen, aber schönen Grafikstil Mühe gegeben hat, überwiegen die Defizite. Wer nach einem wirklich guten Final Fantasy sucht, sollte mindestens vier Jahre in der Zeit zurückreisen.

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light



Square Enix Entwickler Genre

Square Enix/Matrix Software Rollenspiel

1 - 2ab 6 Jahren ca. 30 €

offizielle Website Weblink

Präsentation

- schöner, skuriller Grafikstil
- nur englische Bildschirmtexte

Preis

Atmosphäre

- schwach erzählte Geschichten
- schöne, aber nicht zeitgemäße Akusti

Gameplay

- wenig Entscheidungsfreiheit
- nur ein Speicherplatz vorhanden

Steuerung

- gute Touchscreen-Steuerung
- umständliche Menüführung

Multiplayer

- funktioniert nur auf lokaler Ebene
- nicht mehr als ein nettes Beiwerk

Ein weiteres missglücktes Experiment, die Serie in neue Richtungen zu lenken. Selbst Hardcore-Fans sollten sich den Kauf mehrmals überlegen und mit anderen Titeln liebäugeln.



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









Pokémon Ranger: Spuren des Lichts

Mit Pokémon Ranger: Spuren des Lichts beginnt schon das dritte Abenteuer für unsere Naturschützer. Diesmal zieht es uns auf das Inselreich Oblivia.

N ■ achdem sich unser Held in luftiger Höhe Mit den Pokénappern, den neuen Bösewichtern der Serie einen heftigen Kampf geliefert hat, legt unser Held gleich zu Beginn eine Bruchlandung hin. Zum Glück schafft er es unbeschadet auf die nächstgelegene Insel, um von dort aus in das eigentliche Abenteuer zu starten.

Inselparadies Oblivia

Dabei gilt es die nach und nach hinter die dunklen Machenschaften der Pokénapper zu gelangen, denn diese fangen einfach die dort friedlich lebenden Pokémon ein und stehlen zudem auch noch die antiken Runen aus den Tempeln. Aber auch in der Vergangenheit ist nicht alles eitel Sonnenschein. Die dort ansässigen Tempelherren scheinen unter einem fremden Bann zu stehen und nur durch einen Kampf wieder zur Vernunft zu kommen. Aus diesem Grund stattet unser Ranger immer wieder einmal der Vergangenheit einen Besuch ab. Celebi sei Dank, denn dieses Pokémon hat die Fähigkeit durch die Zeit zu reisen.



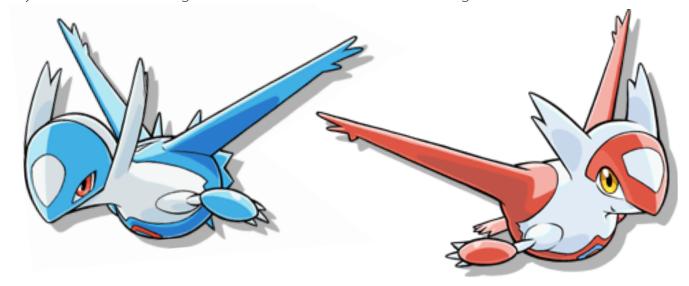
Wie schon bei den Vorgängern der Serie, ist es die Hauptaufgabe des Pokémon Rangers, freilebende Pokémon mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten mit Hilfe eines Fangkoms einzufangen und nach erfolgtem Einsatz wieder in die Freiheit zu entlassen. Dazu wird das jeweilige Pokémon mit dem Stylus solange eingekreist, bis die Freundschaftsleiste vollständig aufgeladen ist und der Fangversuch somit erfolgreich war. Klingt einfach, wird aber mit fortgeschrittenem Spielverlauf immer komplizierter, so dass wir auch auf die Hilfe anderer Pokémon angewiesen sind.

Let the music heal your soul!

Dabei steht ein kleines Pichu mit Ukulele an erster Stelle. Denn anders als die anderen Pokémon ist es unser ständiger Begleiter und spielt zudem im Kampf auf seiner kleinen blauen Ukulele. Im Gegensatz zu den anderen Pokémon kann es dabei nicht verletzt werden und sucht somit auch nicht das Weite. Eine weitere Neuerung stellt das Symbol-Menü im Fangkom dar. Damit hat



der Ranger die Möglichkeit verschiedene Pokémon herbeizurufen, unter Anderem die legendäre Hunde-Pokémon. Auf deren Rücken lassen sich lange Distanzen schneller überbrücken und spezielle Fähigkeiten einsetzen – wie zum Beispiel weite Sprünge ausführen oder Felsen zerschmettern. Neben den Hauptmissionen lassen sich auch wieder kleinere Aufträge annehmen, die zusätzliche Rangerpunkte einbringen. Mit diesen Punkten kann der Fangkom neuerdings individuell aufgelevelt werden.



nmag

■ Wii ■ DS ■ Download







Es gibt immer was zu tun!

Alles in Allem bietet Spuren des Lichts einige nette Neuerungen. Angefangen bei der verbesserten Grafik und dem Sound. Die größte stellt dabei der Drahtlos-Modus dar, in welchem bis zu vier Spieler gemeinsam auf eine Mission gehen können. Außerdem stehen über die WiFi-Connection zusätzliche Missionen mit legendären Pokémon bereit. Nach Abschluss der einzelnen Mission lassen sich diese ein einziges Mal auf die DS-Editionen Diamant, Perl, Platin, HeartGold oder Soul-Silver übertragen. Die Story selbst verläuft wieder sehr linear ab und lässt sich nicht mit den originalen Pokémon Rollenspielen vergleichen. Trotzdem weiß das Spiel durchaus mehrere Stunden zu fesseln, wenn man sich nicht von den langen Textpassagen am Anfang abschrecken lässt.

Pokémon Ranger: Spuren des Lichts



Nintendo Entwickler Creatures Inc. Rollenspiel 1 - 4

Spieler USK ab 0 Jahren ca. 35 € Preis

offizielle Website Weblink

Präsentation

- verbesserte Grafik
- ange Textpassagen

Atmosphäre

- idyllische Inselwelt
- lineare Story

Gameplay

- neue Features
- über dreihundert Pokémon

Steuerung

- sowohl Stylus als auch Steuerkreuz
- wird in Tutorials genau erläutert

Multiplayer

- **b**is zu vier Spieler
- über WiFi zusätzliche Missionen

Wer sich mit dem etwas anderem Spielprinzip, als dem der originalen Pokémon-Reihe anfreunden kann, darf sich auf eine rundum gelungene Fortsetzung der Pokémon Ranger-Serie freuen!



Fazit Jasmin Belima jasmin.b@n-mag.de







045/045



125 Millionen Exemplare einer Lebenssimulation wandern innerhalb von zehn Jahren über die Ladentheke. Electronic Arts hat früh erkannt, wie man die Serie ausschlachten kann.

Maria heißt unser weiblicher Sim, den wir frei nach dem Baukastensystem aus verschiedenen Kategorien zusammenwürfeln. Abenteuerliche Frisuren und elegante Outfits überdecken das Äußere, doch auch Marias Persönlichkeit möchte festgelegt werden. Sie soll neurotisch und ein Genie sein, ebenso hoffnungslos romantisch und witzig. Eines Tages möchte sie einmal einen reichen Sim heiraten, legen wir als ihr Lebensziel fest. Ihre Charaktereigenschaften haben jedoch nur geringfügig spürbare Auswirkungen auf die Nachbarn.

Das Leben ist schön

Nach ihrem Einzug lernt sie Josh kennen. Sie verlieben sich und gehen ein paar Augenblicke später miteinander aus. Am nächsten Tag geschieht etwas Seltsames. Josh verpufft vor ihren Augen. Per Telefon erreichen wir ihn und er möchte vorbeikommen. Egal wie oft wir ihn anrufen, er wird nie bei uns auftauchen. Maria beschließt das Single-Dasein zu genießen und wir richten ihr Haus mit zahlreichen neuen Möbelstücken ein und interagieren mit unseren Nachbarn. Später schalten wir auch die so genannten

Karma-Fähigkeiten frei. Übernatürliche Phänomene können so hervorgerufen werden - eindeutig der Höhepunkt von Die Sims 3.

Lebensgaukelei

Wer keine Erfahrung mit den Vorgängern sammeln konnte, darf sich stundenlang in das Spiel einarbeiten. Bereits nach der Erstellung unseres Sims werden wir von der Optionsvielfalt sprichwörtlich erschlagen. Das erinnert an die PC-Version, doch fällt genau das aufgrund der eingeschränkten Steuerung negativ auf. Zwar existieren Einführungstexte, doch vergrault das ständige Nachschlagen Einsteiger und Anfänger. Die Sims 3 ist in erster Linie etwas für die langjährigen Fans und die werden bis auf die technischen Defizite nicht enttäuscht werden.

Die Sims 3



Visceral Games



Entwickler Genre Spieler USK

Simulation

Preis

ab 6 Jahren ca. 40 €

offizielle Website Weblink

Präsentation

- unlogischer Lebensverlauf
- teils detailarme Grafiken

Atmosphäre

- nervige Sims-Geräusche
- mangelhafter Soundtrack

Gameplay

- viele verschiedene Objekte
- neue Karma-Fähigkeiten

Steuerung

- viele Einstellungsmöglichkeiten
- für Einsteiger viel zu komplex

Multiplayer

_

_

Der schwerfällige Spieleinstieg ist mir ein Rätsel. Ich kann es nicht verstehen, wie die Entwickler auch die Konsolenfassung so komplex gestalten. Da greife ich lieber direkt zur PC-Version.



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











Harvest Moon DS: Die Sonnenschein-Inseln

Während im letzten Ableger der Harvest-Moon-Inselabenteuer ein merkwürdig erzählter Schiffsbruch für Furore sorgte, läuft auf den Sonnenschein-Inseln so gut wie alles glatt.

Anfänger freuen

sich über den

langsamen

der aufschlussrei-

rneut übernehmen wir die Rolle eines LJungen oder Mädchens. Zu Spielbeginn befinden wir uns bereits auf einem kleinen, und Schafe kümmern. Auf einem Bauernhof

idyllischen Archipel. Über die Beweggründe des Helden, einen Bauernhof zu bewirtschaften. erfahren wir nichts. Hacke, Axt, Spieleinstieg dank Hammer und Sichel werden uns samt Saatgut in die Hand gedrückt und schon beginnt der

chen Einführung. harte Arbeitsalltag. Es gilt das Feld von Hindernissen zu säubern, zu bestellen und die Erzeugnisse zu verkaufen.

Bauer sucht Frau

Später dürfen wir uns noch um Hühner, Kühe

kann es gelegentlich auch einmal einsam sein, weshalb wir schon bald auf der Suche nach einem Ehepartner sind. Das Spektakel wirkt glücklicherweise nicht ganz so aufgesetzt, wie in so manchem Reality-Format im Fernsehen. Je

erfolgreicher wir arbeiten, desto eher gelangen wir an die Sonnensteine. Bringen wir diese zum Schrein des benachbarten Filands.



tauchen aus dem Meer weitere Inseln zum Frkunden auf – eine nette Idee! Jubelschreie sind jedoch nicht angebracht, denn weitere (größere) Neuerungen suchen wir vergeblich.

Heiterer Sonnenschein

Dabei hat man sich doch musikalisch und steuerungstechnisch sehr verbessert. Der Titel ist mittels Stylus- oder Tastensteuerung sehr gut zu bedienen. Optisch macht der Titel einen befriedigenden Eindruck, doch vermissen wir die Detailverliebtheit so manchen Vorgängers. Das Spiel ist nur jenen Spielern zu empfehlen, denen auch beim hundertsten Neuaufguss nicht langweilig wird oder die einfach mal in die Spielserie reinschnuppern möchten. Dann erfüllt das Spiel auch seinen Zweck!

Harvest Moon DS: Die Sonnenschein-Inseln



Entwickler Genre Spieler

Rising Star Games Marvelous Interactive Simulation

USK

ab 0 Jahren ca. 40 €

Weblink offizielle Website

Präsentation

- optischer Leerraum stört
- teils unbekannte Beweggründe

Preis

Atmosphäre

- idyllische Melodien
- undefinierte Tagesabläufe

Gameplay

- viel Abwechslung
- Inselerweiterungen

Steuerung

- Tastensteuerung funktioniert gut...
- ...in Kombination mit Stylus

Multiplayer

_

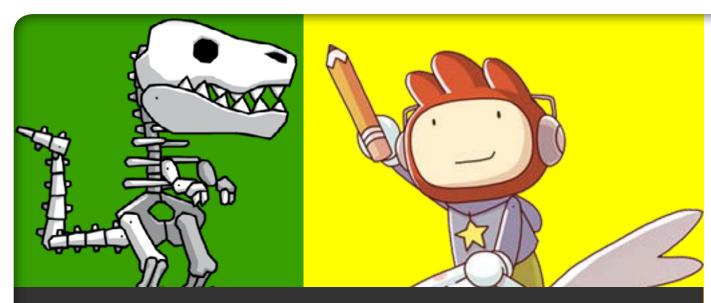
_

Der diesjährige Inselausflug schafft es nicht, an alte Tugenden anzuknüpfen. Trotzdem erwartet Fans ein solides Abenteuer, dass durch das Aufspüren der Sonnensteine motivieren kann.









Super Scribblenauts

Wer immer noch glaubt, dass er bei Scribblenauts alles nur Vorstellbare erschaffen zu können, der sollte erst einmal den innovativen Nachfolger in die Hand nehmen.

Dei komplett neuartigen Spielideen **D**kommt es schnell zu einem Hype. Der Vorgänger wurde bereits im Voraus mit zahlreichen Preisen überschüttet. Leider wies das Spiel dann aber doch einige unschöne Macken auf, die den Gesamteindruck etwas schmälerten. Diese Lücken will 5th Cell mit Super Scribblenauts stopfen und wir müssen zugeben, dass sie es weitgehend geschafft haben.

Fehler beseitigt!

Zu den größten Macken zählten damals die misslungene Steuerung, einige Kameraprobleme und die problematische (deutsche) Umsetzung. All diesen Punkten ist man entgegen getreten und hat die Steuerung überarbeitet und Kameraprobleme beseitigt. Die deutsche Übersetzung weist zwar weiterhin einzelne Lücken auf, wurde aber merklich verbessert und erkennt nun auch viele Fremdwörter wie TNT oder Kampfiet. 5th Cell hat jedoch nicht nur die Fehler ausgemerzt, sondern auch an anderer Stelle am Spiel gewerkelt. Dabei stechen besonders die Adjektive hervor.

Mit müden, fliegenden Redakteuren

Mit den neuen Adjektiven können wir schon einmal einen pelzigen, wütenden und geflügelten Gott gegen eine gigantische, lilafarbene Ente kämpfen lassen. Nun sind der Vorstellung wirklich kaum noch Grenzen gesetzt. Technisch wurde der Titel nicht weiterentwickelt, was kaum ins Gewicht fällt. Lediglich der größtenteils recycelte und sich

■ Wii ■ DS ■ Download



Super Scribblenauts



Warner Bros. Interactive 5th Cell

Puzzle Spieler USK

ab 6 Jahren ca. 30 € Preis

offizielle Website Weblink

Präsentation

- niedliche Grafik
- knuffige Sounds

Atmosphäre

- weckt Entdeckergeist
- zu viel Musikrecycling

Gameplay

- unzählige Möglichkeiten
- **b**essere deutsche Umsetzung

Steuerung

- funktioniert problemlos
- Kamera steuert sich besser

Multiplayer

- _
- _

5th Cell hat auf die Kritiker gehört und fast alle Mängel ausgemerzt und das Spiel konsequent weiterentwickelt. Lediglich an der deutschen Übersetzung könnte man meiner Meinung nach noch feilen.



Fazit Björn Rohwer









Runaway: A Twist of Fate

Das lange Warten hat ein Ende! Nachdem viele Fans vom Ende des zweiten Teils bitter enttäuscht wurden, erscheint endlich der dritte Teil der Serie – auch für Nintendos DS.

↑ nstelle von Antworten wirft der Spiel-Astart nur noch mehr Fragen auf. Denn Brian Basco ist angeblich von uns geschieden! Dass es sich dabei aber nur um eine Fake-Beerdigung handelt, wird spätestens nach einer SMS aus dem "Jenseits" klar. Zunächst gilt es also erst einmal den "Verstorbenen" aus seiner misslichen Lage zu befreien. Erst gegen Ende des Spiels werden alle Fragen in Form von Rückblenden gelöst – jedoch viel zu kurz, um unseren Erwartungen gerecht zu werden.

Probieren geht über Studieren!

Gesteuert wird wie bei den meisten Point ,n' Click-Adventures via Stylus, analog zum Cursor der PC-Version. Auf dem Topscreen befindet sich das komplette Inventar, welches über die Schultertasten oder ein Icon auf dem Touchscreen aufgerufen werden kann. Auf diesem blinken zudem alle interaktiven Objekte in nächster Nähe des Touchpens auf. Dadurch sinkt der Schwierigkeitsgrad einiger Rätsel erheblich, denn so können auch planlos Gegenstände miteinander kombiniert werden, ganz nach dem Try-and-Error-Prinzip.

Nobody is perfect!

Neben der recht verworrenen Story und einigen unlogischen Rätseln, haben sich auch kleinere Bugs eingeschlichen. So erzählt Brian bei näherer Betrachtung einer Verkleidung, dass diese für den Kellner Jona bestimmt sei, bevor er überhaupt dessen Bekanntschaft gemacht hat. Am meisten

Punkte büßt das Spiel aber durch die fehlende Sprachausgabe ein, auf die vermutlich aufgrund mangelnder Speicherkapazität der DS-Karte verzichtet werden musste. Nur in den einzelnen Videoseguenzen, wie beispielsweise ganz am Anfang, wurden die Stimmen nicht entfernt, komischerweise aber die englischen, obwohl doch schon längst eine deutsche Synchronisation (siehe PC-Version) existiert!



Runaway: A Twist of Fate



Spieler USK

ab 12 Jahren

Preis Weblink

Focus Home Interactive Pendulo Studios Abenteuer

ca. 35 €

offizielle Website

Präsentation

- gelungene DS-Umsetzung
- verworrene Story

Atmosphäre

- teils düstere Umgebung
- keine Sprachausgabe

Gameplay

- relativ kurze Spieldauer
- kleinere Bugs

Steuerung

- ♣ hauptsächlich mit dem Stylus
- System wird nicht ausgereizt

Multiplayer

_

_

Wer schon die Vorgänger mochte und sich auch ohne Sprachausgabe mit dem Spiel anfreunden kann, der darf sich auf rund sechs Stunden bester Unterhaltung freuen!



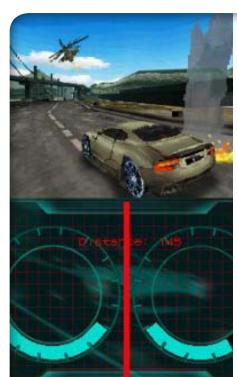
Fazit Jasmin Belima















Blood Stone 007

Doppelnullagent James Bond erhält in diesem Jahr gleich zwei Aufträge. Kaum hat er seine Aufgabe in GoldenEye erfüllt, macht er auch in Blood Stone Jagd auf die Bösewichte.

Annlich wie bei der NeuinterpretatiAction nonstop

Allerdings wird uns bei der Hetzjagd rund für die Handlung von Blood Stone Dreh- um den Globus keine Verschnaufpause ge-

buchautor Bruce Feirstein verpflichten. Diese fühlt sich dementsprechend spannend und aufregend wie in einem Bond-Film mit Daniel Craig an. 007s Auftrag führt uns an exotische Plätze wie Athen, Istanbul oder Monaco. Unser

Der Titelsong "I'll Take It All" von Joss Stone ist in der DS-Fassung nur kurz im Abspann zu hören. Schwach.

währt, da wir in jedem der recht gradlinigen Spielabschnitte auf zahlreiche Gegner treffen. Hin und wieder erhalten wir auch andere Aufgaben. So müssen wir einen Safe knacken oder gegen einen unserer Gegner im Poker gewinnen. Und da gestellte Bösewichte

Ziel lautet den Drahtzieher hinter einem öfters mal das Weite suchen, verfolgen wir geheimen Biowaffenprojekt zu stoppen. Sie mittels Sportwagen oder Motorboot. Leider kommt die Handlung an einigen Stellen deswegen zu kurz.

Blut und Schweiß

■ Wii ■ DS ■ Download

Das vergessen wir aber schnell, wenn uns der ohrwurmverdächtige Soundtrack um die Ohren fliegt. Auch die deutschen Sprecher von Bond und M leisten ihr Bestes, um die gute Atmosphäre aufrecht zu erhalten. Weniger gut haben uns die wenig realistische Fahrphysik und die kurze Spieldauer gefallen. Nach nur vier Stunden haben wir den Abspann zu Gesicht bekommen. Immerhin dürfen wir bereits durchgespielte Levels jederzeit nochmals anwählen.



Blood Stone 007



Activision Entwickler n-Space Action 1 - 4

USK ab 16 Jahren ca. 40 € Preis

offizielle Website Weblink

Präsentation

- durchdachte Action-Szenen
- Handlung kommt zu kurz

Atmosphäre

- deutsche Synchronsprecher
- schwaches Bond-Intro

Gameplay

- gut implementierte Minispiele
- mittelprächtige Fahrphysik

Steuerung

- funktioniert sehr aut
- auch für Linkshänder geeignet

Multiplayer

- funktioniert online oder lokal
- derzeit kaum Spieler online

Wer nicht genug von James Bond bekommt, darf bedenkenlos zugreifen. Es ist schade, dass man den Titel aufgrund der geringen Anzahl an Online-Spielern nicht für Mehrspieler-Partien empfehlen kann.



Fazit Eric Ebelt













Faxanadu

Virtual Console

In Internetforen heißt es oft, dass die Zeit der Virtual Console abgelaufen sei. Geheimtipps wie Faxanadu sind leider zu einer Seltenheit geworden, wie wir beim Test bemerken müssen.

In Faxanadu schlüpfen wir in die Rolle eines elfischen Abenteurers, der nach langer Zeit in seine Heimatstadt Eolis zurückkehrt. Der große Weltenbaum ragte und wachte über diesen Ort, bis vor einer Weile ein Meteor in das Waldsymbol eingeschlagen ist. Monster machen den Bewohnern seitdem das Leben

schwer. Schweren Herzens übergibt uns der König die letzten Ersparnisse unseres Volkes. Es ist Zeit ein Abenteuer zu bestehen!

bestehen gegen die zahlreichen Ungeheuer, die sich uns aggressiv in den Weg stellen. Leider merkt man dem Spiel an dieser Stelle sein Alter deutlich an. Attacken müssen sorgfältig überlegt sein, denn die Gegner springen uns oft schon von Weitem an. Auch Sprünge über

en Zaubersprüchen ein. Vorausgesetzt wir

Faxandu gehört der Dragon-Slayer-Serie an. Diese umfasst bis heute neun Titel.

Abgründe unsererseits setzen Timing voraus. Wer Geduldproben auf den Tod nicht ausstehen kann, wird mit Faxandu anfangs keine Freude haben.

Perfektes Timing

In zweidimensionalen und aneinander gereihten Spielabschnitten decken wir uns gelegentlich mit neuen Ausrüstungsgegenständen, wie magischen Schilden und neu-

Passwort-Altertum

Optisch kann der Titel mit den NES-Ablegern von Castlevania mithalten, fällt stellenweise aber wiederholend karg aus. Der

Soundtrack tut sein Übrigens, um das Fantasy-Setting genüsslich zu untermalen. Überhaupt nichts anfangen konnten wir mit dem Passwortsystem. Lange Zeichenfolgen sind auch für ein altertümliches Spiel zu viel des Guten. Nervig ist besonders, dass Goldmünzen und Erfahrungspunkte nicht gespeichert werden. Einzig allein Nostalgiker dürfen ohne Bedenken zugreifen – alle anderen suchen sich Alternativen!





Faxandu





Nintendo Hudson Soft Entwickler Action-Rollenspiel Spieler USK ab 6 Jahren

500 Punkte Preis offizielle Website Weblink

Präsentation

- strukturiertes Fantasy-Setting
- wiederholendes Level-Design

Atmosphäre

- **■** atmosphärische Soundstücke
- zu knapp erzählte Handlung

Gameplay

- schlechtes Passwortsystem, dass...
- ...teilweise keine Daten speichert

Steuerung

- umständliche Menüführung
- Timing muss oft perfekt sein

Multiplayer

_

_

Vor dem Testen des Spiels habe ich mir deutlich mehr erhofft. Das durchwachsene Passwortsystem und die unreife Steuerung verstecken eindeutig den Spielspaß vor mir.















chick chick BOOM



Nachdem zahlreiche WiiWare-Perlen von ausländischen Entwicklern ihren Weg in das Download-Angebot des Wii Shop-Kanals fanden, ist nun auch Deutschland an der Reihe.

Schon 2006 begann das Team von Tons of Bits für Nintendo Spiele zu entwickeln. Jedoch erschienen diese weder auf dem DS, noch auf der Wii. Es waren vielmehr kleine Flashspiele, die Nintendo auf der hauseigenen Website präsentierte. Der an Ostern 2007 auf diesem Wege veröffentlichte Titel chick chick BOOM bekommt nun sein WiiWare-Remake. Deutlich aufpoliert im Vergleich zum Original zeigt der Titel, dass auch aus Deutschland gute WiiWare-Spiele kommen können.

Mit Sumö und Marienkäfern

Aus unerklärlichen Gründen hassen sich die gelben und die schwarzen Hühner. Was machen wir da also als kleines Huhn? Wir ziehen mit Bomben, Sumō-Ringern, fleischfressenden Pflanzen und vielem mehr in den Krieg! Da wir vor einer Wii sitzen wird natürlich gezeichnet, um sich gegenseitig den Garaus zu machen. So lässt sich jede einzelne

Attacke starten, indem wir das gewünschte Objekt nachzeichnen und auch das Blockieren funktioniert mit dem Stift. Dies ist dann zwar genauso simpel wie es klingt, aber dafür auch umso verrückter und macht einen unheimlichen Spaß – besonders mit mehreren Spielern.

Multiplayer-Hit

Während man als Solospieler chick chick BOOM wohl schon nach wenigen Stunden beiseite legt, entwickelt der Titel im Multiplayer-Modus seine wahre Pracht. Da wird es schon mal chaotisch, wenn vier Cursor über den Bildschirm rasen und versuchen gleichzeitig einem Gewicht auszuweichen, dem Gegner ein Ufo auf den Hals zu hetzten und einen riesigen Maiskolben abzuschießen, um neue Energie zu tanken. Obwohl den Arenen einige Details mehr gut getan hätten, passt die Grafik genau so gut ins Konzept wie die musikalische Untermalung.







chick chick BOOM





Publisher Tons of Bits Entwickler Tons of Bits Genre Action
Spieler 1-4

USK ab 6 Jahren Preis 800 Punkte Weblink offizielle Website

Präsentation

- niedliche Grafik
- detailarme Arenen

Atmosphäre

- nette Hintergrundmusik
- viel Humor

Gameplay

- schnell zu erlernen
- nur optische Unterschiede zwischen Teams

Steuerung

- gute Ausnutzung der Wii-Möglichkeiten

Multiplayer

- macht einen riesigen Spaß
- leider kein Online-Modus

Für jeden der öfters mit mehreren Leuten vor einer Wii sitzt ist dieser Titel ein absoluter Pflichtkauf, aber auch Einzelspieler haben einige Stunden ihren Spaß an dem Titel.



Fazit Björn Rohwer bjoern.r@n-mag.de



■ Special ■ Impressum





3DS – Eine Virtual Console in 3D?

Viele unserer Leser hofften bereits zu Beginn der DSi-Ära, dass Nintendo noch eine Virtual Console für den DS-Aufputsch in petto hätte. Dieses Wunschdenken wird mit dem 3DS Wirklichkeit werden.

uf der Wii haben dutzende Virtual-Console-Titel eine neue Blütezeit erlebt. Klassiker wie Super Mario World oder The Legend of Zelda: Majora's Mask erfreuen sich somit auch Jahre nach ihrer Erstveröffentlichung größter Beliebtheit. Nintendo hat erkannt, dass man auch mit zwanzig Jahre alten Spielen noch reichlich Kohle scheffeln kann. Die Virtual Console läuft immer noch genau so gut wie am ersten Tag und ist für Nintendo eine große Einnahmeguelle bei minimalem Aufwand.

2D meets 3D

Es ist ein Geschäftsgebiet, das noch lange nicht ausgeschöpft ist und stetig durch weitere klassische Spiele erweitert wird. Nintendo hat aus den Fehlern gelernt und lässt die Virtual Console auf dem neuen, hauseigenen 3DS expandieren. Zukünftig sollen so Spieleperlen von längst vergessenen Handhelds ihren Weg in das Download-Repertoire finden. Die Besonderheit daran: Einige Titel sollen auch mit dreidimensionalen Effekten und Tiefenverhältnissen aufgewertet werden.

Zeitreise in die Neunziger

Derzeit spekulieren wir noch, welche Spiele abseits der GameBoy- und GameBoy-Color-Plattformen im zukünftigen 3DS-Einkaufskanal angeboten werden. Auch über die Preise hat sich Nintendo bisher noch nicht geäußert. Wir rechnen mit ähnlichen Kosten, die wir bereits für NESund Super-Nintendo-Spiele investieren dürfen. Eines ist aber schon jetzt sicher - Nintendo wird die Spiele wohl nicht zu Ramschpreisen anbieten. Qualität kostet ihren Preis!

Alexander Stein, 3DS-Online

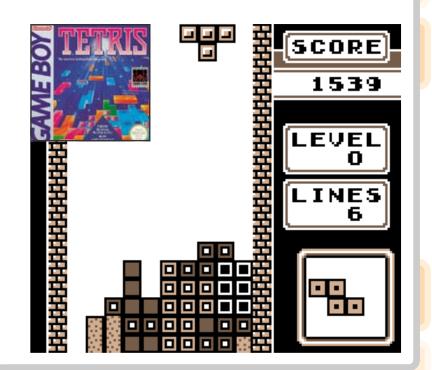
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins

Der Nachfolger zum wahrscheinlich bekanntesten GameBoy-Spiel Super Mario Land mit Kult-Klempner Mario in der Hauptrolle ist unumgänglich für Nintendo. Das deutlich fortgeschrittenere Gameplay und der größere Umfang machen den zweiten Teil der Super-Mario-Land-Reihe deutlich besser und fordernder. Zudem feiert Marios Gegenspieler Wario in diesem Spiel sein Debüt. Da der erste Teil bereits bestätigt ist, gehen wir stark davon aus, dass auch Teil Zwei den Sprung auf die Virtual Console im Laufe des 3DS-Zyklus schaffen wird.



Tetris

Das aus Russland stammende Spielprinzip gehört allgemein zu den bekanntesten Oldies unter den Videospielen und wurde einst zusammen im Bundle mit dem GameBoy verkauft. Ziel des Spiels ist es mit Bausteinen eine vierstöckige Reihe aufzubauen und diese anschließend aufzulösen, um sie dem Gegenspieler aufzudrücken. Auch der zweite Spielmodus, in dem wir ein zufällig zusammen gewürfeltes Gebilde auflösen müssen, motiviert langfristig. Beide Spielmodi und selbstverständlich die kultigen Melodien sind Grund genug, das Puzzle-Spiel auf dem 3DS-Screen aufflackern zu lassen.



■ Special ■ Impressum





Kirby's Dream Land

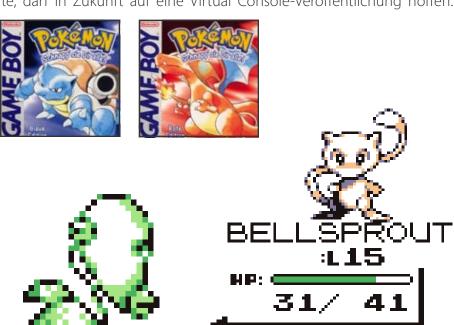
mag

Auch wenn es ganze neun Jahre dauerte, bis Edelknödel Kirby in Kirbys Epic Yarn sein nächstes Jump'n'Run-Abenteuer auf einer Heimkonsole bestreiten durfte, ist die rote Knutschkugel nicht mehr von Nintendo wegzudenken. Sein Debüt feiert Kirby mit Kirby's Dream Land, welches auch ausschlaggebend für die späteren Merkmale des Franchise sein wird – beispielsweise Kirbys Fähigkeit besondere Gegner und Objekte einfach aufzusaugen und deren Fertigkeiten zu imitieren. Auffällig ist jedoch, dass er seine Kopier-Fähigkeit erst mit Kirby's Adventure erlangen wird. Trotz allem ist Kirby's Dream Land ein wahrer GameBoy-Klassiker und gehört definitiv auf die Virtual Console.



Pokémon Blaue & Rote Edition

Kaum jemand hätte damals gedacht, dass die Pokémon-Reihe irgendwann einmal Nintendos finanziell stärkstes Franchise neben Super Mario werden würde. Auch wenn die Meinungen über die Taschenmonster seit jeher unterschiedlicher nicht sein könnten, verkaufen sich die jüngst in Japan erschienenen schwarzen und weißen Editionen wie warme Semmeln. Die 1999 hierzulande veröffentlichten Editionen Rot und Blau, welche den Grundstein der erfolgreichen Reihe legten, haben weltweit eine wahre Pokémon-Manie ausgelöst. Wer den Ursprung des Taschenmonster-Wahns vor mehr als zehn Jahren verpasste, darf in Zukunft auf eine Virtual Console-Veröffentlichung hoffen.







Kommentieren · Gefällt mir





follow us on twitter



STARTE JETZT DEINEN EIGENEN GAMINGBLOG

www.consolewars.de

NEWS - REVIEWS - BLOGS - GRUPPEN - FORUM

■ Special ■ Next





Frühjahr 2011

Unsere Partner



::hmag















































Vorschau







Nintendo 3DS



