



4 COOLE POSTER

NMAG

POWERED BY

Gamepro

NUR **1,99**
NEU!

SUPER MARIO GALAXY

ERWARTUNGEN ÜBERTRUMPT: LEST ALLES
ZUM BESTEN NINTENDO-SPIEL ALLER ZEITEN!

DIE SIMPSONS

KANN DIE GELBE FAMILIENBANDE IN IHREN
DEBÜTS AUF WII UND DS ÜBERZEUGEN?

TESTTEIL XXL

FÜR JUNG UND ALT: HIER FINDET JEDER DAS
RICHTIGE SPIEL ZU WEIHNACHTEN!

NINTENDO-CHEF IM INTERVIEW

BERND FAKESCH IM EXKLUSIVEN GESPRÄCH
ÜBER DEN ARBEITSALLTAG BEI NINTENDO

RAYMAN RAVING RABBIDS 2

DIESE HASEN SIND NICHT MEHR ZU STOPPEN: WARUM IHR VOR
LAUTER LACHEN GAR NICHT MEHR ZUM SPIELEN KOMMT!

50x
BESCHERUNG!

GROSSES GEWINN-
SPIEL MIT
TOLLEN
PREISEN!



DAS TEAMBASIERTE ACTION-SPIEL FÜR DEINEN DS!

OPERATION: VIETNAM



**Du hast das Kommando:
Bahne Dir Deinen Weg durch
den Vietnamkrieg.**



Während eines Routineflugs wird Dein Helikopter von den Vietkong abgeschossen. Befreie gefangene Zivilisten und verlasse das Feindgebiet.



Benutze den Touchscreen, um Befehle zu erteilen. Dein Inventar aufrufen oder die Karte zu betrachten. Nutze die speziellen Fähigkeiten und Waffen Deiner Männer (Fernangriff, Granatwerfer, automatische Waffen etc.).



Kämpfe mit Deinen Männern gegen Soldaten, Panzer, Geschütze, Kasernen, Minen und Fallen.



NINTENDO DS

eidos

LIEBE SPIELERINNEN UND SPIELER,

die Tage sind kürzer geworden, die Temperaturen verharren in frostigen Tiefen, die Regale der Supermärkte quellen über vor Mandelspekulatius, Lebkuchen und Weihnachtsmännern, und allerorten versinkt die Welt unter der weißen Pracht dichter Schneedecken – ja, dieser Winter macht seinem Namen schon in der besinnlichen Vorweihnachtszeit alle Ehre! Doch nicht nur aus meteorologischer Sicht sind neue Rekordzahlen zu erwarten: Der Dreikampf der Giganten Sony, Microsoft und Nintendo wird in diesem Jahr besonders hart gefochten, schließlich haben sich inzwischen auch die japanischen Traditionsfirmen auf dem Markt der Next-Generation-Konsolen etablieren können. Bester Beweis dafür ist die Auswahl erstklassiger Titel, die in der für Spielebegeisterte erfahrungsgemäß schönsten Zeit des Jahres um einen Platz unterm Weihnachtsbaum buhlen. Entsprechend emsig war auch die Redaktion dabei, die Flut an hereinbrechenden Spielen zu Testzwecken und Vorschauberichten zu bewältigen – und hatte trotz Termindrucks eine Menge Spaß dabei!

Einer sticht bei dem ganzen Gerangel jedoch besonders hervor. Nicht etwa wegen seines tollen Aussehens – das ist Durchschnitt. Auch nicht wegen seiner Kleidung, die zeigt sich eher zweckmäßig. Was ist es dann? Es sind sein unvergleichlicher Charme, sein Talent, mit wenigen Worten großes zu erzählen und nebenbei im wahrsten Sinne des Wortes ein ganzes Universum im Alleingang zu retten: Die Rede ist selbstverständlich von Mario, dessen Auftritt in **Super Mario Galaxy** der gesamten Fachwelt und nicht zuletzt uns den Atem verschlagen hat – auf Seite 10 lest ihr, warum Shigeru Miyamotos neuester Streich zu den vielleicht besten Spielen aller Zeiten gehört. Besonders freut es uns außerdem, euch in dieser Ausgabe ein **Exklusivinterview mit Dr. Bernd Fakesch** präsentieren zu können. Erfahrt auf Seite 48 mehr über den Kopf der deutschen Nintendozentrale und seinem Verhältnis zu Tetris, der Musikindustrie und dem diesjährigen Weihnachtsgeschäft.

Bevor wir euch nun mit der aktuellen Ausgabe alleine lassen, wünschen wir vom NMag euch, unseren Lesern und euren Familien, Freunden und Bekannten eine stressfreie Vorweihnachtszeit, besinnliche Festtage und einen Weihnachtsbaum voll umliegender Geschenke.

In diesem Sinne

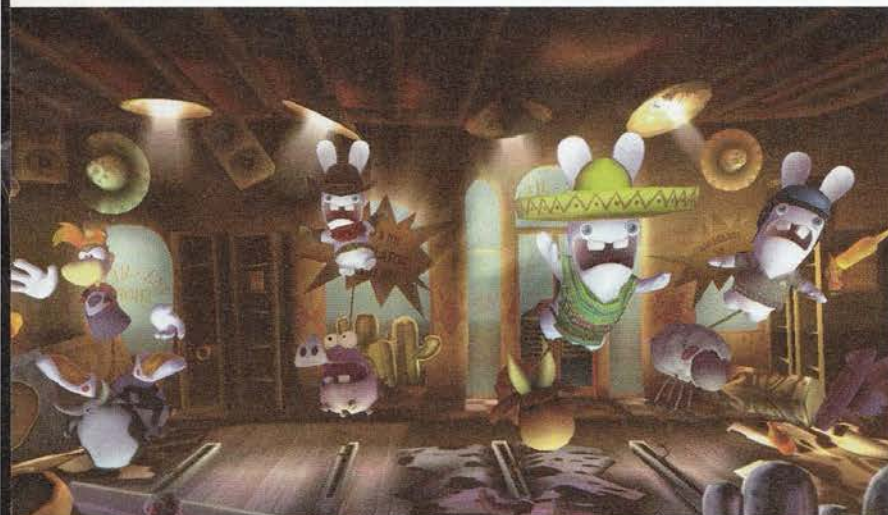
EUER NMAG-TEAM



10 Super Mario Galaxy



16 Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen



40 Rayman Raving Rabbids 2

TEST

47	Abenteuer auf der Delphininsel	DS
47	Augen-Training	DS
13	Avatar: Herr der Elemente	Wii/DS
14	Boulder Dash Rocks	DS
24	Call of Duty 4 - Modern Warfare	DS
18	Carnival	Wii
46	Chessmaster	DS
36	Crash of the Titans	Wii/DS
18	CSI: Eindeutige Beweise	DS
14	DK Jungle Climber	Wii/DS
12	Dogz 2	Wii
44	Endless Ocean	Wii
19	Escape from Bug Island	Wii
43	Glory Days 2	DS
8	Gunstar Heroes	Wii
20	Konami Arcade Classics	DS
16	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Wii
39	NBA Live 08	Wii
24	Operation Vietnam	DS
18	Panzer Tactics	DS
45	Practise English!	DS
26	Rockstar: Tischtennis	Wii
40	Rayman Raving Rabbids 2	Wii/DS
21	RTL Wintersports 2007	Wii
20	Runaway DS	DS
22	Simpsons: Das Spiel	Wii/DS
15	Sims 2: Gestrandet	Wii/DS
45	Sophie: Mode-Designer	DS
46	Sophie: Tierarztpraxis	DS
25	Spider Man: Freund oder Feind	Wii
21	Spongebob: Angriff d. Spielzeugroboter	GB
10	Super Mario Galaxy	Wii
8	Super Metroid	Wii
43	Tank Battles	DS
20	The Bigs	Wii
39	Thrillville: Off the Road	Wii
38	Tony Hawk: Proving Ground	Wii/DS
46	Toon-Doku	DS
19	Warhammer 40.000	DS
44	Wer wird Millionär?	DS
35	WWE Smackdown 2008	Wii/DS
8	Yoshi's Story	Wii

VORSCHAU

50	Okami	Wii
52	Sonic Riders: Zero Gravity	Wii

NMAG-O-RAMA

9	Die Redaktion
6	Fahlkäufe - Leser berichten
58	Kolumne: Schütteln, drehen, zielen
56	Go, Nintendo! Die Kolumne von Kevin Cassidy
54	Weihnachtsgewinnspiel

FEATURE

48	Dr. Bernd Fakesch im Interview
----	--------------------------------

STANDARDS

03	Editorial
05	News
49	Impressum
49	Partner

POSTER

Vier Poster findet ihr in der Heftmitte



Spiele

QUALITÄT

Vom Spielegurkengarant zum Qualitätshersteller?

Ein Entwickler, der eine Konsole massiv mit Software unterstützt, ist nicht automatisch ein guter Hersteller. „Qualität vor Quantität“, dieser geläufige Spruch birgt viel Wahrheit in sich, doch einige Entwickler in der Videospielbranche scheinen das anders zu sehen. Dazu gehört neuerdings auch Ubisoft, ein Hersteller, der Nintendo Wii und DS zahlreich mit Spielen unterstützt. Ob Far Cry Vengeance, GT Pro Series oder Monster 4x4, all diese Last-Gen-Portierungen für Wii stammen aus dem Hause Ubisoft und haben eines gemeinsam: Sie sind qualitativ gesehen eine pure Enttäuschung. Rayman Raving Rabbits und Red Steel sind die einzigen Ausnahmen des bisherigen Ubisoft-Angebots, alle anderen veröffentlichten Wii-Spiele gelten als lieblose Portierungen, worunter sich einige wahre Spielegurken befinden. Dennoch hat gerade Ubisoft,

der Entwickler, der einen erheblichen Image-Schaden erlitt, große Vorstellungen von der Zukunft. „Man möchte Nintendo-Qualität erreichen“, und das schon im kommenden Jahr! Diese Aussage stammt von Yves Guillemot, dem Chief Executive Officer (CEO) von Ubisoft und dürfte für viele recht unrealistisch klingen. Mit 400 bis 500 Mitarbeitern, die momentan bei Ubisoft an Wii-Software arbeiten, möchte man dieses Ziel dennoch erreichen. Ob sich darunter auch mit Miyamoto vergleichbare Köpfe befinden, stellt sicherlich die größte Frage dar, denn eine große Mitarbeiteranzahl nützt nicht viel, wenn Kreativität nicht vorhanden ist. Man darf gespannt sein, ob uns ein Rayman-Jump & Run in Super Mario Galaxy-Qualität erwartet oder Guillemots Aussage nichts weiter als heiße Luft war.

Spiele

ID SOFTWARE

Künftig bessere Nintendo-Unterstützung möglich

Die Entwicklung von Orcs & Elves bereitete Id Software, dem Entwickler, der durch Namen wie „Quake“ oder „Doom“ bekannt wurde, einen solchen Spaß, dass man im nächsten Jahr mindestens einen weiteren Titel für Nintendo DS veröffentlichen möchte. Id Software steht dafür, Spiele nicht nur lieblos zu portieren, sondern der jeweiligen Plattform adäquat anzupassen und beim nächsten DS-Projekt wird es sich aller Voraussicht nach um einen bekannten Shooter handeln. Wir halten euch auf dem Laufenden!

Spiele

WIIWARE

Neue Einzelheiten bekannt

Im Frühjahr des kommenden Jahres wird es möglich sein, über den WiiWare-Kanal neu entwickelte Wii-Software herunterzuladen (wir berichteten). Nun ist bekannt, dass die Entwickler zugunsten der Qualität nur einen Titel pro Monat anbieten dürfen. Der Preis darf frei von den Entwicklern bestimmt werden und wird je nach Entwicklungsaufwand von Spiel zu Spiel variieren. An rund 100 WiiWare-Titeln wird gearbeitet, wobei 35 von Nintendo stammen und das maximale Budget bei 100.000 US-Dollar liegt.

EINE FRAGE, EINE ANTWORT

WAS WAR EUER GRÖSSTER FEHLKAUF UND WARUM?



Zelda - Wind Waker

Halten wir mal fest: Das Spiel fängt gut an, aber dann ist sehr schnell die Luft raus. Vorallem am Ende enttäuscht mich das Game immer wieder. Beim erstmaligen Zocken hat es mir aber quasi die Schuhe ausgezogen als ich schmerzhaft feststellen musste dass die 8 Triforcesplitter nicht etwa in 8 Dungeons liegen, nein, man musste diese durch fast schon zielloses Umhergefahren bergen. Überhaupt ist das ganze Segeln eine totale Spaßbremse bei diesem Spiel. Phantom Hourglass hat's da definitiv besser gemacht.

ANN



Wing Island

Das Spiel habe ich gekauft, weil es bei einem großen Online-Händler mal 50% billiger war. Ich hatte auch auf eine Art Nachfolger von Pilotwings gehofft, aber das Gameplay hat mir überhaupt nicht zugesagt und so verstaubt es lustig vor sich hin.

SELAN

In der nächsten Ausgabe: **Welcher ist für dich der größte Videospieldarsteller und warum?** Schickt einfach eine E-Mail an redaktion@n-mag.de oder klickt euch rein auf www.n-mag.de.

NEWSTICKER

Gerücht: Neue Nintendo DS-Variante bereits fertig || Aonuma denkt über 3D-Remake zu Zelda: A Link to the Past nach || Wii mit DVD-Playback-Funktion frühestens 2008 || LEGO Batman auch für Wii und DS || Super Smash Bros. Brawl mit Zuschauer-Modus || Activision arbeitet an zwei neuen Bond-Spielen || Virtual Console: Mehr Importspiele von Sega in den USA || Terminator Salvation: The Future Begins erscheint 2009 für aktuelle Plattformen || Mr. Bean kommt auf den DS || Namco Bandai entwickelt Fragile, ein neues Rollenspiel für Wii || Family Ski mit Wii Balance Board-Unterstützung || Zack & Wiki auf 2008 verschoben



Metroid Prime 2 (NGC)/Metroid Prime Hunters (DS)

Nachdem ich den ersten Prime-Teil mit Begeisterung ge- zockt habe, stellte sich beim Cube-Nachfolger eine gewisse Ernüchterung ein. Die Parallelwelt-Geschichte nervte mehr, als dass es mich motivierte. Zu viele „schon gesehen“ Er- lebnisse fügten sich zusätzlich mit ein. Bei der DS-Version war für mich das Hauptmanko die unbequeme Steuerung. Ich kann kaum zehn Minuten zocken, ohne dass mir die Hand nicht zu schmerzen beginnt - absolut unspielbar. Und nach circa zwei Stunden im dritten Prime Teil, scheint sich da ebenfalls wieder eine Enttäuschung anzubahnen. Trotz neuer Steuerung, irgendwie hat man das Gefühl, dass alles schon mal da war. Ich will wieder ein Metroid in 2D.

SEPPATONI

Shadow

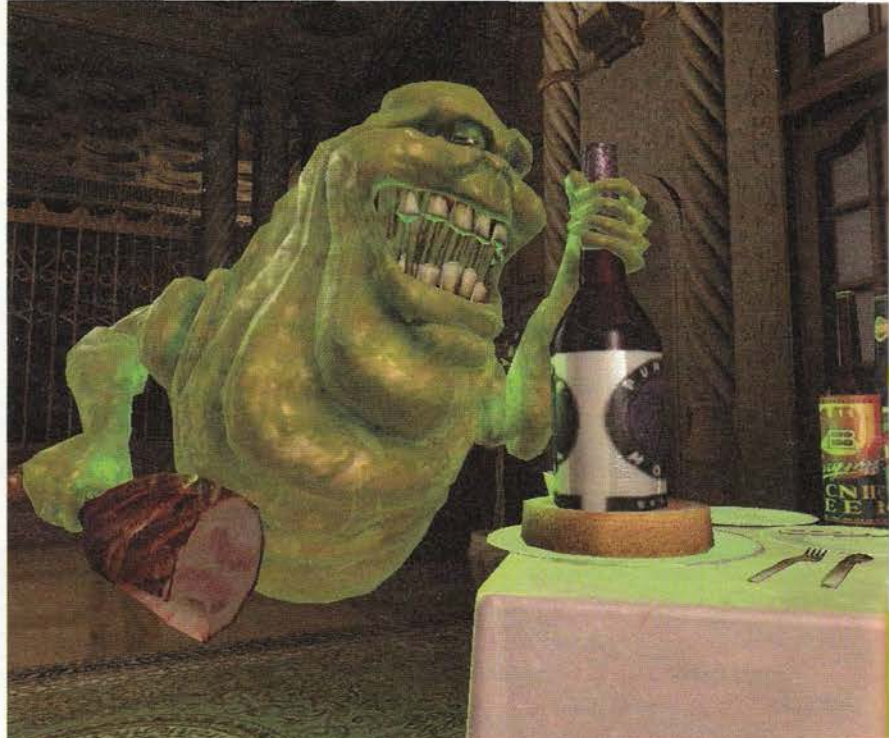
Ich bin grundsätzlich ein Freund der Sonic-Reihe, aber Sha- dow war für mich der absolute Tiefpunkt. Ich habe es zwar auf direktem Wege durchgespielt, die zusätzlich spielbaren Level aber ausgelassen, da das Spiel einfach nicht das ge- wohnte Feeling rüberbringen konnte. Zum Glück ist Sega mit Sonic und die geheimen Ringe wieder einen Schritt zurück in die richtige Richtung gegangen.

CAP10

Sword of Mana

Ich bin ein großer Sword of Mana Fan und habe mir unter anderem we- gen dieses Ablegers auch einen GameBoy Ad- vance zugelegt und war, als ich das Spiel startete, restlos enttäuscht. Die Story war langweilig, die Sequenzen (gerade am Anfang) unglaublich lang und eher verwirrend als alles andere, der NPC Partner war so strunzendumm ... ne, also mir hat es nicht viel Freude gemacht muss ich zuge- ben: ich würd's nicht wieder kaufen.

BIOSCHOKOLADE



Spiele

GHOSTBUSTERS

Geisterjagd auf Wii und DS

Anno 2001 durften GameCube-Spieler noch mit Luigi auf Geisterjagd gehen, auf Wii und DS wird dies bald in einem neuen Ghostbusters-Spiel möglich sein. Dabei handelt es sich um eine Filmfortsetzung in Spielform, wobei Protagonisten der Filme in das Pro- jekt involviert sein werden. Die Nintendo-Varianten gehen mehr in Richtung Familien- unterhaltung, als die Versionen für PS3 und Xbox 360, welche sich an Hardcore-Spieler richten sollen.

Spiele

FIRE EMBLEM DS

Die Schlacht nun auch auf dem DS

Hobbystrategen, die nur DS ihr Eigen nennen, dürfen sich freuen, denn mit Fire Emblem startet bald eine der erfolg- reichsten Strategie-Reihen auf Nintendos Handheld. Schon im Frühjahr dieses Jah- res deuteten die Entwickler von Intelligent Systems auf einen DS-Teil hin, denn man habe festgestellt, dass sich Strategie-Rol- lenspiele sehr gut für Handhelds eignen. Eine Feststellung, in der viel Wahrheit steckt. Nicht zuletzt durch den Touch- screen eignet sich das Genre perfekt für den DS. Auch die Tatsache, dass der DS über zwei Bildschirme verfügt, sorgt für Vorteile: Während auf dem Touchscreen die Spielzüge getätigt werden, sind auf dem oberen Bildschirm wichtige Daten oder Kampfszenen zu sehen. Der DS-Teil präsentiert sich in einfacher 2D-Grafik und wird Zwischensequenzen im Comic- Look enthalten. Erscheinen wird diese potenzielle Strategie-Perle rund um Roy und Marth im kommenden Jahr.



Skurriles

FAKT IST, dass...

- Mario in „Donkey Kong“ aus 16x16 Pixeln bestand
- die Uhr im Funkturm von Resident Evil 4 Wii Edition 17:45 anzeigt
- im Garten vor Peachs Schloss in Super Mario 64 sechszwanzig Bäume stehen
- Mario vor „Mario Bros.“ von Beruf Zimmermann war
- im Lylat Sytem 25 Routen zum Ziel führen
- Mario vor „Mario Bros.“ den Namen Jumpman trug.

EA PLAYGROUND

Erinnern Sie sich noch, was Sie alles als Kind auf dem Spielplatz angestellt haben? Da war doch waghalsiges Klettern und Sandförmchen klauen sicher das harmloseste. Ab sofort können Sie zusammen mit Ihrer Familie den Spielplatz von EA bei Wind und Wetter virtuell immer wieder besuchen.

Kaum ein Erwachsener geht mit seinen Kindern heutzutage noch auf den klassischen Spielplatz, Abenteuerparks oder Sport-Erlebniszentren stehen deutlich höher im Kurs. Aber auch Videospielen ist vor allem in der kalten Jahreszeit eine spannende Alternative: Groß und Klein finden sich neuerdings zum virtuellen Wettstreit vor Nintendo Wii oder Nintendo DS ein – und EA Playground ist der Ort, wo sich Kinder jeden Alters in bekannten und neuen Disziplinen jederzeit messen können.

AUF DIE SPIELE, FERTIG, LOS!

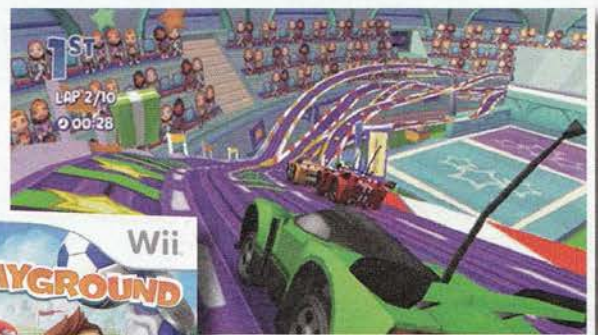
EA Playground ist auf der Wii und dem Nintendo DS ein komplett unterschiedliches Erlebnis. Jeder virtuelle Spielplatz fordert die Spieler mit anderen aufregenden Tätigkeiten heraus. In allen Fällen sind die Wiimote und der Stift des DS die zentralen Bestandteile der Spielerfahrung, denn die intuitive Steuerung fesselt die Teilnehmer von Anfang an.

Unter anderem wetteifern Sie in Disziplinen wie Dartwerfen und Volleyball um Punkte und Bonusgegenstände. Auf dem Basketballplatz geht der Sieger aus dem

Freiwurf-Wettbewerb hervor. Und wer glaubt, ein Papierflieger würde sowieso zu nicht mehr als schnödem Geradeausfliegen taugen, der wird auf der luftigen Rundflug-Strecke des EA Playgrounds sicher eines Besseren belehrt. Schließlich wären da noch die schnittigen Flitzer der Modell-Autorennbahn, die auf geschickte Lenker angewiesen sind.

SPIELPLATZ IN DER HOSENTASCHE

Auf dem DS starten Sie vom saftigen Grün des Platzes in eine Runde Trampolinspringen, jagen Schmetterlingen hinterher, fetzen mit ferngesteuerten Autos einen kniffligen Parcours entlang oder beweisen Ihre Reaktionsfähigkeit bei der Playground-Variante des beliebten Schulsports Völkerball. Auf dem Weg durch die Welten von EA Playground besiegen Sie sowohl auf der Wii als auch dem DS unbeliebte Möchtegern-Spielplatz-Tyrannen, um nach einem Sieg Ihr wertvolles Sticker-Album zu vervollständigen, mit dem Sie versteckte Minispiele und Zusatzfunktionen freischalten.



INFO »

EA PLAYGROUND

Spaßige und herausfordernde Mini-Spiele für Jung und Alt, verpackt im ansprechenden Comic-Stil – und inklusive Völkerball!

Plattform: Nintendo Wii
Erscheinungstermin: 8.11.2007
Kategorie: Spielesammlung
Preis: 39,99 € (UVP)

Plattform: Nintendo DS
Erscheinungstermin: 8.11.2007
Kategorie: Spielesammlung
Preis: 29,99 € (UVP)



YOSHI'S STORY

Der kunterbunte Hüpfen mit dem beliebten Langzungendino konnte damals nicht jeden Yoshi-Fan überzeugen. Viele wünschten sich einen wahren Yoshi's Island-Nachfolger, doch das N64-Jump&Run ging in eine etwas andere Richtung. Baby Mario hat seine Pflegefamilie gefunden und spielt nun keine Rolle mehr. In diesem kindgerechten Hüpfspiel, das als 2- und 3D-Zwischending bezeichnet werden kann, ist der Dino ganz allein unterwegs. Doch das Spielziel ist fast das gleiche: Es darf fleißig gesucht und gesammelt werden. Nicht nur Früchte, um so das Punktekonto zu erhöhen, sondern auch gut versteckte Herzen, damit im folgenden Kapitel nicht nur der erste Level zur Auswahl steht. Das Spiel präsentiert sich in wahrer Bilderbuchoptik und sollte aufgrund des eigenartigen Grafikstils von der älteren Spielergemeinde erst einmal auf Probe gespielt werden. Allein der gewöhnungsbedürftige Titelsong – ein klarer Ohrwurm – verrät mehr als 1000 Worte über das Spiel.

DF

Jump & Run

N64

1000 Wii Points



SUPER METROID

Samus' Super Nintendo-Auftritt wird von vielen Metroid-Fans vergöttert und oft als „Bestes Videospiel aller Zeiten“ betitelt. Das Spiel schrieb in der Tat Geschichte, denn viele Spielelemente, die wir aus den aktuellen Metroid Prime-Teilen kennen, hatten dort ihren Ursprung. Puzzleartig arbeitet ihr euch durch die nicht zu klein geratene Karte, wobei viele Areale erst dann zugänglich werden, wenn ihr das nötige Rüstungsupgrade gefunden habt. Der Charge Beam ist ebenso mit dabei wie der Morph Ball oder die Super Missiles, die für eine beachtliche Erderschütterung sorgen. In den leider wenigen Spielstunden erwarten euch übergroße Gegner, darunter Ridley oder Superhirn „Mother Brain“, die es wahrlich in sich haben. Action-Freunde dürfen bedenkenlos zugreifen. Selbst wer erst durch die Metroid Prime-Teile zum Metroid-Fan wurde, wird sich allein durch die bekannten Melodien, sprich, durch die unvergleichliche Metroid-Atmosphäre bei diesem Titel pudelwohl fühlen.

DF

Action

SNES

800 Wii Points



GUNSTAR HEROES

Wer Contra kennt, weiß in etwa, was ihn in diesem actiongeladenen Titel aus dem Hause Treasure erwartet. In diesem 2D-Jump&Shoot fliegen nicht nur massig Bleikugeln durch die Luft, sondern auch viele Flammen. In den abwechslungsreichen Levels kämpft ihr euch durch Gegnerrmassen, die von allen Seiten kommen. Einige Gegner hinterlassen Waffen oder Energietanks, die ihr keinesfalls ignorieren solltet. Durch den knackigen Schwierigkeitsgrad seid ihr zu keiner Zeit unterfordert, Waffenupgrades und neue Lebensenergie kommen euch also immer ganz recht. Das Spiel ist zwar ziemlich schnell durchgespielt, Actionfans aber werden die wenigen Stunden genießen. Man sollte jedoch wissen, was auf einen zukommt, denn andernfalls wird man womöglich schwer enttäuscht. Euch erwartet pure Ballerei, die besonders im kooperativen Modus zur Höchstform aufläuft. Doch selbst zu zweit hat man ordentlich zu tun, besonders am Levelende, wo jeweils ein saftiger Endboss auf euch wartet.

DF

Action

Mega Drive

800 Wii Points



MEIN ERSTES NINTENDO-SPIEL



„... war Zelda: Links Awakening. Das Spiel ist einfach genial (Wie jedes Zelda-Spiel). Die große vielseitige Welt der Insel Cocolint; die schwierigen Rätsel des 7. und des 8. Tempels und die bis zum Schluss fesselnde und ergreifende Geschichte macht dieses Spiel zu einem der besten Spiele der Zelda-Reihe. Damals habe ich das Spiel mit samt eines Gameboy Color Systems zu meinem 5ten Geburtstag bekommen.“ **Nicolas Huber**

Welches war dein erstes Nintendo-Spiel? Teil deine Retro-Erinnerungen mit uns. Einfach per Mail an redaktion@n-mag.de (Betreff: Erstes Spiel).

DIE REDAKTION

Neun junge Köpfe, die in jedem zweiten Satz das Wort Nintendo verwenden – das sind wir! Wir sind in erster Linie Spieler, dann erst Redakteure. Wenn wir vor den Bildschirmen sitzen und die Wii-FB wild umherschwingen oder mit dem Touchpen kritzeln, geschieht das nicht mit dem permanenten Hintergedanken, darüber noch einen Test schreiben zu müssen. Doch auch als Nintendo-Nerd muss man nicht automatisch alles gut finden: Wir lassen das Spiel auf uns einwirken. Wurden wir überhaupt unterhalten, hat es Spaß gemacht? Wir wissen aus eigener Erfahrung: Fünfzig Euro gibt man ungern einfach her; umso wichtiger ist es, am Ende keine herbe Enttäuschung mit einem gekauften Spiel zu erleben. Deswegen versuchen wir, euch eine möglichst nachempfindbare Sicht auf unsere Spieleindrücke zu geben. Unsere Punkte-Bewertung ist nur eine Ergänzung zu einem Test und gibt eine grobe Orientierung an. Die Geschmäcker sind so verschieden, dass nicht jedes Spiel die gleiche Begeisterung bei jedem Spieler auslöst. Wer keine Ego-Ansicht mag, wird wohl auch mit einem genialen Metroid Prime keinen Spaß haben ...



SO BEWERTEN WIR

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 Punktzahl 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 ein Spiel mindestens – und wenn es nur für den Mut des Publishers ist, solch einen Titel zu veröffentlichen.

Solltet ihr noch Fragen zu einem getesteten Spiel haben, scheut euch nicht, diese in unserem Forum auf n-mag.de zu stellen oder sie uns per E-Mail an redaktion@n-mag.de zu schicken.

JONAS WEISER

Mr. Iwata vom NMag

- **HÖRT GERADE:** Klicken der Tasten vom PC
- **ZULETZT GEGEHEN:** Ostereier im Supermarkt
- **LIEBLINGSVIDEOSPIELCHARAKTER:** die Rabbids (ohne Rayman)
- **LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM:** zerbrochene Glaskugeln
- **MUSS MAL GEMACHT WERDEN:** Update des Wii-Systems

ANDREAS REICHEL

Marios Stuntman. Woohoo!

- **HÖRT GERADE:** Rise Against – Prayer Of The Refugee
- **SPIELT GERADE:** Super Mario Galaxy
- **LIEBLINGSVIDEOSPIELCHARAKTER:** Sonic the Hedgehog
- **LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM:** Kabel. Für die Lichterkette.
- **MUSS MAL GEMACHT WERDEN:** Führerschein!

MARCEL FOULON

Der perfekte Nintendo-Charakter

- **HÖRT GERADE:** The Kooks – Seaside
- **SPIELT GERADE:** Pro Evolution Soccer 08
- **LIEBLINGSVIDEOSPIELCHARAKTER:** Solid Snake
- **LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM:** tonnenweise Geschenke "träum"
- **MUSS MAL GEMACHT WERDEN:** Hausaufgaben

EMANUEL LIESINGER

Der, der die Blumen lenkt

- **SPIELT GERADE:** dieses Weltraumspiel mit dem Klempner
- **ZULETZT GEGEHEN:** Kaisermühlen Blues
- **LIEBLINGSVIDEOSPIELCHARAKTER:** Yoshi
- **LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM:** der betrunkene Weihnachtsmann
- **MUSS MAL GEMACHT WERDEN:** den Weihnachtsmann auf Entzug schicken!

MARVIN DERE

Galaxien-Erforscher

- **HÖRT GERADE:** Entspannungsmusik
- **ZULETZT GEGEHEN:** Sternschnuppe
- **LIEBLINGSVIDEOSPIELCHARAKTER:** "schinarch" die Entspannungsmusik wirkt
- **LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM:** Buch „Stressbewältigung“
- **MUSS MAL GEMACHT WERDEN:** Urlaub

ROBERT RABE

Reggie vom NMag

- **LIEST GERADE:** im alten ICQ-Archiv
- **SPIELT GERADE:** Mario Galaxy (wer nicht?)
- **LIEBLINGSVIDEOSPIELCHARAKTER:** Pömpelhasen und Link
- **LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM:** wieder viel zu viel Schokolade
- **MUSS MAL GEMACHT WERDEN:** Nintendo Ü-Eier

MATTHIAS HEILIG

Putzfrau in Großostheim

- **LIEST GERADE:** die Harry-Potter-Bücher
- **HÖRT GERADE:** Matchbox 20 – Exile on Mainstream
- **LIEBLINGSVIDEOSPIELCHARAKTER:** George Stobbart (Baphomets Fluch)
- **LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM:** Oh ... Geschenke?
- **MUSS MAL GEMACHT WERDEN:** vollautomatischer Bügelroboter

DAMIAN FIGOLUSZKA

Der geheime SSBB-Veteran

- **SPIELT GERADE:** Teil 3 der Metroid Prime-Trilogie
- **ZULETZT GEGEHEN:** Game-Over-Bildschirm in Galaxy
- **LIEBLINGSVIDEOSPIELCHARAKTER:** Leon S. Kennedy
- **LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM:** „Luft“, verpackt in einem Karton
- **MUSS MAL GEMACHT WERDEN:** im Lotto gewinnen

DANIEL BÜSCHER

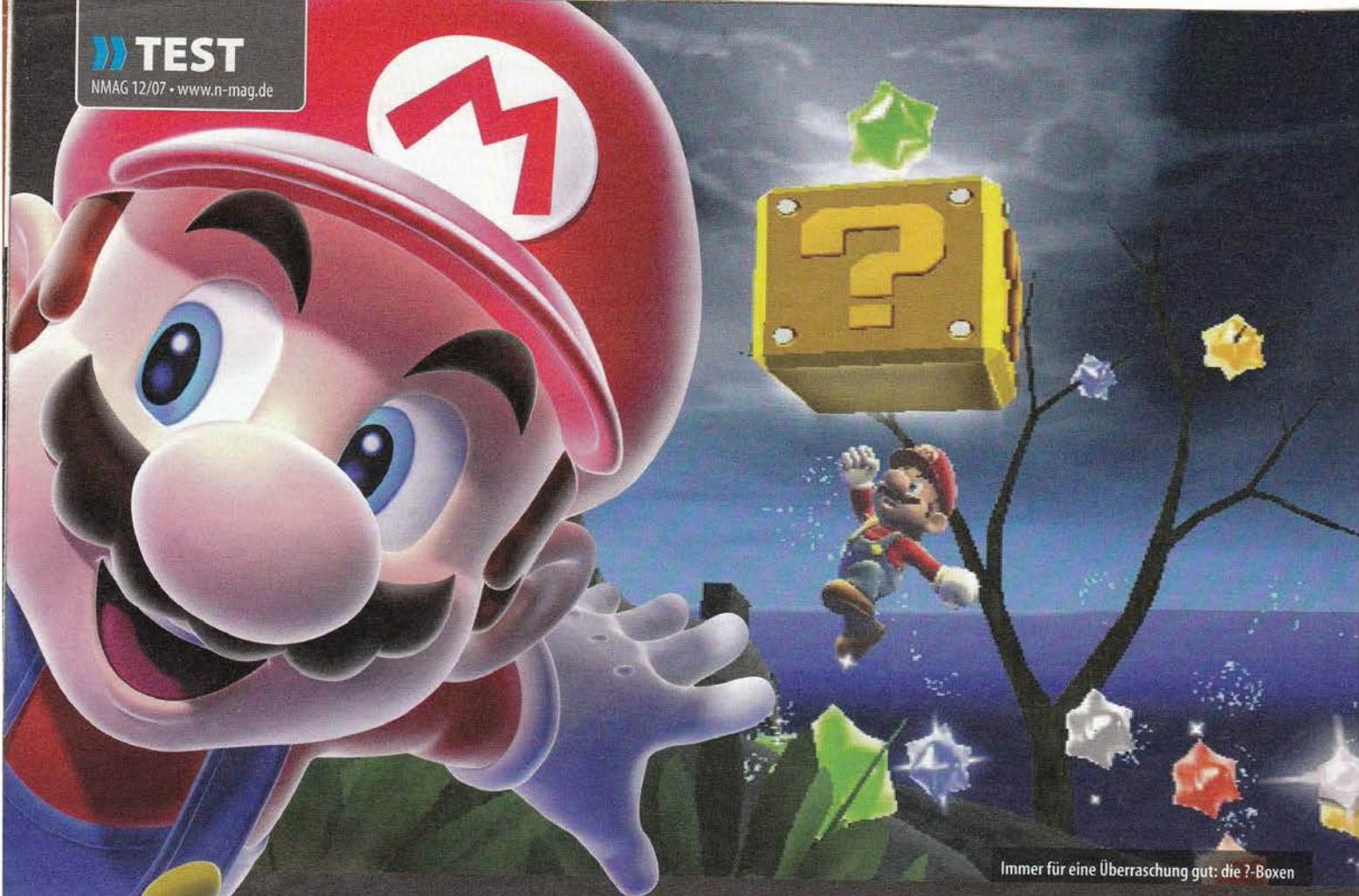
„Tales of Symphonia“-Anbeter

- **SPIELT GERADE:** Alundra (PS1)
- **ZULETZT GEGEHEN:** End of Evangelion
- **LIEBLINGSVIDEOSPIELCHARAKTER:** Ryudo (Grandia 2)
- **LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM:** Tannennadeln "höho"
- **MUSS MAL GEMACHT WERDEN:** Spielesammlung enttrümpeln

MARIO MARIO

Iwatas Allzweckwaffe

- **HÖRT GERADE:** Mahito Yokota & Koji Kondo
- **ZULETZT GEGEHEN:** Eine neue Welt
- **LIEBLINGSVIDEOSPIELCHARAKTER:** Shigeru Miyamoto
- **LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM:** der 121. Stern
- **MUSS MAL GEMACHT WERDEN:** Bowser entführen



Immer für eine Überraschung gut: die ?-Boxen

SUPER MARIO GALAXY



Flugangst kennt der Klemptner nicht.



Wenn einer die Prinzessin entführt, kann das nur Bowser sein.

ENTWICKLER: Retro Studios **PUBLISHER:** Nintendo **GENRE:** Action-Adventure **SPIELER:** einer **USK:** ab 16 Jahre **PEGI:** 12+ **PREIS:** circa 50 €

In Welten, die noch nie ein Klemptner zuvor betreten hat, muss Nintendos Vorzeige-Held die Prinzessin aus den Klauen einer garstigen Riesenschildkröte befreien. Nebenbei steht noch das Schicksal des Universums auf dem Spiel ...



Seit mehr als zehn Jahren brennt Nintendo-Fans nur eine Frage unter den Nägeln: Kann man Super Mario 64 noch toppen? Nachdem Marios Gamecube-Urlaub auf der Isla Delfino anno 2002 etwas hinter dem Vorgänger zurückblieb, können wir diese brennendste aller Fragen nun endlich mit ruhigem Gewissen beantworten: Ja, man kann!

WUNDERBARE NEUE PILZ-WELT

Gleich zu Beginn kommt man zur ersten Erkenntnis: Dieses Spiel zeigt, was grafisch auf der Wii möglich ist. Während das Intro vor fünf Jahren noch vorgeordnet war, steigen wir bei Galaxy gleich mit Spiel-Grafik ins Pilzkönigreich

ein, ohne dass der Unterschied auffallen würde. Von den Toads, die sich beim alle hundert Jahre stattfindenden Sternschnuppen-Fest einfinden, bis hin zu Mario selbst und der Umgebung wirkt alles wunderbar plastisch, scharf texturiert und liebevoll designt. Nebel und nervige Pop-ups kennt dieses Spiel genauso wenig wie Framerate-Einbrüche. Nach einer kurzen Einleitungssequenz, in der Peach samt Schloss wieder einmal von Bowser und seinen Schergen entführt wird, wachen wir auf einem fremden Planeten auf, machen uns mit den Feinheiten des Gravitations-Systems vertraut und lernen gleich im Anschluss die Sternen-Prinzessin Rosalina kennen. Jeder größere Körper, der im Weltall he-



In diesem Lavasee sollte Mario besser nicht baden gehen.

rum schwirrt, besitzt eine Anziehungskraft – folglich kann Mario nicht nur auf herkömmlichen, kugelförmigen Planeten herumlaufen, sondern auch auf Kisten, Pilzen, Schrauben und dergleichen. Da muss man erst mal umdenken, wenn Mario plötzlich verkehrt herum dasteht und sich damit auch noch die Richtungen vertauscht haben. Glücklicherweise legt uns die Steuerung selbst keinerlei Steine in den Weg: sich bewegen mit dem Control Stick, springen mit der A-Taste, Sternengalaxien verschießen

sind. Jede Welt bietet euch eine Reihe von Galaxien, die mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Missionen aufwarten. Wieder einmal gilt es nämlich, 120 Sterne zu finden, um mit dem Sternenschiff zu Bowser's Hauptquartier in den Mittelpunkt des Universums zu reisen. Der Einfallsreichtum, den die Entwickler schon allein bei der Gestaltung der Levels gezeigt haben, ist überwältigend. Keine Welt gleicht der anderen, weder vom Aufbau noch vom Aussehen her. Die mei-

„Der Einfallsreichtum, den die Entwickler schon allein bei der Gestaltung der Levels gezeigt haben, ist überwältigend. Keine Welt gleicht der anderen.“

mit dem B-Button sowie durch Schütteln der Wiimote die Fäuste sprechen lassen und verschiedene Aktionen auslösen – die Steuerung hält sich zum Glück mit Pseudo-Innovationen zurück, die Wiimote wird nicht überstrapaziert, sondern sehr sinnvoll eingesetzt.

EIN GROSSER SCHRITT FÜR EINEN KLEMPNER

Galaxy besteht aus insgesamt sechs Welten, die alle über Rosalinas Stern-

sten Planeten spielen in der Größenliga „Melone“, doch manch andere, wie z.B. das Honigbienenkönigreich, erinnern in puncto Größe eher an die Levels aus Mario 64. Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch, im Gegenteil: Zwischen vielen kleinen Planeten herumzudüsen, ist eine willkommene Neuerung in der Serie und macht mindestens genauso viel Spaß wie die herkömmlichen Levels. Auch die Missionen selbst überzeugen durch große Vielfalt.



Die Galaxien setzen sich aus mehreren kleinen Planeten zusammen.



Magie? Nein, denn als Eis-Mario kann Mr. Schnauzbart auch über Wasser laufen.

Super Mario Galaxy

STATEMENT » ANDREAS
Unglaublich



Drei Worte hätten auch ausgereicht: Oh. Mein. Gott! Was Nintendo hier abgeliefert hat, ist einfach unglaublich. Galaxy ist eine echte Lehrstunde für die gesammelte Konkurrenz in Sachen Gamedesign und Innovation. Besonders angetan hat es mir der Soundtrack, der von einem Orchester gespielt wird – so und nicht anders hat die Sound-Untermalung eines Spiels dieses Kalibers auszusehen! Wann gibt's den Soundtrack endlich auf CD? Ohne zu übertreiben: Wenn es ein Spiel gibt, das die Höchstwertung verdient hat, dann dieses.



Mario kann nur begrenzte Zeit unter Wasser verweilen, da im die Luft ausgeht.

INFO

„Donkey Kong Jungle Beat“ (GCN, 2005) ist das erste Spiel von EAD Tokyo – das einzige Bongo-Jump&Run und ein echter Geheimtipp!

Die Idee der kugelförmigen Plattformen stammt aus der als „128 Marios“ bekannten Gamecube-Technik-demo von 2000 – erst Wii bot die Rechenkapazitäten für die Umsetzung. Miyamoto-san musste dafür viel Überzeugungsarbeit leisten, ...

... genau wie für die Entwicklung eines Mario-Spiels

nach Jungle Beat wollte EAD Tokyo eigentlich etwas Kleineres machen.

Wiederholungen im Ablauf wie das aus den Vorgängern bekannte Suchen von acht roten Münzen kommen nur sehr spärlich vor. Die Missionen reichen von „Besiege den Dino-Piranha“ bis hin zu „Überlebe das Sperrfeuer“ und „Überhole Buu Huu im Geister-Rennen“. Sehr positiv ist uns auch die Musik aufgefallen: Bekannte und neu arrangierte Melodien werden uns endlich wieder von einem Orchester um die Ohren gehauen. Warum denn nicht gleich so, Nintendo? Bis auf Peachs Einladung zu Beginn und einige Wortfetzen seitens Rosalina sucht man eine Sprachausgabe jedoch vergeblich – ein kleiner Kritikpunkt, der neben dem Rest des Spiels quasi im Nichts verschwindet. Ebenso zu vernachlässigen sind die sehr selten auftretenden, kleineren Kameraprobleme – manchmal nimmt sie eine etwas ungünstige Position ein. Wegen der Kamera verliert man zwar

keine Leben, doch erwähnen möchten wir dieses kleine Manko trotzdem.

MARIO HAT UMGESCHULT!

Diesmal agiert der Kult-Klempner nicht nur in seiner bekannten blau-rotten Arbeitskleidung, sondern schlüpft auch gern mal mit entsprechenden Pilzen in andere Rollen. Als Bienen-Mario kann er eine kurze Zeit lang fliegen, allerdings verliert er diese Fähigkeit beim Kontakt mit Wasser; einige Aktionen wie der Rückwärtssalto sind dagegen nicht mehr möglich. Geist-Mario kann sich unsichtbar machen und durch bestimmte Wände gehen, ist aber wie jeder Buu Huu anfällig gegenüber Licht. Und als Schraubenfeder-Mario kann er viel höher springen, hüpfert allerdings die ganze Zeit. Diese Fähigkeiten sind zwar teils schon aus früheren Teilen bekannt, doch gerade die Liebe zum Detail macht hier den Reiz aus. Bienen-Mario sieht wohl absichtlich wie ein „Biene Maja“-Verschnitt aus, und Marios Gesicht samt Schnauzbart auf dem Körper eines Buu Huus ist auch recht originell. Überhaupt merkt man dem Spiel an, mit wie viel Leidenschaft daran gearbeitet wurde, der Detailgrad ist nämlich wirklich erstaunlich. Das fängt bei diversen Anspielungen an und hört bei der bis zum kleinsten Grashalm gestalteten Umgebung auf.

ZU ZWEIT MACHT'S DOPPELT SPASS

Erstmals in der Geschichte der 3D-Mario-Jump&Runs bietet Super Mario Galaxy einen echten Kooperations-Modus an. Der gestaltet sich erfrischend simpel: Spielt ihr gerade, kann ein Kumpel einfach selbst eine Wiimote in die Hand nehmen, und es erscheint auch für ihn ein sternförmiger Zeiger, mit dem er Gegner mittels Sternenstaub betäuben kann. Haltet ihr beide die Wiimote auf Mario und drückt gleichzeitig die A-Taste, führt der Klempner einen deutlich höheren Super-Sprung aus. Eine nette Ergänzung zum Einzelspieler-Modus, die erfrischend leicht umgesetzt wurde.

IT'S A ME, MARIO!

Insgesamt hinterlässt Galaxy nicht nur einen positiven, sondern einen schlicht überwältigenden Eindruck. Verschiedene Gameplay-Elemente – vom Jump & Run in der dritten und zweiten Dimension bis hin zum Balanceakt auf einem Ball, bei dem die Wiimote wie ein Flightstick benutzt wird – werden in einer durchweg eindrucksvollen Komposition vereint. Bei diesem Spiel passt einfach alles zusammen. Allerdings brennt uns jetzt eine neue Frage unter den Nägeln: Kann man Super Mario Galaxy noch toppen?

ANDREAS REICHEL



▲ POSITIV

Jump & Runs mal ganz neu definiert, begeistert bis zum Schluss, erstklassige Grafik, umwerfender Soundtrack, Einfallsreichtum, angenehm ausgewogener Schwierigkeitsgrad

▼ NEGATIV

Endboss schon recht früh erreichbar, kleinere Kamera-Problemen, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Andere Spiele machen nur Spaß – Galaxy ist zum Genießen.



AVATAR: DIE ERDE BRENNT

ENTWICKLER: THQ Entertainment · PUBLISHER: THQ Entertainment · SPIELER: 1 bis 2 (Wii), einer (DS) · USK-FREIGABE: ohne Altersbeschränkung · PEGI: 7+ · PREIS: circa 50 € (Wii), circa 40 € (DS)

Das Bändigen der Elemente geht weiter



Die Handlung in Avatar: Die Erde brennt knüpft nahtlos an die Ereignisse des Vorgängers Avatar: Der Herr der Elemente an. Der Titel erzählt die Geschichte um den jungen Luftbändiger Aang und dessen Bestreben, die Kräfte von Feuer, Erde und Wasser zu meistern, um mit deren Hilfe als Avatar die Machenschaften des Feuerlords Ozai zu vereiteln und den Krieg zwischen den Nationen zu beenden. Die Rahmenhandlung orientiert sich dabei eng an der Serienvorlage.

BUCH 2: ERDE

Spielerisch gehen die Fassungen für Wii und DS leicht unterschiedliche Wege: Während auf der stationären Heimkonsole kleinere Rätseleinlagen und Hack&Slay-Kämpfe an der Tagesordnung sind, versucht sich der kleine Bruder dank Erfahrungsbalken, Levelaufstiegen und einem separaten Kampfbildschirm als Rollenspiel im Miniformat. Mini deshalb, weil sich die Auswirkungen daraus auf das ei-

gentliche Spiel stark in Grenzen halten – viel mehr als ein stetig wachsender Vorrat an Lebenspunkten ist nicht drin. Die bekannten Zufallskämpfe (Gegner erkennt man zwar, kann ihnen aber kaum ausweichen) bergen sogar eher einen gewissen Nervfaktor, als dass sie nützen. In beiden Versionen dürft ihr – und müsst zuweilen sogar – munter zwischen den einzelnen Charakteren hin und her wechseln. Selbstverständlich hat jeder eurer Kameraden eigene Attacken parat, die den Gegnern ordentlich zusetzen. Diese werden standesgemäß auf Wii durch entsprechende Bewegungen der Wiimote durchgeführt; der DS begnügt sich mit der Eingabe über die gängigen Buttons. Zwar werden in beiden Fassungen die Stärken der jeweiligen Konsole umgesetzt, beispielsweise in Form von Minispielpassagen oder einer Charakterverwaltung, ansonsten folgte man bei THQ aber konventionellen Methoden der Steuereingabe.

HERR ÜBER DIE ELEMENTE GRAFIK, SOUND UND SPIELSPASS?

Optisch gibt sich Avatar: Die Erde brennt auf beiden Systemen keine Blöße. Besonders die Wii-Fassung überzeugt durch schicke Zwischensequenzen in Spielgrafik, die obendrein durch eine erstklassige deutsche, wenn auch nicht originale Synchronisierung zu gefallen weiß. Die Kämpfe sind generell ziemlich einfach gestrickt, was dem vornehmlich jüngeren Publikum entgegenkommen soll. Der Charme und Witz der Serie wird gut eingefangen und dürfte Fans in jedem Fall zufriedenstellen. Diese sind ohnehin die Hauptzielgruppe des Titels, denn bessere Alternativen finden sich für beide Geräte. Nichtsdestotrotz dürfen Freizeit-Avatare einen Blick riskieren.

MATTHIAS HEILIG



▲ POSITIV

tolle Synchronisation, Flair der Serie wird eingefangen

▼ NEGATIV

für Profis zu leicht, eintönige Spielmechanik

NMAG-WERTUNG:

Der Funke des Spielspaß-Lagerfeuers will einfach nicht überspringen ...

6
von 10



▲ POSITIV

ansehnliche Grafik, Rollenspielelemente ...

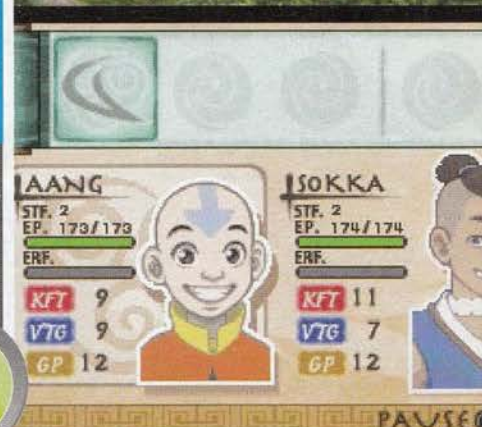
▼ NEGATIV

... die leider kaum genutzt werden, nervige Zufallskämpfe, wenige DS-Features

NMAG-WERTUNG:

Der Funke des Spielspaß-Lagerfeuers will einfach nicht überspringen ...

5
von 10



INFO» EINE HANDLUNG – DREI BÜCHER

Avatar: Der Herr der Elemente ist eine US-amerikanische Zeichentrickserie, um die sich inzwischen nicht zuletzt wegen guter Kritiken eine große Fangemeinde gebildet hat. Die insgesamt drei Staffeln – in diesem Falle als Bücher tituliert – sind nach dreien der „vier Elemente“ benannt, welche Aang, die Hauptfigur, auf seiner Reise erlernen muss.

Buch 1: Wasser und Buch 2: Erde laufen bei uns seit Anfang 2006 immer Montag bis Sonntag ab 19:15 Uhr bei Nickelodeon. Im Januar des nächsten Jahres kommen dann auch deutsche Fans in den Genuss der dritten Staffel, die zugleich den Abschluss der Serie darstellt.



An den Griffen hängt sich DK durch die Levels.

DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER



Auf ein großes Jump & Run der Kong-Rasselbande warten wir zwar weiter vergebens, aber zumindest im Nachfolger zu King of Swing gibt sich der altgediente Affe die Ehre. Das Spiel

orientiert sich inhaltlich sehr am GBA-Vorgänger: DK hält sich an Griffen fest und schwingt sich durch gut getimtes Loslassen zum Levelausgang. Dabei können er und Diddy per (Doppel-)Druck auf A auch Wirbelangriffe ausführen. Damit euch nicht langweilig wird, sind die Welten mit Schussfässern, Schaltern, Verstecken und Kristallen, die euch unverwundbar machen können, gespickt. Einmal mehr gilt es, King K. Rools Pläne zu vereiteln, wobei über die Levels jede Menge Bananemünzen, Ölfässer zum Betreten von Bonuswelten und DK-Münzen zum Freischalten von Cheats versteckt sind. Neben den fünf Welten gibt es sechs Bonusspiele und einen kleinen, aber feinen Mehrspieler-Modus als nette Dreingabe. Jungle Climber ist ein durchaus spaßiges Spiel, das im Spielverlauf mehr und mehr Möglichkeiten bietet, aber auch kein Überhammer ist. Freunde des Affen oder Vorgängers greifen zu!

ROBERT RABE

ENTWICKLER: Paon • **PUBLISHER:** Nintendo • **GENRE:** Geschicklichkeit • **SPIELER:** 1 bis 4 (Einzelkartenspiel) • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV

Liebe zum Detail, typische Donkey-Kong-Elemente, präzise Steuerung

▼ NEGATIV

auf Dauer langweilig, kann schnell durchgespielt werden, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Der Gorilla dreht sich, bis ihm schwindlig wird!



Haltet euch bei diesem Musikstück lieber die Ohren zu.

Wie ihr seht, seht ihr nichts.

BRATZ THE MOVIE



THQ griff tief in die Lizenzkiste und veröffentlichte vor kurzem Bratz: The Movie.

Wohl von Castingshows inspiriert, spielt ihr in der Rolle einer der vier Bratz, und versucht in verschiedenen Bereichen wie Tanz oder Musik, die Talente der einzelnen Mädchen zu verbessern. Durch Minispiele müsst ihr in circa zehn Kapiteln an euer Ziel kommen, doch werden gerade die jüngeren Spieler, auf welche das Spiel zweifelsfrei zugeschnitten ist, an den teilweise extrem frustrierenden Minispielen verzweifeln.

Die Aufmachung spiegelt dabei die heutigen Interessen des jungen Publikums wider. Eine flache Story über Freundschaft und Erfolg, bunte Grafik und simple Dialoge machen das Spiel für jeden verständlich. Leider schleichen sich jedoch selbst in den einfachen Dialogen hin und wieder Rechtschreibfehler ein, was nicht wirklich für eine gelungene Lokalisierung spricht. Im Hintergrund laufen das gesamte Spiel über nur ein paar lieblose Melodien, sodass der Soundregler schnell heruntergedreht wird. Größter Kritikpunkt dürfte aber die fehlende Speicherbatterie im Modul sein. Das hat schlicht zur Folge, dass ihr während des Spiels nicht speichern könnt, sondern alles über ein mittelalterlich wirkendes Passwortsystem laden müsst.

MARCEL FOULON

ENTWICKLER: THQ • **PUBLISHER:** THQ • **GENRE:** Simulation/Geschicklichkeit • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 35 €

▲ POSITIV

vollständig lokalisiert, niedliche Aufmachung, günstig

▼ NEGATIV

Lokalisierungsfehler, frustrierende Minispiele, Passwortsystem, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Solch lieblose Umsetzungen hat der GameBoy nicht verdient.



Rockford muss sich mit Steinen, Dynamit & Feinden rumschlagen.

BOULDER DASH ROCKS!



Unser positiver Ersteindruck zur Neuauflage des Klassikers hat sich bestätigt. Abermals ist es als Rockford eure

Aufgabe, unter Zeitdruck in der Planetentour in Dschungel-, Lava-, Wasser- und Unterwelten Diamanten einzusammeln, Steine zu verschieben und Gegner auszuschalten. Kleine Hilfsmittel wie Magneten oder Pistolen machen euch hierbei das Leben leichter. Nach und nach gewinnt das Spiel an Facettenreichtum und Schwierigkeit hinzu. Jeder Level muss wohlbedacht angegangen werden, denn Fehler sind schnell gemacht, und ein erfolgreicher Abschluss wird dann unmöglich. Eine große Schwäche ist, dass das Spiel in diesem Fall einfach weiterläuft. Im nächsten Anlauf werden auch alle Hinweise neu gegeben, was bei der vierten Wiederholung schon nerven kann. Der zweite große Spielmodus ist das Route Race, in dem ihr vorab eine Marschroute für Rockford bestimmt und clever vorausdenken müsst. Dieser Modus erwies sich als besonders spaßig. Time Trail und Mehrspieler-Modus sind ebenfalls enthalten.

Ein unterhaltsamer Puzzler auch für Genre-fremde!

ROBERT RABE

ENTWICKLER: 10Tacle Mobile • **PUBLISHER:** Electronic Arts • **GENRE:** Puzzle-Arcade • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV

knifflige, aber machbare Aufgaben, knifflige Präsentation, geniales Route Race

▼ NEGATIV

Spiel läuft bei Fehlschlag weiter, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Rockford rollt die Stones.



DIE SIMS 2: GESTRANDET

ENTWICKLER: Electronic Arts · **PUBLISHER:** Electronic Arts · **GENRE:** Simulation · **SPIELER:** einer · **USK-FREI-GABE:** ohne Altersbeschränkung · **PEGI:** 12+ · **PREIS:** circa 50 € (Wii)/ 40 € (DS)

Schiffbruch sei Dank entfliehen die Sims in ihrem neuesten Ableger dem Alltag und schlagen sich auf der berühmt-berüchtigten einsamen Insel durch.



Als eigenständige Titel für beide Nintendo-Plattformen entwickelt, vereinen die Titel aus dem Hause EA nur die grundlegende Spielidee: Überlebe in der freien Wildbahn und baue dir dort dein eigenes, völlig autarkes Leben auf. Wenn du Lust hast, finde einen Weg zurück in die Zivilisation – hast du aber Spaß, kannst du dort bis ans Ende deiner Tage leben.

AUF ROBINSONS SPUREN

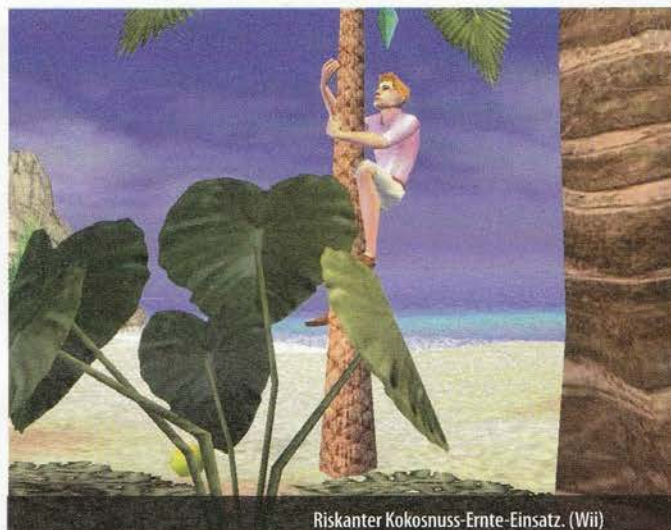
In der Wii-Fassung legt ihr zu Beginn per Editor fest, über welche unfreiwilligen Urmenschen ihr die Kontrolle im Spiel übernehmt. Dabei trifft ihr nach und nach auf die Mit-Schiffbrüchigen und könnt mit ihnen ein kleines Gesellschaftsgeflecht aufbauen. Die körperlichen Bedürfnisse wollen dabei nach wie vor gepflegt werden, nehmen aber nicht mehr den dominanten Spielpart ein. Im Vordergrund steht diesmal das Erforschen der insgesamt drei Inseln und das Gestalten eurer Lebensumgebung. Das setzt sich aus dem Bauen von Gegenständen oder Gebäuden, Entwerfen von Kleidung oder auch Kochen von Mahlzeiten zusammen. Dabei entwickelt sich euer Sim im Spielverlauf und kann mit der Zeit immer anspruchsvollere Aufgaben ausführen. Zunächst muss die Grundversorgung an Nahrung sichergestellt werden, dann geht es daran, sich eine einfache Hütte und Werkzeuge zu bauen. Das alles hört

sich in der Theorie sehr spannend an und kann auch durchaus kurzfristig Freude bereiten; das klassische Suchtgefühl aber, das wir aus den originalen Sims-Teilen kennen, will sich partout nicht einstellen. Dazu gleichen sich die Aufgaben zu sehr. Man möchte einfach nicht jeden Tag immer wieder dasselbe machen müssen. Seinen Rest zum Durchschnittsspiel trägt die beinahe schon unterirdische Technik bei. Die Menüführung ist aber lobenswert. Dem Spiel ist ganz klar anzusehen, dass es auf PS2-Basis entwickelt worden ist. Warum man in Gestrandet keine WiFi-Funktion zum gegenseitigen Besuchen und Interagieren eingebaut hat, ist uns aber dennoch schleierhaft. Hier wurde eindeutig Potenzial verschenkt.

ANDERS, ABER NICHT BESSER

Auf dem DS bewegt sich der Spieler als Hobbyabenteurer durch mehrere, miteinander verknüpfte Spielbereiche. Dadurch macht sich leider kein wirkliches Freiheitsgefühl breit, was das Spiel eigentlich auszeichnen sollte. Wirklich ansprechend gemacht sind hingegen die integrierten Minispiele beim Fischen oder Feuerentzünden. Bei Letzterem streicht ihr den Stylus auf und ab und könnt die Flammen durch Pusten auch lodern lassen. Einige Aufgaben, wie das Sammeln von Gegenständen, sind auch in der kleinen Version enthalten, allerdings bleiben euch längst nicht so viele Möglichkeiten. Obwohl man bei der Technik nicht ins Staunen gerät, hat EA hier doch ordentliche Arbeit abgeliefert. Schmerzlich vermisst haben wir jegliche Mehrspielerunterstützung oder eine Konnektivität zur Wii-Fassung. Mit Gestrandet machte sich das Sims-Franchise auf zu neuen Ufern, ist jedoch trotz interessanter Ansätze an der praktischen Umsetzung gescheitert. Wer unbedingt Robinson Crusoe spielen möchte, darf zugreifen. Alle anderen sollten die Titel vorher mal Probe spielen.

ROBERT RABE



Riskanter Kokosnuss-Ernte-Einsatz. (Wii)



Im Dunkeln ist dank Nacht-Modus gut zu munkeln. (Wii)



▲ POSITIV
große, frei begehbare Inseln, unzählige Gegenstände

▼ NEGATIV
spartanische Technik, kein Mehrspieler-Modus



▲ POSITIV
unterhaltsame Minispiele, intuitive Steuerung

▼ NEGATIV
eingeschränkter Freiraum, kein Mehrspieler-Modus

NMAG-WERTUNG:
Der Funke des Spielspaß-Lagerfeuers will einfach nicht überspringen ...



Ich bin ein Sim, holt mich hier raus! (DS)



Gezielt Tippen und der Fisch ist gefangen! (DS)



Die Sims 2: Gestrandet

STATEMENT »ROBERT
Unspektakuläres Treibholz



Ich hatte mich wirklich auf den Titel gefreut und viel von ihm erwartet – umso größer war die Ernüchterung, als ich das Spiel außerhalb von sterilen Studios erlebt habe. Leider entwickelte Sims 2: Gestrandet nach dem Erforschen aller Spielbereiche keinen Objekt-Sammelwahn bei mir, der die Serie doch eigentlich ausmacht. Schade um das überzeugende Konzept!

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

TM

ENTWICKLER: Sega, Nintendo • PUBLISHER: Sega • SPIELER: 1 bis 4 Spieler • USK-FREIGABE: ohne Altersbeschränkung • PEGI: 3+ • PREIS: circa 50 €



Oftmals entscheiden nur Sekundenbruchteile über Sieg oder Niederlage.



Sechzehn Charaktere stehen zur Auswahl bereit. Hier findet jeder einen Favoriten.

Eigentlich hätte man allen Grund zum Jubeln, wenn zwei der größten Ikonen der Videospielwelt zum ersten Mal aufeinandertreffen. Nintendos Alleskönner Mario und Segas Verkaufszahlen-Garant Sonic tragen bei den Olympischen Spielen ihren privaten Wettkampf aus und werden dabei aus ihren eigenen Reihen unterstützt. Zwei Helden, die auf eine Vergangenheit ohnegleichen zurückblicken können – da dürfte man fast meinen, ein Spiel mit den beiden müsste doppelt so gut sein wie ihre Solo-Abenteuer. Am Ende bleibt jedoch nur ein ernüchterndes Ergebnis.



Die Steuerung erfolgt durch vollen Körpereinsatz. Mit dem Nunchuk und der Wii-FB ahmt ihr größtenteils authentische Bewegungen zu den einzelnen Disziplinen nach. Die Steuerung ist von Disziplin zu Disziplin verschieden, jedoch lassen sich ein paar Grundsteuerarten ausmachen: Um zu rennen, schüttelt ihr Nunchuk und Wiimote abwechselnd auf und ab, mit einem beherzten Hochschlag der Wiimote springt euer Athlet.

LAUF, MARIO, LAUF!

Aus acht Charakteren aus dem Pilzkönigreich und weiteren acht Maskottchen aus dem Sonic-Universum könnt ihr euren Favoriten wählen. Die Charaktere besitzen unterschiedliche Stärken und Schwächen. Mario ist zwar ein guter Springer, kann aber in Sachen Muskelpower nicht mit einem Bowser mithalten. Zusätzlich zu den Videospiel-Helden könnt ihr auch eure Miis ins Spiel integrieren. In über zwanzig olympischen Disziplinen fließt der Schweiß. Vom 100-Meter- über



Trotz seines Gewichts geht Wario im Wasser nicht unter.

den Staffellauf, weiter zum Fechten und Bogenschießen bis hin zum Schwimmen werden alle Geschmäcker bedient. Freigeschaltete Disziplinen können frei trainiert oder im Zirkelmodus gespielt werden. Der Zirkelmodus stellt eine zuvor festgelegte Auswahl von drei bis fünf Disziplinen dar, die allein oder mit drei weiteren Spielern erprobt werden können. Er bietet einmal pro Modus die Chance, einen Joker zu setzen und bei Sieg die Punktezahl zu ergattern. Je nach Ergebnis werden pro Runde null bis zehn Punkte vergeben. Wer am Ende die meisten Punkte vorweisen kann, landet oben auf dem Treppchen. Belegt ihr einen der ersten drei Plätze, werden neue Disziplinen freigeschaltet. Erspielte Highscores könnt ihr über die Nintendo WiFi-Connection mit anderen weltweit vergleichen ...

VERBRANNT SOHLE

Damit wären die Fakten des Spiels geklärt. Was sich hier schwarz auf weiß ordentlich

MARIO & SONIC b.d.O.S.

STATEMENT » JONAS

Fairplay?

Minispiel-Sammlungen machen nur mit mehreren Spielern Spaß – sollte man zumindest meinen, doch Mario & Sonic reißt ein Loch in diese These. An einem Partyabend wollte ich einmal feststellen, wie der Titel in großer Runde ankommt. Ergebnis: Wer das Spiel noch nicht ausführlich allein ausprobieren konnte, war mit der Steuerung hoffnungslos überfordert. So dauerte es nicht lang, bis die Disc im Wii-Schacht gegen die verrückten Hasen ausgetauscht wurde. Schade, Mario & Sonic – ich war anfangs wirklich guter Dinge ...



anhört, kann auf eine Wii-Disc gepresst leider nicht mehr so überzeugen. Die Grafik ist ein zweischneidiges Schwert. Während die Athleten zufriedenstellend präsentiert werden – erst in Zeitlupe fällt auf, wie geschmeidig sie sich bewegen –, stellt die Umwelt ein Übel mittleren Ausmaßes dar. Wie ein Daumenkino bewegen sich die Zuschauer auf der Tribüne als Bitmaps. Eine Ausrede à la „Die Wii hat nicht die nötige Power“ kann mit einem Verweis auf Mario Strikers Charged entkräftet werden. Auch von der Soundkulisse wird man enttäuscht. Klar, dass die Hintergrundmusik bei einem Sportspiel nicht das tragende Element ist. Wenn die Charaktere dann aber je nach Sieg oder Niederlage ein immer gleiches „I won“ oder „Oh no, I lost“ von sich geben, wünscht man sich, die Entwickler hätten komplett auf den Sound verzichtet. Die Bewegungssteuerung wird durch kompliziertes Tastendrücken unterbrochen. Gerade im Multiplayer-Modus kann so eine große Party-Hürde entstehen. Anstatt es bei einfachen Bewegungsmechanismen zu belassen, muss beim Rennen oder Schwimmen der B-Knopf gedrückt werden, damit eurem Athleten nicht die Puste ausgeht. Wer Einarbeitungszeit hatte, wird damit klarkommen. Partygäste, die sich aber nur für eine kurze Runde zusammengefunden haben, werden an der Steuerung scheitern. Fast schon paradox ist, dass neben den Sport-Minispielen noch fünf weitere Minispiele freigeschaltet werden dürfen. Diese Mini-Minispiele können nur als schlechter Witz angesehen werden. Ein Mario-Party-Spiel würde ohne seine Spielbretter noch besser aussehen.



Mit einem Schmetterball habt ihr gute Chancen auf den Punkt.

Was dem Spiel neben einem anständigen Sound und hübscher Grafik außerdem fehlt, ist der olympische Geist. Wenn das Spiel nicht so heißen und durch Banner im ganzen Spiel darauf hingewiesen würde, ehrlich, man würde nicht merken, dass es etwas mit den Olympischen Spielen zu tun hat. Das Ganze wird als zusammenhangloses Netz aus Modi und sportlichen Disziplinen präsentiert, ohne dass an irgendeiner Stelle der olympische Gedanke auftritt. Ebenso ernüchternd wird das Zusammentreffen von Mario und Sonic präsentiert. Sportsgeist und historische Begegnung? Fehlanzeige. Man hätte genauso gut alle Sega- oder alle Nintendo-Charaktere streichen und mit anderen aus den jeweils eigenen Reihen ersetzen können. Wer nun immer noch an Mario & Sonic festhält, sollte vor dem Kauf auf jeden Fall Probe spielen. Alternativen in Sachen Minispielsammlung gibt es für die Wii nämlich zur Genüge.

JONAS WEISER



▲ POSITIV

Mii-Unterstützung

▼ NEGATIV

nicht online spielbar, Steuerung oftmals zu komplex, schwache Grafik, olympischer Geist fehlt; keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Minispielsammlung, die auch im Mehrspieler-Modus nicht überzeugen kann.



Großer Pluspunkt: Die Charaktere bewegen sich sehr authentisch.



Hau den Lukas darf natürlich nicht fehlen.



Neben den Buden gibt es auch Jahrmarktypische Automaten.

CARNIVAL DIE JAHRMARKT-PARTY



Fast jeder Jahrmarkt zeichnet sich durch Schießstände, Dosenwerfen, Entenziehen und viele für den Betreiber gewinnbringende Stände mehr aus. In der Vergangenheit bezogen sich immer wieder Entwickler mit kleinen Minispielen auf diese Stände, jedoch gibt es bis heute kein Spiel, welches sich diese (Mini-)Spiele zum Schwerpunkt macht.

Mit über 25 Spielen bewirbt 2K Play nun Carnival – Die Jahrmarkt-Party. Die Zahl ist korrekt, doch sind es genau genommen 28 Minispiele; allerdings fällt die Anzahl derer mit Wiederspielwert weit geringer aus, da sich viele Spiele im Grundkonzept sehr ähnlich sind oder einfach keinen Spaß machen. Im Einzelspieler-Modus kann man je nach Können Preise gewinnen, die man sich dann wie etwa bei Super Smash Bros. Melee in 3D anschauen darf, für mehr sind diese Preise leider nicht zu gebrauchen. Es dürfte auf der Hand liegen, dass Carnival eher ein Spiel für mehrere Spieler ist – leider kommt aber auch im Mehrspieler-Modus nicht wirklich Freude auf, was vor allem daran liegt, dass nur die wenigsten Spiele simultan gespielt werden können; bei den meisten wird abgewechselt. Dies erlaubt zwar, dass man mit einer Wiimote mit bis zu vier Spielern agieren kann, macht den Mehrspieler-Modus aber noch schlechter, als er aufgrund der wenigen Features ohnehin schon ist.

EMANUEL LIESINGER

ENTWICKLER: 2K Play · **PUBLISHER:** Cat Daddy Games · **GENRE:** Minispielsammlung · **SPIELER:** 1 bis 4 · **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung · **PEGI:** 3+ · **PREIS:** circa 30 €

▲ POSITIV

günstig (30 Euro UVP)

▼ NEGATIV

Spiele ähneln sich zu sehr, nur ein Schießstand, grafisch unter Wii Sports, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Bitte gebt uns endlich etwas mehr als nur Minispiele!

4
von 10



Kampfszene: Erinnert optisch an Advance Wars.



Ob sich eure Feinde rechts im Nebel verstecken?

PANZER TACTICS



Neben Glory Days 2 gesellt sich ein weiteres Taktikspiel in diese Ausgabe: Panzer Tactics. Dieses setzt, im Gegensatz zu Glory Days 2, seinen Fokus jedoch fast vollständig auf den Taktik-Anteil. Ähnlich wie in der Advance-Wars-Reihe präsentiert sich Panzer Tactics als rundenbasiertes Strategiespiel. Ihr verfolgt hier in drei Kampagnen den Zweiten Weltkrieg und dürft diesen aus Sicht der Deutschen, der Alliierten und der Russen nachspielen, beginnend beim Blitzkrieg in Polen über den Gegenschlag der Russen hin zum Sturm der Alliierten. Mittels der auf dem Spielfeld eingeteilten Felder bewegt ihr euch dann nach und nach voran, erobert Städte, Flughäfen und versucht, eure Gegner zu besiegen. Daneben baut ihr Einheiten und überwacht die Ressourcen eurer Streitkräfte. Gespielt wird aus einer leicht isometrischen Sicht, die ihren Zweck voll und ganz erfüllt. Zwar reißt Panzer Tactics grafisch keine Bäume aus, doch macht auch diesen Punkt die taktische Vielfalt des Titels wett. Zusätzlich bietet das Spiel viele Informationen in Bezug auf den Zweiten Weltkrieg und bildet den Spieler demnach ganz nebenbei. Für alle, denen das Thema Zweiter Weltkrieg nicht zu langweilig wird und die auf eine gehörige Portion Taktik stehen, ist Panzer Tactics bestens geeignet.

MARCEL FOULON

ENTWICKLER: Sproing · **PUBLISHER:** Flashpoint · **GENRE:** Taktik · **SPIELER:** 1 bis 4 · **USK-FREIGABE:** ab 12 Jahren · **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV

taktische Vielfalt, Online-Modus, großer Umfang

▼ NEGATIV

veraltete Technik, schon wieder Zweiter Weltkrieg, wenig Abwechslung, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Alle Hobbystrategen an die Front!

6
von 10



Am Computer können Fingerabdrücke verglichen werden.



Wer hat Elliot umgebracht?

CSI 2 DARK MOTIVES



CSI: Den Tätern auf der Spur ist eine der beliebtesten TV-Serien unserer Zeit. Kein Wunder, dass dazu auch einige Videospielumsetzungen erhältlich sind. Während auf der Wii ein komplett neues Spiel auf uns zukommt, spendiert Ubisoft dem DS nur ein Remake des 2004 bereits für PC erschienenen zweiten Teils der Serie Dark Motives. Als CSI-Neuankömmling löst man Kriminalfälle, indem man mit den beim fiktiven CSI üblichen Mitteln wie Luminol oder Fingerabdruckpulver auf Spurensuche geht. Leider haben die Charaktere, mal abgesehen von ihrem Äußeren, nichts mit ihren Vorbildern gemein – so sehr die Serie auch auf den Eigenarten ihrer Charaktere wie Gil Grissom aufbaut, in CSI 2: Dark Motives bekommt man nur minimalen, ausdruckslosen Text vorgesetzt. Das Spiel selbst gestaltet sich aus Screenshots der PC-Fassung, die mit Auslösern versehen wurde; Animationen sind während der Spurensuche nicht vorhanden. Vor allem aus diesen Gründen erweist sich das Spiel um einiges schwieriger als ursprünglich gedacht. Ein Beispiel: Auf einem großen Platz geschieht ein Unfall, und man soll das Motorrad auf Spuren überprüfen. Hier verbringt man erst mal etliche Minuten damit, um zu erkennen, dass ein schwarzer Haufen in der Ecke das Motorrad darstellen soll. Von solchen Momenten gibt es leider zu viele, was sich extrem negativ auf den Spiel Spaß auswirkt.

EMANUEL LIESINGER

ENTWICKLER: Powerhead Games/369 Interactive · **PUBLISHER:** Ubisoft · **GENRE:** Adventure · **SPIELER:** einer · **USK-FREIGABE:** ab 12 Jahren · **PEGI:** 16+ · **PREIS:** circa 30 €

▲ POSITIV

gute Beweiszusammenfassung am Topscreen

▼ NEGATIV

charakterlose Protagonisten, unübersichtliche Grafik, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Spurensuchende suchen lieber weiter mit Phoenix Wright.

3
von 10



Geschlagen wird mit der Wii-FB – funktioniert nur leider nie.



Bitte runterfallen, dann ist es wenigstens vorbei.

ESCAPE FROM BUG ISLAND

Eine Insel voller Käfer dürfte für alle Insektophoben schon Horror genug sein. Eidos aber setzt noch einen drauf, macht die Insekten blutrünstig und verpackt das Ganze in eine Horrorgeschichte. Klingt eigentlich gut, ist es aber leider nicht. Zu Beginn des Spiels landet man – begleitet von zwei Freunden und ein paar unfähigen Synchronsprechern – auf einer Insel, welche Monsterinsekten beherbergt. Hier entstehen schon erste Zweifel, ob man sein Geld nicht lieber für ein Nintendo-64-Virtual-Console-Spiel ausgeben hätte sollen, denn die Grafik von Escape from Bug Island ist auf dem Stand von anno dazumal. Nach einem glücklicherweise nicht mehr synchronisierten Gespräch am Lagerfeuer wird der Protagonist allein zurückgelassen und begibt sich auf Erkundungstour. Hier heißt es nun, strikt von einem auf der Karte blinkenden Punkt zum nächsten zu laufen und durch Nachrichten einer anderen auf der Insel gelandeten Gruppe zu erfahren, dass deren Freunde bereits von den Insekten zerfleischt wurden. Auf diese Insekten trifft man dann selbst bald und darf versuchen, sie mit den nicht funktionierenden Wii-FB-Gestiken zu erschlagen. Gegenüber der japanischen Version hat Eidos angeblich Verbesserungen vorgenommen – welche, wird wohl immer ein Rätsel bleiben.

EMANUEL LIESINGER

ENTWICKLER: Eidos **PUBLISHER:** Spike **GENRE:** Survival-Horror **SPIELER:** einer **USK-FREIGABE:** ab 16 Jahren **PEGI:** 12+ **PREIS:** circa 50 €

▲ POSITIV

gut zum Testen des Kontrasts eures Fernsehers, die Qual ist nach nur 10 Stunden vorbei

▼ NEGATIV

technisch hoffnungslos veraltet, Angriffe funktionieren oft nicht, viel zu teuer, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Mit diesem Spiel wird man garantiert zum Insectgameophoben.

2 von 10



Die schönen Effekte nutzen die Power des DS voll aus.

WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND

ENTWICKLER: RedLynx Ltd. **PUBLISHER:** THQ **GENRE:** rundenbasiertes Strategiespiel

SPIELER: 1 bis 8 **USK:** ab 12 Jahren **PREIS:** circa 40 €



Das Universum des erfolgreichen Tabletop-Spiels Warhammer 40,000 wird in letzter Zeit wieder vermehrt als Vorlage für erfolgreiche Videospiele genutzt. Der bekannteste Vertreter dürfte wohl Relic Entertainments Echtzeitstrategiespiel Dawn of War für PC sein – Konsolenumsetzungen gab es von den letzten Titeln nicht. Der Publisher THQ dürfte da Änderungsbedarf gesehen haben und beauftragte RedLynx Ltd. mit einem Warhammer 40k-Spiel für die zwei aktuellen Handhelds. RedLynx, ein finnischer Entwickler, war bisher Kritikern mit dem N-Gage-Titel Pathway to Glory sehr erfolgreich, außerdem zeichnet er für die verschiedensten TV-SMS-Spiele verantwortlich, wie etwa den SMS vorlesenden Hasen, der nachts auf Super RTL zu sehen ist. Squad Command folgt in 13 Missionen den Im-



Hindernisse versperren oft die Sicht und erfordern Taktik.

STATEMENT » EMANUEL

(War)Hammer!

Squad Command ist ein sehr interessantes Strategiespiel, nur an manchen Stellen leider etwas zu knackig. Schon für die zweite Mission brauchte ich mehrere Versuche, um sie zu meistern, denn man findet nicht immer zwischen den Häusern eine perfekte Deckung. Man gibt aber sich und nicht dem Spiel dafür die Schuld für das Versagen und das macht ein gutes Spiel aus!

perialen Space Marines im Kampf gegen die Chaos Space Marines. Dies geschieht rundenbasierend, im Missionsmodus mit bis zu sechs Einheiten auf der Seite des Spielers. Es gibt, wie im Vorbild, mehrere Einheitentypen, welche sich mit verschiedenen Waffen wie Schrotflinte, Maschinen- oder Scharfschützengewehr ausrüsten lassen. Jedoch ist man nicht nur zu Fuß, sondern auch mit Panzern unterwegs. Jede Einheit hat eine gewisse Anzahl Aktionspunkte, die sie zur Fortbewegung und zum Einsatz von Waffengewalt benötigt. Ein normaler Space Marine etwa hat 17 Aktionspunkte zur Verfügung, von denen er mit seiner Standardwaffe vier für einen Schuss benötigt – es bleiben also 13 Punkte für eine Bewegung übrig. Natürlich können aber auch alle 17 Punkte verschossen werden, wenn Einheiten in Schussreichweite sind; dies wird aber nur sehr selten der Fall sein. Im Laufe der recht schwer designten Missionen schaltet man immer wieder neue Einheiten und Waffen frei, die in der nächsten Mission sofort zum Einsatz bereitstehen. Aber auch ein ausgefeilter Mehrspieler-Modus mit bis zu acht Spielern, inklusive Unterstützung der Nintendo WiFi-Connection, bestückt mit neun Karten in drei verschiedenen Größen, runden ein sehr gutes Spiel ab.

EMANUEL LIESINGER



▲ POSITIV

grafisch top, äußerst taktisch

▼ NEGATIV

etwas zu schwierig, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Mögen die Chaos kommen – wir sind bereit!

7 von 10



Retro-Feeling pur.



Die Grafik vergangener Tage ist nicht jedermanns Geschmack.



Sofort nach dem Schlag wird losgerannt.



Ein gutes Reaktionsvermögen sind das A und O.



Einmal um die ganze Welt: die Locations sind abwechslungsreich.



Keine Sorge, das Spiel ist komplett in deutscher Sprache.

KONAMI ARCADE CLASSICS

Mit Konami Arcade Classics stellte Entwickler Konami einige seiner Arcade-Spiele aus den frühen 80er-Jahren nun für den Nintendo DS zusammen und erweiterte sie um interessante Hintergrundinformationen und teilweise sogar Multiplayer-Modi, welche schon über eine Cartridge spielbar sind. Von International Track & Field über Gadius, Contra und Time Pilot – von fast jedem Genre ist mindestens ein Vertreter dabei. Leider schaffte es aber auch das eine oder andere schlechtere Arcade-Spiel in die Zusammenstellung, die sich Konami in dieser Form ruhig hätte sparen können.

Alle Arcade-Spiele wurden weder grafisch noch soundtechnisch verbessert, sondern liefern ein Abbild der originalen Spielautomaten. Eine nette Idee, welche sich die Entwickler haben einfallen lassen, ist, vor jedem Spiel die Select-Taste zu drücken, um das Einwerfen einer Münze zu simulieren. Gerade der älteren Generation könnte diese Compilation gut gefallen, da die Spiele ihren Wurzeln treu geblieben sind und somit nicht verschlimmbessert wurden, wie in manch anderer Spielesammlung. Für die jüngeren Spieler aber sind die doch teilweise sehr spartanische Optik und der billige Sound wohl nicht wirklich spiel-spaßfördernd.

MARCEL FOULON

ENTWICKLER: Konami **PUBLISHER:** Konami **GENRE:** Arcadesammlung **SPIELER:** 1 bis 2 **USK-FREIGABE:** ab 12 Jahren **PEGI:** 12+ **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV

Original-Spielumsetzungen, hinzugefügte Multiplayer-Modi

▼ NEGATIV

extrem veraltete Grafik, spartanische Soundkulisse, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Entweder ihr schwärmt in Nostalgie oder ihr könnt damit einfach nichts anfangen.

4

THE BIGS

Mit The Bigs ist nun endlich ein Baseball-Spiel erschienen, bei dem die Spieler noch alle Körperteile beieinander haben – und das Ergebnis weiß durchaus zu überzeugen, vorausgesetzt, eure Messlatte liegt nicht allzu hoch. Erfreulich ist, dass die Entwickler sich bemüht haben, die Spielmechanik so wenig wie möglich zu vereinfachen und dem Arcade-Charakter trotzdem treu zu bleiben. Schlagen und Pitchen werden durch Bewegungen der Wii-FB ausgeführt. Das geht leicht von der Hand und ist sehr intuitiv – zumindest meistens, denn das System verlangt für ein Arcade-Spiel ungewöhnlich hohe Präzision. Auch Baserunning und Feldaktionen werden mit der Wiimote annähernd simuliert. Mit Realismus nimmt es The Bigs trotz MLB-Lizenz zum Glück nicht so genau und bringt Power-Ups in die Spielmechanik ein. Enthalten ist neben einem Tutorial und Multiplayer-Modus für zwei bis vier Spieler auch ein obligatorischer Karrieremodus, bei dem ihr – den engen Zwängen des Editors unterworfen – euren eigenen Helden kreieren könnt. Das alles wird locker präsentiert, aber leider ist schnell die Luft raus. Erschwerend kommt die fehlende Übersetzung und die unterdurchschnittliche Grafik sowie der fehlende Online- und Coop-Modus hinzu.

ANDREAS REICHEL

ENTWICKLER: Blue Castle Games **PUBLISHER:** Take 2 **GENRE:** Sport **SPIELER:** 1 bis 4 **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung **PEGI:** 3+ **PREIS:** circa 50 €

▲ POSITIV

unkompliziertes Arcade-Gameplay, intuitive Steuerung

▼ NEGATIV

... die teilweise zickt, komplett in Englisch, mäßige Grafik, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Irgendwo zwischen der zweiten und dritten Base stehengeblieben.

6

RUNAWAY 2 THE DREAM OF THE TURTLE

Im Kern ist Runaway ein klassisches Point&Click-Adventure und in der Handhabung mit dem DS-exklusiven Undercover: Doppeltes Spiel vergleichbar. Ihr klickt euch durch optisch hübsch dargestellte Gebiete, sprecht mit den unterschiedlichsten Charakteren und kombiniert gesammelte Gegenstände, um nach und nach in der Story voranzukommen. So weit, so gut. Was auf dem PC noch ohne größere Komplikationen vonstatten ging, erweist sich auf dem Handheld als etwas fummelige Angelegenheit – die Steuerung, sie reagiert oftmals nicht direkt auf eure Eingabe. Auch die an sich sehr löbliche Hot-Spot-Option, mit der sich untersuchbare Objekte auf dem Bildschirm anzeigen lassen, will nicht so recht überzeugen, da sich die Punkte nicht zeitgleich anzeigen wie auswählen lassen. Zudem könnt ihr Items erst dann sinnvoll verwenden, wenn ihr zuvor die richtigen Schritte im Spiel unternommen habt – so kennt ihr vielleicht die Lösung für ein Rätsel, müsst aber erst noch etwas erledigen, um es auszulösen. Unterm Strich bleibt trotz dieser Defizite ein tolles Spiel mit sympathischen Charakteren, einer interessanten Story und einer detaillierten Optik.

MATTHIAS HEILIG

ENTWICKLER: Pendulo Studios/Focus Home Interactive **PUBLISHER:** Koch Media **SPIELER:** einer **USK:** ohne Altersbeschränkung **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV

interessante Story, clevere Rätsel

▼ NEGATIV

hakenige Steuerung, kaum DS-Features, keine Sprachausgabe, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Tolles Spiel, holprige Steuerung.

6



Immer für eine Erfindung gut: Jimmy Neutron.



SpongeBob hüllt seine Gegner in Blasen ein.

SPONGEBOB ANGRIFF DER SPIELZEUGROBOTER

Im neuesten SpongeBob-Spiel steht es zunächst äußerst schlecht um den gelben Schwamm und seine Freunde: Eingesperrt von Dr. Calamitous, der es sich in den Kopf gesetzt hat, mithilfe überdimensionierter Spielzeugroboter die Weltherrschaft zu übernehmen, sind die Nick-Cartoons auf den geneigten Spieler angewiesen.

Während ihr euch in Jump&Run-Manier den Weg zum Endboss bahnt, stehen euch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Serienhelden zur Verfügung. Superhirn Jimmy Neutron hackt sich in elektronisch gesteuerte Plattformen ein, Danny Phantom geht durch Wände, der Bikini-Bottom-Bewohner höchstpersönlich fängt Gegner unter Wasser in Luftblasen ein. Bedingt durch diese Fähigkeiten spielt sich jeder Level mit jedem Charakter etwas unterschiedlich, oft müssen komplett andere Wege eingeschlagen werden. Ein Feuerwerk der Abwechslung sollte man trotzdem nicht erwarten, denn die immer gleichen Gegner und in anderen Spielen schon hundertfach gesehenen Ideen ergeben zusammen nicht mehr als einen Standard-Hüpfer, der aufgrund seines Settings und geringen Schwierigkeitsgrades nur für die Jüngeren zu empfehlen ist.

DANIEL BÜSCHER

ENTWICKLER: Sproing **PUBLISHER:** THQ
GENRE: Jump & Run **SPIELER:** einer **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung **PEGI:** 3+ **PREIS:** circa 35 €

▲ POSITIV

kurzweilig, für Kinder nicht zu schwer, freundliche Optik, kein nerviger Sound

▼ NEGATIV

abwechslungsarm, geringer Umfang, Passwortsystem, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Ordentlicher Auftritt, aber eben nur für eine junge Zielgruppe.

5
von 10



Durch Neigen der Wii-FB steuert ihr euren Skifahrer (sicher) den Berg hinab.

RTL WINTER SPORTS 2008

ENTWICKLER: 49 Games **PUBLISHER:** RTL Games **GENRE:** Sport **SPIELER:** 1 bis 2 **USK:** ohne Altersbeschränkung **PEGI:** 3+ **PREIS:** circa 50 €



Der Nachfolger von RTL Winter Games 2007 bietet euch ganze neun Sportarten in 15 Disziplinen, die ihr entweder allein oder zu zweit per Splitscreen bestreiten könnt. Wer meint, dass an ihm mit Sicherheit ein Weltklasse-Eiskunstläufer verloren gegangen ist, kann sich nun beweisen! Daneben gibt es natürlich auch andere interessante Sportarten: Rodeln, Skeleton, Bob- oder Skifahren können in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden angegangen werden. Die Entwickler versuchten dabei, möglichst viel Atmosphäre in das Spiel zu integrieren, etwa durch Kommentatoren, die euch mit ironischen oder bildenden Sprüchen die Zeit vertreiben, oder insgesamt mit der fernsehnahen Präsentation, bei der es auch mal zu kleinen Meinungsverschiedenheiten der Sportler auf dem Treppchen kommen kann. Wichtig beim ersten deutschen Spiel für die Wii ist natürlich auch die Frage, wie man denn die besondere Steuerung umgesetzt hat. Hierbei lässt sich festhalten, dass dieser Aspekt in Hinblick auf das Realismusgefühl unterschiedlich gut gelungen ist. Beim Skifahren etwa haltet ihr Wiimote und Nunchuk wie Stöcke in euren Händen: Lehnt ihr sie nach vorne, werdet ihr schneller, lehnt ihr sie zur Seite, beschreibt euer Sportler eine Kurve. Die Sensitivität eurer Bewegungen ist hier sehr hoch, da selbst das bloße Neigen eines der beiden Geräte schon Auswirkungen auf dem Bildschirm zeigt. Curling ist ein weiteres gutes Beispiel: Je heftiger die Wiimote geschwungen wird, desto schneller wird der Stein abgespielt. Das Wischen könnt ihr dann ebenfalls mit den entsprechenden Bewegungen vollführen. Das negative Gegenbeispiel



stellt ausgerechnet das Eiskunstlaufen dar. Hier wird eine Art „Donkey Konga“-Prinzip angewandt: Bewegt die Controller immer dann, wenn auf dem Bildschirm das Zeichen dafür einen bestimmten Punkt passiert. Viel Freiheit für eine eigene Performance bleibt da nicht. Um den geneigten Spieler trotzdem lange am Bildschirm zu fesseln, bauten die Entwickler einen Kampagnen-Modus ein, bei dem man Aufgaben erfüllen und beispielsweise zusätzliche Locations freispielen kann. Wem das noch nicht genug ist, der kann sich an einer Karriere versuchen, die sich über mehrere virtuelle Jahre erstreckt. Die Entwickler versprechen insgesamt eine Spielzeit von über zwanzig Stunden, die wir in unserer Testzeit aber nicht ganz überprüfen konnten.

DANIEL BÜSCHER



▲ POSITIV
fernsehnah Präsentation, schnell erlernbare Steuerung ...

▼ NEGATIV
... die aber zweischneidig ist, hätte grafisch besser sein können, Thema und Kommentare nicht jedermanns Sache, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:
Nur für Winter-sport-Fans einen Blick wert.

5
von 10



Marge im ewigen Kampf gegen die „Killerspiele“.



Sammle mit Bart die Fahnen der kapitulierten Franzosen ein



Globalisierung einmal anders.

DIE SIMPSONS – DAS SPIEL

ENTWICKLER: EA Redwood Shores PUBLISHER: Electronic Arts GENRE: Jump & Run SPIELER: 1 bis 2 USK-FREIGABE: ab 12 Jahren PEGI: 12+ PREIS: circa 40 €

Die gelbe Familie ist zurück, mit einer Story aus der Feder der Simpsons-Macher und eigens für das Spiel produzierten Zeichentricksequenzen. Doch Lizenzspiele sind bekanntlich oft nicht sehr hochwertig. Stellt dieses Spiel eine Ausnahme dar?



Die wohl jedem bekannte Fernsehserie Die Simpsons kann auf eine lange Reihe an Lizenzspielen zurückblicken. 1991 erschien mit The Simpsons das allererste Spiel zur Serie, entwickelt wurde es als Arcadeautomat von Konami und später auch auf den PC und den Commodore 64 portiert. Mit Die Simpsons – Das Spiel erscheint das 19. Spiel zur Serie (in den USA ist es sogar das 22.), und es macht einiges anders als seine Vorgänger.

DAS SPIEL IM SPIEL

Die Handlung des Spiels gestaltet sich äußerst interessant. Nachdem Bart Probleme beim Kauf des erst ab 18 Jahren freigegebenen Spieles Grand Theft Scratchy bekommt, geht er betrübt durch die

Seitengassen Springfields, als ihm plötzlich aus dem Himmel ein Büchlein vor die Füße fällt. Dieses Büchlein ist die Spielanleitung zu Die Simpsons – Das Spiel. Nach kurzer Studie der Anleitung stößt Bart auf die Information, dass er und der Rest seiner Familie über Superkräfte verfügen. So kann Bart als Bartman kurze Distanzen überfliegen, Homer verwandelt sich nach dem Verzehr von genügend ungesunden Speisen per Knopfdruck in eine Kugel, Lisa kann mit ihrem Saxophon Gegner betäuben und mit Buddhas Hand Dinge bewegen, Marge verfügt über die Gabe, Menschen zu willenlosen Sklaven zu machen.

BEST OF SIMPSONS

Abgesehen von den Fähigkeiten haben die Episoden im Spiel keine durchgehende Story. Zuerst werden bekannte Episoden der Serie – wie etwa das Schokoland oder der Angriff der Killerdelphine oder Lisas Mission, die Holzfäller davon abzuhalten, Springfield abzuholzen – behandelt, die dazwischen immer wieder von kleinen Nebenepisoden aufgelockert werden, beispielsweise von Marges Kampf gegen das Killerspiel Grand Theft Scratchy und die damit zusammenhängende Bestechungsaffäre um Bürgermeister Quimby und ein

Vorstandsmitglied von Electronic Arts, in welcher es um die Legalisierung des Verkaufs von Grand Theft Scratchy an Minderjährige geht. Als dann aber Springfield von Aliens angegriffen wird, reichen die derzeitigen Fähigkeiten der Simpsons nicht mehr aus, und so versuchen sie mithilfe von Professor Frink, diese zu verbessern. Professor Frink führt Bart und Lisa dabei in die Spiel-Engine (in der deutschen Version fälschlicherweise Editor genannt) und versucht, ihnen dort das Lösungsbuch für das Spiel zu überreichen, als er plötzlich von einem Gorilla entführt wird, der schnell mit ihm in einer Röhre verschwindet. Hat man Professor Frink befreit, findet man im Lösungsbuch noch mehr Fähigkeiten für die Simpsons-Familie und ist bereit für den Kampf gegen die Aliens.

ICH BIN WILL WRIGHT, DU PENNER!

Erst nach den Aliens offenbart das Spiel seine wirkliche Stärke: die Parodien vieler bekannter Videospiele. Als Bart im Internet nach Cheats für das Spiel sucht, verschüttet Homer Bier über dem Computer, und die Familie wird wieder in die Computerwelt gezogen. Dort werden sie begrüßt vom unfreundlichen Nerd Will Wright, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, veraltete Spiele



Lisa kann mit ihrem Saxophon Gegner betäuben.

the SIMPSONS GAME™



Bäume - Die Wurzel alles Bösen.



Wen stellt diese unverkennbare Silhouette wohl dar?

DS-VERSION



Anders als die Konsolenfassung kommt die DS-Fassung in 2D daher. Anstatt der 8000 Zeilen gesprochenem Text sind in der kleinen Cartridge nur noch 2000 Zeilen vorhanden; die Zwischensequenzen wurden leicht gekürzt und manche Levels durch Minispiele ersetzt. Dennoch weiß auch die DS-Fassung durch den Simpsons-Charme zu überzeugen, ist jedoch drastisch kürzer, und nach knapp vier Stunden flimmert der Abspann über die zwei Bildschirme.



Als kleines Gimmick hat EA eine Art Tamagotchi eingebaut: Haustier Homer. Im normalen Spielverlauf bekommt man immer mehr Items – wie einen Rasierer, verschiedenste Nahrungsmittel, einen Ball oder auch einen Nintendo DS für Homer –, die man dann an ihm ausprobieren kann. Langzeitmotivation bietet Haustier Homer allerdings nicht, da es nicht wie ein wirkliches Tamagotchi ein Eigenleben entwickelt oder sterben kann.

ENTWICKLER: EA Redwood Shores · **PUBLISHER:** EA
GENRE: Jump & Run · **SPIELER:** 1 bis 4 · **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren · **PEGI:** 12+ · **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV

Simpsons-Humor, gleiche Zwischensequenzen wie auf der Konsole

▼ NEGATIV

viel zu kurz, Haustier Homer ist nur eine Spielerei, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Gekürzte Story, gekürzter Spielspaß.

4

zu zerstören. Dabei gibt er Kommentare von sich, dass jedes Spiel ohne „Sim“ im Namen schlecht sei (Spore ausgenommen) oder dass ihn jeder bei EA hassen würde. Auf jeden Fall sollte man spätestens hier die Details in den Levels wahrnehmen. Die Wände sind vollgeklebt mit beispielsweise einem Poster für Sitar Hero, welches Abu mit einer Sitar zeigt, und Moral Kombat, oder einem Poster mit Ned Flanders und einer Bibel bzw. einer Bite Night – eine Parodie auf EAs Fight Night –, auf dem Boxer zu sehen sind, die sich gegenseitig beißen. Neben den Postern bekommt man unter anderem Sonic in einem Hamsterrad oder Mario beim Bedienen eines Computers zu Gesicht. Mit den neuen „ercheateten“ Fähigkeiten geht es nun auf in Levels wie Medal of Homer, Neverquest, das ominöse Grand Theft Scratchy oder Mega-Super-Happy-Fun-Spaß-Spiel, welches an typisch japanische Spiele wie Final Fantasy angelehnt ist und unter anderem Milhouse als den aus Katamari Damacy bekannten King of All Cosmos zeigt.

DOPPELTER SPASS

Bei Die Simpsons – Das Spiel befinden sich immer zwei Charaktere in einem Level. Mit dem C-Knopf am Nunchuk wechselt man zwischen ihnen hin und her. Nachdem jeder Charakter seine eigenen Fähigkeiten erworben hat, sind die Levels so aufgebaut, dass man nur durch Teamwork weiterkommt. EA hat diese Chance genutzt und die Möglichkeit eingebaut, das gesamte Spiel kooperativ zu spielen. Leider ist das Leveldesign dazu aber nicht gut genug, denn die meisten Levels sind mit Schwerpunkt auf einen Charakter aufgebaut, und während Bart durch den Level segelt, um einen Schalter zu drücken, kann Homer nur warten.

NEIN!

Der Tiefpunkt des Spiels ist die Kamera. Oft muss man von einer Miniplattform zur nächsten springen und verfehlt sie, weil die Kamera im letzten Moment eine Drehung und das präzise Steuern unmöglich macht. Manchmal hüpfert sie auch wahllos links und rechts und stört den kompletten

Spielverlauf. Gesteuert werden kann sie nur mit dem Steuerkreuz der Wiimote, und das funktioniert meist nicht so, wie es soll. Außerdem bleiben im Spiel manchmal Soundeffekte und Stimmen aus, dies passiert aber glücklicherweise nicht allzu oft.

CEL-SHADING VOM FEINSTEN

Ein Jump & Run mit wunderbarer Story, von der sich die letzten Staffeln der Simpsons eine Scheibe abschneiden könnten, mit vom Originalteam animierten Zwischensequenzen und mit Parodien auf alles, was in der Videospielbranche Rang und Namen hat – was will man mehr? Nun ja, eine etwas längere Spielzeit wäre gut gewesen, denn nach knapp zehn Stunden sieht man schon den Abspann. Doch das ist immer noch 20-mal so viel wie eine einzelne Episode der Serie. Leider liegt die Wii-Fassung technisch hinter der Xbox 360 oder PS3; das dürfte auch EA gemerkt haben und hat die UVP des Spiels auf 39,99 Euro angesetzt. Ein Preis, den der Titel allemal wert ist!

EMANUEL LIESINGER



▲ POSITIV

eine Pointe jagt die andere, Originalsprecher, für nur 39,99 Euro zu haben

▼ NEGATIV

Kamera!!; acht Stunden Spielzeit, Koop-Modus nur für einen Spieler lustig, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:
Witziger als die Serie!

7

von 10



Verstecken hinter Kisten macht sich bezahlt.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ENTWICKLER: N-Space • PUBLISHER: Activision • GENRE: Ego-Shooter • SPIELER: 1 bis 4 •
 USK-FREIGABE: keine Jugendfreigabe • PEGI: 16+ • PREIS: circa 40 €



Der Ruf der Pflicht katapultiert euch dieses Mal – im Gegensatz zu den ersten drei Teilen – nicht in die Massenschlachten des Zweiten Weltkriegs, sondern in die moderne Kriegsführung des 21. Jahrhunderts. Die Krisenherde sind der Nahe Osten und die wackelige Demokratie des alten „Lieblingsfeindes“ Russland. Am grundlegenden Spielprinzip hat sich durch den Sprung vom realen Vorbild hin zum fiktiven jedoch nichts verändert. Noch immer ist es eure Aufgabe, mit einer Reihe von Kameraden bestimmte Aufträge zu erfüllen, was in der Regel auf Freischießen des Weges zu einem auf der Karte (die fortwährend auf dem Touchscreen angezeigt wird) verzeichneten Punkt hinausläuft. An den Zielpunkten gilt es dann von Zeit zu Zeit, Codes zu knacken und Sprengsätze zu entschärfen. Das wird über kleine Minispiele gelöst, die an sich nicht weiter der Rede wert sind, aber etwas Ruhe zwischen die hektischen Schießereien bringen.

Unterwegs seid ihr mittels Stylus, Steuerkreuz und L-Taste (Linkshänder nutzen entsprechend die spiegelverkehrten Tasten). Das Anpeilen der Ziele gestaltet sich ungenau präzise, während das Voranschreiten doch etwas hakelig daherkommt. Problematisch wird es auch mit der Umsetzung von Anvisieren oder Hocken – der „Doppeltipp“ auf Touchscreen und Tasten wird in der Hälfte der Fälle nicht korrekt erkannt. Je nach Schwierigkeitsgrad gleicht sich das durch die Fehlertoleranz wieder aus. Die einzelnen Levels gestalten sich linear, und im Vordergrund steht eindeutig wieder die Action. Taktisches Vorgehen ist so gut wie nie notwendig. Immer wieder kommt ihr auch in den Genuss von Sperrfeuereinsparungen am MG vom Helikopter aus oder auf strategisch wichtigen Straßenkreuzungen.

Was in Call of Duty 4 technisch aufgefahren wird, lässt einen schon häufig mit der Zunge schnalzen. Viele zerstörbare Objekte und eine komplett in Deutsch gehaltene Sprachausgabe – so hat eine vernünftige Lokalisierung auszusehen! Die groben Texturen zollen den Hardware-Limitierungen des DS aber dennoch Tribut.

Wer mit den kleinen technischen Schwierigkeiten und dem von uns schmerzlich vermissten Online-Modus leben kann, erhält einen vorbildlichen Shooter, der euch sofort an den Handheld fesseln wird.

ROBERT RABE



Auf der Karte sind Feinde rot und Freunde blau gekennzeichnet.



Per Minispiel wird der Sprengsatz entschärft.



▲ **POSITIV**
 von Beginn an fesselnd,
 abwechslungsreich

▼ **NEGATIV**
 kein Online-Modus,
 hakelige Steuerung

NMAG-WERTUNG:
 Klasse Spiel, dem
 durch viele Kleinigkeiten eine
 höhere Wertung
 verwehrt bleibt.



Verletzte Soldaten werden mit dem Heli abtransportiert.



Wie ein Vogel betrachtet ihr das Geschehen von oben herab.

OPERATION: VIETNAM



Es gab schon viele bedeutende Kriege in unserer Weltgeschichte. Dem Vietnamkrieg widmet sich das Spiel Operation: Vietnam. Ihr steuert eine Soldatengruppe und müsst versuchen, heil dem Dschungel zu entkommen. Aufgeteilt ist die Gruppe in die vier Standard-Soldaten, als da wären: Sanitäter, Scharfschütze, ein einfacher Soldat sowie ein Soldat, der sich um die schweren Waffen kümmert. Ihr müsst schlicht in zehn Missionen überleben und an euer Ziel kommen. Leider klappt das durch die nicht vorhandene KI eurer Mitstreiter meist nicht wirklich gut. Ihr den den drei übrigen jederzeit Befehle wie „Halt“ oder „Angriff“ geben.

Auch technisch wird nicht viel geboten; häufig müsst ihr auf dem Screen sogar dreimal hinschauen, ob sich da nun etwas Nützliches auf dem Boden befindet oder nur eine Schlange oder Ähnliches, da durch die Vogelperspektive im Spiel alles verdammt klein wirkt. Musik sucht ihr ebenfalls vergeblich. Lediglich das Geräusch der Waffen und eine zaghafte Dschungelkulisse dröhnen aus den Lautsprechern. Hätten sich die Entwickler ein wenig mehr Mühe gegeben und mehr Ideen in das Spiel implementiert, hätte es durchaus was werden können – so liegt Operation: Vietnam leider nur unter dem Durchschnitt.

MARCEL FOULON

ENTWICKLER: Coyote Consolen • PUBLISHER: Majesco
 Entertainment • GENRE: Action • SPIELER: einer • USK: ab 16
 Jahren • PEGI 12+ • PREIS: circa 40 €

▲ **POSITIV**
 Dschungelambiente inklusive
 Tieren

▼ **NEGATIV**
 dümmliche KI, schlechte
 Spielbarkeit, langweiliges
 Leveldesign, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:
 Der Krieg hinterlässt ein desaströses
 Schlachtfeld auf dem DS.





Verkehrte Welt! Einst euer Feind, jetzt euer Freund.



Doc Ocs Arme leistet zuverlässige Arbeit.

SPIDER-MAN: FREUND ODER FEIND

ENTWICKLER: Next Level · PUBLISHER: Activision · GENRE: Action · SPIELER: 1 bis 2 · USK: ab 12 Jahren · PEGI: 7+ · PREIS: circa 50 €

Obwohl das letzte Spiel zur freundlichen Spinne aus der Nachbarschaft noch gar nicht so weit zurück liegt, erschien mit Spider-Man: Freund oder Feind vor kurzem bereits ein neuer Teil aus dem Spider-Man-Universum. Activision will den eher dürrtigen Auftritt von Spider-Man 3 wohl wieder geradebiegen, denn bis auf das anfangs spaßige Umherschwingen bot das Spiel praktisch nur Anreiz zur Kritik.



Eingeführt in Freund oder Feind werdet ihr durch eine nette Rennersequenz, in der es praktisch alle Gegner von Spider-Man zum selben Zeitpunkt auf ihn abgesehen haben. Doch dann tauchen die sogenannten „Phantome“ auf und entführen Spider-Mans Feinde direkt vor seinen Augen. Diese Phantome bestehen aus demselben Meteoriten, mit welchem auch Venom auf die Erde gelangt ist. Nun ist es eure Aufgabe, die auf der ganzen Welt verteilten Bruchstücke des Meteoriten zu finden und zu zerstören. Nach und nach gesellen sich dann verschiedene Charaktere zu euch, darunter auch einige von Spider-Mans Feinden, um euch im weiteren Verlauf des Spiels zur Seite zu stehen. Vor jeder Mission könnt ihr euch aussuchen, welcher der euch angeschlossenen „Freunde“ euch dann im Level helfen soll. So kämpft ihr euch mit diesen in linearen Levels von Abschnitt zu Abschnitt, indem ihr einfach alle euch im Weg stehenden Gegner beseitigt. So simpel wie es sich anhört, ist es dann leider auch; der Schwierigkeitsgrad wurde sehr niedrig gehalten und sollte selbst Anfängern keine großen Mühen bereiten. Ähnlich sieht es bei der Grafik aus. Zwar wissen Animationen der einzelnen Charaktere durchaus zu über-

zeugen, die tristen Levels und die einheitlichen Gegnermodelle sind auf Dauer aber extrem ermüdend, sodass eigentlich nichts Großartiges für das Auge geboten wird. Die deutsche Sprachausgabe und die Dialoge zeigen denn auch deutlich, dass das Spiel wohl auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten ist. Leider bietet Freund oder Feind aber nicht die aus dem Film bekannten Synchronsprecher, folglich wirken die Stimmen einfach unpassend. Auch die Steuerung wird wohl niemanden vor ein großes Problem stellen – mit den drei Haupttasten für Sprung, Schlag und das Spinnennetz hat man die wichtigsten Handgriffe schnell erlernt. Wenn ihr nach einiger Zeit mal keine Lust mehr habt, euch allein mit der CPU durch die Levels zu schlagen, könnt ihr auch zu jeder Zeit einen Freund mit ins Spiel bringen, der den anderen Charakter übernimmt.

Spider-Man: Freund oder Feind verkommt letztendlich zu einem simplen Button-Smasher. Für jüngere Spieler ist der Titel durch die kindgerechte Action und die einfachen Dialoge sicher gut geeignet. Sofern ihr aber keine beinhaltenen Spider-Man-Fans seid, solltet ihr euch den Kauf besser zweimal überlegen.

MARCEL FOULON



▲ **POSITIV**
einfache Steuerung,
Multiplayer-Modus

▼ **NEGATIV**
keine Originalsynchronisation, höchstens durchschnittliche PS2-Optik, wenig Abwechslung, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:
Spider-Man und seine neuen „Freunde“ – eher etwas für die jüngere Generation.



Auch Sandman steht euch nun freundlich gegenüber.



Zu zweit kämpft es sich einfach entspannter.



ROCKSTAR GAMES PRÄSENTIERT TISCHTENNIS

ENTWICKLER: Rockstar Games · PUBLISHER: Rockstar Games · GENRE: Sport · SPIELER: 1 bis 2 · USK-FREIGABE: ohne Altersbeschränkung · PEGI 3+ · PREIS: circa 50 €

Der schnellste Ballsport der Welt setzt zum großen Schlag an



Es ist ganz offensichtlich: Wiimote und Nunchuk drängen sich bei einem Sportspiel, in dem das Schwingen von Schlägern die tragende Rolle spielt, geradezu auf. Ob Tennis, Baseball oder Golf, dank Wii werden derlei Spielereien immer authentischer. Wo wir in der vorletzten Ausgabe bereits über die Umsetzung von Rockstars Xbox 360-Platzhirsch in unserem Vorschauartikel berichteten, haben wir uns erneut die gummibezogene Holzkeile gekrallt und sind auf Zelluloidballjagd gegangen.

DER WEG ZUM RUHM

Früh übt sich, wer ein großer Sportler werden will. Ganz in diesem Sinne bietet euch Rockstar Games präsentiert Tischtennis ein Tutorial an, bei dem ihr euch zunächst mit den grundlegenden Schlag-, Spin- und Kontervarianten vertraut machen könnt. Überdies bietet sich die Möglichkeit, ein schnelles Spiel zu bestreiten (wahlweise auch mit einem menschlichen Kontrahenten) oder an einem Turnier teilzunehmen. Zu Beginn steht euch dabei nur eine begrenzte Auswahl an Akteuren zur Verfügung, nach und nach spielt ihr weitere Athleten über gewonnene Spiele frei. Leider

vermisst man einen echten Karrieremodus genauso schmerzlich wie die Möglichkeit, sein Können online mit Spielern aus der ganzen Welt zu messen.

DIE WAHRHEIT LIEGT AUF DEM TISCH

Bei den Steuerungsoptionen ließ man sich nicht lumpen und baute gleich drei unterschiedliche Varianten ein: Die Standardeinstellung verlangt ausschließlich nach der Wiimote, welche dann, wie von Wii Sports bekannt, als Schlägerersatz fungiert und durch nachgeahmte Schläge das Spielgeschehen auf dem Bildschirm beeinflusst. Entscheidet ihr euch für die Steuervariante "Kontrollfreak", müsst ihr zusätzlich zum eigentlichen Ballwechselspiel auch euren digitalen Sportler am Tisch entlangdirigieren. Als "Scharfschütze" bestimmt ihr letztendlich punktgenau, wo die weiße Kugel aufschlagen soll. Allen Steuerungsarten gemein: Sie spielen sich angenehm flott und haben schnell ellenlange Ballwechsel zum Ziel, die mit intelligenten Spins und fiesen lockeren Schlägen verfeinert werden können. Zwar zickt die Eingabe hier und da mal ein wenig, generell hat man aber das Gefühl, dass die eingegebenen Befehle auch tatsächlich ins Spiel übertragen werden. Das fällt vor allem



Die Steuerung funktioniert gut - gleich setzt's eine schmetternde Rückhand.

dann auf, wenn man auf der Couch eine donnernde Rückhand andeutet und diese dann vom virtuellen Ich – die richtige Position zum Tisch vorausgesetzt – passend ausgeführt wird. Je länger ihr den Ball im Spiel haltet, desto stetiger füllt sich eure Fokusschlag-Leiste. Die sorgt dafür, dass mittels Druck auf den B-Knopf eures Controllers besonders spektakuläre Schmetterbälle gelingen. Derlei Aktionen werden vom Publikum frenetisch gefeiert, was insgesamt eine wohlklingende Atmosphäre erzeugt. Grafisch wird jedoch nur Mittelmaß geboten, die Texturen wirken allgemein recht detailarm und farblos.

MATTHIAS HEILIG



▲ POSITIV

schnelle Ballwechsel, authentische Steuerung

▼ NEGATIV

fehlender Onlinemodus, keine eigene Karriere, wenig Langzeitmotivations, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Schnelles Tennis, schmaler Umfang.

6

von 10

R.G. p. Tischtennis

STATEMENT »Matthias Verspielt



In einem Punkt durfte ich meinem damaligen Vorschauartikel glücklicherweise widersprechen: Die Steuerung bietet durchaus die Möglichkeit, schnelle und spannende Ballwechsel aufkommen zu lassen. Hier sind es auch und gerade die unterschiedlichen Varianten, die sowohl Gelegenheitsspieler als auch Vollsportler ansprechen. Jedoch bietet das Spiel aufgrund der fehlenden Karrieremöglichkeit und dem verschmähten Onlinemodus zu wenig Umfang und verspielt hier einiges an Potenzial.

the Simpsons™ GAME



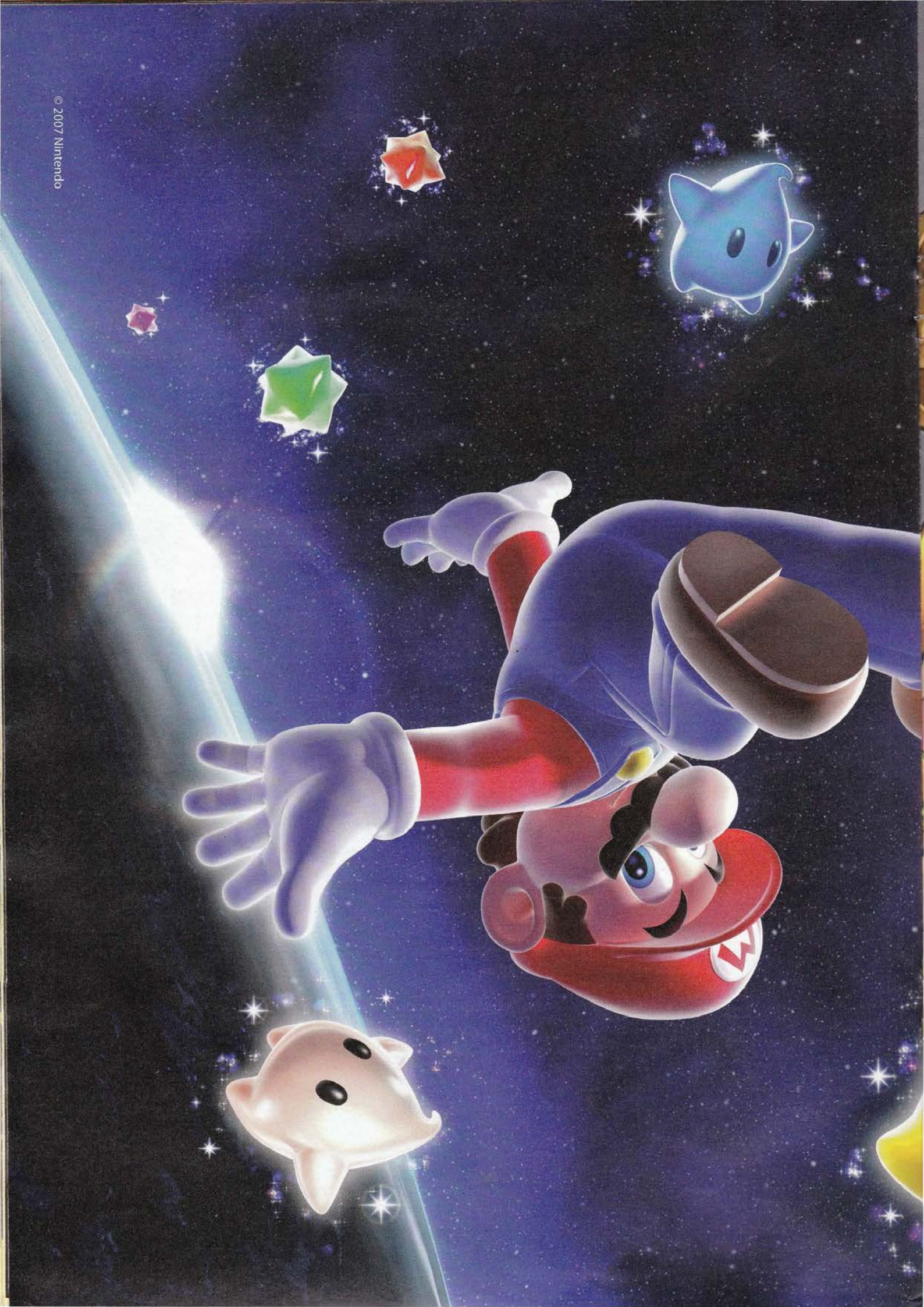


MATT
GROENING



RAVING RABBING



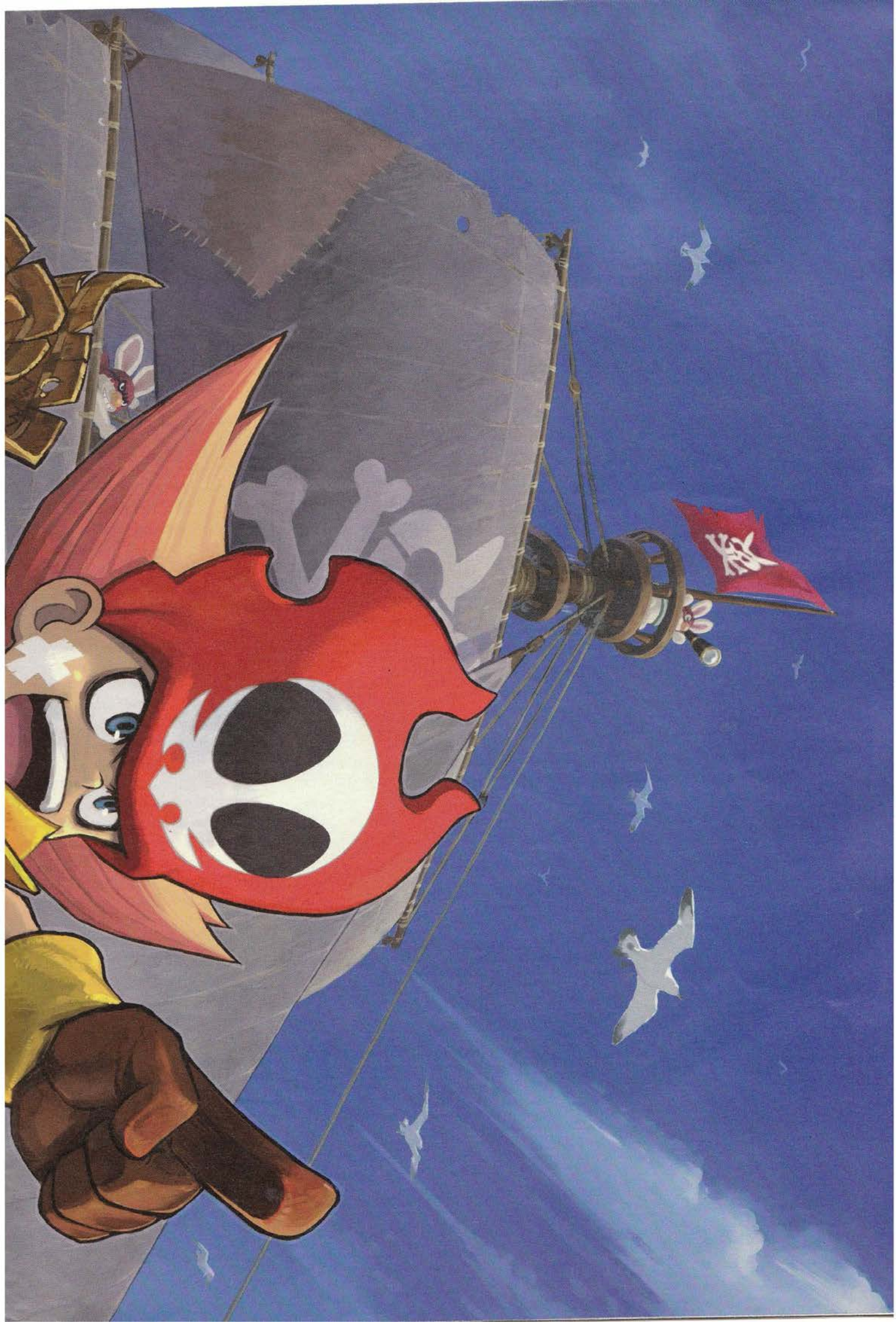


Super Mario Galaxy

TM









INFO

Darauf müssen Wii-Spieler unter anderem verzichten:

- Ringaction mit Gegenständen
- mehr Action außerhalb des Rings
- Fighting-Styles
- viele Matcharten
- WWE 24/7-Modus
- eigene Musik im Spiel

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008

Wii: ENTWICKLER: Yuke's - PUBLISHER: THQ - GENRE: Wrestling - SPIELER: 1 bis 4 - USK: ab 16 Jahre - PEGI: 16+ - PREIS: circa 50 €

DS: ENTWICKLER: Amaze Entertainment - PUBLISHER: THQ - GENRE: Wrestling/Taktik - SPIELER: 1 bis 2 - USK: ab 12 Jahre - PEGI: 16+ - PREIS: circa 40 €

Zu Gamecube-Zeiten noch unverstellbar gewesen, dank Nintendos neuem Erfolgsrezept nun im Laden erhältlich: Der neueste Teil der WWE Smackdown vs. Raw-Reihe für aktuelle Nintendo-Plattformen!



Wrestling-Fans, die sich weigern, eine Nicht-Nintendo-Konsole zu kaufen, dürfen nun auch mit Shawn Michaels, Batista, dem gefürchteten Undertaker und Konsorten in den Ring steigen, und dank Wiimote wird der durch Wii Sports entstandene Tennisarm zum Wrestlingarm!

IST DOCH NUR SHOW

Zwar kommen die Bewegungsfunktionen von Wiimote und Nunchuk zum Einsatz, sehr realistisch wird jedoch nicht gekämpft. Ihr müsst nicht durch den Raum springen und dabei wahrscheinlich noch versehentlich den Haushund unglücklich treffen, sondern könnt die Wii-FB mit dem Handgelenk bewegen. So führt man Schläge aus, die bei weiter Entfernung zum Gegner zu einer Im-Lauf-Attacke werden. Mit A und B können in Kombination mit der Wiimote-Bewegung Griffe oder Spezialmoves ausgeführt werden. Sehr wirkungsvoll ist dabei der „Lieblingsmove“, der durch gleichzeitiges Drücken von A und B und einen anschließenden Wiimote-Schwung aktiv wird und dem Gegner auf brutalste Weise Schaden zufügt, aber nur dann möglich ist, wenn euer Gegenüber mit geringer Restenergie auf dem Boden liegt. Die Spielsteuerung ist zwar auf Dauer relativ kraftaufwändig, funktioniert jedoch einwandfrei und bereitet durchaus Spaß.

NACHTEIL „WII“

Benachteiligt werden Wii-Spieler wieder einmal bezüglich Inhalt. Wer sich auf den neuen WWE 24/7-Modus gefreut hat, wird enttäuscht sein, denn dieser ist in der Wii-Version nicht enthalten. Einzig der Hauptidee-Modus, eine Art Karriere, bei der Gegner herausgefordert und der Ruf und die Attribute verbessert werden können, sorgt für Unterhaltung und Motivation. Zudem ist das Spiel grafisch eine pure Enttäuschung: Hakelige Animationen, zig Clipping-Fehler und extrem schlecht modellierte Zuschauer müssen in der heutigen Zeit einfach nicht sein. Die Atmosphäre kommt dank stimmungsvoller Musik, dem englischen Kommentator und der Begrüßungssequenzen der Wrestler gut rüber. Insgesamt fehlt es dem Spiel an Feinschliff, doch bei einer Ein-Jahr-Entwicklung war dies zu erwarten.

WRESTLING DER ANDEREN ART

Die DS-Version hingegen kann technisch überzeugen. Die Wrestler sind fantastisch animiert, gut modelliert, und auch die Präsentation macht einen soliden Eindruck. Spielerisch geht die kleine WWE-Variante jedoch in eine andere Richtung. Gekämpft wird rundenbasiert, wobei sich die beiden Duellanten Kopf an Kopf gegenüberstehen, nicht gegangenen werden

kann und wie im gesamten Spiel keine Knöpfe zum Einsatz kommen, sondern lediglich der Touchscreen. Die Kämpfe laufen nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip ab: Ist man an der Reihe, wird eines von drei Symbolen gewählt. Jedes dieser Symbole hat eine andere Funktion, aber alle haben das gleiche Ziel: Schaden beim Gegner anzurichten. Je nach Situation sollte man sich gut überlegen, welches Symbol man wählt, doch dies sollte schnell getan werden, denn der Gegner wartet nicht ewig. Anfangs wirkt das Kampfsystem recht kompliziert, nach einiger Eingewöhnungszeit aber hat man ein Gefühl für die Züge und merkt, wie frisch dieses Kampfsystem doch wirkt. Alles in allem weiß die DS-Version durch die gelungene Technik und das innovative Kampfsystem durchaus zu überzeugen.

DAMIAN FIGOLUSZKA



▲ POSITIV

spaßiges Gameplay, tolle Präsentation, unterhaltender Multiplayer-Modus

▼ NEGATIV

technisch arg veraltet, gekürzter Umfang, keine Kampf-Gegenstände im Ring

NMAG-WERTUNG:

Unglücklicher WWE-Start auf Wii



▲ POSITIV

innovative Steuerungslösung, tolle Präsentation und Grafik

▼ NEGATIV

nicht für jeden Wrestling-Fan geeignet, kein Online-Modus, Multiplayer nur mit zwei Modulen

NMAG-WERTUNG:

Pfiffiges „Umgehen“ der schwächeren DS-Hardware



CRASH OF THE TITANS

Die Beutelratte kehrt mit einem neuen Abenteuer für Wii und DS zurück.



Welch idyllisches Bild, würden nicht überall Monster auf euch lauern.



Crash meistert auch diese Situation mit einem breiten Grinsen im Gesicht.



ENTWICKLER: Radical Entertainment · **PUBLISHER:** Sierra Entertainment · **GENRE:** Jump & Run · **SPIELER:** 1 bis 2 · **USK-FREIGABE:** ab 12 Jahren · **PEGI:** 7+ · **PREIS:** circa 50 €

Neben der Xbox 360 und PS2 bekommt auch Nintendo Wii seine eigene Version von Crash of the Titans. Mit diesem will Radical Entertainment wieder an die alten Erfolge der früheren Crash-Spiele anknüpfen. Als einstiges inoffizielles Playstationmaskottchen scheint der Höhenflug aber schon seit langem vorbei, denn nach Durchschnitts-Jump'n'Runs und Ausflügen in die Welt des Kartrennsports wurde es still um Crash. Mit Crash of the Titans soll hingegen das Comeback der roten Beutelratte eingeläutet werden und dieses der Serie so wieder zu neuem Ruhm verhelfen. Nach Aussage der Entwickler hat sich das Team selbst zu diesem Schachzug entschieden, wieder ein neues Crash Bandicoot zu entwickeln. Man wollte die sympathische Beutelratte einfach nicht im Durchschnittsbrei der letzten Teile abdanken lassen.

Im Spiel versucht ihr den bereits aus früheren Crash-Spielen bekannten Neo Cortex zu besiegen, denn dieser hat alle lieben Tiere in böse Monster verwandelt und Crashes Freunde entführt. In abwechslungsreichen Levels müsst ihr euch dann also nach und nach zu Neo

Cortex durchkämpfen. Dabei stellen sich euch neben den Monstern auch Neo Cortex' direkte Handlanger in den Weg, was aufgrund des moderaten Schwierigkeitsgrades aber jederzeit gut zu bewältigen bleibt. Natürlich dürfen auch die typischen Sprung-Passagen nicht fehlen, in denen ihr mittels Remote und Nunchuk Crash sicher über Abgründe oder gefährliche Schluchten manövriert. Der Action-Anteil hat im Vergleich zu früheren Teilen der Crash-Serie aber ein wenig zugenommen. Ihr habt nun die Möglichkeit euch eurer Feinde zu bemächtigen und sie nach dem KO-Schlagen zu besetzen, um sie so für eure Zwecke zu missbrauchen, wie zum Beispiel um größere Kisten zu zerstören oder andere Feinde leichter zu besiegen. Die Steuerung geht dabei durchgehend gut von der Hand. Die Bewegungssensoren der Remote nutzt ihr beispielsweise um das in Kisten oder ähnliches versteckte Mojo einzusammeln. Dazu führt ihr die Remote einfach über das Mojo und sammelt dieses so automatisch ein, ähnlich wie man es auch aus Super Mario Galaxy mit den Kristallen kennt. Grafisch basiert die Wii-Version auf dem PS2-Ableger.

Das heißt also, dass man zwar keine neuen Hemisphären auf der Wii zu Gesicht bekommt, dafür das Spiel aber durchgehend flüssig vonstatten geht und ihr in den einzelnen Levels trotzdem viele kleine Details entdeckt. Soundtechnisch ist das Spiel ebenfalls sehr solide. Sogar die deutschsprachige Synchronisation ist einigermaßen gelungen und die Witze und Anspielungen kommen in der Regel passabel rüber, so dass ihr das ein oder andere Mal vielleicht sogar zu einem Grinsen verleitet werdet. Größte Neuerung dürfte wohl der Multiplayer-Modus sein. In diesem könnt ihr euch zu zweit in die Levels begeben. Um knifflige Sprungpassagen besser zu meistern und um einander dabei nicht gegenseitig in die Quere zu kommen, könnt ihr wahlweise auch in den Rucksack des jeweils Anderen klettern. Dabei muss aber gesagt werden, dass nach jedem Sprung der Spieler wechselt, also Spieler-Eins springt, landet und ab diesem Moment steuert Spieler-Zwei. Das mag ein wenig verwirrend sein, ist aber eine willkommene Abwechslung, außerdem ist ein Multiplayer-Modus in Jump'n'Runs ja ohnehin nicht alltäglich.

Leider lässt das Spiel gerade an der Kamera Kritik üben. Dadurch, dass ihr sie nicht manuell bewegen könnt, kommt es häufiger vor, dass ihr in Sprung-Einlagen ins Leere springt oder ihr eure Feinde gar nicht auf dem Bildschirm habt, weil sie sich außerhalb des Kamerawinkels befinden.

Leider muss man sagen, dass Crash of the Titans zu einem sehr ungünstigen Zeitpunkt erschienen ist. Zwar ist das Spiel keinesfalls schlecht oder gar eine Katastrophe, doch ist mit Super Mario Galaxy nun das schlichtweg bessere Spiel erschienen, wenn nicht sogar das beste Jump'n'Run seit Super Mario 64. Wer Abwechslung vom Mario-Alltag sucht oder einfach nichts mit dem dicken Klempner anzufangen weiß, darf natürlich ohne Bedenken zugreifen. Ihr bekommt mit Crash of the Titans ein solides und witziges Jump'n'Run geliefert. Allen Anderen sollte wohl vornehmlich Super Mario Galaxy empfohlen werden, denn mit diesem hat Nintendo endlich den langersehnten, richtigen Nachfolger zu Super Mario 64 auf den Markt gebracht.

MARCEL FOULON



▲ POSITIV
witzige Präsentation,
solide Synchronisation,
Multiplayer-Modus

▼ NEGATIV
technisch nur PS2-Niveau,
Kameraprobleme

NMAG-WERTUNG:
Gelungenes Comeback mit kleinen Macken.



▲ POSITIV
technisch voll auf der Höhe, gute englische Synchronisation, witzige Dialoge

▼ NEGATIV
zu kurz, teilweise Kameraprobleme, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:
Die Beutelratte schlägt zurück!



ENTWICKLER: Radical Entertainment · **PUBLISHER:** Sierra Entertainment · **GENRE:** Jump & Run · **SPIELER:** einer · **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren · **PEGI:** 7+ · **PREIS:** circa 40 €

Als einstiges Exklusiv-Jump&Run verzauberte Crash Bandicoot in den 90er-Jahren dank damals eindrucksvoller 3D-Grafik und leicht zugänglichen Gameplays die Playstationgemeinschaft. Auch Jahre danach setzt sich die rote Beutelratte nicht zur Ruhe, sondern schafft den Sprung von Heimkonsolen und GBA auf den Nintendo DS und versucht hier erneut, seinem Gegenspieler Neo Cortex das Handwerk zu legen. In der Rolle von Crash müsst ihr das von Neo Cortex angerichtete Unheil ausbügeln und seinen bösen Machenschaften ein Ende setzen. Dabei ist das Spiel Crash-Bandicoot-typisch aufgebaut. In linearen Levels springt, schlägt und tretet ihr euch durch mehr oder minder knifflige Sprungpassagen und besiegt die Gegnerhorden von Neo Cortex. Dabei dürfen natürlich die obligatorischen Kisten nicht fehlen, in denen sich etwa Mojo befindet, mit welchem ihr eure Fertigkeiten wie Angriff oder Abwehr aufleveln könnt. Die Levels lassen sich auf zwei Arten spielen: Zum einen in klassischer Jump&Run-Manier, zum anderen beispielsweise auf dem Rücken eines von Neo Cortex mutierten Tieres oder auf einer Glaskugel. Diese Events steuert ihr dabei fast vollständig über den Touchscreen. Ansonsten ist der Einsatz des Touchscreens dem Spieler freigestellt. Ihr könnt mit ihm zwar unter anderem eine Maske auf eure Gegner werfen, um dann Besitz von ihnen zu ergreifen und auf ihren Rücken sitzend den weiteren Verlauf des Le-



Schöne Effekte verwöhnen euer Auge das ganze Spiel über. (DS)

vels zu bestreiten, doch sind alle auf dem Touchscreen liegenden Aktionen auch über den B-Knopf anwendbar, was gerade in unübersichtlichen Situationen eine große Hilfe ist.

Technisch hat sich Sierra auf dem Nintendo DS zudem richtig Mühe gegeben. In flotter 3D-Grafik versprüht der neueste Teil der Crash-Bandicoot-Reihe durchaus das Flair der alten Playstation-Originale. Witzige Animationen und ein flüssiger Spielverlauf runden das Bild weiter ab. Auf ähnlichem Niveau bewegt sich auch der Sound. In kompletter englischer Synchronisation präsentiert sich das Spiel mit viel Wortwitz und lustigen Dialogen, was durchaus das ein oder andere Schmunzeln hervorruft.

Einziger Kritikpunkt in technischer Hinsicht dürfte manchmal die Kamera sein. Da ihr sie weder drehen noch wenden könnt, kann es euch schon mal passieren, dass ihr an Sprungpassagen ins Leere springt, weil ihr nicht exakt abschätzen könnt, wo genau sich die Plattform unter euren Füßen befindet. Zum Glück ist das Spiel mehr auf Action ausgelegt als auf diese Sprungeinlagen, sodass solche Situationen nicht allzu oft vorkommen. Insgesamt kann sich also jeder Jump&Run-Begeisterte Crash of the Titans durchaus ansehen. Dank der stimmigen Grafik, des witzigen Humors und der guten Spielbarkeit erwartet euch ein solides, aber leider auch zu kurzes Jump & Run abseits von Mario und Co.

MARCEL FOULON

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Kann's der Birdman immer noch?



Kaum zu fassen, doch mit Tony Hawk's Proving Ground schickt Activision seinen Vorzeige-Skater nunmehr zum neunten Mal rauf auf die Bretter, die die Welt bedeuten. Erste Anzeichen von Alterserscheinungen? Was die Wii-Fassung angeht, hat es leider den Anschein.

VON HARDCORE-SKATERN UND TRITTBRETTFAHRERN

Am eigentlichen Grundschemata des Spiels hat sich nichts verändert: Noch immer düst ihr mit einem vorgefertigten Skater eurer Wahl oder einem eigens erstellten Charakter durch zahlreiche US-Städte, allzeit auf der Suche nach dem nächsten dafür erdachten oder dazu umfunktionierten Objekt, das ihr mit eurem Board bearbeiten könnt. Zusammengehalten werden die wilden Manöver durch den Story-Modus, in welchem ihr einzelne Missionen erfüllen müsst, die ihr euch von euren Skater-Kollegen abholt. Dabei dürft ihr euren Weg, wie ihr den Sport zukünftig betreiben möchtet, frei wählen. Die Karriere lockt mit dem großen Geld, Ruhm und Ehre. Als Hardcore-Skater vollführt ihr die coolsten und waghalsigsten Tricks,

während die sogenannten Rigger sich kurzerhand eigene Spots zusammenbasteln. Das klingt alles sehr gut, habt ihr aber erst mal das Pad in der Hand, offenbaren sich die Macken von Tony Hawk's Proving Ground: Die Grafik ist kaum der Rede wert, schwammige, kantige Texturen und detailarme Umgebungen bestimmen das Bild. Schwerer noch als die Optik wiegt die in einigen Belangen verkorkste Steuerung; diese reagiert stellenweise – gerade bei den wichtigen Nail-the-Trick-Einlagen – überhaupt nicht auf eure Eingaben und macht eine gezielte Kontrolle extrem schwierig. Die miserable deutsche Synchronisation tut dann noch ihr Übriges. Da reißt auch der gelungene Soundtrack nichts mehr heraus. **MATTHIAS HEILIG**

ENTWICKLER: Page 44 **PUBLISHER:** Activision
GENRE: Sport **SPIELER:** 1 bis 2 **USK-FREIGABE:**
ab 6 Jahren **PEGI:** 12+ **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV

starker Umfang und Soundtrack

▼ NEGATIV

verkorkste Steuerung, schwache Grafik, schlechte deutsche Sprachausgabe

NMAG-WERTUNG:

Tony braucht 'ne Frischzellenkur



Das Board unter die Füße geschlallt und ab geht's auf die Straße.



Das Wort Hinderniss scheint Tony ein Fremdwort zu sein. (DS)



Nach dem eher durchwachsenen Project 8 knüpfen die Tony-Hawk-Macher mit Proving Ground zumindest auf dem DS wieder an altes Niveau an. Nun geht es nicht mehr nur darum, mit möglichst spektakulären Tricks viele Punkte einzufahren, ihr müsst euch auch für einen von zwei Skate-Stilen entscheiden. Im Story-Modus erfüllt ihr als Hardcore- oder Karriere-Stil-Skater die von Passanten an euch herangetragenen Aufträge. Je nach Erfolg bekommt ihr eine Wertung, Geld für euren persönlichen Skater-Park, schaltet Goodies oder neue Schauplätze frei. Weiterhin wartet das Spiel mit einem Klassik-Modus auf, in dem ihr die typischen Aufgaben der Vorgänger lösen könnt, etwa „Erreiche einen Highscore von 50.000 Punkten“ oder „Sammele alle Combo-Buchstaben ein“. Weitere Einrichtungen wie ein onlinefähiger Multiplayer-Modus, kaufbare Skater, Cheats und der bereits angesprochene Park-Editor halten euch

für einige Zeit bei Laune. Die Steuerung orientiert sich auffallend stark an jener der Playstation-Variante, der Einsatz des Touchscreens ist nicht zwingend notwendig, sondern angenehm dezent integriert. Wenn ihr ihn nicht gerade zum „Freak-out“ benutzt (ein Feature, bei dem ihr euren Skater mittels Touchpen nach einer verunglückten Combo ausrasten lassen könnt) oder direkt Tricks im Aktionstrick-Modus mit ihm ausführt, wird auf dem unteren Screen eine Karte eingeblendet. **DANIEL BÜSCHER**

ENTWICKLER: Vicarious Visions **PUBLISHER:** Activision **GENRE:** Sport **SPIELER:** 1 bis 4 **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren **PEGI:** 12+ **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV

umfangreich, passender, lizenzierter Soundtrack, komplett lokalisiert, gute Präsentation

▼ NEGATIV

etwas ausgelutschtes Gameplay, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Ein würdiger Vertreter der Serie.





NBA LIVE 08

Rein inhaltlich wird erwartungsgemäß von ein Basketballspiel Standardkost geboten - so dribbelt und dunkt ihr euch mit euren Lieblingen aus der NBA oder erstmalig mit Nationalteams durch eine ganze Saison inkl. Play-Offs, verhilft hoffnungsvollen Jungtalenten bei College-Turnieren zum Sprung ins Profigeschäft, nehmt an 3-Punkte-Contests und Dunking-Wettbewerben teil oder zeigt euren Freunden vor dem Fernseher respektive online der ganzen Welt, wer der Herr auf dem Court ist. Exklusiv für Wii spendierte EA zudem den an Wii Sports angelehnten Family Play-Modus: Hier reicht die Wiimote aus, um spektakuläre Dunkings und glanzvolle Würfe aufs Parkett zu zaubern - kurzzeitig spaßig, mehr aber nicht. Grafisch dürft ihr keinen Überflieger erwarten, starke Treppchenbildung an den Charaktermodellen und Bitmap-Zuschauer trüben den optischen Eindruck. Dafür weiß die Steuerung zu gefallen: Dank nachgeahmter Bewegungen auf dem heimischen Sofa fühlen sich gewagte Würfe griffig und authentisch an, aufgrund der begrenzten Buttonauswahl des Wii-Controllers bedürfen Aktionen unter dem Korb und in der Defensive jedoch etwas Eingewöhnungszeit.

MATTHIAS HEILIG

ENTWICKLER: EA Sports - **PUBLISHER:** Electronic Arts - **SPIELER:** 1 bis 4 - **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung - **PEGI:** 3+ - **PREIS:** circa 50 €

▲ POSITIV

großer Umfang, Lizenzpaket, gelungene Steuerung ...

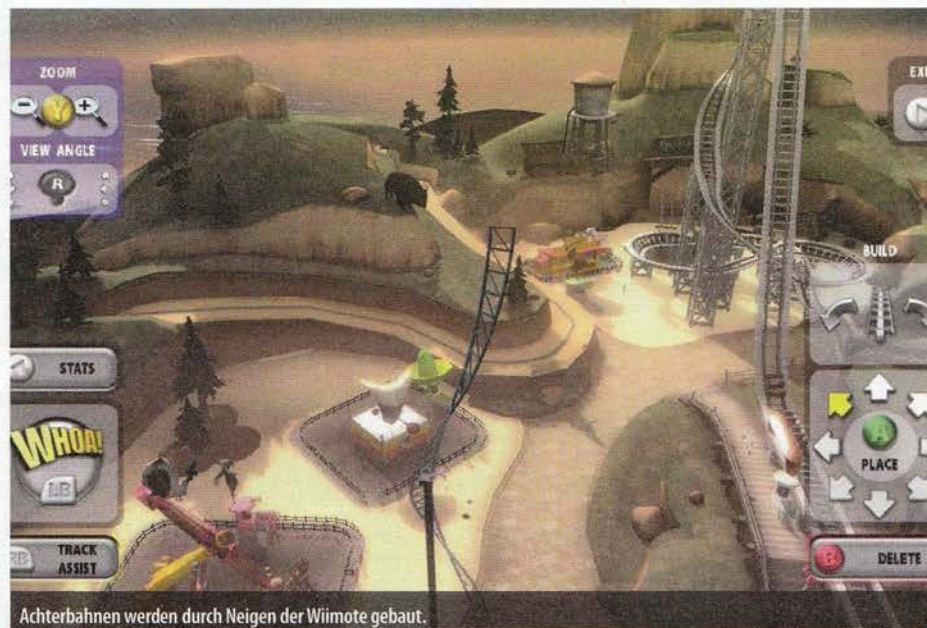
▼ NEGATIV

... die Eingewöhnungszeit erfordert, schwache Grafik

NMAG-WERTUNG:

Tolles Basketball mit Potential nach oben.

7
von 10



THRILLVILLE: VERRÜCKTE ACHTERBAHN

Unter der Aufsicht Chris Sawyers hat Frontier noch Roller Coaster Tycoon geschaffen, nun macht es sich zum zweiten Mal im Freizeitparkgenre selbstständig und liefert mit Thrillville: Verrückte Achterbahn einen interessanten Genremix ab. Mortimer, der Onkel des jugendlichen Protagonisten, beauftragt selbigen damit, einen von fünf Parks des Thrillvillekonzerns zu managen.

Beim Konkurrenten Globo Joy war man währenddessen nicht untätig und hat einiges dazu beigetragen, dass der Ruf von Thrillville den Bach runtergeht. Angesichts dieser Tatsache wird man im Park abgesetzt und muss versuchen, die Sabotagen von Globo Joy zu unterbinden. In fünf verschiedenen Kategorien sind Missionen zu erfüllen, in denen es unter anderem darum geht,

bestimmte Attraktionen aufzubauen oder Minispiele gegen Parkbesucher zu spielen.

So interessant das Missionssystem auch klingen mag, leider geht der ursprüngliche Managerspekt darin komplett unter, und man muss sich eigentlich fast nur auf die Missionen konzentrieren, um zum nächsten Park vorzustoßen. Trotz alledem sind insbesondere die Minispiele in Thrillville äußerst gelungen. Bei über dreißig verschiedenen kommt auch die Auswahl nicht zu kurz, und fast jedes Minispiel kann auch im Multiplayer-Modus gegen Freunde gespielt werden. Obendrein lassen sich ebenso im Park große Achterbahnen schaffen, welche dann natürlich befahren werden können. Ein großes Manko von Thrillville allerdings ist die häufige Wiederholung der Aufgaben. Schon nach dem zweiten oder dritten Park wird es äußerst langweilig, immer dieselben Minispiele gegen seine Besucher zu spielen, vor allem, weil es in diesem Kampfmodus meistens nur um Punkte geht und im Spiel selbst vom anderen Spieler nichts zu sehen ist. Eine klare Kaufempfehlung gibt es für Thrillville also nicht; Fans von Roller Coaster Tycoon sollten allerdings einen Blick darauf werfen, denn schlecht ist es auf keinen Fall.

EMANUEL LIESINGER



ENTWICKLER: Frontier Developments - **PUBLISHER:** LucasArts/Activision - **GENRE:** Tycoon/Minispiele - **SPIELER:** 1 bis 4 - **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren - **PEGI:** 7+ - **PREIS:** circa 50 €

▲ POSITIV

Minispiele könnten als WiiWare durchgehen, beinahe jede Attraktion befahrbar

▼ NEGATIV

grafisch unterer Durchschnitt, Musik wiederholt sich sehr schnell ... die Minispiele auch, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Ein vernünftiger Parkaufenthalt.

6
von 10

RAYMAN

RAVING RABBIDS

ENTWICKLER: Ubisoft Paris • PUBLISHER: Ubisoft • GENRE: Minispiel-Sammlung • SPIELER:
1 bis 4 • USK-FREIGABE: ohne Altersbeschränkung • PEGI: 3+ • PREIS: circa 50 €

WELTHERRSCHAFT?
MEIN NAME IST
HASE, ICH WEISS
VON NICHTS.





So dumm können nur die Hasen sein: wer seinen Ast zuerst absägt und hinunterfällt, gewinnt.



Schwups, kaum ist ein Jahr seit dem Wii-Launch und dem damit verbundenen Rayman Raving Rabbids vergangen, schon steht ein zweiter Teil der verrückten Hasen an. Lest, warum es diesmal noch lustiger zugeht und das Spiel auf keiner Party mehr fehlen darf.

MONARCHIE DER HASEN

Raymans Welt ist den Hasen nicht mehr genug, und so haben sie sich als ihr neues Ziel die Erde ausgesucht. In ihrer Geheimbasis unter einem Einkaufszentrum studieren sie das menschliche Verhalten und planen alles für den Tag X: die Invasion der Erde. Rayman ist den Hasen gefolgt und hat sich unter sie gemischt, um ihr wildes Treiben zu verhindern.

Was bei Käpt'n Blaubär sofort als Lügenmärchen aufgefliegen wäre, ist hier nur Mittel zum Zweck. Eigentlich besitzt auch die neueste Hasen-Ansammlung keinen Storymodus, sondern lädt zum freien Spielen der zahlreichen Minispiele ein. Ihr begleitet die Hasen auf einer Reise um die ganze Welt und schlüpft in über 40 Minispielen in den Pelz der kleinen Nager. Anders als beim Vorgänger sind die meisten Spiele nun auch mit bis zu vier Spielern gleichzeitig spielbar, was dem Mehrspielerspaß enormen Aufwind verschafft. Neben all dem zeigt die Wii auch noch grafische Ergüsse, die man so noch nicht auf den stärkeren Konkurrenzkonsolen gesehen hat. Aber der Reihe nach.

KLEIDER MACHEN HASEN

Bevor ihr euch allein oder mit anderen Spielern auf die Reise begeben, solltet

ihr euren Hasen erst mal ein extraordinäres Outfit verpassen. Ein Einkaufszentrum dient euch dabei als Auswahlbildschirm. Hier könnt ihr euch in eine Modeboutique schleichen und Rayman oder die Rabbids in die bizarrsten Kostüme schlüpfen lassen. Der Großteil der Verkleidung wird erst nach und nach freigeschaltet. Stimmt das Outfit, kann die Reise beginnen, sofern ihr nicht die Minispiele einzeln im Trainingslager spielen wollt. Geht ihr auf Reisen, so könnt ihr eure Route planen. Ihr könnt eine eigene Ansammlung der Minispiele zusammenstellen, die nacheinander in einer bestimmten Zeit gespielt werden sollen, oder pauschal Reisen und die Zusammenstellung eurer Reise dem Zufall überlassen. Bestreitet ihr die Weltreise im Mehrspielermodus, könnt ihr auch festlegen, wie viele Punkte pro gewonnenem Spiel eingeheimst werden. Das Gemeine: Eine Variante erlaubt euch, dass der Drittplatzierte die Punkte des Zweitplatzierten bekommt, während dieser leer ausgeht. Hört sich komisch an, macht aber einen Heidenspaß, wenn in der Runde auf einmal niemand mehr den zweiten Platz machen will.

Die Minispiele sind nicht nur in ihrer Art und Steuerung abwechslungsreich, auch die Spielzeit kann sehr unterschiedlich ausfallen. Im Hasen-Volleyball mit einer Melone kann der Satz schon mal zehn Minuten dauern, umso schneller geht aber dann das „Astabsägen“ vonstatten.

DIE BÜHNE GEHÖRT DEN HASEN

Hasen können tanzen. Und wie! Spätestens nach den zahlreichen Webfilmen



Beachtet das Werbeplakat im Hintergrund!



Man munkelt die Hasen würden verkleidet auch in der Jury von Castingshows sitzen.



Das ganz normale Büroalltag: hauptsächlich faulenzeln.



Das kommt dabei heraus, wenn Hasen mit Sophies Mode-Designer Kleider erschaffen.



Zu solch einer In-Game-Grafik ist die Wii im Stande. Dass hier mit Tricks gearbeitet wurde, lassen wir mal lieber unerwähnt.



Die neueste Geheimwaffe der Hasen: Hotdogs.



Keine Story, kein Humor, aber Langeweile. So lässt sich die DS-Variante des neuen Hasen-Abenteuers beschreiben. Auch hier wird eine Minispielsammlung präsentiert, die mit 36 Spielen eher gering ausfällt. Die Story will dieselbe wie die des großen Wii-Ablegers sein. Tatsächlich wird sie aber nur in fünf Textfeldern mit ein paar Bildern, ohne Rayman einmal gesehen zu haben, erzählt. Die Minispiele bieten kaum Neues und waren in ähnlicher Form schon bei anderen DS-Spielen als Beiwerk vorhanden. Einziger Pluspunkt ist der Mehrspielermodus, da dieser mit nur einer Cartridge für bis zu vier Spieler gespielt werden kann. Wer zwischen der DS- und Wii-Version schwankt, greift besser zum Heimkonsolen-Ableger, um keine Enttäuschung zu erleben.

NMAG-WERTUNG:
Pfötchen weg. Hier waren die Hasen zu gierig.

4

im letzten Jahr dürfte das klar sein. Passend dazu gab es im ersten Hasen-Abenteuer ein Musikspiel, in dem Rayman im richtigen Takt vor einer Hasenhorde tanzen und somit Sympathiepunkte gewinnen kann. Diese Spielmechanik kommt so ähnlich auch im neuesten Teil wieder vor. Diesmal könnt ihr zu viert die Bühnen dieser Welt bereisen und eure musikalischen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Zunächst sucht ihr euch einen Platz in der Band aus. Wird der Song (insgesamt bietet das Spiel fünf davon) abgespielt, seht ihr von oben herab Wii-FB- und Nunchuk-Symbole kommen. Berühren diese Symbole eine entsprechende Markierung, müsst ihr passend dazu Wiimote oder Nunchuk bewegen. Spielt ihr nicht mehr im Takt, ist dies gleich durch eine Verzerrung des Liedes zu hören.

ÜBERALL HASEN

Ebenfalls aus dem ersten Teil übernommen sind die Shooter-Einlagen, wobei die Bezeichnung Shooter hier ein wenig überzogen ist. Mit einer Pömpelpistole geht ihr auf Hasenjagd und versucht, mit dem Pointer der Wiimote möglichst viele Hasen zu erfassen, um anschließend mit dem Pömpel auf sie zu feuern. Soweit dürfte dies schon aus dem Vorgänger bekannt sein. Neu, wenn nicht sogar revolutionär ist diesmal, dass ihr die Hasen in der richtigen Welt jagt, die auch grafisch absolut realistisch ist. Ihr versteht jetzt nur Hase?

Die Jagdlevels sind reale Orte, die abgefilmt und später am Computer als Hintergrund eingefügt wurden. Ihr bewegt euch weiter in einer Welt aus Polygonen, nur wird anstatt einer Textur der Film abgespielt. Dass das auch funktioniert,

beweist Rayman Raving Rabbids 2. Da auch Gegenstände moduliert sind, ist die Umgebung in gewissem Maße interaktiv. Abgefeuerte Pömpel fliegen nicht ins Leere, sondern bleiben an Gegenständen kleben. Was bei der ganzen Sache nicht sonderlich toll aussieht, ist ein mittelschwerer Fehler. Am unteren Bildschirmrand schimmert ein Streifen durch, der so nicht in das Geschehen passt. Mit ein bisschen gutem Willen kann dieser aber übersehen werden.

FÜR LACHER SORGEN HASEN

In Sachen Grafik hätten die Entwickler ruhig mal mehr zeigen können. Zwar mag der Comicstil außerhalb der Hasenjagdeinlagen keine realgetreuen Welten zulassen, aber ein paar schönere und saubere Texturen mit mehr Polygonen haben noch keinem Spiel geschadet. In Sachen Sound vermischt sich altes aus dem Vorgänger mit neuem wildem Hasengeschrei. Es ist vielleicht nicht jedermanns Geschmack, wenn eine piepsige Stimme „Smoke on the Water“ singt, aber wer sich auf die Hasen einlässt, muss damit zurechtkommen. War dem Vorgänger das Wort Mehrspieler noch fremd, so wurde diesmal alles anders gemacht. Fast alle Minispiele sind nun mit vier Spielern gleichzeitig spielbar. Mit der Zugabe des bahnbrechenden Hasenhumors bleibt auf eurer Party kein Auge mehr trocken, und jeder wird darum kämpfen, die Wii-FB in die Hände zu bekommen. Wer den ersten Teil mochte, wird die Fortsetzung lieben. Mit mehr Ideen, mehr schrägem Humor und obendrauf die Schippe Mehrspieler lässt Rayman Raving Rabbids andere Minispielsammlungen alt aussehen.

JONAS WEISER



▲ POSITIV
Klasse Humor, abwechslungsreiche Minispiele, Hasen

▼ NEGATIV
altbackene Grafik, Rayman nur Beiwerk, nicht online spielbar

NMAG-WERTUNG:
Der unangefochtene Partykrieger für die Wii. Versteckt eure Möhren!

7

von 10



Bilder sagen mehr als 1000 Wort. Also seht selbst.



Schaffe zahlen war gestern. Hier schläft man viel schneller ein.

TANK BATTLES



Wenn ihr schon immer mal wissen wolltet, wie innovative Ideen gehörig nach hinten losgehen können, ist Tank Battles vielleicht einen Blick wert. In dreißig Missionen besteht eure Aufgabe letztlich nur darin, mit eurem eigenen Panzer die des Gegners zu zerstören. Jeglicher Abwechslung schlagen die Entwickler mit selbst für DS-Verhältnisse unterirdischer 3D-Grafik und billigen Effekten auf dem Top-Screen geschickt ein Schnippchen, während man auf dem Touchscreen Freund, Feind und Waffensysteme im Blick hat. Durch Zeichnen einer Linie rollt euer Panzer diesen Weg entlang; sind Feinde in Sicht, müsst ihr sie antippen und solange die L-Taste drücken, bis sie verschwunden sind. Das war's. Die ganze strategische Tiefe besteht darin, sich nicht frontal auf Gegner zubewegen. Der Top-Screen dient meist nur dazu, mit hässlicher Grafik den Blick auf das noch unschönere Radar zu lenken. Die feindlichen Super-Hirne bleiben zum Schießen brav stehen. Präsentiert wird das Ganze mit sehr stark an Advance Wars erinnernden Artworks und unfreiwillig komischen Text-Dialogen. Einziger Mehrspieler-Modus mit Einzel- und Mehrkartenspiel und Unterstützung der WiFi-Connection sorgt kurzweilig für Unterhaltung, rechtfertigt aber nicht den Kaufpreis. **ANDREAS REICHEL**

ENTWICKLER: Midas Interactive **PUBLISHER:** Milestone
GENRE: Strategie **SPIELER:** 1 bis 4 **USK-FREIGABE:** ab 12 Jahren **PEGI:** 12+ **PREIS:** circa 35 €

▲ POSITIV

netter Mehrspieler-Modus, interessanter Steuerungsansatz ...

▼ NEGATIV

... der nicht funktioniert, Grafik aus der 3D-Urlzeit, KI auf Teelöffel-Niveau, keine Abwechslung

NMAG-WERTUNG:

So kann man wirklich keinen Krieg gewinnen.



Für Action ist bei Glory Days 2 in jedem Fall gesorgt.

GLORY DAYS 2

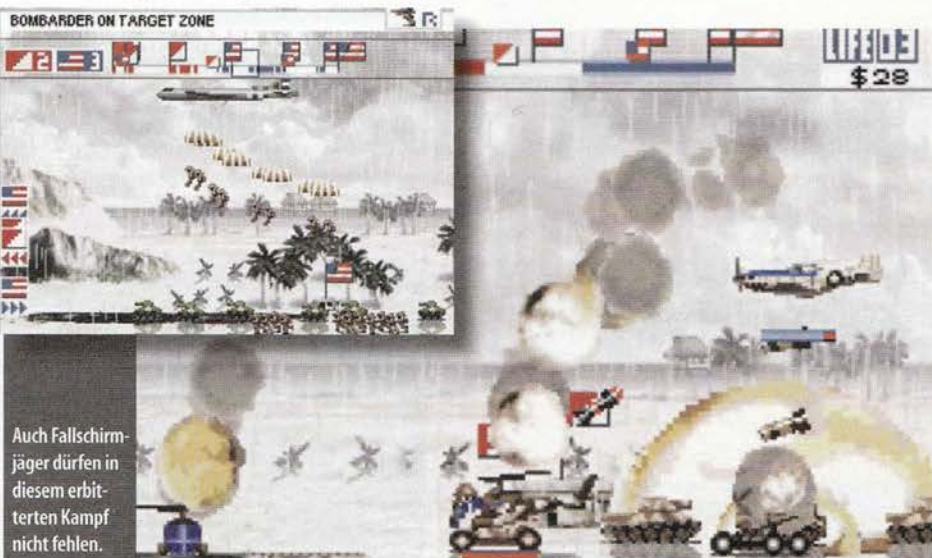
ENTWICKLER: Odenis Studio **PUBLISHER:** Ghostlight **GENRE:** Action/Taktik **SPIELER:** 2 bis 8
USK-FREIGABE: ab 12 Jahren **PEGI:** 12+ **PREIS:** circa 40 €



Spiele, welche sowohl Taktik- als auch Action-Elemente sinnvoll und gekonnt verbinden, sind auf dem Nintendo DS bisher eher spärlich gesät. Abhilfe will hier Ghostlight mit Glory Days 2 schaffen. Bereits auf dem GBA bekam der erste Teil von Glory Days zahlreiche Zusprüche und war sogar als bestes Taktikspiel des Jahres nominiert. Ähnliche Erfolge will man nun auch auf dem Nintendo DS feiern. Das Spielsystem hat sich dabei nicht grundlegend verändert. In einer Kampagne spielt ihr den Story-Part von Glory Days 2, in den einzelnen Missionen müsst ihr mittels Flugzeugen oder Helikoptern euren Bodentruppen zur Seite stehen und somit den Ausgang der Schlacht zu euren Gunsten entscheiden. In 2D fliegt ihr so von rechts nach links in Richtung eurer Gegner und zerstört deren Boden- und Lufteinheiten mittels Maschinengewehr, Raketen oder anderen verfügbaren Waffensystemen. Gleichzeitig dürft ihr den Bestand eurer eigenen Truppen nicht aus den Au-

gen verlieren, denn für den Nachschub an Einheiten seid ihr ebenfalls verantwortlich. Damit bietet das Spiel neben Action auch ein großes Stück an Taktik, denn ihr dürft weder das eine noch das andere außer Acht lassen. Grafisch wird der Nintendo DS zwar keinesfalls an seine Grenzen gebracht, und das Spiel sieht nur ein wenig besser aus als sein Vorgänger, doch zählt bei Glory Days 2 eben das Spielerische, welches einen gut über diesen Aspekt des Spiels hinwegsehen lässt. Anders der Sound, denn dieser präsentiert sich gerade über Kopfhörer sehr mächtig und gibt die Dramatik des Spiels wie kaum ein zweiter auf dem Nintendo DS wieder. Einzig der schnell ansteigende Schwierigkeitsgrad könnte den einen oder anderen etwas abschrecken, wobei das Spiel trotzdem jederzeit fair und mit ein wenig Übung schaffbar bleibt.

MARCEL FOULON



Auch Fallschirmjäger dürfen in diesem erbitterten Kampf nicht fehlen.



▲ POSITIV

Old-School-Feeling, intuitive Steuerung, Genre-Mix

▼ NEGATIV

schnell ansteigender Schwierigkeitsgrad, teils Chaos auf dem Bildschirm, technisch nur Durchschnitt, keine Hasen

NMAG-WERTUNG:

Auf in den Kampf! Gelungener Action- und Taktik-Mix.





WER WIRD MILLIONÄR?

Die wohl beliebteste Quizshow Deutschlands bekommt von Ubisoft nun auch auf dem DS eine Umsetzung geschenkt. In dieser geht es natürlich wie im Vorbild darum, durch die richtige Beantwortung von 15 Fragen eine virtuelle Million Euro zu gewinnen. Leider finden sich im Spiel dabei nur die alten Regeln, das Spielprinzip der aktuellen Staffel ist nicht implementiert. Folglich stehen die üblichen Fifty-fifty-, Telefon- und Publikumsjoker zur Auswahl. Das Spiel wird zwar per Sprachausgabe kommentiert, leider aber nicht von Günther Jauch. Wir mussten die schmerzliche Erfahrung machen, dass sich bereits in der zweiten bzw. dritten Spielrunde die Sprechtexte und sogar die gestellten Fragen wiederholen. Das darf in so einem Spiel einfach nicht passieren! Außerdem bietet Wer wird Millionär? wirklich nur die Möglichkeiten der TV-Show – das Abspeichern von Highscores oder irgendwelche tiefer gehenden Modi werden nicht angeboten. Das ist natürlich viel zu wenig, und so muss sich auch der eingefleischte Fan ernsthaft überlegen, ob ihm diese halbherzige Umsetzung das Geld wert ist.

ROBERT RABE

ENTWICKLER: Route 1 Games **PUBLISHER:** Ubisoft
GENRE: Quiz **SPIELER:** 1 bis 2 **USK-FREIGABE:** ohne
 Altersbeschränkung **PEGI:** 3+ **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV

typische WWM-Präsentation

▼ NEGATIV

zu wenige Fragen, Sprachausgabe wiederholt sich, nur das Quiz spielbar, alte Spielregeln

NMAG-WERTUNG:

Unausgereifte Umsetzung des Quotenüberfliegers.

3
von 10

GELEGENHEIT MACHT SPIELER

HIER PRÄSENTIEREN WIR EUCH MONATLICH DIE ETWAS „ANDEREN“ SPIELE, DIE UM DIE GUNST DER GELEGENHEITSPIELER BOULEN.



Touching is Believing.



Dieser Polarbewohner verirrt sich schon früh auf euer Schiff.

ENDLESS OCEAN

Mit dem neuesten Produkt aus der Touch-Generations-Reihe für Wii lässt euch Nintendo in die Tiefen des blauen Ozeans abtauchen. Dabei ist das Spiel durch seine ruhige und friedliche Spielweise ideal zur Entspannung geeignet. Ihr schlüpft in die Rolle eines Tauchers und macht es euch zur Aufgabe, einen riesigen Meeresabschnitt zu erforschen. Dabei gilt es, unzählige Fische zu untersuchen und so quasi eine Bibel der Unterwasserwelt zu erstellen. Außerdem nehmt ihr auf eurem Boot Aufträge an, bei denen es unter anderem darum geht, eine Fotografie anzufertigen oder einem nautischen Touristen das hiesige Korallenriff nahezubringen. Ihr habt dabei die Möglichkeit, jederzeit Fische mittels der Wiimote anzutippen oder zu streicheln. Dabei gilt die Grundregel: Je mehr ihr euch mit einem der Kiemenatmer beschäftigt, desto mehr wird über ihn bekannt. Das Füttern ist dabei eine äußerst effektive Methode, um sich näherzukommen. Gesteuert wird einzig mit der Wiimote, der Nunchuk ist nicht vonnöten. Ihr zeigt einfach in die gewünschte Schwimmrichtung, und schon kann es losgehen. Mittels Knopfdruck gelangt

ihr in ein kleines Menü, aus dem ihr weitergehende Optionen wie „Füttern“ oder „Auftauchen“ auswählen könnt.

Auch auf technischer Seite konnten wir in der Unterwasserwelt überzeugt werden, während bei den kurzen Aufenthalten über Wasser hölzerne Bewegungen und pixelige Texturen die Augen brennen lassen. Auf Seiten des Sounds hört ihr für gewöhnlich nur Schwimmgeräusche. Lobenswert ist die Möglichkeit, wie in Excite Truck eigene Musik von der SD-Karte ins Spiel zu bringen. Mittels WiFi-Connection werden gemeinsame Tauchgänge möglich. Sollte euch sogar das Tauchen noch zu anstrengend sein, könnt ihr im Aquariumsmodus endgültig die Seele baumeln lassen.

Endless Ocean ist fast schon kein Spiel mehr, sondern vielmehr eine virtuelle Erkundungstour. Wenn man mit dem ruhigen Konzept etwas anfangen kann, hat man jede Menge Spaß. Wer Action braucht, wird recht schnell gelangweilt sein, während die anderen begeistert die Sauerstoffflaschen auf ihren Rücken satteln werden.

ROBERT RABE



Im virtuellen Aquarium tummelt sich auch größeres Getier.

ENTWICKLER: Arika **PUBLISHER:** Nintendo
GENRE: Simulation **SPIELER:** einer **USK-FREIGABE:** ohne
 Altersbeschränkung **PEGI:** 3+ **PREIS:** circa 30 €

▲ POSITIV

enorme Freiheit, beeindruckende Unterwasserwelt, WiFi- und SD-Karten-Unterstützung

▼ NEGATIV

schwache Technik über dem Meeresspiegel, nicht jedermanns Sache

NMAG-WERTUNG:

Flipper lässt grüßen.

7
von 10



Große Köpfe, kleiner Körper... Der Niedlichkeitsfaktor ist hoch!

PETZ: HUNDEFREUNDE

Petz: Hundefreunde ist kein einfacher Klon von Nintendos profitabler Hundesimulation, auch wenn es anfangs den Anschein hat. Das kunterbunte und niedlich gestaltete Spiel kann vielmehr als eine Mischung aus Die Sims und Nintendogs bezeichnet werden, passt aber am besten zur Kategorie Minispiele. Euer Vierbeiner erhält eine eigene Wohnung, die im Laufe des Spiels an Größe gewinnt. Lustigerweise herrscht stets „Offene Tür“, fremde Hunde spazieren also herein und heraus, ganz wie es ihnen recht ist. Die meiste Spielzeit wird mit Minispielen verbracht. In verschiedenen Läden kann die Wohnungseinrichtung im wahrsten Sinne des Wortes „erspielt“ werden. Von diversen Kartenspielen bis hin zu Hula-Hoop oder einem „Donkey Konga“-Klon ist alles dabei. Meistert ihr ein Minispiel, winkt ein neuer Gegenstand. Doch es gibt einen Haken: Über 250 Gegenstände warten darauf, freigeschaltet zu werden, aber nur achtzehn verschiedene Spiele sind vorhanden. Da ist es selbstverständlich, dass sich diese nach einiger Zeit oft wiederholen. Hundeliebhaber werden sich zudem darüber ärgern, dass nur selten mit den kleinen Rackern interagiert wird. Ihr könnt keine Stöckchen zuwerfen oder die Tiere füttern, denn sie leben ganz selbstständig. Da ihr also nur für eine bequeme Hundebude mit allerlei Gegenständen sorgt, ist das Spielziel sehr fraglich. **DAMIAN FIGOLUSZKA**

ENTWICKLER: Everybody Loves **PUBLISHER:** Ubisoft
GENRE: Simulation **SPIELER:** 1 bis 2 **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung **PREIS:** circa 50 €

▲ POSITIV

über 250 Gegenstände, niedliche Grafik, abwechslungsreiche Minispiele...

▼ NEGATIV

...wovon es nur 18 verschiedene gibt, zu wenige Interaktionsmöglichkeiten mit dem Hund

NMAG-WERTUNG:

Hier wird man nicht zur Hunde-Nanny.

5
von 10



Welche Farbe darf's denn sein?

SOPHIES FREUNDE MODE-DESIGNER

Auch Heidi Klum war einst eine unbekannte Schönheit auf unserem Planeten, doch dank einer von Thomas Gottschalk veranstalteten Late-Night-Show kam sie groß raus. In Ubisofts Mode-Designer-Spiel könnt ihr eure Models nach ganz oben bringen. Als Frischling in der Modebranche erhaltet ihr Aufträge von Kunden, die sich Halsketten nach besonderen Spezifikationen, spezielle Outfits, ein gut geschminktes Model für das Cover eines Magazins und einiges mehr wünschen. Zur Präsentation nutzt ihr eure eigenen Models, die auch auf dem Laufsteg oder beim Foto-Shooting präsent sein können. Das Ganze hört sich erst mal an wie das perfekte Spiel für modebewusste Mädchen, doch viel Spaß wird auch diese Zielgruppe nicht haben, was vor allem daran liegt, dass wenig selbst gemacht wird. Ihr könnt beispielsweise keine Muster für Klamotten zeichnen oder beim Schminken nicht den Lippenstift ziehen, denn gespielt wird grundsätzlich nach dem Auswahlverfahren. Ausnahmen existieren selbstverständlich: Klamotten müssen zurechtgeschnitten und Fotos professionell geschossen werden. Die Laufsteg-Aufgaben, bei denen es auf präzises Touchscreen-Tippen ankommt, sind auch ganz unterhaltsam; insgesamt aber zu wenig des Guten.

DAMIAN FIGOLUSZKA

ENTWICKLER: Virtual Toys/Ubisoft **PUBLISHER:** Ubisoft
GENRE: Simulation **SPIELER:** 1 bis 2 **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV

viele freischaltbar, stylische Präsentation, unterhaltsame Laufsteg-Aufgaben

▼ NEGATIV

anspruchlos, nur für Mode-Fanatiker, zu wenig Eigenkreativität, ohne Bruce

NMAG-WERTUNG:

Zielgruppenspiel für weibliche Spieler mit einem gewissen Hang zu Mode.

4
von 10

Level 4-1

7/22

Just a second■■■■■■■

■■■■■■■



Per Schrifterkennung des Touchscreen gebt ihr die Buchstaben ein.

PRACTISE ENGLISH!

Nintendos Englischtraining geht in die zweite Runde! Diesmal liegt der Schwerpunkt des Trainings auf Alltagssituationen, von denen das Spiel über 400 verschiedene in Diktatform enthält. Erschwert wird das Ganze in den höheren Stufen noch durch zur Situation passende Hintergrundgeräusche und Slangs.

Neu ist das Aussprachentraining, bei dem zuerst der Satz vorgelesen wird und dann per Mikrofoneingabe wiederholt werden muss. Eine ausgefeilte Sprachengine vergleicht danach die Aufnahme mit dem Original und vergibt Punkte. Einer der Kritikpunkte des ersten Teils wurde auch behoben: die Schrifterkennung. Nun ist es möglich, in den Optionen seine individuelle Schreibweise der Buchstaben einzutragen, was dazu führt, dass so gut wie keine Probleme mehr auftreten.

Leider fehlt aber wieder ein wichtiger Punkt: das Übersetzen zwischen den zwei Sprachen! Zuhören und aufschreiben ist definitiv um einiges einfacher als das Geschriebene auch zu verstehen.

Practise English! ist für Fortgeschrittene nicht wirklich geeignet, denn für diese wird es schnell zu einer reinen Schreibübung. Wer allerdings sein Englisch auffrischen will, dürfte damit sehr gut beraten sein.

EMANUEL LIESINGER

ENTWICKLER: Plato **PUBLISHER:** Nintendo
GENRE: Trainingssoftware **SPIELER:** 1 bis 2 **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung **PEGI:** 3+ **PREIS:** circa 30 €

▲ POSITIV

gut vertonte Alltagssituationen, Minispiele

▼ NEGATIV

keine Übersetzungsaufgaben, nur zum Auffrischen geeignet, nicht nach Situationen geordnet

NMAG-WERTUNG:

Nur zum Auffrischen – gelernt wird in der Schule.

←



Einfachste 2d-Pixelgrafik in Schwarz-Weiß... im Jahre 2007!

CHESSMASTER: DIE KUNST DES LERNENS

Schach ist ein Brettspiel für sich – die einen mögen es, die anderen nicht. Mit Chessmaster DS sollen nun auch Schachanfänger relativ schnell zum wahren Profi werden. Schon im Tutorial werden neben den Grundlagen auch Profi-Taktiken wie die Rochade oder der Gabelangriff erklärt. Gabeln darf der Spieler auch im entsprechenden Minispiel, womit wir gleich beim nächsten Punkt sind: Die sechs Minispiele erfordern ein taktisch kluges Köpfchen, ohne das ein schnelles Voranschreiten kaum möglich ist. Selbstverständlich darf auch auf klassische Art Schach gespielt werden, wahlweise allein oder zu zweit. Warum selbst die Computergegner eine gewisse Zeit zum „Nachdenken“ benötigen, ist uns ein Rätsel. Aufgrund der dadurch resultierenden langatmigen Runden ist Chessmaster DS für eine schnelle Schachpartie zwischendurch schlecht geeignet. Zudem sind anders als in Schach DS zwei DS-Geräte für den Multiplayer-Modus notwendig; mit nur einem kann ein Freund oder eine Freundin nicht schachmatt gesetzt werden. Der nächste Störfaktor ist die Spiel-Präsentation. Das farblose, pixelige Spielbrett und die schlichten Figuren machen keinen guten Eindruck, ebenso wenig wie die nervige Midi-Musik, sprich, die gesamte Aufmachung des Spiels. Dennoch wird das Lernprogramm für satte 29,99 Euro angeboten. Bleibt also zu sagen, dass Schachfans lieber zu Schach DS greifen sollten, welches Chessmaster DS in allen Bereichen toppt und stellenweise sogar für unter 29,99 Euro zu haben ist.

DAMIAN FIGOLUSZKA

ENTWICKLER: Ubisoft Sofia **PUBLISHER:** Ubisoft **GENRE:** Aport **SPIELER:** 1 bis 2 **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung **PEGI:** 3+ **PREIS:** circa 30 €

▲ POSITIV
verschiedene Modi, die zum taktischen Überlegen anregen

▼ NEGATIV
Grafik, Sound und Präsentation aus dem Mittelalter, kein Multiplayer-Modus mit nur einem DS

NMAG-WERTUNG:
Wer ein Schachspiel für den DS sucht, greift zu einer besseren Alternative..

3
von 10



Im Boss-Modus könnt ihr sogar Angriffe ausführen.

TOON-DOKU

Der Sudoku-Wahn scheint kein Ende zu nehmen. Nach unzähligen Feld-Variationen hat man sich nun etwas Neues überlegt und die Zahlen von eins bis neun schlicht umgeändert – in Bilder. Dadurch ändert sich am Spielprinzip zwar nichts, man bekommt jedoch mehr als nur Zahlen zu sehen. Weiterhin muss ein aus 81 Feldern bestehendes Quadrat gefüllt werden, wobei sowohl in den Spalten als auch in den Reihen und den neun 3x3-Feldern jede Zahl und jedes Bild nur einmal vorkommen darf. Ob man im Spiel nur Zahlen, Bilder oder eine gemischte Form nutzen möchte, ist glücklicherweise jedem selbst überlassen. Die Bilder-Variante ist für Sudoku-Fans nicht nur ungewohnt, sondern auch unübersichtlich, was sich zunächst negativ auf den Erfolg auswirkt. Daran ändert auch die Tatsache, dass neue Bilder freigespielt oder per Touchscreen gezeichnet werden können, nichts. Viele werden bereits Gehirn-Jogging besitzen, in dem ebenfalls Sudoku-Rätsel integriert sind. Selbst die Sudoku-Fans unter diesen Spielern benötigen Toon-Doku nicht zwingend, denn das Bilder-Feature ist ziemlich überflüssig. Einzig der umfangreiche Multiplayer-Modus mit bis zu zwölf Spielern zählt als Kaufargument, denn dieser ist erstaunlicherweise mit nur einem Modul möglich!

DAMIAN FIGOLUSZKA

ENTWICKLER: Dragon's Den **PUBLISHER:** Majesco Entertainment **GENRE:** Puzzle **SPIELER:** 1 bis 16 **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung **PEGI:** 3+ **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV
über 100 Sudoku-Rätsel, volle Touchscreen-Kontrolle, vorbildlicher Multiplayer-Modus

▼ NEGATIV
nur 9x9-Felder-Rätsel, mit Bildern teils unübersichtlich, kindlicher Grafikstil

NMAG-WERTUNG:
Bunter Sudoku-Spaß mit unsinnigem Bilder-Feature.

4
von 10



SOPHIES FREUNDE: UNSERE TIERARZTPRAXIS

Mit Plastik-Doktorbesteck die eigenen Haustiere auf Krankheiten hin zu untersuchen war gestern, denn dank Ubisoft darf nun auch virtuell diagnostiziert und behandelt werden. Ihr eröffnet eine eigene Tierarztpraxis und versucht, euren Ruf möglichst schnell zu verbessern, um eine größere Kundschaft, dadurch mehr Geld und eine gut ausgebaute Praxis zu erreichen. Trifft ein Kunde mit einem erkrankten Tier ein, wird dieses erst einmal anhand gelungener Minispiele untersucht. Durch die geringe Anzahl der Spielchen müsst ihr oft gleiche Untersuchungen durchführen. Dadurch und aufgrund der Tatsache, dass auch die anschließende Therapie immer dieselbe ist, mangelt es an Langzeitmotivation. Kranke Tiere werden in der Praxis aufgenommen und müssen gepflegt werden, bis sie wieder fit sind. Dabei stets dieselbe Prozedur: füttern, streicheln und spielen. Was in den ersten beiden Spielstunden noch Spaß macht, sorgt auf Dauer für Langeweile, denn es krankt einfach zu sehr an Abwechslung.

DAMIAN FIGOLUSZKA

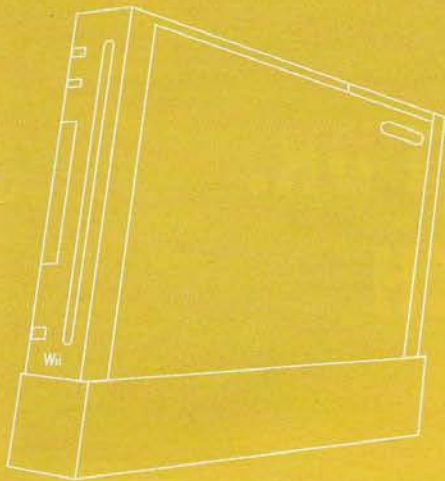
ENTWICKLER: Virtual Toys/Ubisoft **PUBLISHER:** Ubisoft **GENRE:** (Aufbau-)Simulation **SPIELER:** 1 bis 2 **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung **PREIS:** circa 40 €

▲ POSITIV
gelungene Grafik, kompatibel zu Abenteuer auf dem Reiterhof, unterhaltsame Minispiele...

▼ NEGATIV
...wovon es zu wenige gibt, nervige Musik, mangelnde Langzeitmotivation

NMAG-WERTUNG:
Zwei-Stunden-Spaß für Hobby-Doktoren.

4
von 10



Wer dort hinein springt, erlebt sein blaues Wunder.

ABENTEUER AUF DER DELFININSEL

Konkurrenz für Zoo Tycoon? Ja. Ernsthafte Konkurrenz? Nein. In Abenteuer auf der Delfininsel geht es zwar ähnlich wie in Zoo Tycoon um die Erstellung und Führung eines Parks, jedoch mit einem Unterschied: Man verbringt als Junge oder Mädchen nur die Ferien in einer Anlage für bedrohte und seltene Meerestiere wie Schwertwale, Delfine oder Rochen. Nicht zum Vergnügen, sondern zum Arbeiten – und als Ferienjobber hat man selbstverständlich nicht das volle Sagen, anders als der Parkmanager in Zoo Tycoon. Ihr dürft also sprichwörtlich nur die Drecksarbeit erledigen: Becken säubern, Tiere füttern, pflegen und dressieren und durch diese Aufgaben Punkte sammeln, mit denen sich neue Wasserakrobaten kaufen lassen. Leider können die Tiere nicht frei benannt werden, was vor allem „Flipper“-Fans enttäuschen wird. Dennoch ist das Spiel ganz nett für zwischendurch – bis man merkt, dass sich die Aufgaben stets wiederholen und teilweise vorhersehbar sind.

DAMIAN FIGOLUSZKA

ENTWICKLER: Ubisoft **PUBLISHER:** Ubisoft **GENRE:** (Park-)Simulation **SPIELER:** einer **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung **PREIS:** circa 40 €

▲ **POSITIV**
passendes Urlaubsflair,
humorvolle Dialoge/Story,
dadurch guter Tiefgang

▼ **NEGATIV**
Aufgaben verpackt in
Minispiele, auf Dauer zu wenig
Abwechslung

NMAG-WERTUNG:
Rettet die Wale!

5
von 10



Hier wollen eure Mitspieler schnell erkannt werden.



Beim Tischtennis stellt ihr ein schnelles Auge unter Beweis.

AUGEN-TRAINING

Nach euren grauen Zellen bekommt nun auch euer wichtigstes Sinnesorgan eine Trainingssoftware spendiert.

Wie schon Gehirn-Jogging ist auch Augen-Training ein wissenschaftlich fundiertes Programm, das sich schlicht, aber keineswegs langweilig präsentiert. Die Software orientiert sich inhaltlich sehr an Gehirn-Jogging. Täglich könnt ihr anhand von fünf variierenden Übungen das Alter eurer Augen bestimmen lassen. Dabei stellen zwanzig Jahre wieder den zu erreichenden Optimalwert dar. Pro Übung wird je eine Fähigkeit, etwa die Hand-Auge-Koordination, überprüft. Je nach euren Stärken und Schwächen stellt euch Augen-Training dann ein kleines Work-out zusammen, das euch helfen soll, die Defizite zu beseitigen. Im Anschluss daran folgt ein Erholungsprogramm, in dem ihr den Kopf drehen sollt oder in eine bestimmte Richtung schauen müsst. Diesen Part könnt ihr aber glücklicherweise auch jederzeit abbrechen. Täglich setzt ihr wie in Gehirn-Jogging Stempel auf den Kalender und schaltet so nach und nach alle Übungen frei. Dabei gibt euch das Spiel zwischendurch auch immer wieder

kleine Info-Häppchen zum Augen-Training im Alltag à la „Wie lese ich Straßenschilder vom Zug aus?“.

Die Spieldisziplinen teilen sich in reines Augen-Training (zum Beispiel Hütchenspiel, Zählen von geöffneten Kreisen, schnelles Merken von Zahlen) und Sportübungen, die sich doch eher als Minispiel auszeichnen. So könnt ihr hier unter anderem eure Übersicht im Basketball unter Beweis stellen, Timing beim Volleyball-Blocken beweisen oder euch als Meister der Kelle im Tischtennis zeigen. Unterm Strich stehen zehn Trainings- und sieben Sportübungen zur Verfügung. Als kleines, aber überflüssiges Goodie können sich eure Freunde eine Demo zum Hereinschnuppern auf ihren DS laden.

Mit Augen-Training ist es den Entwicklern gelungen, ein unglaublich kurzweiliges wie spaßiges Trainingsprogramm zu produzieren. Die Veranschaulichung des Fortschritts und das Freischalten neuer Übungen sorgen für die nötige Langzeitmotivation, sodass man jeden Tag zumindest zehn Minuten lang den DS einschaltet.

ROBERT RABE



Die Trainingsaufgaben sind schlicht gehalten.

ENTWICKLER: Namco Bandai **PUBLISHER:** Nintendo **GENRE:** Trainingssoftware **SPIELER:** einer **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung **PEGI:** 3+ **PREIS:** circa 30 €

▲ **POSITIV**
sehr kurzweilig, Präsentation
lehnt sich an Gehirn-Jogging
an, intuitiv

▼ **NEGATIV**
Trainingseffekt fraglich, keine
Zusatzspiele wie Sudoku in
Gehirn-Jogging

NMAG-WERTUNG:
Spaßiges Stück Software, das aber nicht
ganz an sein Vorbild anknüpfen kann.





INTERVIEW MIT DR. BERND FAKESCH

Seit März 2004 leitet Dr. Bernd Fakesch die Geschicke von Nintendo Deutschland als General Manager. Diesen Monat präsentieren wir euch in unserem exklusiven Interview Einblicke in seine Karriere als Spieler und sprechen natürlich auch über den Sprung auf den Chefsessel in Großostheim.

NMag: Hallo Herr Fakesch! Bisher ist mehr über den Geschäftsführer als den Spieler Bernd Fakesch bekannt. Wie spielte sich Ihr erster Kontakt mit dem Medium Videospiel ab und welche Entwicklung nahm das Interesse für interaktive Unterhaltung?

Bernd Fakesch: Mein erstes Videospielerlebnis? Das war vor ungefähr 20 Jahren, also lange bevor ich wusste, dass ich einmal für Nintendo arbeiten würde. Damals habe ich an der Uni Augsburg Betriebswirtschaft studiert. Eines der ersten Spiele, die damals aufkamen, war „Tetris“, das meine Freunde und ich tagelang spielen konnten. Allerdings war ich damals wissenschaftlicher Assistent und hatte eigentlich andere Dinge zu tun. Ich konnte ja nicht wissen, wie gut ich die Kenntnisse im Gaming noch mal brauche würde. Zum Glück besaß mein jüngerer Bruder damals schon einen Heimcomputer, einen Commodore 64, auf dem ich dann weitere Erfahrungen sammeln konnte.

NMag: Wir hörten bereits über Ihr ausgeprägtes Faible für Tetris. Was hat es damit auf sich?

Bernd Fakesch: Ich glaube man kann ohne Übertreibung sagen, dass ich in meiner Studienzeit ein echter Tetris-Narr war. Und ich bin heute noch der Meinung, dass es eines der genialsten Spiele ist, die je entwickelt wurden. Sein Spielprinzip ist so einfach und elegant und das Ziel trotzdem so schwierig zu erreichen – das sind genau die Titel, die mich begeistern. Das hat auch damit zu tun, dass ich der typische Casual Gamer

bin, der schnell mal ein kurzes Spielchen zur Entspannung braucht. Für Leute wie mich sind Spiele wie Tetris oder die neuen Gehirn-Jogging-Titel ideal. Die Neuauflage auf dem Nintendo DS, Tetris DS, hat mich übrigens auch schnell in ihren Bann gezogen – fast wie zu Uni-Zeiten.

NMag: Sie sind seit März 2004 General Manager von Nintendo Deutschland, davor waren Sie bei BMG Music tätig – was hat Sie dazu bewegt, in die Videospielbranche und speziell zu Nintendo zu wechseln? Aus welchen Hauptaufgaben setzt sich ein Arbeitstag zusammen?

Bernd Fakesch: Beide, die Musik- und die Games-Industrie, gehören ja zur Unterhaltungsbranche, in der ich mich ganz gut auskenne. Der Sprung war also nicht allzu groß. Und dann hat es mich natürlich gereizt, für Nintendo zu arbeiten, das ich für das innovativste Unternehmen seiner Art halte.

Das ist schon deshalb sehr spannend, weil mein Arbeitsalltag nie aus Routine besteht, sondern jeden Tag anders aussieht. Mal steht ein Termin bei einem Handelspartner auf der Tagesordnung, dann eine Podiumsdiskussion. Ab und zu besuche ich die Nintendo-Zentrale in Kyoto, um mich über die neusten Produktentwicklungen und Firmenstrategien zu informieren. Und natürlich muss ich dafür sorgen, dass die finanzielle Situation von Nintendo Deutschland stimmt. Vor Ort in Großostheim bin ich deswegen nicht nur in den Sales-Bereich, sondern auch in die strategischen Umsetzungen der Marketing- und PR-Arbeit eingebunden.

NMag: Bleibt bei all der Arbeit noch Zeit zum Spielen?

Bernd Fakesch: Leider weniger als mir lieb ist. Aber ich versuche natürlich, alle neuen Nintendo-Titel wenigstens einmal anzuspielen. Es ist für jede Arbeit – gleich in welcher Branche – doch sehr hilfreich, wenn man weiß, womit die Kunden und Fans ihre Zeit verbringen.

NMag: Kein Publisher weiß eine so treue Fan-Basis im Rücken wie Nintendo. Was macht der Pionier anders als Sony oder Microsoft – auch im Hinblick auf das diesjährige Weihnachtsgeschäft?

Bernd Fakesch: Wir wissen die Treue der Nintendo-Fans auch wirklich zu schätzen. Und ich möchte die Gelegenheit nutzen, ihnen allen einmal dafür zu danken.

Was wir anders machen? Ich denke, das Wichtigste ist, dass schon unsere Spieleentwickler ihre Aufgabe ganz anders anpacken als es in anderen Unternehmen geschieht. Das hat mit Nintendos Herkunft aus der Spielwaren-Branche zu tun. Leute wie Shigeru Miyamoto fragen sich immer zuerst: Was macht ein gutes Spiel aus? Was macht den Menschen wirklich Spaß? Womit könnten wir sie wieder einmal überraschen? Erst wenn solche und ähnliche Fragen geklärt sind, denken sie darüber nach, wie sich dieser Spaß dann technisch verwirklichen lässt.

NMag: Wir bedanken uns sehr herzlich für die Antworten und wünschen eine gemütliche Adventszeit 2007!

PROTOKOLL: ROBERT RABE

MAG-O-RAMA



Stell dir vor, du würdest in Iwatas Fußstapfen treten und für einen Tag der Chef bei Nintendo sein. Was würdest du alles machen und verändern wollen? Richtet Nintendo nach euren Wünschen aus und erzählt uns eure Träume.

WIR DANKEN UNSEREN PARTNERN:

wiifans.de

• www.wiifans.de

playWii.de

• www.playwii.de

RAWIOLI

• www.rawioli.de

WiiMeet

• www.nintendo-lan.de

NINTENDOCAST
Gaming zum Hören

• www.nintendocast.de

Wii fanseite
www.wii-fans.de

• www.wii-fans.de

Wii-front.de

• www.wii-front.de

zeldafans.de
Die Fanseite für alle Zeldafans

• www.zeldafans.de

wiiinsider

• www.wiiinsider.de

wiitower
Aktuelle News zur Nintendo Wii

• www.wiitower.de

ZELDA EUROPE.NET
THE ZELDA FAN NETWORK

• www.zeldaeurope.net

MyNintendo.de

• www.mynintendo.de

nFreaks.de
第三世代 (daisan se)

• www.nfreaks.de

PLANET DS.DE

• www.planetds.de

z-elda.com

• www.z-elda.com

N-Life
... Daily Nintendo Magazine ...

• www.n-life.de

SQUARE PORT

• www.squareport.de

NINTENDO POWER

• www.nintendo-power.de

wiiarefree.com

• www.wiiarefree.com

Golden Sun Zone

• www.goldensun-zone.de

WARS WORLD

• www.wars-world.de

SSB-BRAWL.DE

• www.ssb-brawl.de

IMPRESSUM

Redaktion

Chefredaktion: Jonas Weiser, Matthias Heilig (V.i.S.d.P.)

Projektkoordinator: Robert Rabe

Layout & Design: Marvin Dere, Jonas Weiser

Redaktion: Andreas Reichel, Daniel Büscher, Marcel Foulon, Robert Rabe, Damian Figoluszka, Emanuel Liesinger, Matthias Heilig

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Kevin Cassidy, Dennis Iskra, Heiko Ellinger

Lektorat: Daniel Büscher, Marion Schneider

Produktionsleitung: Dirk Steiger

Anschrift der Redaktion: IDG Entertainment Media GmbH,
Lyonel-Feining-Str. 26
80807 München

Verlag

Herausgeber:

IDG Entertainment Media GmbH

Lyonel-Feining-Str. 26

80807 München

Tel.: 089 / 360 86-02

Fax: 089 / 360 86-501

Web: www.idgmedia.de

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Uwe Kielmann

Associate Publisher: André Horn

Vorstand: York von Heimberg, Keith Arnot, Pat Kenealy

Mitglied der Konzerngeschäftsleitung: Josef Lohner

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick J. McGovern

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Anzeigen

Anzeigenleitung/Markenartikel: Petra Hermann (-730),

(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift des Verlags)

Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)

Mediaberatung: Christoph Knittel (-629)

Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-99740)

Druck

ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlingerstr. 17-19, 86167 Augsburg

Rechtliches

Einsendungen: 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 des Verlages 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 des Verlages unzulässig.

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in NMag erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt.

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH

0

"Die Kunst gehört keinem Land, sie stammt vom Himmel" – Michelangelo, italienischer Maler, 1475 bis 1564

KAMI

ENTWICKLER:

Ready at Dawn

PUBLISHER:

Capcom

GENRE:

Adventure

TERMIN:

Sommer 2008

EINSCHÄTZUNG:

Expressiv und einmalig!



Videospiele sind Kunst. Was beinahe schon als Plattitüde anmutet, ist in Wahrheit für viele Spieleentwickler auch heute noch Antrieb und Motivation, Credo und Tugend auf der Suche nach immer neuen Methoden, die uns, den Spielern, den Atem rauben sollen. Dabei ist es meist gar nicht die bahnbrechende Technik, sind es nicht die bombastischen Special Effects, die ein Spiel einzigartig machen. Es sind der fantastische Ideenreichtum, die Liebe zum Detail und eine perfekte Spielbarkeit, die einen Titel zu einem unvergesslichen Erlebnis und einem Musterbeispiel perfektionierter Programmierkunst machen. Warum ich euch das hier erzähle? Weil Okami auf dem besten Wege ist, genau solch ein Spiel zu werden.

DIE WELT, EIN ÖLGEMÄLDE

Die Geschichte von Okami, was übersetzt treffend "Wolf" bedeutet, handelt sodann vom weißen Vierbeiner Amaterasu, der als Reinkarnation der gleichnamigen japanischen Sonnengöttin den Dämonen Orochi besiegen und dem Land der aufgehenden Sonne seinen wohlverdienten Frieden bringen soll. Das Spiel erinnert dabei nicht nur hinsichtlich der Rahmenhandlung sehr an sein großes Vorbild The Legend of Zelda. Da verwundert es kaum, dass Hideki Kamiya, seines Zeichens Direktor des Titels, von sich selbst behauptet, ein großer Zelda-Fan zu sein. Okami bedient sich an einem stilistischen Element, welches seinerzeit bei Wind Waker zu heftigen Diskussionen und gespaltenen Lagern in der Fangemeinde führte: die Cell-Shading-Grafik. Allerdings kann man die beiden Titel trotz der artverwandten Engine optisch nicht miteinander vergleichen. Die Welt von Okami erstrahlt in einem fast schon surreal anmutenden, verschwommenen Aquarellfarbglanz, dessen starke Konturen und die blas-

se Farbgebung eine einzigartige, in dieser Form noch nie da gewesene Atmosphäre erzeugen.

PINSELMALEREI IM FEUDALEN JAPAN

Spielerisch streift ihr genretypisch auf sanften Pfoten durch malerische Wälder, überquert reißende Gebirgsflüsse und erforscht stickige Höhlengewölbe, während ihr von Zeit zu Zeit auf Menschen trifft, die eure Hilfe benötigen. Hier verbirgt sich eine weitere Besonderheit von Okami und ein klares Plus für die Eingabemöglichkeiten der Wii: Zum Lösen der zahlreichen Rätsel und dem Bekämpfen der Gegner nutzt ihr euren Göttlichen göttlichen Pinsel. Wie, göttlicher Pinsel? Ein Beispiel: Ihr wollt einen Fluss überqueren. Die Brücke, die euch dies ermöglichen würde, ist aber dummerweise zerstört. Was tun? Die Sache ist klar: Geschwind den Pinsel gezückt, mittels Wiimote einen Balken über das kühle Nass gezogen et voilà – die Brücke ist passierbar. Auf diese Weise lassen sich auch eure Feine kurzerhand "niederkritzeln": Verwendet ihr den Pinsel, friert das Spielgeschehen kurzzeitig ein, sodass ihr in aller Ruhe eure Zeichnungen anbringen könnt.

DER NEUE GENREKÖNIG?

Okami ist bereits seit Anfang 2006 in Japan für die Playstation2 erhältlich und schaffte im Frühjahr dieses Jahres den Sprung in hiesige Gefilde – Topwertungen und Lobeshymnen inklusive. Publisher Capcom verpflichtete für die Wii-Umsetzung das amerikanische Studio Ready at Dawn, nachdem der ursprüngliche Entwickler Clover Studios zum März 2007 dicht gemacht wurde. Das sollte der Qualität des Titels aber keinerlei Abbruch tun. Wenn jetzt nicht noch Unvorhergesehenes geschieht, erwartet Link echte Konkurrenz – und uns ein kleines Meisterwerk.

MATTHIAS HEILIG



Zelda lässt grüßen: Die Einwohner haben allerhand auf dem Herzen. (Bild der PS2-Version)



Die Dungeons fordern euer ganzes Geschick. (Bild der PS2-Version)



Das Gegnerdesign ist außergewöhnlich und abwechslungsreich. (Bild der PS2-Version)



Na, wer erinnert sich hierbei an ein Nintendo-Rennspiel?



Airboards in allerlei Varianten.

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

Airboards bereithalten, auf die Piste und auf Los geht's los!



Zu GameCube-Zeiten entwickelte das Sega-Team „Amusement Vision“ einen richtigen F-Zero-Ableger für Nintendos Heimkonsole; ob dies auch auf Wii der Fall sein wird, steht für uns Spieler noch in den Sternen. Doch eines ist klar: Trotz des mäßigen Erfolges des futuristischen, F-Zero-ähnlichen Airboard-Racers Sonic Riders aus dem Jahre 2006 wagt sich das Sonic Team, welches ebenfalls zu Sega gehört, an eine Fortsetzung, bei der man fast schon meinen mag, dass gar ein wenig von Marios aktuellem Galaxie-Trip abgeschaut wurde. Englisch-Hasen schielen an dieser Stelle zu Recht auf den relativ selbsterklärenden Untertitel „Zero Gravity“.

SCHWEBENDE IGEL

Auch beim zweiten Teil von Sonic Riders spielt die Story wieder eine wichtige Rolle. Der blaue Spitzhaar-Igel hat es mit seinem aus dem ersten Teil bekannten Rivalen zu tun: Jet! Beide sind auf der Suche nach einem Artefakt, mit dessen Hilfe man mit der Gravitation „spielen“ kann. Neben Sonic und Jet werden noch andere aus dem Vorgänger bekannte Charaktere vorkommen, darunter natürlich Knuckles und Tails. Da Sega auch im zweiten Teil von Sonic Riders das bekannte Trickssystem beibehält, darf man sich auf actionreiche High-Speed-Rennen freuen, bei denen man dank neuer Schwerkraft-Kontrollmoves auch Wände und Abhänge entlangrasen kann und die Wiimote auf verschiedene Weisen zum Einsatz kommt. Gesteuert

wird aller Voraussicht nach lenkradartig, wobei die Wii-FB waagrecht gehalten wird. Verzögerungen wären bei dem Hölletempo, welches das Spiel bietet, ein definitives „No-Go“, doch selbst Excite Truck war mehr als nur spielbar. Sega kann mit dem nötigen Fleiß also ein gut steuerbares, futuristisches Rennspiel schaffen.

VERALTETE TECHNIK

Man darf hoffen, dass sich Zero Gravity nicht zu einem lieblosen Port mit aufgesetzter Wii-Steuerung entwickelt, wie man es von vielen bisher erschienenen Wii-Portierungen kennt. Bis jetzt sieht das Spiel grafisch der ebenfalls angekündigten PS2-Version leider sehr ähnlich, doch bleibt für den nötigen Feinschliff noch etwas Zeit. Einige Jahre nach dem Optik-Primus F-Zero

GX erwartet man in puncto Grafik mehr als nur einen detail- und polygonarmen PS2-Port, zumal zwischen dem Rennspiel mit den schnellen Gleitern und dem zweiten Teil von Sonic Riders ein ganzer Konsolen-Generationssprung liegt! Kleiner Trost: Das Geschwindigkeitsgefühl fällt wieder bahnbrechend aus, was in einem High-Speed-Racer alles andere als unwichtig ist. Ob Sega eine gute Steuerungslösung findet und leicht verspätet doch noch feststellt, dass die Wii einiges mehr an Power unter der Haube hat als die PS2, werden wir im Frühjahr des kommenden Jahres erfahren. Sonic Riders: Zero Gravity hat zweifellos viel Potenzial. Mit etwas Glück wird dieses Leistungsvermögen genutzt und nicht erneut ein nur mittelmäßiges Rennspiel auf den Markt gebracht. **DAMIAN FIGOLUSZKA**

ENTWICKLER:
Sega/Sonic Team

PUBLISHER:
Sega

GENRE:
Rennspiel

TERMIN:
Frühjahr 2008

EINSCHÄTZUNG:
Rennspaß in luftiger Höhe.





INFO» AIRBOARDS

GEWÖHNLICHE SCHLITTEN SIND OUT!

Einigen Extremsportlern, insbesondere denen, die sich passend zur kalten Jahreszeit auf dem Schnee austoben, wird der Begriff „Airboard“ nicht ganz fremd sein. In Sonic Riders bewegt man sich auf flugfähigen Airboards zwar weniger realistisch als in Wirklichkeit, doch Airboards kommen – erstaunlich, aber wahr – auch im echten Wintersport zum Einsatz. Natürlich handelt es sich dabei nicht um selbige Geräte wie in Sonic Riders, denn die sind bestenfalls ferne Zukunftsmusik. Die „Luftmatratzen aus Hightechgewebe“ sind dennoch sehr irre, denn die Tatsache, dass man sich auf eben jene Matratze legt (!), sorgt für den gewissen Kick. Bei vielen wird garantiert allein schon der Gedanke, während der Abfahrt mit dem Kopf nur wenige Zentimeter über dem Schnee zu liegen, für die eine oder andere Schweißperle sorgen!

WEIHNACHTSGEWINNSPIEL

Mit unserem fetten Weihnachtsgewinnspiel liegt garantiert was unterm Baum! Mehr als 50 Hauptpreise gibt es zu gewinnen!



UNTERWEGS MIT NINTENDO!

Zwei neue, schmutzige Handhelds samt aktuellem Top-Titel zum Loslegen bringen wir an den aktiven Leser! Außerdem gibt es drei virtuelle Tauchgänge für die Wii zu gewinnen.

- 1x Nintendo DS Lite (weiß) mit Augen-Training
- 1x Nintendo DS Lite (schwarz) mit Mario Party DS
- 3x Endless Ocean

DER GOLDENE KOMPASS VON SEGA WEIST DEN WEG!

Passend zum neuen Spiel Segas, basierend auf dem beliebten Buch und kommenden Film, verlosen wir jede Menge Spiele und das dazu passende Merchandise. Ob Lektüre oder Brettspiel – für jeden ist was dabei!

- 12x TOP Trumps Kartenspiel zu „Der Goldene Kompass“
- 10x „Der Goldene Kompass“ als Buch
- 3x „Der Goldene Kompass“ für DS
- 3x „Der Goldene Kompass“ für Wii
- 2x „Der Goldene Kompass“ als Brettspiel

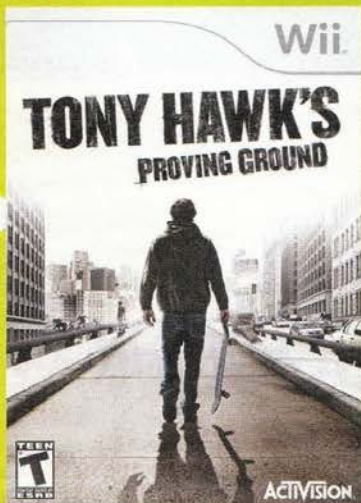
AB AUF DIE INSEL MIT ELECTRONIC ARTS!

Die Flucht aus dem Alltag kann so schnell und einfach sein. Der aktuelle Ableger der Sims wagt den Schritt raus aus Sim City und rein in den Inselwahnsinn.

- 3x Die Sims 2 Gestrandet für Wii

SO KÖNNT IHR EINEN DIESER PREISE ABSTAUBEN:

Die Preise verlosen wir unter allen aktiven Lesern. An der Verlosung nimmt teil, wer sich vom 30.11.2007 bis zum 20.12.2007 mit NMag-o-Rama-Themen auseinandergesetzt, uns eine E-Mail zukommen lassen oder auf n-mag.de sich in den Foren beteiligt hat. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Versand der Gewinne erfolgt nur innerhalb Deutschlands.



**TONY HAWK'S
PROVING GROUND**



HASEN-INFILTRATION MIT UBISOFT!

Passend zu unserem Cover-Thema hat euch Ubisoft zwei dicke Fanpakete geschnürt. Neidische Blicke sind beim Gewinn garantiert.

2 x Rayman Raving Rabbids-Fanpaket mit je:

hochwertigem Kunstdruck, Bunnies Creed-T-Shirt, Poster, Mini-Anti-Stress-Hase, Mobile, Fensteraufkleber, Aufkleber für die Wiimote

ACTIVISION WECKT DEN TONY IN EUCH!

Passend zum Erscheinen des neuen Spiels der überaus beliebten Reihe gibts die Software samt der passenden Accessoires für alle Skater und die, die es werden wollen.

3x Tony Hawk's Proving Ground für Wii
10x Tony Hawk-Schlüsselband

NMAG-O-RAMA

Bei folgenden Themen ist eure Meinung diesen Monat herzlich willkommen.



Wii-Steuerung

(Seite 58) Ein Jahr ist seit dem Wii-Launch nun schon vergangen. Doch die Steuerungsvarianten der Wii scheinen sich kaum weiter entwickelt zu haben. Wie zufrieden seid ihr mit der Wii-Steuerung? Wurden die Versprechen von Nintendo und den Entwickler gehalten?

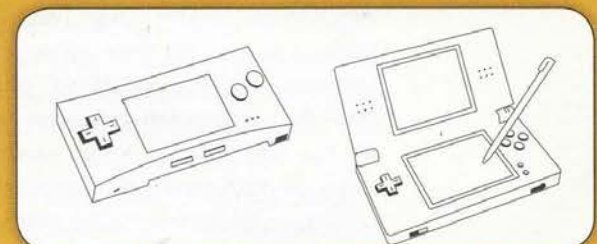
Wir sind auf eure Kommentare gespannt. (E-Mail-Betreff: Wii-Steuerung)



Chefetage

(Seite 48) Stell dir vor, du würdest in Iwatas Fußstapfen treten und für einen Tag der Chef bei Nintendo sein. Was würdest du alles machen und verändern wollen? Richtet Nintendo nach euren Wünschen aus und erzählt uns eure Träume.

(E-Mail-Betreff: Wii-Steuerung)



GameBoy DS

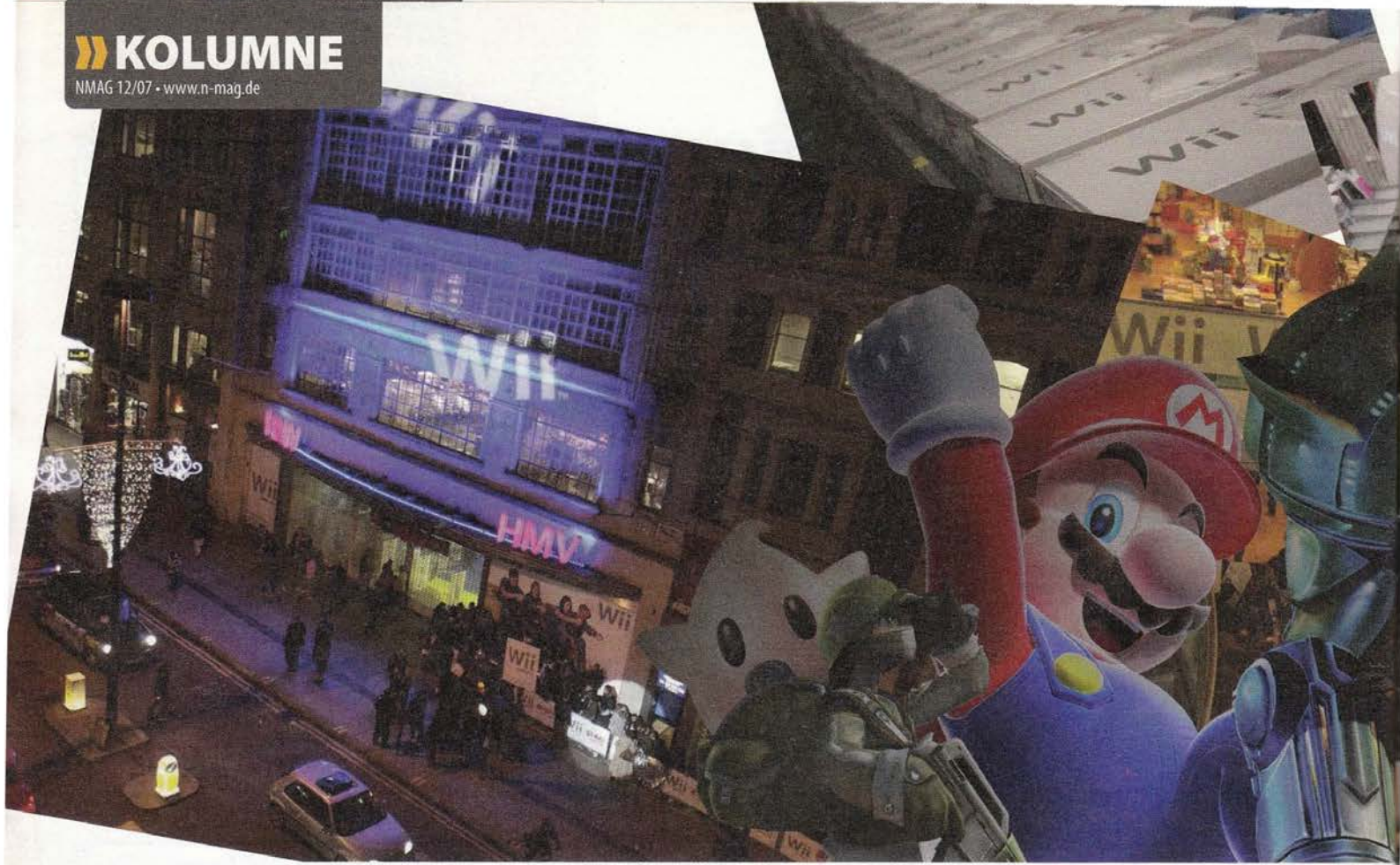
Der Nintendo DS befindet sich im Dauer-Höhenflug und ein Rückgang der Verkaufszahlen scheint nicht in Sicht. Bei all den Rekorden stellt sich die Frage, ob es überhaupt noch einen neuen Handheld in Form eines neuen GameBoy braucht? Was ist eure Meinung dazu - ein Nintendo DS 2 oder zuerst wieder ein neues GameBoy-Modell?

(E-Mail-Betreff: GameBoy DS)

Standards

(Seite 5) Eine Frage, eine Antwort: Welcher ist für dich der größte Videospieldreh und warum? (E-Mail-Betreff: Eine Frage)

(Seite 8) Mein aller erstes Videospiel und warum auch du es einmal gespielt haben solltest! (E-Mail-Betreff: Klassiker)



GO, NINTENDO!

Die Kolumne von Kevin Cassidy

WERBEN LERNEN IST SEHR SCHWER,

Wer hätte je zu träumen gewagt, dass Nintendo wieder Platzhirsch auf dem Videospielmärkte werden würde? Weltweit konnte sich Sony für Jahre auf seinen Lorbeeren ausruhen, sowohl auf dem Hard- als auch dem Software-Sektor. Als die Tage des Super Nintendos gezählt waren, gab Big N diese Stellung an seinen ehemaligen Partner und künftig größten Mitbewerber ab. Es hat zwar einige Jahre gedauert, aber letzten Endes konnte man wieder die alten Verhältnisse herstellen. Obwohl die Wii mit ihrem einzigartigen Kontrollschema Groß und Klein, Alt und Jung anspricht, wäre dem System ohne Werbung kaum Aufmerksamkeit zuteilgeworden. Auf allen fünf Kontinenten hat Nintendo eine ebenso massive wie geniale Print-, Online- und Fernsehkampagne gestartet. Die konsequente Berieselung der Kundschaft hat ehemalige Nichtspieler genauso angesprochen wie all die alten Hasen. Diese Promotion hält bis heute an,

mit einer ganzen Palette an neuen Spots – allein schon, um die ständige Präsenz der Konsole zu sichern.

Trotz allem gibt es ein Problem. Während die Konsole selbst nach wie vor beworben wird, mutieren die dazugehörigen Spiele zu Nebendarstellern. Nintendo scheint sich nicht besonders zu bemühen, Propaganda für seine Premium-Spiele zu machen. Wii Sports erfährt zurzeit wieder Schützenhilfe aus allen Nintendo'schen PR-Abteilungen der Welt. Jüngst erst bekam der (der Konsole beigelegte) Titel neue Spots in Europa und Australien. Mal zur Erinnerung: Das Ding ist schon ein Jahr im Handel! Im krassen Gegensatz dazu hat ein Metroid Prime 3 so gut wie keine Werbung erhalten. Wir reden hier immerhin über Nintendos Schlüsselspiele, nicht irgendwelche Lückenfüller. Warum zur Hölle pusht Nintendo also die Konsole, während die Langzeit-Maskottchen versauern müssen?

Zurück zu Metroid Prime 3, lasst uns das Ganze mal etwas näher betrachten: Der besondere Schritt im Marketing war die Veröffentlichung des Preview-Kanals, den man sich nun kostenlos auf seine Konsole herunterladen kann. Zwar ist das eine nette und interessante Art, ein Spiel zu promoten, besonders viele Konsumenten hat man damit aber nicht erreicht. In dieser Kampagne musste der Kunde selbst etwas dafür tun, um beworben zu werden. In der Regel wird man mit Werbung von ganz allein bombardiert, ob man nun will oder nicht. Die Print-Anzeigen gehen uns womöglich auf die Nerven, aber sie erreichen ihr Ziel – sie erwecken Aufmerksamkeit für ein Produkt. Der Preview-Kanal hätte im Grunde nur eine Bereicherung zur klassischen Promo sein können. Den Download dazu haben nur Leute gestartet, die bereits Wii-Kunden sind und so oder so mit dem Kauf geliebäugelt haben. Zur

INFO

Seine News sind weltbekannt: Kevin „RawMeatCowboy“ Cassidy ist Gründer und Betreiber von gonintendo.com, die Seite, die Nachrichten aus der Nintendowelt immer früher weiß als andere. Hier schreibt er exklusiv für das NMAG.



ES WIEDER VERGESSEN NICHT SO SEHR

Erweiterung des Kundenstamms hat die Aktion also nicht im Geringsten beige-tragen.

Jetzt kommen wir zu Super Mario Galaxy. Wenn ihr diesen Artikel lest, ist das Spiel bereits im Handel, während der Entstehung dieser Zeilen steht dessen Erscheinen nur eine Woche bevor. Bis jetzt gab es Poster in Läden und vereinzelte TV-Spots. Die Werbung im Geschäft selbst ist gut gelungen, da Nintendo es geschafft hat, frühzeitig Aufmerksamkeit zu erzeugen. Allerdings erreicht man so wieder nur den harten Spielerkern, der regelmäßig in den Regalen stöbert. Die Fernsehwerbung ist ein großer Schritt, der aber viel zu spät kommt. Metroid erlitt ein ähnliches Schicksal. Wie die meisten von euch wissen dürften, konnte Nintendo mit dessen Verkaufszahlen nicht unbedingt prahlen, insbesondere unter Beachtung der Franchisegröße.

Jetzt scheint Mario in Samus' Fußstapfen zu treten. Zweifellos erfreut sich der Klempner eines größeren Bekanntheitsgrades als die Weltraumamazone, doch rein werbetechnisch sind signifikante Parallelen feststellbar. Am Erstverkaufstag wanderte das Spiel in Japan 130.000 Mal über die Ladentheke. Wieder einmal ein großer Misserfolg für den Maßstab eines Mario-Titels. Ist dies die stille Antwort auf eine unterdimensionierte Markteinführungskampagne?

Da sogar Nintendos große Titel so wenig Unterstützung erfahren, steht es um die hauseigenen Nischentitel noch weitaus schlimmer. In Nordamerika bekam Battalion Wars 2 nicht einen einzigen Werbespot! Selbiges gilt für Fire Emblem: Radiant Dawn. Werden sich diese Spiele weltweit allein wegen ihres Namens absetzen können? Ich glaube kaum; ohne die geringste Promotion wird kein

Mensch zum Kauf bewegt. Ich bin fest überzeugt, dass Nintendo schleunigst seine Marketing-Schwerpunkte neu ausloten sollte. Jedes Kind weiß mittlerweile, was Wii ist und wie Wii Sports gespielt wird. Ich will ja auch gar nicht eine Einstellung dieser Werbung fordern, sondern lediglich ein paar Werbe-Briketts mehr in den Core-Werbeofen geworfen sehen. Spart bei Wii Sports und investiert in Mario Galaxy! Wenn es so weitergeht, sind wir auf dem besten Wege, die Charaktere, die Nintendo groß machten, aus den Augen zu verlieren. Ich liebe Wii Sports über alles, aber kann und will die stiefmütterliche Behandlung gegenüber den eigenen Maskottchen nicht akzeptieren.

KEVIN CASSIDY, GRÜNDER UND CHEF-REDAKTEUR VON GONINTENDO.COM, ÜBERSETZT AUS DEM ENGLISCHEN VON ROBERT RABE



INFO

Jeden Monat rechnen unsere Partner auf der letzten Seite mit der Branche ab. Diesmal hat sich Kolumnist Jan Schlüter von nintendo-power.de seine Gedanken über die als revolutionär angepriesene Wii-Steuerung gemacht und geschaut, was von dem anfänglichen Hype übrig blieb.

SCHÜTTTELN, DREHEN, ZIELEN

Wo bleibt die Innovation bei der Wii-Steuerung?

Die Wii wird besonders wegen ihrer innovativen Steuerung immer wieder hoch gelobt. Doch knapp ein Jahr nach dem Release wartet man noch auf richtig überzeugende Spiele, in denen die Möglichkeiten der Steuerung optimal ausgeschöpft werden. Wird die angelegte Revolution also zum Reinfall?

Nintendo ist schon seit Jahrzehnten der Ideengeber der kompletten Spielebranche, wenn es um innovative und revolutionäre Steuerungsmöglichkeiten geht. Das genial einfache SNES-Pad, das Rumble-Feature für den Nintendo 64-Controller oder die Erfindung der heute gängigen Steuerkreuze und Schultertasten sind nur einige Neuerungen, die von Nintendo aus gingen. So war es nicht verwunderlich, dass die Firma nach dem Erfolg ihrer portablen Spielekonsole Nintendo DS, die durch den Touchscreen beliebt wurde, mit der Wii erneut Maßstäbe bei der Steuerung setzen würde. Daher lüftete Nintendo das große Geheimnis um die neuartigen Controller erst wenige Monate vor Veröffentlichung der Konsole, damit die Konkurrenz keine Möglichkeit hatte, die Idee zu kopieren. Nach der Enthüllung der Wii-Fernbedienung und des Nunchuks war die Branche skeptisch, aber auch fasziniert von den Möglichkeiten, die diese bewegungs-empfindliche Steuerung bot.

Heute, fast ein Jahr nach Veröffentlichung der Konsole, bleibt ein fader Nachgeschmack zur damaligen Euphorie. Waren Red Steel oder Call of Duty wirklich so revolutionär, wie im Vorfeld alle glaubten? Definitiv nicht. Denn das so groß beworbene „Realismusgefühl“, man würde beispielsweise mit der Wii-Fernbedienung wie mit einer richtigen Waffe zielen, stellt sich als harmloses und enttäuschendes minimales Bewegen des Controllers dar, das keinesfalls das Gefühl von Echtheit vermittelt. Auch die so oft gezwungen erscheinenden Controller-Events, wie etwa das Drehen eines Schlüssels, wirken realitätsfremd und scheinen von vielen Entwicklern nur in ihr Spiel eingebaut worden zu sein, um sich damit rühmen zu können, die neuartige Steuerung auch ausgenutzt zu haben. Nintendo selbst muss also, wie ebenso beim Nintendo DS, durch neue Spielkonzepte zeigen, dass die eigene Steuerung Spaß macht und auch praktischen Nutzen haben kann – und nicht unbedingt echt wirken muss. Titel wie Wii Sports basieren nämlich ebenfalls auf keiner realistischen Steuerung, machen aber genau durch die innovativen Controller solchen Spaß. Oder will jemand ernsthaft behaupten, dass dieses Spiel auf der Xbox 360 oder Playstation 3 ansatzweise Spaß gemacht hätte? Sicherlich nicht.

Die für Wii entwickelten Spiele müssen also hauptsächlich auf der innovativen Steuerung aufbauen und sie nicht nur als Mittel zum Zweck benutzen, wie es bei den Controllern der oben genannten Konkurrenzprodukte der Fall ist. Und deshalb funktionieren auch die meisten Umsetzungen anderer Konsolenspiele auf Wii nur passabel oder gar schlecht – weil die Wii eben durch ihre Steuerung revolutionär ist und nicht durch ihre Grafikverbesserungen. Der wirtschaftliche Erfolg der Konsole bewegt glücklicherweise immer mehr Entwickler dazu, eigens für Wii-Spiele zu produzieren und damit die Steuerung ganz speziell als elementaren Bestandteil zu sehen. Und Nintendo selbst denkt schon einen Schritt weiter: Mit dem Wii-Zapper, dem waffenähnlichen Aufsatz für die Fernbedienung, bieten sich wieder neue Möglichkeiten zur Bewegung, sodass demnächst, wenn auch die von Entwicklern eigens für die Wii produzierten Spiele erscheinen, der bisherige Reinfall der Steuerung doch noch zur Revolution wird.

JAN SCHLÜTER • NINTENDO-POWER.DE

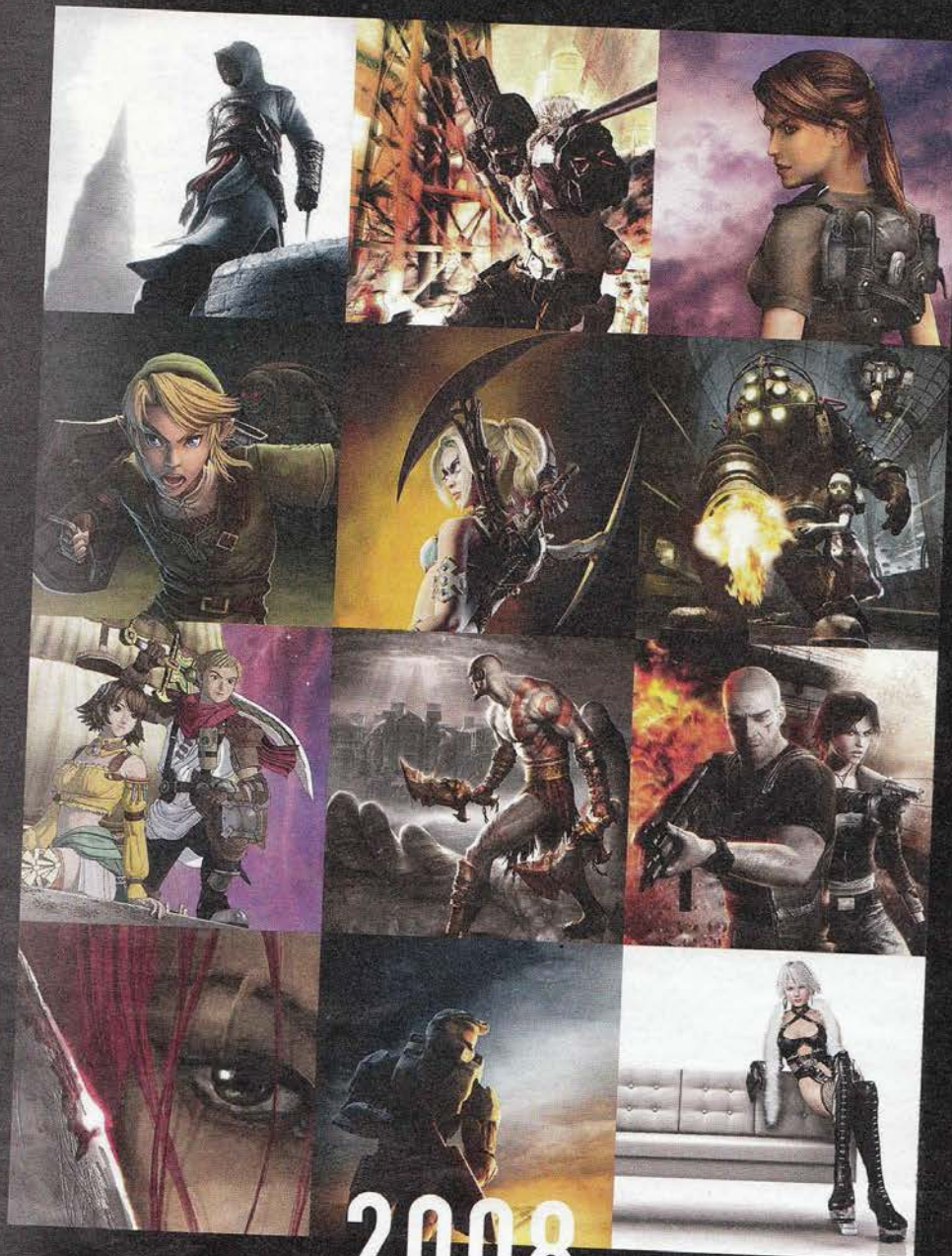
NMAG-O-RAMA

Wie zufrieden seid ihr mit der Wii-Steuerung? Wurden die Versprechen von Nintendo und den Entwicklern gehalten? Wir sind auf eure Kommentare gespannt.



Nicht vergessen: die nächste NMag Ausgabe erscheint am

27.12.07



Unglaubliche Bilder aus unglaublichen Spielen: Erleben Sie Ihr Hobby kunstvoll jeden Monat neu – in gewohnt überwältigender Größe von 49 x 68 cm.

Mit Motiven aus Halo 3, The Legend of Zelda: Twilight Princess, BioShock, Rogue Galaxy, Sacred 2, Heavenly Sword, Assassin's Creed.

NUR

16⁹⁰
EURO

inkl. Versand!

2008

gamepro

LIMITIERTE AUFLAGE!

GamePro Kalender 2008

»Das Große spricht für sich selbst.«

(Theodor Fontane, 1810-1898)

Jetzt online bestellen:

www.gamepro.de/shop

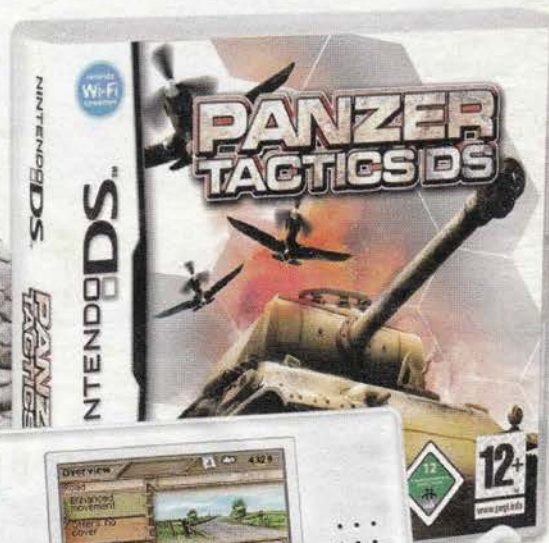
Oder per Telefon: 0711/7252-247

GUT GEPANZERT IST HALB GEWONNEN.

Wo sie zuschlagen, wächst kein Salat mehr: Panzer bilden den unverwundbaren Kern Ihrer Armee. Kommandieren Sie bis zu 150 verschiedene Luft-, Land- und Marineeinheiten und kämpfen Sie auf Seiten der Deutschen, Russen und Amerikaner.

„Taktikfest für
Hosentaschengeneräle“
NMAg 11/2007

„Panzer Tactics DS ist
für Hobby-Strategen
ein absolutes Highlight.“
N-ZONE 05/07



PANZER TACTICS DS
DAS ERSTE RUNDENBASIERENDE 2. WELTKRIEGS-
STRATEGIESPIEL FÜR DEN NINTENDO DS™

AB DEZEMBER IM HANDEL