

# NMAG

POWERED BY

**gamepro**

**NUR 1,99 NEU!**



**4 COOLE POSTER**

**MARIO GALAXY  
EIN FLOP?**

**WARUM VERKAUFT SICH  
DER TITEL IN JAPAN SO  
SCHLECHT?**

## TOMB RAIDER ANNIVERSARY

MIT DEN WAFFEN EINER FRAU: WIE LARA CROFT WII-BESITZER GLÜCKLICH MACHT

## MARIO PARTY DS

IM TEST: WAS TAUGT DIE FETE FÜR DIE HOSENTASCHE WIRKLICH?

## ZACK & WIKI

DER GEHEIMTIPP: WARUM IHR DIESES SPIEL NICHT VERPASSEN SOLLTET!

## WORMS: A SPACE ODDITY

ERSTE EINDRÜCKE ZUM WÜRMER-KRIEG DIREKT VON DEN ENTWICKLERN AUS ENGLAND

## POKEMON BATTLE REVOLUTION

DIE TASCHENMONSTER LADEN ZUM WELTWEITEN DUELL EIN. WARUM IHR DIE EINLADUNG BESSER NICHT ANNEHMEN SOLLTET

## JOURNEY OF DREAMS

# NIGHTS

DIE WIEDERGEURT EINES KLASSIKERS. LEST, WIE SEGA ALTE FANS UND NEUE SPIELER GEWINNEN WILL!

## NEUER GAMEBOY

EURE WÜNSCHE FÜR DEN NÄCHSTEN NINTENDO-HANDHELD

Deutschland EUR 1,99 • Österreich EUR 2,30  
Schweiz SFR 4,00 • BeNeLux EUR 2,30  
Italien EUR 2,80 • Spanien EUR 2,80





**NOKIA**  
Nseries

## Die nächste Episode geht in die Verlängerung.

Gaming ist deine Welt. Das gilt auch für das Nokia N81 8GB. Speziell fürs Gaming entwickelte Tasten und eine hervorragende Soundqualität bringen nicht nur dich in den nächsten Level. 8 GByte heißt Speicher satt – für Games, Musik oder Videos. Die intuitive Steuerung ermöglicht dir blitzschnellen Zugriff auf jede Menge Entertainment. Mit einem Tastendruck wirst du zum Torjäger, zum DJ oder Comedy-Fan. Werde Teil der nächsten Episode des Gamings.

Music. Video. Gaming. Die nächste Episode des Entertainments beginnt. Jetzt und hier:

[www.nseries.com/entertainment](http://www.nseries.com/entertainment)

n-GAGE



© 2007 Nokia. © 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS und das EA SPORTS Logo sind eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

Entertainment. Die nächste Episode.

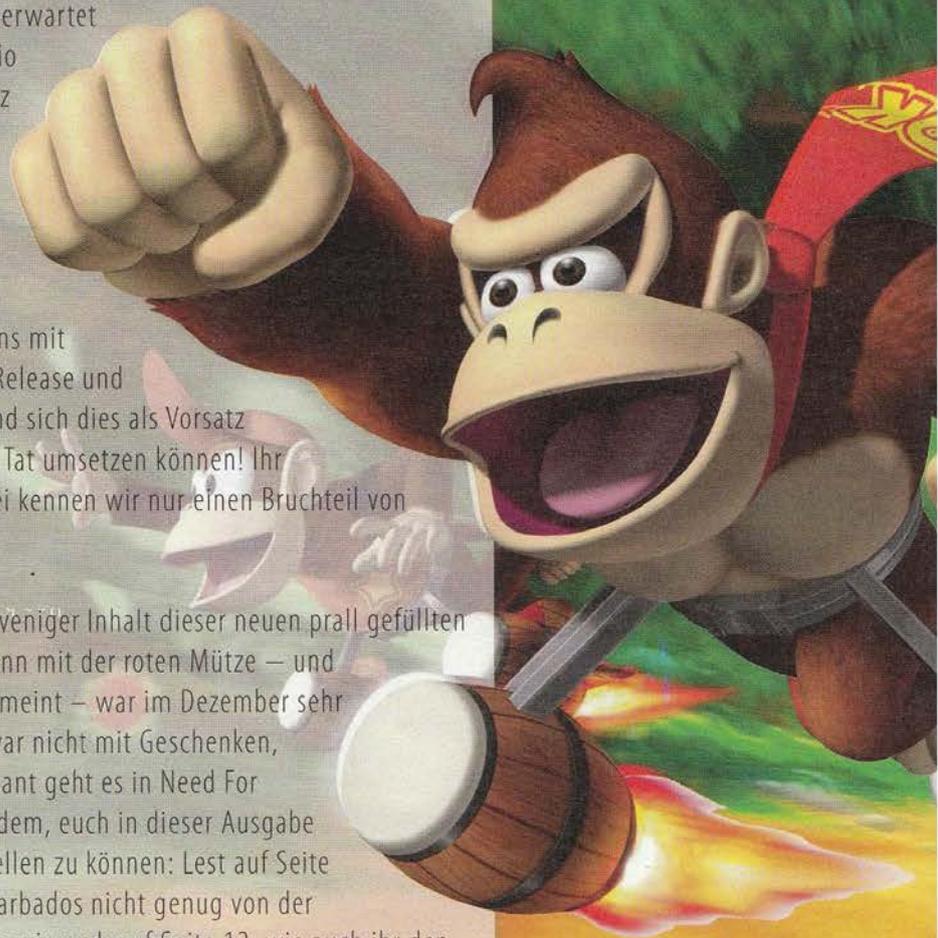
## LIEBE SPIELERINNEN UND SPIELER,

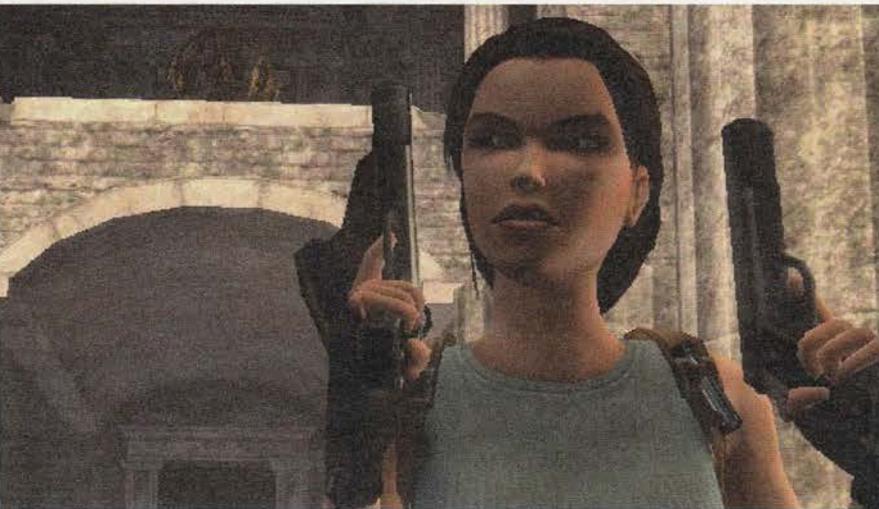
die Weihnachtszeit ist vorüber, die Freude über unsere mehr oder weniger tollen Geschenke lässt nach, im Kopf eingebrannte Weihnachtssongs entfernen sich langsam von unseren grauen Zellen, Raketen fliegen uns um die Ohren, Korken knallen, es ist soweit, das Jahr 2008 beginnt! Ein neues Jahr bringt immer neue Überraschungen mit sich, für die auch Nintendo wieder sorgen wird. Schon im Frühjahr erwartet uns der erste Kracher: Per Wiimote dürfen in Mario Kart Wii die Karts oder Motorräder der Konkurrenz von der Strecke gerammt werden; wenn das mal kein Grund zur Freude ist! Zudem dürfen wir uns über Neuankündigungen auf einer neuen E3 sowie ein weiteres Zockertreffen bei der mittlerweile traditionellen Games Convention in Leipzig freuen. Als sei das noch nicht alles, nähern wir uns mit großen Schritten dem Super Smash Bros. Brawl-Release und wer nun endgültig mehr Sport treiben möchte und sich dies als Vorsatz gesetzt hat, wird sein Vorhaben mit Wii Fit in die Tat umsetzen können! Ihr seht also, das Jahr 2008 verspricht viel, und dabei kennen wir nur einen Bruchteil von dem, was uns erwartet!

Doch dies ist bisher nur Zukunftsmusik und soll weniger Inhalt dieser neuen prall gefüllten Ausgabe sein. Nicht nur der stattlich gebaute Mann mit der roten Mütze – und damit ist nicht unser aller geliebter Klempner gemeint – war im Dezember sehr spendierfreudig, auch Spielehersteller warfen zwar nicht mit Geschenken, dafür aber mit vielen neuen Spielen um sich. Rasant geht es in Need For Speed ProStreet daher, und wir freuen uns außerdem, euch in dieser Ausgabe zwei ganz besondere, neue Spieleperlen vorzustellen zu können: Lest auf Seite 36, warum wir in Zack & Wicki: Der Schatz von Barbados nicht genug von der Schatzsuche bekommen konnten. Zudem verraten wir euch auf Seite 12, wie auch ihr den Rocker in euch wecken könnt – Guitar Hero 3 lässt grüßen. Selbstverständlich beinhaltet diese Ausgabe noch viele weitere, interessante Themen – das Lesen lohnt sich!

In diesem Sinne,

**EUER NMAG-TEAM**





**14** Tomb Raider Anniversary



**48** Battalion Wars 2



**40** Need for Speed: ProStreet

**TEST**

20	Asterix bei den Olympischen Spielen	DS
23	Bee Movie: Game	DS
21	Bomberman Story DS	Wii/DS
21	Boogie	DS
19	Cars: Hook International	DS
39	Dewy's Adventure	Wii
17	Donkey Kong Jet Race	Wii
41	EA Playground	DS
40	English Buddy	Wii/DS
12	Guitar Hero 3	DS
41	High School Musical	Wii/DS
40	HoneyComb Beat	Wii
43	Kreuzworträtsel DS	Wii
35	Link's Crossbow Training	Wii
22	Mario Party DS	DS
43	Meine Tierklinik	Wii
24	NFS: ProStreet	DS
19	Orcs & Elves	Wii
26	Pokemon Battle Revolution	Wii
43	SmartyPants	DS
42	Solitaire DS	DS
18	Spyro: Eternal Night	DS
10	Super Ghouls'n Ghosts	Wii
10	Super Mario Bros. 3	Wii/DS
10	The King of Fighters '94	Wii
42	TKKG Detektiv gesucht	DS
14	Tomb Raider Anniversary	DS
42	Yu-Gi-Oh! GX Card Almanac	Wii/DS
36	Zack & Wiki	Wii/DS

**VORSCHAU**

48	Battalion Wars 2	Wii
8	NIGHTS: Journey of Dreams	Titelstory Wii
50	Worms: A Space Oddity	Wii

**NMAG-O-RAMA**

11	Die Redaktion
54	Game Boy DS: Leser äußern ihre Wünsche
58	Kolumne: Mario der Frauenversteh'er?
56	Go, Nintendo! Die Kolumne von Kevin Cassidy
55	Gewinnspiel
52	Leserbriefe

**FEATURE**

44	Adieu 2007! Der Jahresrückblick
46	Spiele aus der Grotte

**STANDARDS**

03	Editorial
05	News
51	Impressum
51	Partner

**POSTER**

Vier Poster findet ihr in der Heftmitte

## EINE FRAGE, EINE ANTWORT

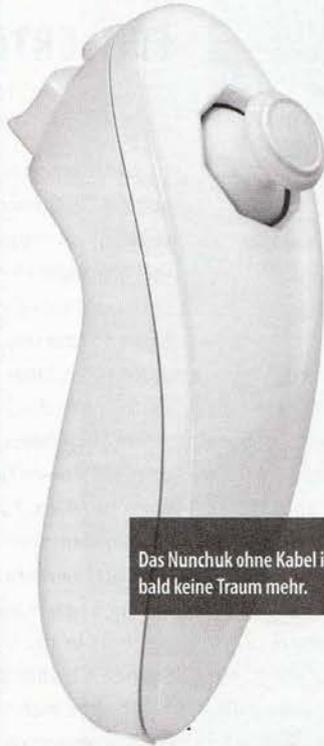
WELCHER VIDEOSPIELHELD IST FÜR DICH DER GRÖSSTE UND WARUM?

Zubhör

### KABELLOS

Nyko kündigt kabellosen Nunchuk an

Vor allem bei Rayman Raving Rabbids dürften sich viele über das Kabel zwischen Wiimote und Nunchuk geärgert haben, der Aufschrei nach einem kabellosen Nunchuk wurde immer lauter. Ein Jahr nach Wii-Veröffentlichung schafft Nyko endlich Abhilfe und bringt die lang erwartete Lösung: Mithilfe eines Senders, der in den Nunchukanschluss an der Wiimote gesteckt wird, werden mit 2,4-GHz-Technologie die Eingaben am kabellosen Nunchuk zwischen den zwei Peripherien hin und her gesendet. Dabei benötigen offenbar sowohl der Nunchuk als auch der Sender Batterien, denn beide sind mit einem separaten Powerknopf versehen. Release-Datum und Preis sind bisher noch unbekannt, werden aber wahrscheinlich auf der Consumer Electronics Show Anfang Januar veröffentlicht.



Das Nunchuk ohne Kabel ist schon bald keine Traum mehr.



Klipp und klar, ohne darüber nachzudenken: Chibi-Robo!

Oder kann mir jemand noch einen Helden nennen, der die Welt/das Haus vor Weltraumkäfern befreit und sie/es dann auch noch sauber hält? Nicht jeder sagt Schmutz und Abfall den Kampf an. Trotz der Gefahr, dass ihn während des Großputzes die Kräfte seiner Batterien verlassen, macht er sich jeden Tag dazu auf, den Flur von schlammigen Fußabdrücken zu befreien oder das Kinderzimmer aufzuräumen! Ihn sollten sich viele junge Zocker zum Vorbild nehmen!

BETTINA

Toad, weil er schon seit so vielen Spielen Mario und der Prinzessin mit Rat und Tat zur Seite steht!

CORNELIA



Samus Aran. Rettet die Welt und ist sexy! Was will man mehr?

DEFG



Crash Bandicoot. Warum? Ganz einfach, Crash war das erste Spiel, das ich auf der PlayStation hatte, und es gefiel mir sehr. Seitdem habe ich alle Spiele und die ganze Geschichte miterlebt. Leider sind die neuen Spiele nicht mal mehr halb so gut wie die alten.

WAVE

In der nächsten Ausgabe: **Welches Spiel ist selbst für die zu schwer?** Schickt einfach eine E-Mail an [leserpost@n-mag.de](mailto:leserpost@n-mag.de) oder klickt euch rein auf [www.n-mag.de](http://www.n-mag.de).



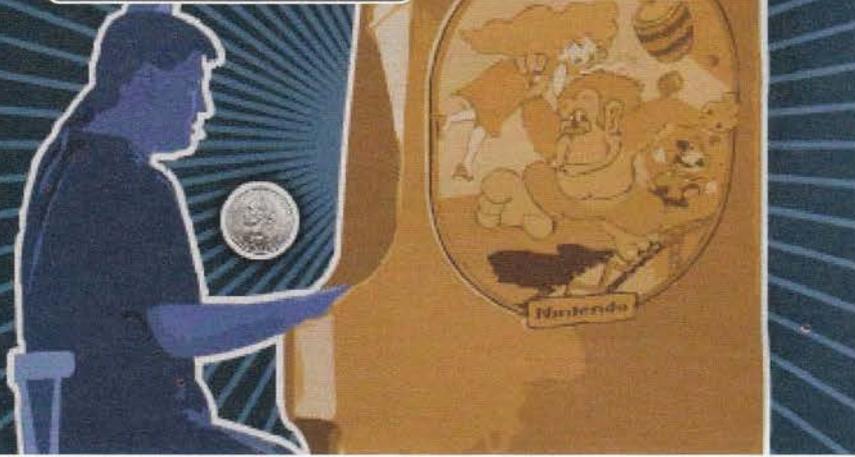
Industrie

### ELEFANTEN-HOCHZEIT

Activision und Vivendi werden zu ... Activision Blizzard!

Es ist eine Fusion, wie es sie in dieser Form noch nicht gab: Activision (Tony Hawk, Guitar Hero, Call of Duty) und Vivendi (Crash Bandicoot, Spyro) schließen sich inklusive Vivendi Games, dem Mutterunternehmen Blizzards (World of Warcraft, StarCraft, Diablo), zusammen und gründen den neuen Riesenkonzern Activision Blizzard. Mit diesem Schritt hat man das schier Unmögliche geschafft und EA auf Platz zwei der größten Videospielkonzerne weltweit

verwiesen. Zudem möchte man dem Modell der Kalifornier folgen und jährlich einen neuen Teil der wichtigen Marken veröffentlichen. Angekündigt wurde schon jetzt neben neuen DreamWorks-Produkten ein neues James Bond, Marvel und Tony Hawk sowie Call of Duty 5 und Guitar Hero 5. Die Plattformen sind noch unbekannt, doch die Chancen, dass die meisten dieser Titel auch für Nintendo-Plattformen erscheinen, stehen gut.



Intern

## FEHLERTEUFEL

Falsche Bewertung in Ausgabe 12/2007

Es grenzt schon an Hexerei, dass just einen Tag nach Druckabgabe die Gurkenscheiben von der Brille rutschen und man plötzlich ein magisches Auge für alle Fehler bekommt. So etwas geschieht nicht zwei, nicht drei und auch nicht vier Tage nach der Druckabgabe, sondern immer genau einen Tag danach. So sind uns auch in der letzten Ausgabe einige Fehler unterlaufen, aber einer hätte schlichtweg nicht passieren dürfen. Wer durch das Heft geblättert hat, dem wird eines sofort aufgefallen sein. Acht Punkte für Super Mario Galaxy, dem wohl beste Nintendo-Spiel aller Zeiten? Da kann etwas nicht stimmen. Tut es auch nicht! Da Karmek partout nicht für den Klempner in die Bresche springen und alle Ausgaben fehlerfrei zaubern wollte, können wir nichts anderes tun, als bei euch Lesern vielmals um Entschuldigung zu bitten. Auch wenn es in der Vergangenheit zu mehreren Fauxpas kam, werden wir alles daran setzen, dass solche Aussetzer in Zukunft nicht mehr vorkommen. Bevor jetzt noch vergessen, was wir eigentlich sagen wollten, reichen wir die richtige Bewertung für Marios Weltraum-Abenteuer nach. Wer es schon gespielt hat, den wird es wohl nicht mehr überraschen, dass wir vor dem Klempner den Hut ziehen und stolze zehn von zehn Punkten vergeben. Das kann nur Mario ...

Szene

## AUTOMATEN-WAHSINN

The King of Kong

874.300 Punkte – das ist der seit über 20 Jahren von Billy Mitchell gehaltene Weltrekord in Donkey Kong. Als der Lehrer Steve Wiebe diesen Highscore im Internet sieht, macht er es sich zur Aufgabe, ihn zu brechen. Die Dokumentation The King of Kong: A Fistful of Quarters folgt Steve Wiebe bei seinem Kampf um den Weltrekord und lebt vor allem von der eigentümlichen Art Billy Mitchells, welcher sich lang im Hintergrund hält und Wiebe nicht als Konkurrent ansieht. Bis es Wiebe gelingt, als Erster über eine Million Punkte zu kommen – aufgrund technischer Probleme wird dieser Re-

kord aber von den Schiedsrichtern von Twin Galaxies nicht anerkannt, und es startet ein Kampf zwischen Steve Wiebe und Billy Mitchell – immerhin geht es um den Eintrag ins Guinness Buch der Rekorde. Der Film ist bisher nur in den USA erschienen und wird dort von vielen Kritikern hochgelobt (99% positive Reviews auf rottentomatoes.com), ein zweiter Teil ist bereits in Planung. Ob er auch jemals bei uns veröffentlicht wird, konnte bis dato nicht beantwortet werden, allerdings erscheint für die Importeure am 29. Januar 2008 die DVD zum Film.

Spiele

## NEUE FRANCHISES

Ubisoft kommt zur Besinnung

Einige Entwickler machen es sich sehr einfach: Man veröffentlicht Spiele zu Filmen, wobei die Qualität kaum eine Rolle spielt, oder führt eine Sportspiel-Reihe ein, bei der von Jahr zu Jahr nur minimale Änderungen durchgeführt werden – und schon klingelt die Kasse. Ubisoft hat jedoch andere Ziele. Man möchte nicht nur Nintendo-Qualität erreichen (wir berichteten), sondern auch neue Marken schaffen und diese etablieren. Dabei spielt Kreativität eine große Rolle, doch die scheint bei Ubisoft vorhanden zu sein. Man erinnere nur an ein Statement aus dem Jahre 2006, welches sich auf EAs 20%-Anteil am größten französischen Export-Schlager, seit es das Baguette gibt, bezieht: „Es wäre für ein Unternehmen wie Ubisoft gefährlich, ein Unternehmen wie EA zu nahe an sich herankommen zu lassen, weil es die Kreativität zerstören könnte.“ Nach den vielen missglückten Portierungen für Wii werden nur wenige diese Aussage ernst nehmen – wir dürfen dennoch gespannt sein, was uns in Zukunft erwartet.



## » INCOME

Die Neuankündigungen der letzten Wochen



Ninja Reflex (Wii) Electronic Arts



Sports Island, ehem. Deca Sports (Wii) Hudson Soft/ Konami



Fragile (Wii) Namco Bandai

## N-WARP III EIN ERFAHRUNGSBERICHT

Am 8. Dezember ging im sauerländischen Meschede-Wehrstapel die N-Warp in die dritte Runde. Knapp fünfzig Nintendo-Zocker trafen sich in der Halle der St. Josef Schützenbruderschaft und spielten in vier Turnieren um diverse Preise, wobei als Hauptpreis eine streng limitierte Zelda-Statue winkte. Auch NMAG-Teammitglied Damian war vor Ort, um für euch über das von Michael und Christian Bitter organisierte Event berichten zu können.

Ebenfalls im Sauerland wohnend nutzte ich natürlich die Möglichkeit und besuchte im nahe gelegenen Meschede zugegebenermaßen zum ersten, aber nicht zum letzten Mal die N-Warp!

### Tolle Stimmung in einer perfekten Location

Freundlich wurde ich von den sympathischen Veranstaltern empfangen und die von mir mitgebrachten NMags der Ausgabe 12/07 wurden kostenlos unter den Besuchern verteilt. Allen Teilnehmern, die vor Ort ein Heft ergattern konnten, an dieser Stelle schon mal viel Spaß beim Lesen! Mit rund fünfzig Teilnehmern erreichte man im Vergleich zum Vorjahr eine fast doppelte Besucheranzahl, was auf jeden Fall positiv anzumerken ist. Schnell stellte sich heraus, dass sich die St. Josef Schützenhalle ideal für das Event eignete und man eine gemütliche Zocker-Atmosphäre schaffen konnte. In Turnieren zu Mario Strikers Charged Football, Mario Kart: Double Dash!!, Super Smash Bros. Melee und Boogie konnte jeder Teilnehmer sein Können unter Beweis stellen. In letzterem Turnier durfte ich als Jurymitglied die Performance der sechs besten Sänger bewerten, was sehr viel Spaß bereitete. Von schüchtern wirkenden, bis hin zu stimmungsvollen Performern und auch einem sexy „Don't Cha“-Auftritt mit anschließenden „Ausziehen!“-Rufen war alles dabei. Auch jene, die an den Turnieren nicht teilnehmen wollten, konnten sich sehr gut anderweitig beschäftigen. Unter anderem wurden ein Pop'n Music-Controller und Guitar Hero 3 mitgebracht

und durften von jedem angespielt werden. Zudem fand sich immer jemand, der Lust auf eine Multiplayer-Partie hatte – auch zu später Stunde, denn nur die wenigsten legten sich in der Nacht aufs Ohr.

### Die N-Warp IV kann kommen!

Insgesamt hat sich der Besuch auf jeden Fall gelohnt. Für den Eintrittspreis von 18 Euro bekam man eine Übernachtungsmöglichkeit in einem separaten Schlafräum, freie Getränke während der gesamten zweitägigen Veranstaltung, ein Frühstücksbuffet und Knabbereien für zwischendurch geboten. Ich freue mich sehr darüber, dass es eine solches Event in meiner Nähe gibt. Auch zum Ende der Veranstaltung sah man nur den wenigsten Müdigkeit an und durch die tolle Stimmung sowie der gemütlichen Location kam man sich vor wie zu Hause – mit dem Unterschied, dass es in den eigenen vier Wänden nicht so viele Zocker gibt, die sich zudem auch sehr gut mit dem Thema auskennen. Man konnte mir fast schon zusichern, dass es die N-Warp auch im nächsten Jahr geben wird und da die St. Josef Schützenhalle ausbaufähig ist, bleibt es aller Voraussicht nach bei dieser Location. Für die N-Warp IV würde ich mir einen besser durchdachten Ablauf wünschen, denn hin und wieder herrschten Unstimmigkeiten, die sich jedoch im Rahmen hielten und der Stimmung kaum schaden. Ansonsten darf alles beim Alten beibehalten werden.

**Damian Figoluszka**





# NIGHTS

## JOURNEY OF DREAMS

Hände hoch! Wer von euch Nintendo-Fans besaß den Sega Saturn oder besitzt ihn noch, der anno 1995 erschien? Merkwürdig wenige. Ebenso wenige dürfte der Saturn-Titel NIGHTS into Dreams etwas sagen. Umso erstaunlicher, dass viele Wii-Besitzer die Meldung eines Nachfolgers zu NIGHTS, das nach elf Jahren Totenruhe

seinen Weg auf die Wii finden sollte, voller Freude aufnahmen. Haben denn damals alle das Original gespielt und freuen sich auf eine Fortsetzung, oder ist es eher die Hoffnung, dass mit dem exklusiven Nachfolger ein Kracher ansteht? Was auch die Beweggründe sein mögen, in unserer Vorschau zeigen wir euch, was NIGHTS war ... und was NIGHTS auf der Wii sein wird.



### LAUFEN, FLIEGEN, TRÄUME RETTEN

Wir waren bei Sega zu Besuch und haben dort ausführlich den Titel angespielt. Für den neuen NIGHTS-Abkömmling ist die Kenntnis über die Vorgeschichte aus into Dreams nicht zwingend notwendig. Wir möchten sie euch trotzdem ans Herz legen und verweisen auf den Infokasten.

Vor dem großen Abenteuer haben wir die Qual der Wahl – NIGHTS bietet zwei eigenständige Storyverläufe der Kinder Helen und William an. Nachts finden sie sich in ihren Träumen in der Welt von Nighttopia wieder, wo auch unser Abenteuer beginnt, das wir nun mit William gestartet haben. Zunächst landen wir mit dem Jungen in einem dunklen Wald. Vor uns plätschert Wasser in einem Brunnen, ringsherum stehen Türen, die aber an keine Wand grenzen. Eine Eule auf einem Schild spricht uns an. Was folgt ist ein Tutorial zur Steuerung. Insgesamt bietet NIGHTS vier verschiedene Steuerungsarten. Neben Nunchuk und Wii-FB kann nur mit der Wiimote ge-

spielt werden, oder aber man greift zum Gamecube- oder Classic-Controller. Wir haben uns für die Wii-FB-Variante entschieden.

Die Eule hält ein paar Aufgaben für uns bereit. In einer ersten Begegnung mit dem Hauptdarsteller NIGHTS soll vor allem die Kontrolle über seine Flugkünste erlernt werden. Auf einer vorgegebenen Bahn, die nur geringe Abweichungen zulässt, sollen wir Reifen durchfliegen und sicher ins Ziel gelangen. NIGHTS fliegt dabei automatisch, wir geben nur grob die Richtung und Geschwindigkeit vor, indem wir mit der Wii-Fernbedienung in die entsprechende Richtung zeigen. Führen wir eine Kreisbewegung aus, setzt NIGHTS zum Paraloop an: Er dreht akrobatisch einen Looping und entfacht dabei einen kleinen Sog, der ihm als Angriffsmittel für Gegner dient. Per B-Knopf kann ein Turbo gezündet werden.

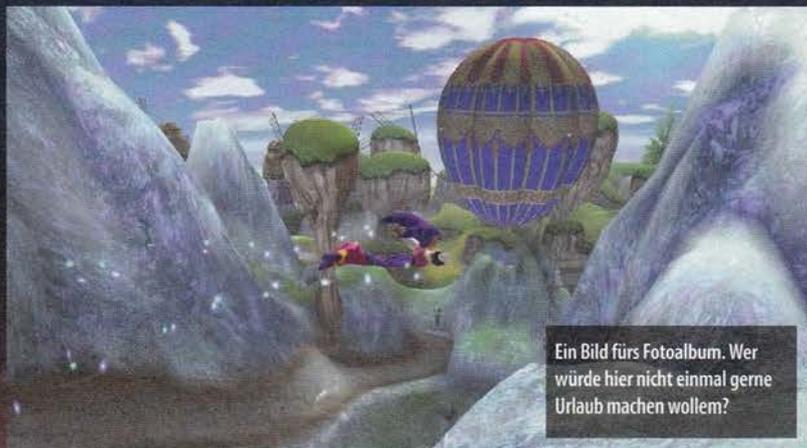
Nachdem wir uns fürs Erste mit der Steuerung vertraut gemacht haben, setzen wir unser Abenteuer mit William fort. Mit ihm betreten wir eine der zahlreichen

Türen, die als Portal in andere Fantasiewelten dienen.

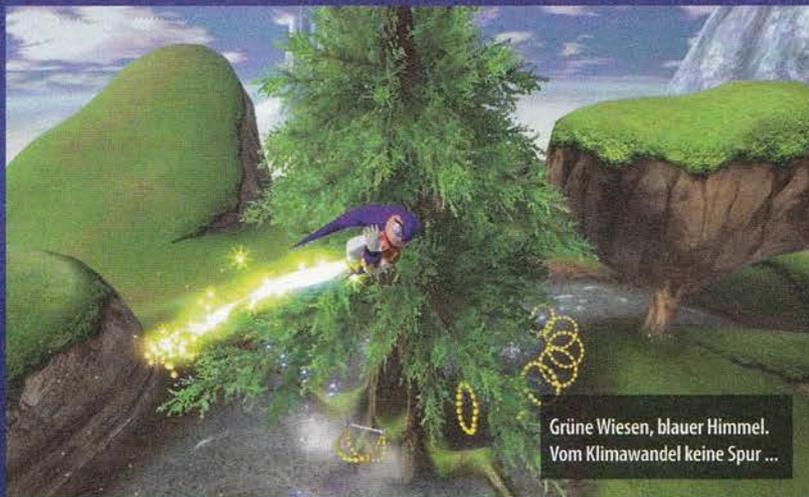
In jeder Welt wollen verschiedene Aufgaben bewältigt werden. Anfangs betreten wir die Gebiete immer als eines der beiden Kinder; NIGHTS kann erst dann gesteuert werden, wenn er von uns gefunden und befreit wurde. Die Aufgaben sind unterschiedlichster Natur. So müssen wir zum Beispiel NIGHTS aufspüren, um dann mit ihm in einer Flugshow Gegnern den Schlüssel zu einem Nightmare-Portal zu entreißen; in einer Wasserrafting-Einlage sollen wir unter Zeitvorgabe das Ziel erreichen oder mit NIGHTS einen alten Baum vor Gegnern verteidigen. In allen Welten verteilt, finden sich Nighttopians, kleine pummelige NIGHTS-Abkömmlinge. Was es mit diesen Wesen auf sich hat, dazu nachher mehr. Nachdem wir alle Aufgaben in der ersten Welt erledigt haben, erwartet uns der Eintritt in Nightmare, wo auch schon Wizemans treueste Diener in einem Bosskampf auf uns warten. Dies stellt immer die finale Aufgabe einer jeden Welt dar.

### INFO DIE STORY

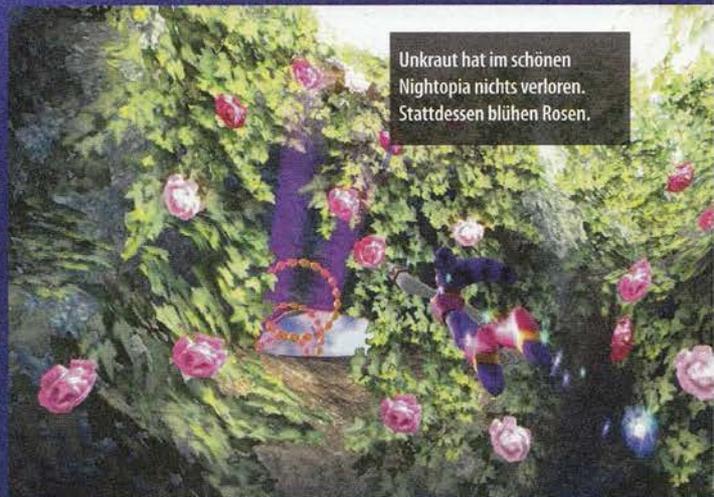
In den Traumwelten Nighttopia und Nightmare nehmen die Dinge einen ungewollten Lauf. Im ersten NIGHTS-Teil für Segas Saturn erschuf der Herrscher der dunklen Nightmare-Welt Wizeman die Nightmares, unter ihnen auch NIGHTS, die ihm dienen sollten. Mit ihrer Hilfe wollte er Nighttopia Energie rauben, um dadurch auch über dieses Land die Kontrolle zu übernehmen. Doch sein ehemaliger Diener NIGHTS rebellierte gegen seinen Erschaffer und wurde aus Nightmare verbannt. Seinen Platz nahm sein skrupelloses Ebenbild Reala ein. Mit der Hilfe zweier Kinder konnte NIGHTS die Pläne des Magiers Wizeman und seiner Gefolgschaft in der Traumwelt verhindern. In Journey of Dreams versucht Wizeman erneut, in den Besitz von Nighttopia zu gelangen, und wieder ist NIGHTS auf die Hilfe zweier Kinder angewiesen ...



Ein Bild fürs Fotoalbum. Wer würde hier nicht einmal gerne Urlaub machen wollen?



Grüne Wiesen, blauer Himmel.  
Vom Klimawandel keine Spur ...



Unkraut hat im schönen  
Nightopia nichts verloren.  
Stattdessen blühen Rosen.

### DARF'S EIN WENIG MEHR SEIN?

Um mit jedem Kind den Abspann gesehen zu haben, ist nach Entwicklerangaben eine Spielzeit von nur acht Stunden notwendig. Jedoch, so wurde uns versprochen, ist man sehr bemüht, die Langzeitmotivation aufrechtzuerhalten. Jede Aufgabe ist so konzipiert, dass Punkte für einen Highscore gesammelt werden können. Seinen persönlichen Highscore kann man online mit anderen NIGHTS-Akrobaten vergleichen oder mit Freunden austauschen. Freunde und Online sind ein gutes Stichwort, denn NIGHTS nutzt die Wii-Features, wie sie bis dato von keinem Dritthersteller und Nintendo selbst genutzt wurden. Zum einen wäre da der Multiplayer-Modus. Hier könnt ihr online mit Freunden und Gegnern auf der ganzen Welt in einer Art Rennen um die Wette fliegen. Des Weiteren wird reger Gebrauch von den WiiConnect24-Features gemacht. erinnert ihr euch noch an die Nightopians, die wir vorhin angesprochen haben? Habt ihr im Spiel eines dieser Wesen eingesammelt, zieht es in „My Dream“ ein. My Dream ist eine buntgemischte Farm, in der sich alle

gefundenen Nightopians ansiedeln. Anfangs ist euer My-Dream-Spielplatz noch recht leer, doch mit der Zeit können hunderte von Nightopians hinzukommen, und jedes einzelne davon will von euch wie ein Tamagotchi umsorgt werden. My Dream stellt auch eine Kommunikationsplattform dar. Hier könnt ihr mit Freunden in eurer Freundesliste chatten und Nightopians austauschen. Was uns ein wenig stutzig gemacht hat: Von einer Texteingabe sahen wir nichts, der Chat erfolgte nur über Icons. Über solch einen Sinn und Unsinn darf gestritten werden. Der besondere Clou aber noch zum Schluss: Die Wetterdaten aus dem Wetterkanal werden abgerufen und in die My-Dream-World übertragen. Das bedeutet, dass die Umgebung in My Dream im Idealfall jener eurer vor der Haustür entspricht. Welchen Einfluss dieser Umstand ausübt, bleibt abzuwarten.

### HALBSCHLAF

NIGHTS scheint den Spagat zwischen neu und alt optimal zu meistern. Fans der ersten Stunde werden nicht vor drastischen Änderungen in der Reihe verschreckt, und

trotzdem hält das Spiel auf der Wii neue Eigenschaften bereit. Die Grafik konnte uns ohne Zweifel überzeugen. Manche Welt glänzt zwar nicht mit hochauflösenden Texturen, und das ein oder andere Polygon mehr hätte auch nicht geschadet, dafür bieten die Welten eine eindrucksvolle Kulisse: Die Landschaften sind traumhaft gestaltet – verspielte Unterwasserregionen, grüne Wiesen und Täler ... ach, was erzählen wir, schaut euch einfach die Screenshots an.

Was uns dann wirklich vom Hocker gerissen hat, waren die orchestralen Musikstücke. Vor allem die bombastische Geräuschkulisse bei den Endgegnern hätte uns fast dazu gebracht, das Spiel aus Segas Händen zu reißen und heimlich mit nach Hause zu nehmen.

Eigentlich kann jetzt nichts mehr schiefgehen. Wenn die Features nur halbwegs sinnvoll genutzt werden, die Grafik im ganzen Spiel dem entspricht, was wir gesehen haben, und auch die Aufgaben sich nicht wiederholen, steht uns ein traumhaftes Spiel ins Haus, mit dem Sega alte NIGHTS-Fans begeistern und neue dazugewinnen wird.

**JONAS WEISER**



Mit Paralooops heizt NIGHTS dem Ungehauer mächtig ein und verarbeitet es zu Fischstäbchen.

### ENTWICKLER:

Sonic Team USA

### PUBLISHER:

Sega

### GENRE:

Adventure

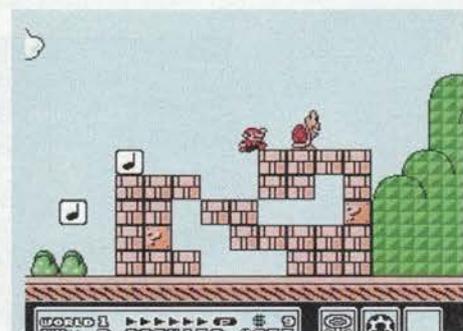
### TERMIN:

25. Januar

### EINSCHÄTZUNG:

Einfach traumhaft.





## SUPER MARIO BROS. 3

Super Mario Bros. 3 war nicht nur anno 1991 der krönende Abschluss einer perfekten Super Mario Bros.-Reihe, sondern ist mit weltweit über 17 Millionen verkauften Kopien auch das erfolgreichste Videospiel, das nicht in einem Bundle mit einer Konsole ausgeliefert wurde. Und das zu Recht! Gegenüber den Vorgängern hat sich einiges verändert: Die Levels werden nun auf einer Oberweltkarte ausgewählt, die aus neun verschiedenen Szenarien wie dem „Land der Riesen“ oder einer „Warp-Zone“ besteht. Diesmal beherrscht Mario dank Flug- und Waschbär-Item das Fliegen, der Feuermario und viele weitere Verwandlungen sind ebenfalls vorhanden, wodurch sich völlig neue Möglichkeiten in den Levels ergeben. Dieses mit Kreativität vollgespickte Meisterwerk muss jeder Jump&Run-Fan gespielt haben. Der Spielspaß verlässt euch zu keiner Zeit, jeder Level birgt neue Ideen, und dank rundenbasierendem, kooperativem Modus darf auch ein Mitspieler am Spielgeschehen teilnehmen. Trotz gelegentlicher Slowdowns ist das Spiel ein Muss für Fans des Genres!

DF

Jump & Run

NES

500 Wii Points



## THE KING OF FIGHTERS '94

Prügelspiele fand man auf dem NeoGeo zuhau, darunter auch neun Vertreter der King of Fighters-Reihe, die 1994 ihren Anfang machte und nun mit dem ersten Teil auf der Virtual Console vertreten ist. Im Spiel sind Kämpfer aus diversen SNK-Beat'em-Ups wie Fatal Fury oder Art of Fighting vorhanden. Gekämpft wird zwar in einem Trio, ein Wunschteam kann aber dennoch nicht zusammengestellt werden, weil für jedes Land, das an dem großen King of Fighters-Turnier teilnimmt, ein eigenes Team vorgefertigt wurde. Überzeugen konnte damals vor allem das Kampfsystem: Ähnlich wie in Capcoms Vorzeige-Beat'em-Up gilt es erst einmal, wild Knöpfe zu drücken, bis man irgendwann per Zufall die elektronische Bedienungsanleitung öffnet und merkt, dass jeder Kämpfer eigene Moves beherrscht, für die teils komplizierte Knopfkombinationen gedrückt werden müssen. Dank des schnellen Gameplays und der fantastischen Optik ist King of Fighters 94 technisch bis dato eines der besten Virtual-Console-Spiele und jeder Beat'em-Up-Fan darf bedenkenlos zugreifen.

DF

Beat'em Up

NeoGeo

900 Wii Points



## SUPER GHOULS'N GHOSTS

Obwohl Super Ghouls'n Ghosts vielleicht sogar zu den besten zwanzig Spielen auf dem SNES gehört, werden die meisten diesen zeitlosen Action-Klassiker vor allem mit Frust verbinden. Tatsächlich ist der Schwierigkeitsgrad schon von Beginn an so beinhart und stellenweise extrem unfair, dass man sich fragt, ob die acht Levels überhaupt zu schaffen sind. Als Ritter Arthur bewegt ihr euch durch dunkle, schön designte 2D-Levels und habt es mit allerlei paranormalen Wesen zu tun. Ihr fragt euch, wozu das Ganze? Es möchte eine Prinzessin gerettet werden – wie soll es auch anders sein. Werdet ihr von einem Gegner getroffen, sei es auch nur eine kleine Berührung, verliert Arthur seine Rüstung und steht nur noch in seiner Unterhose da. Ein weiterer Treffer, und ihr spielt den Level entweder von vorn oder ab dem letzten Checkpoint. Der Titel bietet für ein Horror-Actionspiel genug Abwechslung, eine tolle Atmosphäre, und selbst der härteste Hardcore-Gamer wird an diesem Spiel zu knabbern haben – Anfänger lassen lieber die Finger davon!

DF

Horror-/Action-Jump&Run

SNES

800 Wii Points



### MEIN ERSTES NINTENDO-SPIEL



... war „Disney's Tarzan“ für den Game Boy Color. Ich habe es als ich sieben Jahre alt war, zu Weihnachten bekommen. Das Spiel hat mich gefesselt. Damals wollte ich es am liebsten auch nachts spielen, aber der Game Boy Color hatte keine Bildschirmbeleuchtung, und wenn man mit Lampen auf den Game Boy gestrahlt hat, war das Display verspiegelt, und man konnte nichts mehr erkennen. Dieses Spiel war sogar das erste Spiel, welches ich komplett durchgespielt habe!“ **Jens**

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

# 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 Punktangabe 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](http://n-mag.de) zu stellen oder sie uns per E-Mail an [leserpost@n-mag.de](mailto:leserpost@n-mag.de) zu schicken.

### JONAS WEISER

Gründervater



#### • LIEST GERADE:

Pons Deutsche Grammatik und Rechtschreibung

• **ZULETZT GEGEHEN:** Rezept für Wiener Schnitzel

#### • HIGHLIGHT 2007:

keine einzige meiner Pflanzen ist eingegangen

• **GRÖSSTER ALPTRAUM:** Nintendo-Handy

• **VORSATZ FÜRS NEUE JAHR:**

Passwörter merken

### ANDREAS REICHEL

Glücksschwein



#### • LIEST GERADE:

„1000 Fragen für jede Gelegenheit“ von J. Weiser

• **ZULETZT GEGEHEN:** grelle Lichter am Firmament

• **HIGHLIGHT 2007:** Harry Potter 7

• **GRÖSSTER ALPTRAUM:**

TV-Programm am Nachmittag

• **VORSATZ FÜRS NEUE JAHR:**

Einser-Abi!

### MARCEL FOULON

Roter Teufel



• **ZULETZT GEGEHEN:** einen riesigen Pick-Up

• **SPIELT GERADE:** Guitar Hero 3

• **HIGHLIGHT 2007:**

Führerschein bestanden

• **GRÖSSTER ALPTRAUM:**

Zwei-Euro-Spritpreise

• **VORSATZ FÜRS NEUE JAHR:**

mehr lernen ...

### EMANUEL LIESINGER

der Alpenpyromane



• **SPIELT GERADE:** mit einem Böller herum

• **HÖRT GERADE:** Pfeifen, des gerade explodierten Böllers

• **HIGHLIGHT 2007:**

die wegen eines Böllers aufgetretene Taubheit

• **GRÖSSTER ALPTRAUM:**

WAS??? BITTE DIE FRAGE ETWAS LAUTER STELLEN!

• **VORSATZ FÜRS NEUE JAHR:**

Sicherheitshinweise beachten

### MARVIN DERE

Expressionist



• **HÖRT GERADE:** die Türklingel

• **LIEST GERADE:**

E-Mails mit sinnlosen Fragen

• **HIGHLIGHT 2007:** Telefonanschluss

• **GRÖSSTER ALPTRAUM:**

vollgemaltes Papier

• **VORSATZ FÜRS NEUE JAHR:**

Schutzhüllen für die Wii-FB auch zu benutzen

### ROBERT RABE

Unfreiwilliger Workaholic



• **HÖRT GERADE:** Let it Snow, Let it Snow, Let it Snow

• **SPIELT GERADE:** Boulder Dash Rocks

• **HIGHLIGHT 2007:** Print-NMag und diverse Reisen

• **GRÖSSTER ALPTRAUM:**

Noch mehr Casual-Pseudo-Einfach-Spiele

• **VORSATZ FÜRS NEUE JAHR:**

Wenn ich was machen will, setz ich es sofort um

### MATTHIAS HEILIG

Stand-Up-Comedian



• **LIEST GERADE:** Allgemeinbildung XXL

• **ZULETZT GEGEHEN:** Mario Barth live!

• **HIGHLIGHT 2007:**

NMag auf Papier

• **GRÖSSTER ALPTRAUM:**

ein Leben ohne Strom

• **VORSATZ FÜRS NEUE JAHR:**

Englisch aufpolieren, mehr Sport treiben

### DAMIAN FIGOLUSZKA

Möchtegern-Gesangstalent



• **ZULETZT GEGEHEN:** Den Osterha... Weihnachtsmann!

• **SPIELT GERADE:** High School Musical: Sing It!

• **HIGHLIGHT 2007:**

Tamagotchi: Party On!!!!

• **GRÖSSTER ALPTRAUM:**

Miyamoto verlässt Nintendo

• **VORSATZ FÜRS NEUE JAHR:**

Bei DSDS und Popstars mitmachen

### DANIEL BÜSCHER

Japanreisender



• **SPIELT GERADE:** Resident Evil 4

• **LIEST GERADE:**

Der Zauberberg (Thomas Mann)

• **HIGHLIGHT 2007:** Printversion des NMag

• **GRÖSSTER ALPTRAUM:**

Komische Fragen auf der Redaktionsvorstellungsseite

• **VORSATZ FÜRS NEUE JAHR:**

keine

### LARA CROFT

Natlas sexy Archäologin



• **ZULETZT GEGEHEN:** meinen zurück erlangten Zopf

• **LIEST GERADE:**

Core Design: wie zerstöre ich ein Franchise

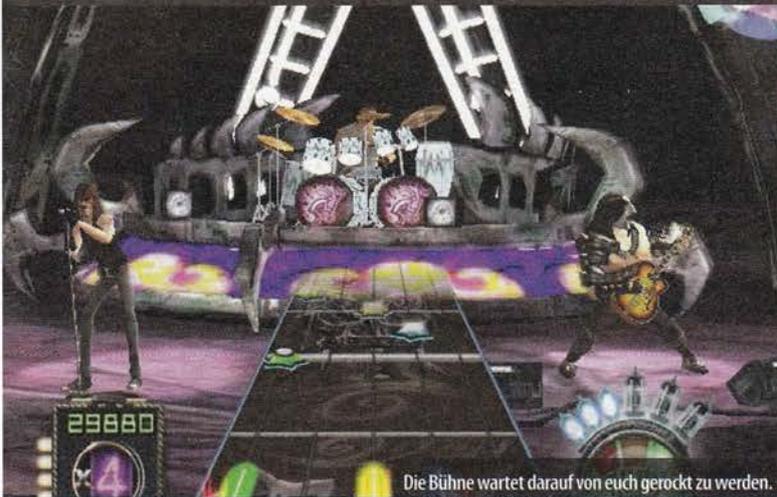
• **HIGHLIGHT 2007:**

das von 1996 nochmal machen ... toll

• **GRÖSSTER ALPTRAUM:** Angelina Jolie

• **VORSATZ FÜRS NEUE JAHR:**

fast ausgestorbene Tiere nicht mehr zu erschießen



Die Bühne wartet darauf von euch gerockt zu werden.



Im schwersten Modus darf man sich über 5 Tasten und Doppelnoten freuen.

# GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK

**ENTWICKLER:** Neversoft/Vicarious Visions · **PUBLISHER:** Activision · **GENRE:** Musik · **SPIELER:** 1 bis 2 · **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung · **PEGI:** 12+ · **PREIS:** circa 80 €

Guitar Hero ist vor allem in den USA zu einem der wichtigsten Produkte von Activision geworden. Nachdem die ursprünglichen Entwickler, Harmonix Music Systems, von MTV Games gekauft wurden, nutzt Activision den Entwicklerwechsel zu Neversoft gleich dazu, das Spiel auf insgesamt sechs Plattformen zu veröffentlichen, darunter auch Nintendos Wii.

Für die, die Guitar Hero noch immer nicht kennen, hier eine kleine Einführung: Das Spiel wird zusammen mit einer Gitarre geliefert (siehe Infobox), mit deren Hilfe die über 70 im Spiel enthaltenen Lieder gespielt werden. Ähnlich wie bei Dancing Stage erscheinen am Bildschirm Kreise, die den Farben der Tasten entsprechen, die dann auf der Gitarre gedrückt und mit der „Strum Bar“ angeschlagen werden müssen. Es reicht also nicht, nur die richtige Taste zu drücken, die Note muss auch wirklich angespielt werden.

genau man eine Note trifft, die Punktzahl bleibt immer gleich. Trifft man allerdings mehrere Noten in Folge, steigt ein Punktemultiplikator auf bis zu 4x an; aktiviert man seine Star Power, welche man bekommt, wenn man bestimmte Noten trifft, kann man sich kurzzeitig auf einen achtfachen Punktemultiplikator freuen. Die Star Power wird durch das In-die-Höhe-Ziehen der Gitarre aktiviert und hält nur begrenzte Zeit an.

## LEGENDS OF ROCK

Guitar Hero 3 bietet einige Modi an. Im Karrieremodus spielt man sich durch verschiedene Songgruppen, wobei nicht alle Lieder geschafft werden müssen, um zur nächsten Gruppe zu kommen. Dazwischen tritt man gegen die Gitarrenlegenden Slash (Guns N' Roses, Velvet Revolver) und Tom Morello (Rage Against The Machine, Audioslave) in einem Gitarrenduell an, bei dem der Gegner mit unfairen Mitteln wie gerissenen Saiten oder durchgebrannten Verstärkern in die Knie gezwungen werden muss. Das allerdings nur zwei „Rocklegenden“ in das Spiel integriert wurden, ist etwas schade, denn diese Gitarrenbattles machen sehr großen Spaß!

## BUNTE TASTEN STATT SAITEN

Im Anfängermodus des Spiels werden nur die ersten drei Tasten benötigt, und es gibt fast keine doppelten, also gleichzeitig anzuspielenden Noten. Im Gegensatz zu den drei Vorgängern wurde der einfache Modus noch etwas leichter gestaltet, dafür ist der mittlere und schwierige Modus, wo mit vier beziehungsweise allen fünf farbigen Tasten gespielt wird, etwas schwieriger ausgefallen. Für die ganz Harten gibt es dann noch den Profimodus, in welchem man nicht ohne Techniken wie Hammer-On, bei der man bei einer aufsteigenden Notenserie nur die erste Note anspielt und die restlichen Noten nur noch drücken muss, bestehen kann – und das erfordert viel Übung.

## STAR POWER!

Anders als bei Musikspielen wie Dancing Stage ist es bei Guitar Hero egal, wie

## INFO » LES PAUL-GITARRE

Neben dem Spiel liegt in der Guitar Hero 3-Box noch etwas viel Größeres: ein Nachbau einer Gibson Les Paul im Maßstab 4:3. Diese Gitarre stellt den Kern des Spieles dar, da sie – wie sollte es anders sein – das primäre Eingabegerät für Guitar Hero ist. Am Gitarrenhals befinden sich fünf farbige Tasten, welche die Saiten darstellen sollen. Diese müssen wie am Bildschirm angezeigt gedrückt und mit der Strum Bar, einer Art Kippschalter, der sich dort befindet, wo normalerweise die Seiten sitzen, angespielt werden. Für die ganz harten Rocker gibt es außerdem die Möglichkeit, längere Noten mit einem Tremolo zu verzerrern.

Im Spiel gibt es immer wieder spezielle Noten, die getroffen werden müssen, um Star Power zu sammeln. Will man diese dann einsetzen, muss der Gitarrenhals in die Höhe gerissen werden, was anfangs oft dazu führt, dass man sich verspielt und sich von der hart erkämpften Combo verabschieden kann. Es ist neben der Gitarre auch möglich, das Spiel mit der Wiimote zu spielen, Spaß macht das aber so gut wie keinen.



Tretet gegen Stars wie Slash an.



Mit aktivierter Star Power gibts noch mehr Punkte!

nur wenig bis gar keinen Spaß. Eine zweite Gitarre gibt es für etwa 60 Euro, die USB-Gitarren der Xbox-360-Fassung können leider nicht verwendet werden. Wer sich das Geld sparen will, kann im hervorragenden Onlinemodus gegen andere Spieler antreten, an Turnieren teilnehmen oder sie sogar selbst organisieren. Activision hat bereits einige Turniere angekündigt, bei denen auch Gitarristen wie der bereits erwähnte Slash teilnehmen werden. Das Spielerprofil kann außerdem mit einem Profil auf guitarhero.com verbunden werden. Dort ist es dann möglich, eine eigene Band zu gründen und Highscores mit der Weltrangliste oder Freunden genau zu vergleichen. Das Spiel hält dauernden Kontakt zum Onlineprofil und lädt Spielfortschritte und Highscores sofort nach dem Erreichen hoch. Für Freundesmatches greift Guitar Hero 3 leider auch auf Nintendos Freundes-

codesystem zurück. Dies ist aber so umgesetzt, dass Freunde online Matcheinladungen schreiben können und damit auch ohne Kontakt über Telefon oder Internet die Möglichkeit haben, Matches zu starten. Einen Chat gibt es allerdings nicht.

#### WII-FEATURES

Die speziell für Nintendos Wii gebaute Gitarre, ein 4:3-Abbild einer Gibson Les Paul, erfordert, dass die Wiimote in die Gitarre gesteckt wird. Der Lautsprecher der Wiimote wird genutzt, um falsch gespielte Noten akustisch anzuzeigen, und bei aktivierter Star Power vibriert die Gitarre. Diese zwei Features gibt es nur in der Wii-Fassung, und durch die mittels der Wiimote erreichten Kabelfreiheit macht Guitar Hero noch ein Stück mehr Spaß als in den vorherigen Teilen. Warum das Spiel allerdings gleich viel wie die anderen Fassungen

kostet, bei denen die Gitarren durch die eingebauten Wireless-Sender und -Empfänger sicher höhere Produktionskosten verursachen, bleibt ein Rätsel. Leider gibt es in der Wii-Fassung einen Fehler, der dazu führt, dass das Spiel nur Monosound ausgibt – allerdings wird laut Activision derzeit an einer Lösung gearbeitet. Doch um ehrlich zu sein, Guitar Hero 3 klingt auch mono klasse, und wer auf einem normalen Fernseher spielt, wird ohnehin keinen Unterschied merken. Herunterladbare Inhalte sind bisher nicht verfügbar, kommen laut der Entwickler aber definitiv Anfang 2008. Insgesamt bietet Guitar Hero 3 die bisher beste Songliste (siehe rechts) und fordert im Profimodus bis zum Äußersten. Viel Spaß mit DragonForce – Through The Tire And Flames, dem bisher schwersten Lied der gesamten Guitar Hero-Reihe!

EMANUEL LIESINGER



▲ **POSITIV**  
über 70 Songs, vorbildlicher Onlinemodus, Koop-Karriere

▼ **NEGATIV**  
nicht günstiger trotz Wiimote-Nutzung, (noch) keine Downloads, einzelne Gitarre zu teuer (60 €), (derzeit) nur Monosound

**NMAG-WERTUNG:**  
I Wanna Rock & Roll All Nite – And Party Everyday!



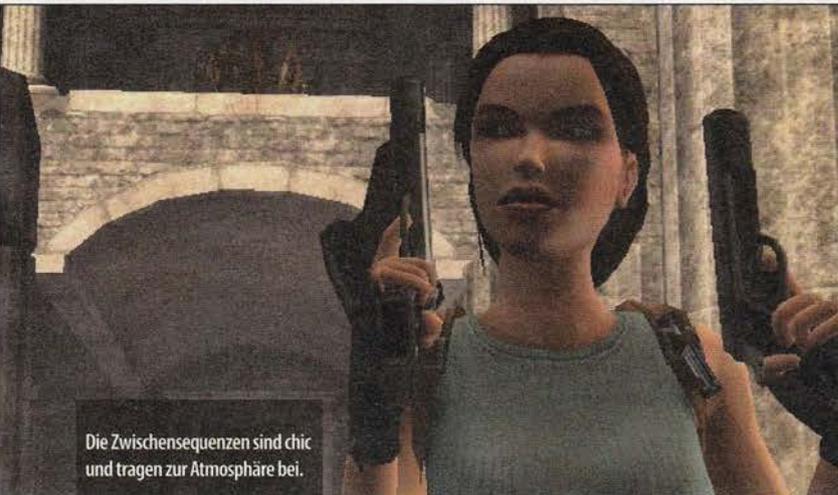
## INFO » TRACKLISTE ZU DIESEN SONGS DARF GEROCKT WERDEN

Foghat – Slow Ride  
Poison – Talk Dirty To Me  
Pat Benatar – Hit Me With Your Best Shot  
Social Distortion – Story Of My Life  
Kiss – Rock And Roll All Nite  
Mountain – Mississippi Queen  
Alice Cooper – School's Out  
Cream – Sunshine Of Your Love  
Heart – Barracuda  
Rage Against the Machine – Bulls On Parade  
The Killers – When You Were Young  
AFI – Miss Murder  
The Who – The Seeker  
Priestess – Lay Down  
The Rolling Stones – Paint It, Black  
Black Sabbath – Paranoid  
Sex Pistols – Anarchy In The U.K.  
Sonic Youth – Kool Thing  
Weezer – My Name Is Jonas

Pearl Jam – Even Flow  
Dead Kennedys – Holiday In Cambodia  
Scorpions – Rock You Like A Hurricane  
Aerosmith – Same Old Song And Dance  
ZZ Top – La Grange  
Guns N' Roses – Welcome To The Jungle  
Santana – Black Magic Woman  
The Smashing Pumpkins – Cherub Rock  
White Zombie – Black Sunshine  
Tenacious D – The Metal  
Stevie Ray Vaughan – Pride And Joy  
Slipknot – Before I Forget  
Disturbed – Stricken  
Queens of the Stone Age – 3's & 7's  
Muse – Knights Of Cydonia  
Living Colour – Cult Of Personality  
Slayer – Raining Blood  
Eric Johnson – Cliffs Of Dover  
Iron Maiden – The Number Of The Beast

Metallica – One  
Steve Ouimette – The Devil Went Down To Georgia  
Beastie Boys – Sabotage  
The Strokes – Reptilia  
Red Hot Chili Peppers – Suck My Kiss  
Blue Öyster Cult – Cities On Flame With Rock And Roll  
Bloc Party – Helicopter  
Matchbook Romance – Monsters  
Héroes del Silencio – Avalancha  
Senses Fail – Can't Be Saved  
Lacuna Coil – Closer  
The Sleeping – Don't Hold Back  
LA Slum Lords – Down N Dirty  
The Fall of Troy – F.C.P.R.E.M.L.X.  
Revolverheld – Generation Rock  
Bret Michaels Band – Go That Far  
Die Toten Hosen – Hier Kommt Alex

The Hellacopters – I'm In The Band  
An Endless Sporadic – Impulse  
Gallows – In The Belly Of A Shark  
Scouts of St. Sebastian – In Love  
Naast – Mauvais Garçon  
Lions – Metal Heavy Lady  
Backyard Babies – Minus Celsius  
Killswitch Engage – My Curse  
Dope – Nothing For Me Here  
Rise Against – Prayer Of The Refugee  
Superbus – Radio Song  
Kaiser Chiefs – Ruby  
The Stone Roses – She Bangs The Drums  
In Flames – Take This Life  
Prototype – The Way It Ends  
DragonForce – Through The Fire And Flames  
kursiv: Coversongs



Die Zwischensequenzen sind chic und tragen zur Atmosphäre bei.



Ein typisches Rätsel: Dreht die Walzen in die richtige Position, um weiterzukommen.

# TOMB RAIDER ANNIVERSARY

ENTWICKLER: Crystal Dynamics • PUBLISHER: Eidos Interactive • GENRE: Action-Adventure • SPIELER: einer • USK-FREIGABE: ab 12 Jahren • PEGI 16+ • PREIS: circa 55 €

Wenn Videospielden auf eine über zehnjährige Historie zurückblicken können, Höhen und Tiefen mit Brauour gemeistert und zahlreiche Konkurrenten überlebt haben – dann müssen sie irgendwas verdammt richtig gemacht haben!



Sie ist unumstritten eine der Ikonen unserer Zeit und für viele das Synonym der Spielkultur. Sie trug einen Großteil dazu bei, dem bis dato wenig beachteten Thema Video- und Computerspiele in breiter Öffentlichkeit eine Stimme und – nicht zuletzt – ein Gesicht zu geben. Lara Croft, die grazile Heldin der viel gepriesenen Tomb Raider-Serie, darf sich rühmen, die Hauptakteurin einer der weltweit meistverkauften Spieleserien zu sein. Würde man unter diesem Aspekt auf offener Straße eine Umfrage unter Personen durchführen, die nie etwas mit unserem Hobby am Hut hatten: Ihr Name würde ganz bestimmt häufig genannt werden – vermutlich sogar häufiger als der eigentliche Titel des Spiels. Kein Wunder: Zwei Filme mit Star-

besetzung, ein eigenes Musikvideo und zahlreiche weitere Medienauftritte bleiben im Gedächtnis haften. Und dass die werte Dame obendrein dem „Optimalbild einer Frau“ in den Augen vieler männlicher Spieler verdächtig nahe kommt, dürfte auch eine nicht unerhebliche Rolle im Popularitäts-Gefüge spielen ...

## DIE GEBURT EINER HELDIN

Zu den besten Auftritten der toughen Archäologin zählt nach Meinung vieler Spieler zweifellos ihre allererste Expedition, mit welcher sie anno 1996 die große, weite Bühne der digitalen Unterhaltung betrat. Der Entwickler Toby Gard schuf mit Tomb Raider – featuring Lara Croft ein spannendes und wegweisendes Action-Adventure, dessen Protagonistin eine Kreuzung aus der Gewandtheit einer Catwoman und der Coolness eines Indiana Jones darstellte. Die Rechnung ging auf: Die Spielergemeinde sprang, kletterte, rätselte und schoss sich tage- und nächtelang durch zerfallene Tempelanlagen, verzwickte Höhlenkonstrukte und weitläufige Außenareale auf der Suche nach einem in drei Teile gesplitterten Artefakt mit Namen Scion. Ganz im Sinne der beliebten „Back to the Roots“-Tradition dürft ihr die Ereignisse von damals jetzt im Remake des Klassikers in technisch wie spielerisch aufgemotzter Form

erneut genießen – inklusive kleiner, aber feiner Wii-Exklusivitäten!

## DER NAME IST CROFT. LARA CROFT

Wir starten unser Abenteuer in Peru, wo uns unser Weg direkt in den Bauch eines mit Fallen gespickten Tempel führen soll. Hier werden wir sodann auch gleich mit den Feinheiten der Steuerung vertraut gemacht: Mit dem Control-Stick bewegt ihr Lara durch die Welt, der A-Button dient zum Springen und mit C + Wiimote wird die Kamera justiert. Unterhalb des Höhleneingangs springen wir vorsichtig in Richtung eines nahe gelegenen Felsvorsprungs, an der sich die Schöne prompt festhält und uns weitere Möglichkeiten des Voranschreitens ermöglicht. Zwei beherzte Sprünge und einige Hangeleinlagen später finden wir uns vor den Toren der monumentalen Bauten wieder – doch die sind verschlossen. Was tun? Richtig, irgendwo in der Nähe muss ein Mechanismus versteckt sein, mit dessen Hilfe wir den Weg frei bekommen. Habt ihr diesen entdeckt, ist Hirnschmalz gefragt, doch mit etwas Überlegung ist jedes Rätsel gut lösbar. Das ist ein gewichtiger Punkt in Tomb Raider Anniversary, der viel zur ausgewogenen Spielmechanik beiträgt. Um euch die etwas näher zu bringen, vollziehen wir einen kleinen Szenenwechsel: Wieder stehen wir verschlossenen Türen.



Lara agil wie eh und je: Dank toller Steuerung habt ihr die Bewegungen immer Griff.

„Lara Croft trug einen Großteil dazu bei, dem bis dato wenig beachteten Thema Video- und Computerspiele in breiter Öffentlichkeit eine Stimme und – nicht zuletzt – ein Gesicht zu geben.“



Ein Poster zu Tomb Raider findest du in der Heftmitte!



Laras Rundungen wirken doch etwas kantig.



Shake it, Baby: Schüttelt die Wiimote, um wie hier verdeckte Schriftzeichen sichtbar zu machen.

Rechter Hand davor findet ihr ein Konstrukt mit drei aufeinander stehenden, beweglichen Walzen, auf denen jeweils ein anderes Gebilde aufgemalt ist. Links von euch könnt ihr ein Schriftstück in der mit Staub bedeckten Wand ausmachen. Betrachtet ihr diese Auffälligkeit etwas genauer, wechselt das Spiel die Perspektive und bietet euch die Möglichkeit, die Wiimote wie einen Pinsel zu verwenden und so die antiken Gemäuer etwas zu säubern. Et voilà: An der Wand sind die selben Figuren zu sehen, die ihr zuvor schon auf den Walzen ausgemacht habt. Also prompt zurück, die Steine - abermals durch Einsatz der Fernbedienung - in die

korrekte Reihenfolge gedreht und weiter geht's. Derlei Spielereien warten im Verlauf des Abenteuers des öfteren auf euch. Sehr beliebt sind auch die Rätseleinlagen, bei denen ihr zunächst ein verschwundenes Zahnrad aufsuchen und dieses dann an passender Stelle einsetzen müsst, um den Laufmechanismus in Gang zu setzen. Das macht Spaß und wertet das Spiel merklich auf.

**VON ALLEM ETWAS, BITTE**

Wie eingangs erwähnt, wären Spiele der Tomb Raider-Serie nichts ohne die berühmten Kletter-, Sprung- und Akrobatikeinlagen. Mühelos überwindet die brünette Amazone selbst größte Abgründe, schwingt sich in bester Fabian Hambüchen-Manier um aus den Wänden ragenden Metallstangen herum und zieht sich mit an Eleganz nicht zu überbietender Leichtigkeit und garniert mit gestandenem Handstand-Überschlag steile Felswände empor. Die Steuerung macht ihre Sache dabei ausgesprochen gut, so dass punktgenaue Landungen keine Glücks-

che sind. Einzig die Kamera gibt Anlass zur Kritik und macht einem gezielten Sprung hier und da einen Strich durch die Rechnung. Davon betroffen sind auch die Kämpfe, die dadurch zuweilen etwas in Hektik ausarten. Das Gegneraufkommen reicht dabei von gefräßigen Wölfen, Tigern, Bären und Krokodilen bis hin zu durchgeknallten Mumien - und sogar ein waschechter T-Rex freut sich darauf, eure Bekanntschaft zu machen. Euren Widersachern steht ihr aber keineswegs hilflos gegenüber, denn im Laufe eurer Reise, die euch desweiteren ins alte Ägypten und nach Atlantis führt, kommt ihr nach und nach in den Besitz von immer neuen Waffen. Wo zu Beginn die beiden Pistolen (mit unendlichem Munitionsvorrat) die einzigen Argumentationsverstärker sind, markiert ihr später mit Schrotflinte oder Mini-Mps euer Revier. Alle Gegenstände werden dabei in einem praktischen Ringmenü verwaltet und ausgewählt.



**▲ POSITIV**  
 gelungene Steuerung, authentisches Spielgefühl, abwechslungsreiche Aufgaben, gute Wii-Anpassung

**▼ NEGATIV**  
 leichte Kameraprobleme, Kantenflimmern

**NMAG-WERTUNG:**  
 Tausche Schlapphut gegen Hotpant: Lara Croft in Bestform!



**HÜBSCHE SCHÖNHEIT**

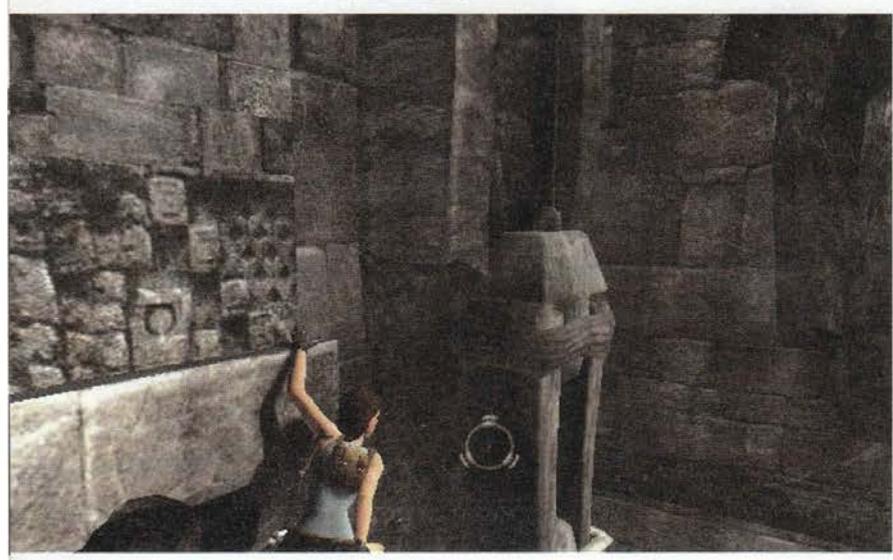
Aus technischer Sicht gibt es bei Tomb Raider Anniversary wenig zu bemängeln. Zwar trübt auftretendes Kantenflimmern den grafischen Gesamteindruck etwas und generell will man meinen, dass die Wii optisch zu mehr fähig wäre - wirklich störend ist das aber nicht, da die gesamte Präsentation in sich stimmig und authentisch wirkt. Die Musikstücke und Soundeffekte sind eher dezent gehalten und bilden einen angenehm unterstreichenden Klangteppich. Gepaart mit der wirklich gut funktionierenden Steuerung, geschickten Levelbauten und einer durchweg sympathischen Hauptdarstellerin ist Tomb Raider Anniversary genau das richtige Spiel für lange Winterabende!

**MATTHIAS HEILIG**

**TOMB RAIDER**  
**STATEMENT » MATTHIAS**  
 Wiege des Spiels



Mit Tomb Raider Anniversary beschert uns Crystal Dynamics zum Abschluss des Jahres ein wahrlich tolles Action-Adventure, das jeder Spieler mit Hang zu guter Unterhaltung und mit einer Affinität zu Indiana Jones und schönen Frauen einfach gespielt haben muss.





Willkommene Abwechslung: Auf dem Schwertfisch oder Rhino geht's schneller über die Piste.



Bananen sind begehrt, denn damit lädt sich der Boost auf.

# DONKEY KONG: JET RACE

ENTWICKLER: Paon • PUBLISHER: Nintendo • SPIELER: 1 bis 4 • GENRE: Fun-Racer • USK-FREIGABE: ohne Altersbeschränkung • PEGI: 3+ • PREIS: circa 45 € • TERMIN: 25.1.2008

Jetzt erreicht uns auch der zweite Überlebende aus der Ära des Gamecubes: Vor wenigen Monaten hat uns Super Paper Mario platt gemacht, und nun ist Donkey Kong im Begriff, an uns vorbeizuraschen ...



Ursprünglich sollte das Spiel nur mit den Bongos für den Gamecube gesteuert werden.

Mit der Portierung auf die aktuelle Plattform ging folgerichtig auch eine Portierung der Steuerung einher: Statt auf die Bongos einzudreschen, schüttelt ihr nun Wiimote und Nunchuk, um den Motor aufheulen zu lassen.

## LÜCKENFÜLLER BIS MARIO KART

Jet Race ist ein klassischer Fun-Racer mit Items und kunterbunten Strecken. Leider einer von der schwächeren Sorte. Die Streckenführung erfolgt auf unsichtbaren Schienen. Habt ihr einmal durch Schütteln der Controllerkombi die maximale Geschwindigkeit aufgenommen, wird diese bis zum zwanghaften Abbremsen durch Hindernisse oder Ähnliches beibehalten.

Ein Spurwechsel erfolgt dann über einen einmaligen Schlag mit Remote beziehungsweise Nunchuk. Mit jedem einzelnen Schlag erzeugt die Wiimote gleichzeitig ein typisches Bongo-Geräusch, was aber bereits nach zehn Minuten auf die Nerven geht – ein echter Grund, die Lautsprecher stumm zu stellen. Knöpfe werden nur für den Gebrauch von Items und dem Boost benötigt. So weit so gut, jedoch kommt beim Spielen nicht wirklich Spaß auf. Das liegt zum einen an dem so gut wie nicht vorhandenen Geschwindigkeitsgefühl, der selbst für Cube-Verhältnisse schwachen Grafik und dem uninspiriert auf die Wii portierten Steuerungskonzept. Mit den Bongos hätte das Spiel vielleicht Spaß machen können (warum man diese nicht zur Steuerung verwenden kann, ist uns schleierhaft),



aber so wird man schlicht nur gelangweilt.

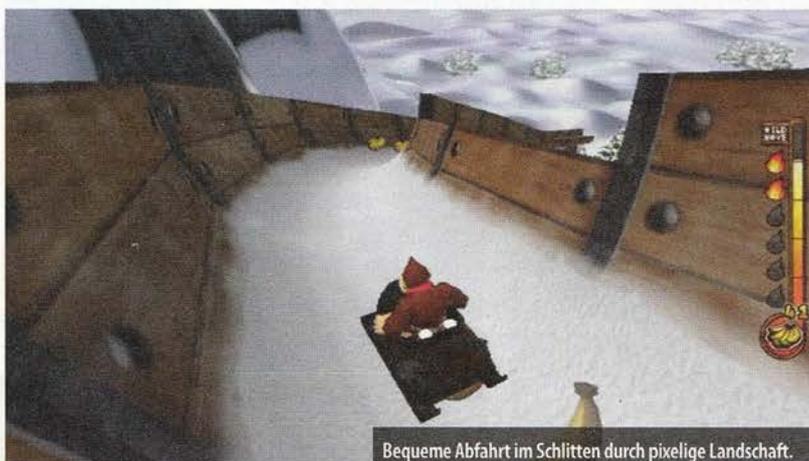
Dem Spiel fehlt es zwar nicht an Inhalten, aber auf der Zielgeraden verbauen sich die Entwickler von Paon (DK: Jungle Climber u.a.) den Weg aufgrund des nicht vorhandenen Geschwindigkeitsgefühls, der fehlenden Präzision und mangelnder neuer Spielinhalte. Der zwar grundsätzlich lobenswerte Herausforderungs-Modus kann hier auch nichts mehr retten, da genau wie im Hauptspiel der Funke nicht überspringt.

## ALTES EISEN

DK: Jet Race hätte vor mehr als einem Jahr erscheinen sollen, und nun man fragt sich ernsthaft, was in dieser Zeit am Spiel noch verändert wurde – kaum etwas, offensichtlich. Im Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer kommt zwar so etwas Ähnliches wie Spaß auf, aber an Mario Kart-Verhältnisse kann das nicht einmal ansatzweise heranreichen. Da weinen wir auch dem fehlenden Online-Modus keine Träne nach ...

Als abschließendes Fazit können wir euch nur den Rat geben: Wartet lieber noch ein paar Monate länger auf das bald erscheinende Mario Kart für Wii. Das wird mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit um Längen besser.

ROBERT RABE



Bequeme Abfahrt im Schlitten durch pixelige Landschaft.

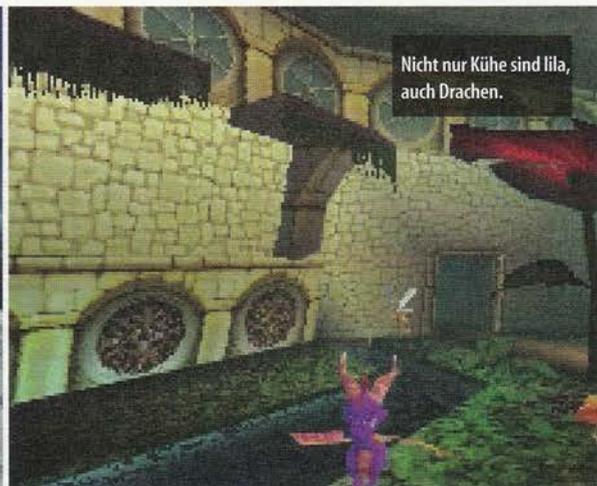
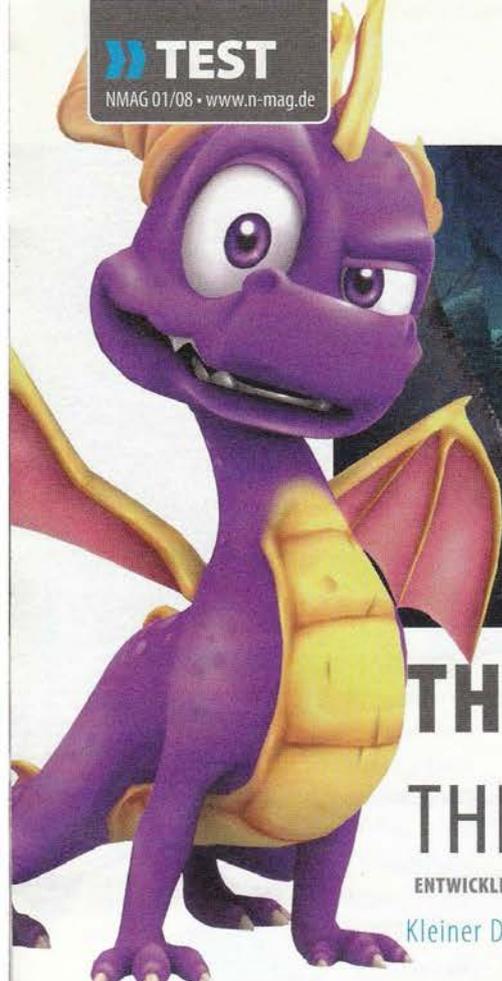


**▲ POSITIV**  
Rhino & Schwertfisch steuerbar, gute Kursauswahl, Herausforderungsmodus ...

**▼ NEGATIV**  
... mit dem man aber auch nicht warm wird, Kein Geschwindigkeitsgefühl, miese Technik, nichts Neues

**NMAG-WERTUNG:**  
Der Bongo-Motor ist hier abgesoffen.





# THE LEGEND OF SPYRO: THE ETERNAL NIGHT

ENTWICKLER: Amaze Entertainment • PUBLISHER: Sierra • GENRE: Jump & Run • SPIELER: einer • USK-FREIGABE: ab 6 Jahren • PEGI: 7+ • PREIS: circa 35 €

Kleiner Drache ganz groß: Wie schlägt sich Spyro in seinem mittlerweile fünfzehnten Videospieldauftritt?



Stellt euch vor, ihr wäret ein Held – und keiner weiß es. Bei aller Bescheidenheit, irgendwie wäre das doch doof. In einer ähnlichen Situation findet sich der purpurne Feuerspucker Spyro wieder: Genre-Kontrahenten wie Mario, Sonic, Crash oder Ratchet stehlen dem kleinen Drachen seit Jahren die Show, wenn zum Kampf geblasen wird um die goldene Krone einer Ära, um den Platz an der Sonne im Hüpfspielsegment. Dabei bringt der schuppige Racker alles mit, was man als Held von heute so braucht: ein niedliches Aussehen mit Wiedererkennungseffekt, ein stattliches Repertoire an schlagkräftigen Kommunikationsmethoden sowie einen frechen Sidekick in Form einer summenenden Libelle. Das ist der Stoff, aus dem echte Helden gemacht sind – zumindest

in Videospielen. Doch liest sich die Theorie auf dem Papier auch noch so schön, auf der Zielgeraden geht Spyro auf den letzten Metern dann meist doch noch die feurige Puste aus. Wird in der Nacht der ewigen Dunkelheit alles anders?

## EIN DRACHE UND WIE ER DIE WELT SIEHT

The Legend of Spyro: The Eternal Night stellt den zweiten Teil einer Trilogie dar und knüpft nahtlos an die Handlungen aus „A New Beginning“ an. Englischsprachige Zwischensequenzen (mit deutschen Untertiteln) schlagen die Brücke zur bisherigen Geschichte und führen euch in das neue Abenteuer ein. Und das präsentiert sich dann doch recht klassisch: Ihr hüpfet, rätselt und kämpft euch durch eine zwar zusammenhängende Spielwelt, deren einzelne Areale jedoch recht klein und überschaubar bemessen sind. Scharmützel mit euren Widersachern stehen im gesamten Verlauf eindeutig im Vordergrund; vier unterschiedliche Atemkräfte unterstützen euch dabei, euch eurer schuppigen Haut zu erwehren. Die lassen sich dann sogar in mehreren Stufen ausbauen und verbessern. Im Endeffekt aber benötigt ihr sie nicht wirklich, da der schnörkellose Nahangriff seinen Dienst meist besser und effizienter erledigt. Der Touchscreen

kommt auch zum Einsatz, nämlich dann, wenn ihr Gegner erst ordentlich in die Luft gepfeffert habt und sie anschließend mittels vorgegebener Richtungsmalerei wieder gen Erdboden schickt. Das nervt auf Dauer jedoch, da die Raufbolde ständig wiederkehren. Die Rätsel laufen ebenfalls immer nach demselben Schema ab: Ihr müsst über den Touchscreen eine begrenzte Anzahl von Spiegelprismen so justieren, dass sie das von einem Magiekollektor ausgehende Licht entsprechend umleiten und einen weiteren Kollektor zum Leuchten bringen. Nette Idee, die sich allerdings schnell wiederholt.

## DER RAUCH VERSPERRT DIE SICHT

Handwerklich gesehen ist The Eternal Night ein zweischneidiges Schwert: Die Steuerung funktioniert zwar recht gut, verzichtet aber auf ausgelassene Touchscreen-Anwendungen. Lob verdienen die englische Sprachausgabe der Filmsequenzen und die äußerst gut funktionierende Kamera – in diesem Genre beileibe nicht selbstverständlich. In grafischer Hin- und besonders Weitsicht muss man leider mit recht starken Einschränkungen leben. Unser Fazit: Drachenliebhaber geben dem lila Krümel eine Chance, alle anderen greifen besser zur Latzhose.

MATTHIAS HEILIG



▲ **POSITIV**  
gute Kamera, saubere Steuerung

▼ **NEGATIV**  
geringe Fernsicht, maulaue Grafik, wenig Abwechslung

**NMAG-WERTUNG:**  
Der kleine Bildschirm ist für den kleinen Drachen zu groß.



Ob eine jungfräuliche Prinzessin im Turm gefangen gehalten wurde, konnten wir nicht herausfinden.



Die Umgebung ist dreidimensional modelliert ...



... die Gegner hingegen nur als flache 2D Bitmaps.



Letzter ... das wird euch nicht oft passieren.



Immer wieder tauchen Minispielpassagen auf.



Geschwindigkeitsgefühl mit 2 FPS gleich Null.



Rechts unten der Turbo, eigentlich nutzlos.

## ORCS & ELVES



Orcs & Elves ist seit Jahren das erste Spiel von Id Software für eine Nintendo-Konsole und – Überraschung! – kein Ego-Shooter, sondern ein rundenbasiertes RPG. Mit einem sprechenden Zauberstab bewaffnet macht ihr euch aus der Ego-Perspektive auf die Suche nach dem Zwergenkönig Brahm. Jede Bewegung mit dem Steuerkreuz, Nah- und Fernangriffe und jede Verwendung von Items lässt einen Zug vergehen; sind Gegner in der Nähe, bewegen auch die sich, genau wie ihr, ein Feld im Raster oder greifen euch an. Die Feinde rekrutieren sich dabei aus den üblichen Verdächtigen: Orks, Riesenspinnen und viele mehr bestehen aus mit nur zwei Frames animierten Bitmaps. Doch immerhin kann sich die Umgebung halbwegs sehen lassen. Das Gameplay gestaltet sich erstaunlich schnell und erinnert, genau wie das Level- und Charakterdesign, sehr an alte Id-Ego-Shooter. Zwischensequenzen und beeindruckende Bosskämpfe sucht man vergebens, stattdessen wird klassisches, minimalistisches Gameplay im Stile von Dungeons & Dragons mit einem Hauch von Taktik geboten. Nostalgiker und sehr Genügsame dürfen bedenkenlos zugreifen, der Rest kann dieses Spiel wegen seiner Einzigartigkeit zumindest eines kurzen Blickes würdigen.

**ANDREAS REICHEL**

**ENTWICKLER:** Id Software • **PUBLISHER:** Electronic Arts  
• **GENRE:** RPG • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ab 12 Jahren • **PEGI:** 12+ • **PREIS:** circa 30 €

**▲ POSITIV** unkompliziertes und schnelles Gameplay, ein Schuss Strategie, nette Umgebungsgrafik  
**▼ NEGATIV** extrem minimalistische Präsentation, spärlich animierte Bitmap-Figuren, kurze Spielzeit

**NMAG-WERTUNG:**  
Solide Umsetzung eines beinahe vergessenen Genres.

**5**  
von 10

## CARS HOOK INTERNATIONAL



Was macht man mit einer Filmlizenz, wenn der Film keinen mehr interessiert? 90% aller Publisher würden sagen: „Wir stampfen sie ein“. Nicht so THQ. Nachdem sich das Spiel zu Cars recht gut verkaufte, kommt jetzt, über ein Jahr nach dem Film, eine zweite Umsetzung auf den Markt, und diesmal ist es sogar ein Autorennen – wenn auch kein besonders gutes.

Das Spiel beginnt am Ende des Films: Lightning McQuenns Rennstall in Radiator Springs wird eingeweiht, und Hook veranstaltet dazu ein Rennfestival. Man tritt auf den paar im Spiel enthaltenen Strecken jeweils gegen drei andere Autos an; anfangs kennt man diese noch aus dem Film, während später neue Charaktere dazukommen. Das größte Manko an Cars ist, dass es zu einfach ist: Eine fast nicht vorhandene Fahrphysik lässt das Auto nie driften, und die Computergegner scheinen dauerhaft nur auf halber Leistung zu fahren. Dies mag für Kinder ausgezeichnet sein, ein zweiter Schwierigkeitsgrad für erfahrene Spieler wäre allerdings trotzdem angebracht.

**EMANUEL LIESINGER**

**ENTWICKLER:** Tantalus Interactive • **PUBLISHER:** THQ • **GENRE:** Rennen • **SPIELER:** 1 bis 4 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 40 €

**▲ POSITIV** Missions-Modus, neue Charaktere  
**▼ NEGATIV** durch begrenzte Sichtweite laufend Pop-Ups, zu leicht

**NMAG-WERTUNG:**  
Greift lieber zu Mario Kart, vorausgesetzt ihr habt es noch nicht!

**4**  
von 10

## CARS HOOK INTERNATIONAL



Für die, die bis heute noch keinen DS haben, bringt THQ Cars: Hook Internaional auch auf den GBA – vielleicht nicht die beste Idee des Publishers, denn diese Fassung folgt der Story des DS-Vorbilds, macht aber aufgrund der begrenzten Technik des alten Handhelds Abzüge bei den Features.

Grafisch hinterlässt das Spiel zunächst einen recht guten Eindruck. Hat man es aber erst mal gespielt, wird man merken, dass die Framerate sehr unter der 3D-Grafik leiden muss und Bildruckler verursacht. Zweites – und schwereres – Manko ist technischer Natur: das Fehlen eines Batteriespeichers; der Fortschritt des Spiels wird nur per Passworteingabe gespeichert – nicht gerade kinderfreundlich. Auch auf die aus dem Spiel bekannten Stimmen und Musikstücke wurde verzichtet. Anstatt sich also die GBA-Version zu kaufen, sollte man lieber die dreißig Euro sparen und später in einen DS investieren – vielleicht bemerken dann auch endlich die Entwickler, dass es keinen Sinn macht, eine seit drei Jahren abgelöste Konsole mit Spielen zu beliefern.

**EMANUEL LIESINGER**

**ENTWICKLER:** Tantalus Interactive • **PUBLISHER:** THQ • **GENRE:** Rennen • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 30 €

**▲ POSITIV** schöne Grafik (für Game Boy-Verhältnisse)  
**▼ NEGATIV** langweilig, zu leicht

**NMAG-WERTUNG:**  
Der GBA ist tot – lasst ihn doch endlich ruhen!

**2**  
von 10



In den Wagenrennen heißt am Mann bleiben. Lasst euch nicht abschiüteln!



Das wird ein Fotofinish! Ob Asterix als erstes über die Ziellinie geht?

# ASTERIX BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

ENTWICKLER: Entranques Libellues • PUBLISHER: Atari • GENRE: Sport/Jump & Run • SPIELER: 1 bis 2 • USK-FREIGABE: ab 6 Jahren • PEGI: 3+ • PREIS: circa 50 €

Zwei Gallier, die vielleicht schon eure Eltern unterhalten haben, sind zurück. Anlässlich des im nächsten Jahr erscheinenden neuen Kinofilms wurde kürzlich ein passendes Spiel zu diesem Thema veröffentlicht.

Mit Asterix bei den Olympischen Spielen wollen die beiden Gallier es wieder wissen und treten diesmal gegen die Römer in ihren eigenen Spielen an. Dabei haben die Entwickler wieder kein Blatt vor den Mund genommen und ziehen viele bekannte Szenarien durch den Kakao. So steht euch zum Beispiel „Sam Schiffer“ ein wenig zur Seite, und Asterix hat wohl die letzte Fußball-Weltmeisterschaft mitverfolgt und sich den Angriff von Zinedine Zidane im Endspiel gegen einen italienischen Nationalspieler abgeschaut. Solche Anspielungen lassen euch durchaus ein kleines Schmunzeln nicht verkneifen und heben die Motivation merklich an. Auch die Zwischen-

sequenzen beschränken sich nicht nur auf Spielgrafik oder Rendering, sondern können sich echt sehen lassen, denn nicht selten kommen Protagonisten im Original ins Bild. Eine gelungene und vor allem spaßige Abwechslung zur ansonsten doch recht tristen Grafik.

## OLYMPIADE DER RÖMER

Bei den Olympischen Spielen tretet ihr jeweils allein oder im direkten Zweikampf gegeneinander an. Dabei messt ihr euch u.a. im Weitsprung, Wettlauf, Tauziehen aber auch in Wagenrennen oder Krötenball. Durch die Remote-Steuerung kann das auf Dauer jedoch durchaus anstrengend sein, gerade Spiele wie Wettlauf oder Tauziehen zerran ein wenig an der

Kondition. Im Multiplayer macht es dann aber besonders Spaß. Leider verfügt das Spiel lediglich über einen Zweispieler-Modus, wo sich ein Vierspieler-Modus doch geradezu angeboten hätte.

## DA IST NOCH LUFT NACH OBEN

In technischer Hinsicht fällt das neueste Abenteuer der beiden Gallier leider hinter aktuellen Games zurück. Tearing- und Clipping-Fehler sind nicht gerade Balsam für die Augen, und auch die Kamera ist teilweise eine echte Katastrophe. Oft kommt es vor, dass ihr euren Charakter nicht mehr im Bild habt und auch das Nachjustieren der Kamera manchmal Probleme mit sich bringt. Das hätte schlicht besser sein müssen, denn solche Frustrationen dämpfen den Spielspaß gewaltig.

Der Sound geht hingegen in Ordnung. Er ist komplett auf Deutsch synchronisiert, und sogar einige bekannte Soundsamples aus anderen Spielen (Stichwort: „Sam Schiffer“) haben es ins Spiel geschafft. Hätten sich die Entwickler mehr Zeit für den Feinschliff genommen, so wäre Asterix bei den Olympischen Spielen ein wirklich zu empfehlender Titel geworden. So ist er wohl nur für Asterix und Obelix-Fans und für alle, die nach Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen ein neues Olympia-Game suchen, von Interesse.



**▲ POSITIV**  
 witzige Aufmachung, Anspielung auf andere Games etc.

**▼ NEGATIV**  
 katastrophale Kamera, Tearing- und Clipping-Fehler, kleinere Ruckler in Sequenzen

**NMAG-WERTUNG:**  
 Aus der Traum vom olympischen Gold.

**4**  
 von 10



Eines der anstrengendsten Spiele. Da heißt es Kondition zeigen!



## BOOGIE

ENTWICKLER: EA Montreal • PUBLISHER: Electronic Arts • GENRE: Musik • SPIELER: 1 bis 4 • USK-FREIGABE: ohne Altersbeschränkung • PEGI: 3+ • PREIS: circa 40 €



Vor knapp drei Monaten veröffentlichte EA auf Wii eine Mischung aus Singstar und Dancing Stage – Boogie. Schnell war anhand der daraus resultierenden Reviews klar, dass das Taktkonzept des Spieles nicht aufzugehen scheint, doch EA Montreal hält weiter daran fest und schiebt eine Fassung für Nintendos Dual Screen-Handheld nach. Dabei wird komplett auf die Singeinlagen verzichtet und aus Boogie ein reines Tanzspiel.

Jeder, der bisher das Vergnügen hatte, einen Ableger der Dancing Stage-Reihe zu spielen, wird sich jetzt fragen, ob ein Tanzspiel ohne körperliche Ertüchtigung überhaupt möglich ist. Elite Beat Agents hat gezeigt, dass es sehr gut funktionieren kann; Boogie zeigt nun, wie man es nicht macht. Mit den bekannten und eigenartigen Charakteren aus der Wii-Fassung tanzt man mit dem Stylus zu 20 schlecht gecoverten Songs. Getanzt wird ganz

einfach mit Strichen in die gewünschte Richtung am Touchscreen oder mit dem Steuerkreuz. Die Richtungen werden meistens nicht vorgegeben, Hauptsache ist das sie sich ständig abwechseln. Das Einzige, woran man sich halten muss, ist eine Taktanzeige, die links und rechts des Bildschirms aufscheint und in einem während des gesamten Liedes gleichbleibenden Takt blinkt.

Es gibt aber auch Abwechslung – zwischen den Tanzeinlagen erscheinen immer wieder kleine Minispiele, bei denen es darum geht, im Takt Aufgaben wie „Triff den Stern“ zu lösen. Die Entwickler versuchten, mit insgesamt zwölf solcher Einlagen das Spiel zu retten, funktioniert hat es allerdings nicht. Neben dem Freestyle-Modus gibt es auch zwei Modi, die einem die Richtungen vorgeben; die sind jedoch nicht erwähnenswert, da sie sogar im höchsten Schwierigkeitsgrad fehlerlos zu meistern sind.

Man könnte an Boogie die Soundqualität der Songs loben, sie klingen ausgesprochen klar wie bei fast keinem vergleichbaren Spiel. Allerdings sind die bereits erwähnten Coverversionen grauenvoll eingespielt, Stimmen und manchmal sogar Text und Takt passen nicht zum Original. Als kleines Gimmick kommt die DS-Fassung mit einer 3D-Brille daher, die in einem speziellen Modus zum Einsatz kommt, aber mehr dazu beiträgt, dass man Boogie abschaltet.

EMANUEL LIESINGER



Der Battle-Mode ist das Highlight des Spiels.



Drei gegen einen? Wie unfair für eure Gegner.

## BOMBERMAN STORY DS



Seit Jahren schon ist das Bomberman-Franchise auf allen möglichen Konsolen und Handhelds vertreten. Vom SNES über Sega Saturn, N64 oder Game Boy Advance – Bomberman lässt auf jedem System die Fetzen fliegen. Auch der Doublescreen von Nintendo bekommt nach Land Touch! jetzt einen neuen Ableger der Serie. Mit Bomberman Story DS erwartet euch ein recht unspektakuläres Action-Rollenspiel, welches vollends im Bomberman-Universum spielt.

Das Hauptaugenmerk gilt bei Spielen der Serie aber in der Regel dem Multiplayer. Neben einem Einzelkarten-Multiplayer für bis zu acht Spieler könnt ihr euch auch über die WiFi-Connection gegen bis zu drei Mitspieler online messen. Hier trumps Bomberman Story DS dann wieder mit altbekannten Stärken auf, denn seine Freunde zwischen zwei Bomben einzukesseln oder im letzten Moment einer feindlichen Bombe auszuweichen, lässt das Gamerherz einfach höher schlagen. Dazu kommen natürlich auch die altbewährten Items, die dem Spiel zusätzlich Feuer einverleiben. Wer genügend Freunde zusammenbekommt und auf Multiplayer-Action steht, sollte sich Bomberman Story DS durchaus anschauen.

MARCEL FOULON

ENTWICKLER: Hudson • PUBLISHER: Rising Star Games • GENRE: Action-RPG • SPIELER: 1 bis 8 • USK-FREIGABE: ab 6 Jahren • PEGI: 3+ • PREIS: circa 40 €

▲ POSITIV  
spaßiger Multiplayer, Einzelkarten- und Online-Multiplayer, leichter Einstieg

▼ NEGATIV  
belangloser Singleplayer, öde Technik

NMAG-WERTUNG:  
Du bist gerne schadenfroh? Dann ist Bomberman dein Spiel!

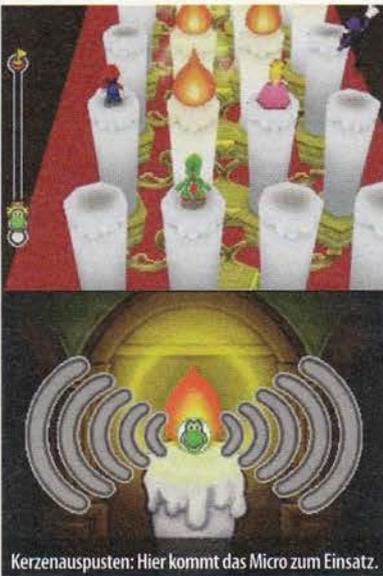
6  
VON 10



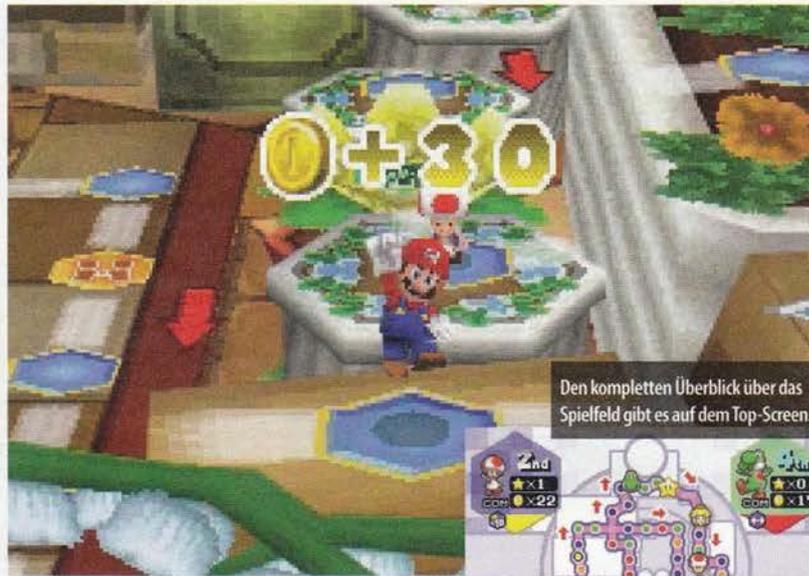
Selbst Julius kann nur über das Spiel lachen.



Zum Einschlafen den Stylus 2x nach links ziehen.



Kerzenauspusten: Hier kommt das Micro zum Einsatz.



Den kompletten Überblick über das Spielfeld gibt es auf dem Top-Screen.



# MARIO PARTY DS

ENTWICKLER: Hudson Soft • PUBLISHER: Nintendo • GENRE: Partyspiel • SPIELER: 1 bis 4 • USK-FREIGABE: ohne Altersbeschränkung • PEGI: 3+ • PREIS: circa 40 €

Zum zwölften Mal spielt Mario den Gastgeber auf seiner Minispielparty, und das elfte Mal schickt Hudson ihn auf eine ungewollte Reise. Wir haben Mario durch sein drittes Handheld-Abenteuer begleitet.



Mario Party dürfte jedem Leser bekannt sein: Mario und seine Freunde jagen auf den verschiedensten Spielbrettern Sternen hinterher, und nach jeder Runde startet ein Minispiel, bei dem es Münzen zu gewinnen gibt. Bisher waren diese Spiele wild zusammengewürfelt – Mario Party DS folgt nun erstmals einem Thema: Mario und seine Freunde werden von Bowser geschrumpft, die ganzen Spielbretter und Minispiele sind also so designt wie ein bekannter Disney-Film von 1989.

## LET'S PARTY

Aber auch auf den Spielbrettern wurde einiges verändert. So gibt es nun je nach Brett verschiedene Arten Sterne zu erwerben. Auf einem Brett werden die Sterne immer um fünf Münzen

teurer, auf einem anderen Brett bleibt der Stern auf einem fixen Platz, und es können auch mehrere Sterne auf einmal erworben werden. Daneben sind Items viel günstiger als bei den Vorgängern, für drei Würfel etwa zahlt man nur noch acht Münzen, es gibt neue Felder wie beispielsweise das Freundschaftsfeld, bei dem man sich selbst und einem anderen Charakter fünf Münzen schenken kann und vieles mehr. Außerdem werden nun endlich Computeraktionen wie der Einkauf im Minispielladen übersprungen und nur zusammenfassend durch einen Text angezeigt – das und die standardmäßig eingestellten zehn Runden erlauben auch komplette Spiele in kurzer Zeit. Mario Party war bekanntlich schon immer auf mehrere Spieler ausgelegt – da macht die DS-Variante keine Ausnahme. Meisterhaft programmiert ist Mario Party DS mit nur einer Cartridge komplett zu viert spielbar, und das mit äußerst kurzen Ladezeiten, die meistens nur wenige Sekunden dauern. Besitzt man allerdings mehrere Spiele, können diese leider nicht zum Überspringen der Ladezeiten benutzt werden, es muss trotzdem Download Play gespielt werden. Diese Entscheidung seitens Hudson führt auch dazu, dass man für

Mehrspielerpartien keine Mario Party-Punkte sammeln kann, mit denen man im Spiel laufend Dinge freischaltet.

## GOODIES AN BOARD

Aber nicht jeder hat die Möglichkeit, mit anderen Spielern zu spielen, deswegen wurde auch am Einzelspieler-Modus nicht gespart. Neben einer Story rund um den geschrumpften Mario-Clan gibt es nach erfüllten Missionen Bosskampfminispiele und unzählige Orden und Objekte freizuschalten. Nebenbei haben die Entwickler noch die fünf besten Puzzlespiele aus den bisherigen Mario Party-Teilen ins Spiel eingebaut, welche auch alle gegen andere Spieler gespielt werden können. Außerdem gilt es, ähnlich wie bei Mario Kart DS, die Highscores der Entwickler zu schlagen, welche bei jedem Mini- und Puzzlespiel mit Best-Punktzahl angegeben sind. Nach dem Fiasko von Mario Party Advance und dem weniger gelungenen Mario Party 8 ist Hudson mit Mario Party DS eine Überraschung gelungen – es macht wieder so viel Spaß wie eh und je. Schade nur, dass erneut auf eine Unterstützung der Nintendo WiFi-Connection verzichtet wurde: Bitte wenigstens das nächste Mal, Hudson!

EMANUEL LIESINGER



Im Einzelspieler-Modus treten immer wieder Bosse in Aktion.



- ▲ **POSITIV**  
Vier-Spieler-Download-Play, Puzzle Best-of, viel Freischaltbares
- ▼ **NEGATIV**  
kein Multikartenspiel, keine WiFi-Connection-Unterstützung

**NMAG-WERTUNG:**  
Mario Party in alter Stärke – endlich!



Ein Poster zu Mario Party DS findest du in der Heftmitte!



Nein, das ist nicht Mario im Bienenkostüm!

**BEE MOVIE** ENTWICKLER: Beenox • PUBLISHER: Activision • GENRE: Action • SPIELER: 1 bis 2 • USK-FREIGABE: ohne Altersbeschränkung • PEGI: 3+ • PREIS: circa 60 €

### Der Stachel steckt noch immer tief drin ...



Was darf zu einem neuen, computeranimierten Film wie Bee Movie selbstverständlich nicht fehlen? Das passende Lizenzspiel natürlich. Entwickelt wurde dies von Activision, wobei sie sich das besser hätten sparen sollen. Im Spiel übernehmt ihr die Rolle von Biene Berry B. Benson. Ihr startet in Neuarbenstadt und könnt zuerst einmal mit eurem Wagen ein wenig in der Stadt rumcruisen. An Job-Terminals können dann verschiedene Aufgaben angenommen und erledigt werden, wie zum Beispiel Taxi-Missionen oder der Besuch der Bienen-Akademie, in welcher ihr eure Schießkünste verbessern könnt. Ansonsten verfolgt ihr schlicht den Hauptplot des Spiels. Eure Aufgabe ist es, Nektar einzusammeln, Blumen zu bestäuben und allerhand waghalsigen Gefahren zu entkommen oder sie zu überstehen, denn nichts ist

gefährlicher, als sich mit den Menschen einzulassen oder gar im Stadtverkehr umherzufliegen. Der Großteil der Spielweise erinnert dabei ein wenig an Fahnenheit. Per richtungsanweisenden Pfeilen weicht ihr Gefahren aus oder duelliert euch an einer Stelle auch mal mit einem Menschen im Stachelkampf: ihr mit eurem Stachel bewaffnet, der Mensch mit einer Reißzwecke.

Technisch bewegt sich das Spiel auf einem sehr bescheidenen Niveau. Clipping-Fehler, Soundaussetzer und eine hakelige Steuerung lassen euch recht schnell die Remote zur Seite legen. Auch die Story-Missionen sind teilweise sehr verwirrend, da sich das Wetter zum Beispiel von einer Sequenz zur anderen von Regen zu klarem Sonnenschein hin ändert und ihr euch nur fragt, ob die globale Erderwärmung daran schuld ist. Es wirkt schlicht wie eine Aneinanderreihung von Geschehnissen ohne Hand und Fuß, ihr werdet hin und wieder mit einem großen Fragezeichen über eurem Kopf auf den Fernseher starren. Alles in allem ist vom Kauf dieses Produkts also abzuraten, selbst Bienenliebhaber werden hier wohl keine Freude haben.

MARCEL FOULON

#### STATEMENT » MARCEL

Wieso fahren Bienen eigentlich Auto?



Ich habe mir während meiner Spiel-Sessions oft Fragen gestellt, die ich nie beantwortet bekam. Wieso scheint auf einmal wieder die Sonne? Wie bin ich hier her gelangt? Haben die Entwickler ihr Spiel auch mal selbst gespielt? Und vor allem: Wieso fahren Bienen Auto? Hallo?! Sie haben Flügel auf dem Rücken, aber fahren Auto. Ich bitte euch ...

#### ▲ POSITIV

komplett lokalisiert, Trash-Faktor, eindrucksvolle Demonstration der Erderwärmung

#### ▼ NEGATIV

Steuerung, Missionsaufbau, technische Macken

#### NMAG-WERTUNG:

Das Spiel schmerzt wie ein Bienenstich.

3  
von 10



Fleißige Biene sucht zarte Blume zum Bestäuben.



Summ, summ, miau, ähmmm, summ.



Ein Poster zu Need for Speed ProStreet findest du in der Heftmitte!



Fetter Spoiler und Decals wohin das Auge reicht: Tuning-Fans lassen ihrer Kreativität freien Lauf!

# NEED FOR SPEED: PROSTREET

ENTWICKLER: BLACK BOX • PUBLISHER: Electronic Arts • GENRE: Rennspiel • SPIELER: 1 bis 2 • USK-FREIGABE: ab 6 Jahren • PEGI: 3+ • PREIS: circa 45 €

Das Rennen geht weiter! Diesmal mit einem Tick mehr Realismus, ohne Verfolger mit Blaulicht im eigenen Windschatten und am helllichten Tage – ganz legal. Doch bringen die Änderungen die Need for Speed-Reihe auf ein höheres Level, oder schaden sie ihr?



Die Raucheffekte sehen fantastisch aus.

Als vor gut einem Jahr Need for Speed: Carbon erschien, musste EA viel Kritik einstecken. Bemängelt wurde weniger das Spiel selbst, als das sich wiederholende Setting: Illegale Straßenrennen im Dunkeln gepaart mit dem Hip-Hop-Stylé wirkten nach den beiden Underground-Teilen und Carbon ziemlich aufgebraucht. EA reagierte auf die Kritik und siehe da – Need for Speed: ProStreet macht wie auch schon Most Wanted alles anders.

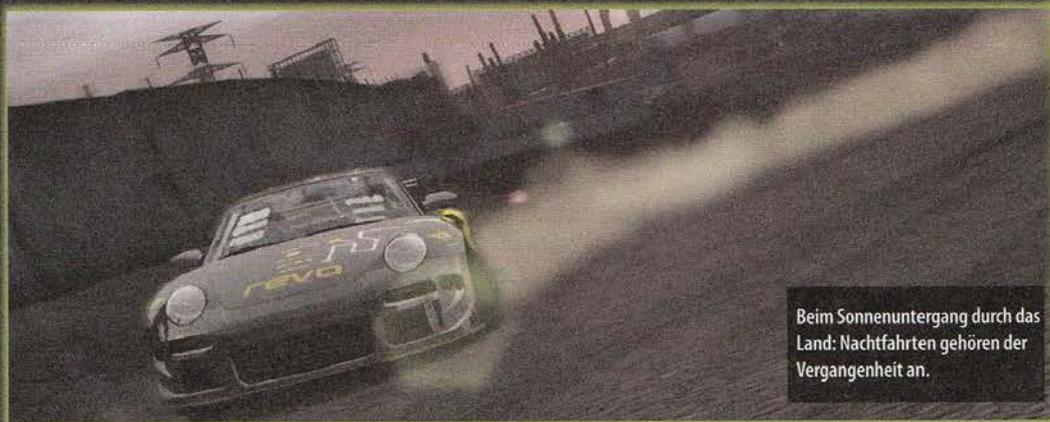
## SIEGE ALLEIN SIND ZU WENIG

Eine frei befahrbare Stadt sucht man in ProStreet vergeblich. Als Ryan Cooper nimmt ihr an Renntagen, einem Mix aus den Modi Grip, Drag, Drift und Speed teil, die auf einer Karte ausgewählt werden. Euer Ziel ist es, euch durch eben diese zu arbeiten und als Street King die Bühne zu verlassen. Titelverteidiger Ryo Watanabe

möchte euch jedoch einen Strich durch die Rechnung machen, und so schadet er eurem Ruf, wo und wie er nur kann. Siege allein zählen nicht mehr, im Spiel müssen Renntage auch dominiert werden. Wie ihr das anstellt? Ganz einfach: Durch Siege, besonders gute Rennzeiten und das Vermeiden von Schaden am Fahrzeug sammelt ihr Punkte. Erreicht ihr an einem Renntag eine bestimmte Punktzahl, dominiert ihr diesen, und wertvolles Geld fließt auf euer Konto. Neben dem optischen Tuning, das euch dank Autosculp-Funktion nahezu grenzenlose Möglichkeiten lässt, kann damit auch die Leistung der eigenen Boliden verbessert werden. Der Tuning-Part fällt gewohnt umfangreich aus und ist aufgrund der Tatsache, dass für jeden Spielmodus ein passendes Fahrzeug erstellt werden muss, für das weitere Vorschreiten im Spiel notwendig.



Die Gerade ist noch lang - perfekt für den Nitro-Einsatz!



Beim Sonnenuntergang durch das Land: Nachtfahrten gehören der Vergangenheit an.

### EA IM ÄNDERUNGSWAHN

Von Beginn an merkt man dem Spiel an, dass EA versuchte, möglichst viel zu ändern. Der Deutsch sprechende Event-Kommentator verleiht ProStreet durch seinen Enthusiasmus eine stimmungsvolle Präsentation. NFS-Fans werden feststellen, dass nun tagsüber gefahren wird und sich insbesondere am Gameplay einiges verändert hat. Wer die Arcade-Steuerung von Carbon im Blut hat, wird sich umgewöhnen müssen, denn die Steuerung fällt in ProStreet recht simulationslastig aus. Das Motto „Wer bremst, verliert“ gilt nicht mehr, denn gemeinsam mit den teils vielen Kurven zwingt die träge Steuerung den Spieler zu einer vorsichtigen Fahrweise. Gelenkt wird lenkradartig mit der Wiimote, die waagrecht gehalten werden muss. Nach ein wenig Übung und Handling-Tuning am Wagen sollte jeder mit der anfangs schwammig wirkenden Steuerung zurechtkommen. Viel Spaß bereiten vor allem die Drag-Rennen: Auch hier wird nur die Wiimote benötigt, jedoch muss diese wie eine Fernbedienung in der Hand gehalten werden. Per Wiimote-Drehung wird gelenkt, mit einem Schwung nach

oben schaltet ihr einen Gang hoch, mit einer Bewegung nach unten einen Gang niedriger. Das Ganze erfordert ein ruhiges Händchen, funktioniert jedoch tadellos, und für eine solch innovative Steuerungs-idee sollte man EA auch mal loben.

„Das Motto „Wer bremst, verliert“ gilt nicht mehr, denn gemeinsam mit den teils vielen Kurven zwingt die träge Steuerung den Spieler zu einer vorsichtigen Fahrweise.“

### UNDURCHDACHT

Selbstverständlich ist ProStreet nicht perfekt, auch wenn das Spiel durch die vielen Neuerungen recht frisch wirkt. Oft hat es den Anschein, als habe EA zwanghaft versucht, alles neu zu machen und dabei einige Dinge nicht beachtet. Zum einen ist die Fahrzeug-Balance recht fraglich. So ist es möglich, mit einem 200-PS-Wagen einen 600-PS-Schlitten mühelos zu schlagen. Zum anderen zählt die mangelnde Abwechslung zu den größten Schwächen des Spiels. In Carbon war es noch möglich, abseits der Story-Aufgaben durch die große, frei befahrbare Stadt zu rasen und ein Katz-und-Maus-Spiel mit der Polizei zu wagen – ganz just for fun! Diese Freiheiten vermisst man in ProStreet, da das ganze Spiel lediglich aus einer Reihe nacheinanderfolgender Events besteht und der Spielverlauf somit ziemlich monoton ausfällt. Da können auch weitere Variationen der vier Rennmodi nicht weiterhelfen. Grafisch gibt es zwar wenig zu beanstanden, doch Pop-Ups und vor allem das starke Kantenflimmern stören das Gesamtbild und hätten nicht sein müssen. Was bleibt, ist ein durchschnittlicher Racer, dem es eindeutig an Entwicklungszeit mangelt.

DAMIAN FIGOLUSZKA

### STATEMENT » DAMIAN

Fehlender Feinschliff



Genug Arcade-Racing, so einen NFS-Teil habe ich mir gewünscht! ProStreet geht definitiv in die richtige Richtung, jedoch scheint „ein komplett neues NFS“ EA ein wenig überfordert zu haben. Carbon wirkte durchdachter und konnte somit auch mehr überzeugen. Dennoch ist ProStreet kein schlechtes Spiel, selbst wenn es hier und da an Feinschliff mangelt. Wiiler ziehen übrigens wieder den Kürzeren, denn anders als in Konkurrenzversionen fehlt ein Schadensmodell, mit dem auf der Verpackungsrückseite sogar noch geprahlt wird. Und auch einen Online-Modus sucht man vergeblich. Schade!



Hier hat jemand zu viel mit Knete herumgespielt.

### NEED FOR SPEED: PROSTREET DS VERSION



Da der DS um einiges weniger PS unter der Haube hat als sein großer Bruder, musste die Grafik um ein Vielfaches heruntergeschraubt werden. Anders als in der Wii-Version bieten die Strecken kaum Details, der Sound wirkt teils verzerrt, und bei Unfällen entsteht kein Blech-, sondern ein Knetschaden, denn die Fahrzeuge scheinen aus Knetmasse zu bestehen. Wer aber über die miese Technik hinwegsieht, bekommt einen guten DS-Racer geboten, der inhaltlich der Wii-Version sehr ähnelt, jedoch weniger Events bereithält, dafür aber um einen Online-Modus erweitert wurde. Gleiches Problem wie beim großen Bruder: Es mangelt an Abwechslung, denn auch hier werden lediglich sich ähnelnde Events auf einer Karte ausgewählt. Dennoch gehört ProStreet nicht zu den Rennspielgurken auf dem DS, denn zumindest der Multiplayer-Part ist sehr vorbildlich. Nur ein Modul wird benötigt, um bis zu sieben Mitspieler herausfordern zu können – super!



**▲ POSITIV**  
spitzen Motorensounds, Tuning-Paradies, stimmungsvoll, innovative Drag-Steuerung, Steuerung fließt in Fleisch und Blut über ...

**▼ NEGATIV**  
... erfordert jedoch eine gewisse Eingewöhnungszeit, starkes Kantenflimmern, abwechslungsarm, kein Online-Modus, fehlendes Schadensmodell

**NMAG-WERTUNG:**  
Nur für Realismus-Junkies geeignet.



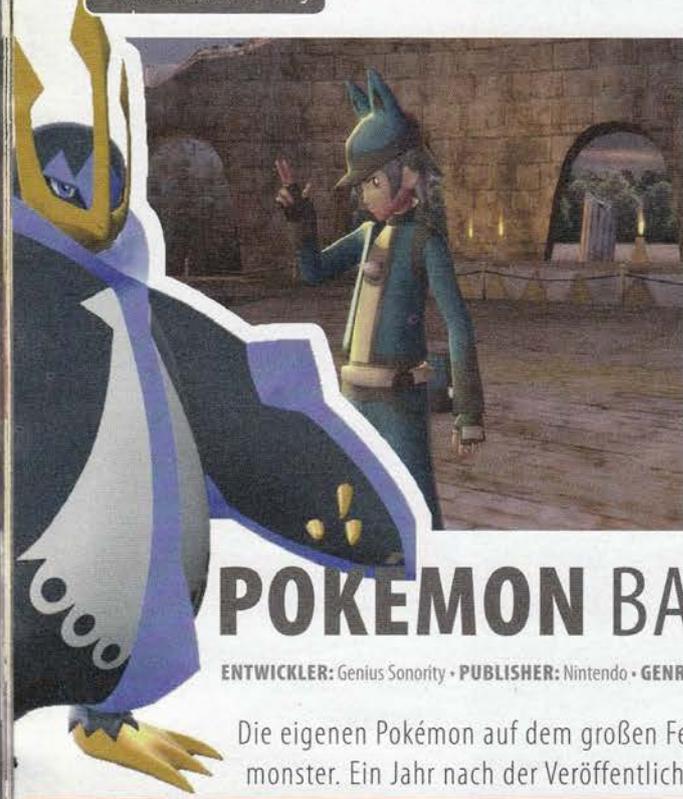
**ENTWICKLER:** EA • **PUBLISHER:** EA • **GENRE:** Rennspiel • **SPIELER:** 1 bis 8 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 35 €

**▲ POSITIV**  
gute Musikauswahl, onlinefähig, vorbildlicher Multiplayer-Modus, großer Umfang

**▼ NEGATIV**  
technisch enttäuschend, teils schwammige Steuerung, mangelnde Abwechslung

**NMAG-WERTUNG:**  
Knetspaß mit Need for Speed: ProStreet.





Die Anzeige verrät euch sofort nach Angriff den verursachten Schaden.

# POKEMON BATTLE REVOLUTION

ENTWICKLER: Genius Sonority • PUBLISHER: Nintendo • GENRE: Action • SPIELER: 1 bis 4 • USK-FREIGABE: ohne Altersbeschränkung • PEGI: 7+ • PREIS: circa 45 €

Die eigenen Pokémon auf dem großen Fernseher kämpfen zu sehen – das ist das Größte für Fans der Taschenmonster. Ein Jahr nach der Veröffentlichung in Japan dürfen nun endlich auch wir Europäer Hand anlegen.

Im Gegensatz zu vorherigen Spielen der Pokémon auf Heimkonsolen, konzentriert man sich bei Battle Revolution gänzlich auf den Kampfaspekt des Spiels. Ein Story-Modus, wie man ihn vom GameCube aus Colosseum kennt, wurde nicht mehr implementiert. Worum geht es also im Spiel? Den Transfer der Tierchen aus den DS-Spielen Diamant und Perl, das Kämpfen gegen andere Trainer auf der ganzen Welt über die WiFi-Connection oder auch den Gewinn von Items und neuen Pokémon, die euch dann auf dem Handheld das Leben einfacher machen können. An diesen Eckpunkten stellt ihr auch schon fest: Ohne die DS-Version könnt ihr mit dem Spiel nicht wirklich viel anfangen, erst mit der Wii-DS Konnektivität entwickelt das Gameplay seinen Reiz.

## FREIZEITPARK-ACTION

Das Geschehen der Monsterkeilerei findet in einem Themenpark rund um die Pokémon statt. Hier stehen insgesamt elf Arenen zur Auswahl, durch die ihr euch im Einzelspieler-Modus spielen könnt.

### POKÉMON BATTLE REV.

#### STATEMENT » ROBERT Aufgebohrte Kämpfe

Ich konnte mit dem Spiel nur wenig anfangen, selbst als ehemaliger Anhänger der Serie wollte der Funke bei mir nicht überspringen. Einfach nur Pokémon in 3D kämpfen zu lassen, ist in meinen Augen eindeutig zu wenig.



Bei Siegen erhaltet ihr Geld, mit dem sich neue Ausrüstungsgegenstände erwerben lassen. Gesteuert wird das Spiel entweder klassisch über die Zeige-Funktion der Wiimote oder den Touchscreen auf dem DS. Die gebotenen Möglichkeiten decken sich mit denen aus den Handheld-Vorbildern – man bekommt also gewohnte Kost. Dabei ist aber auch klar: Wirklich motivierend ist das Spiel allein nicht, dazu wird zu wenig Abwechslung geboten. Battle Revolution lebt von seinen Mehrspieler-Qualitäten. Vor einer Konsole kann mit bis zu vier Spielern angetreten werden, im Online-Modus entweder per Freundescode-System gegen Bekannte oder auch Wildfremde. Abgesehen davon ist aber nicht viel möglich: Ranglisten werden nicht angeboten, von Turnieren wollen wir gar nicht erst reden.

## VON DEM DS AUF DEN FERNSEHER

Das Spiel bietet in Sachen Umfang nicht wirklich viel. Man kann seine Pokémon in 3D sehen – das war's aber auch schon. Erweiterungen im Sinne von Minispielen oder Rollenspiel-Elementen glänzen lediglich durch Abwesenheit – da hat man einen Schritt zurück gemacht, das war schon mal besser.

Besonders wichtig ist also die Präsentation, die mangels Spielvarianten eines der Standbeine ist. Alle Pokémon und ebenso die Trainer sind durchaus hübsch anzuschauen. Auch die Effekte in den Kämpfen können überzeugen, wobei man doch ein

wenig Interaktivität in den Sequenzen vermisst. Selbst wenn ein Monster besiegt ist, kehrt es nach der Attacke wie immer in seinen Ausgangszustand zurück, um dann die weiße Flagge zu schwenken.

An wen richtet sich das Spiel also? Leute ohne DS oder Interesse an der Kultserie Nintendos können das Spiel eiskalt ignorieren, wohingegen alle Fans der Reihe jede Menge Spaß an der Heimkonsolenumsetzung haben werden. Im direkten Vergleich zu Pokémon Stadium 2 muss Battle Revolution aber klar den Hut ziehen.

ROBERT RABE



▲ **POSITIV**  
Reibungslose Wii-DS-Konnektivität, ordentliche Grafik, abwechslungsreiche Arenen

▼ **NEGATIV**  
kaum Spielmodi, Online-Potenzial verschenkt

NMAG-WERTUNG:  
Battle Revolution bietet zu wenig Umfang – ein Fakt, an dem sich Fans nicht stören werden.

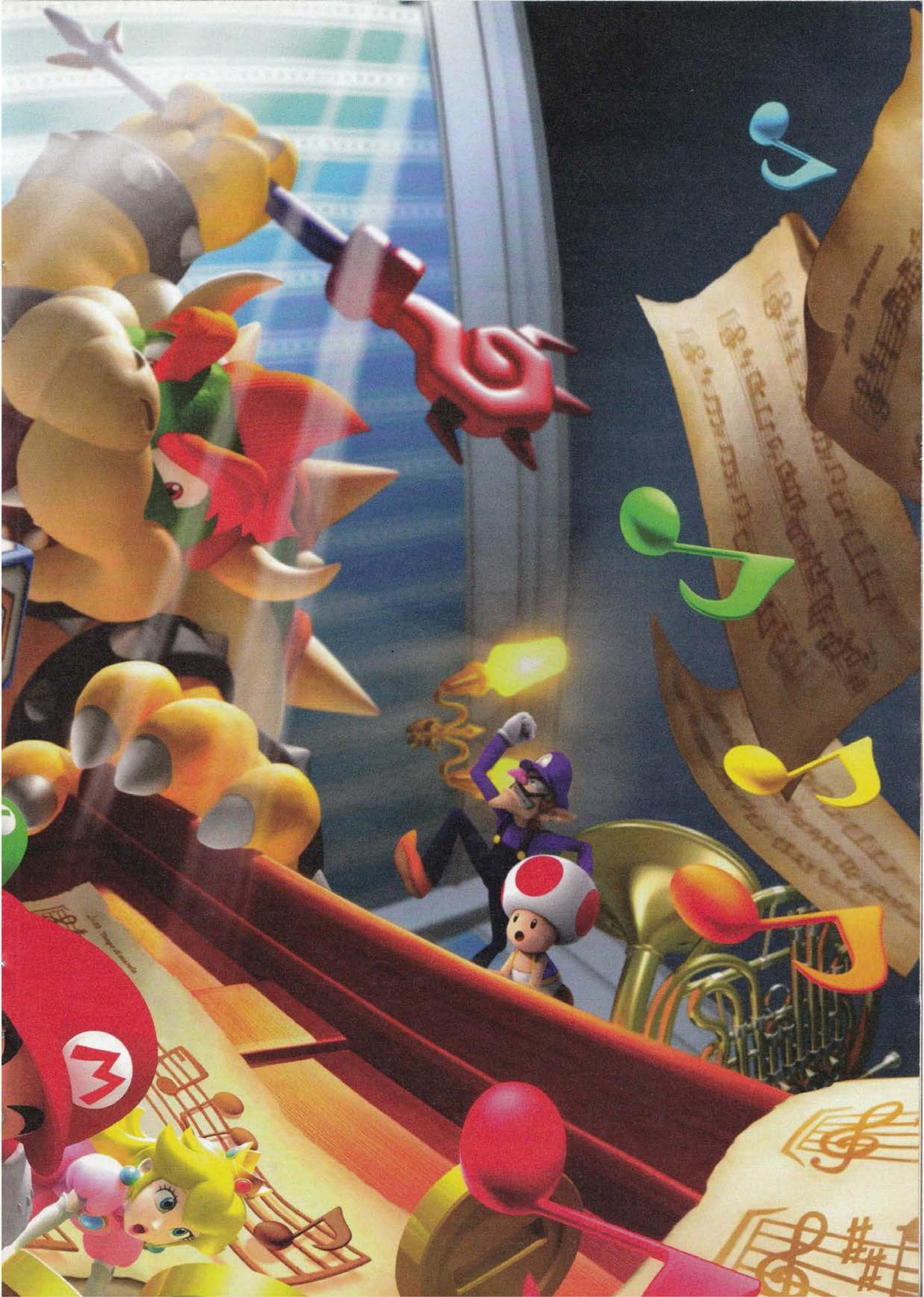
5 von 10

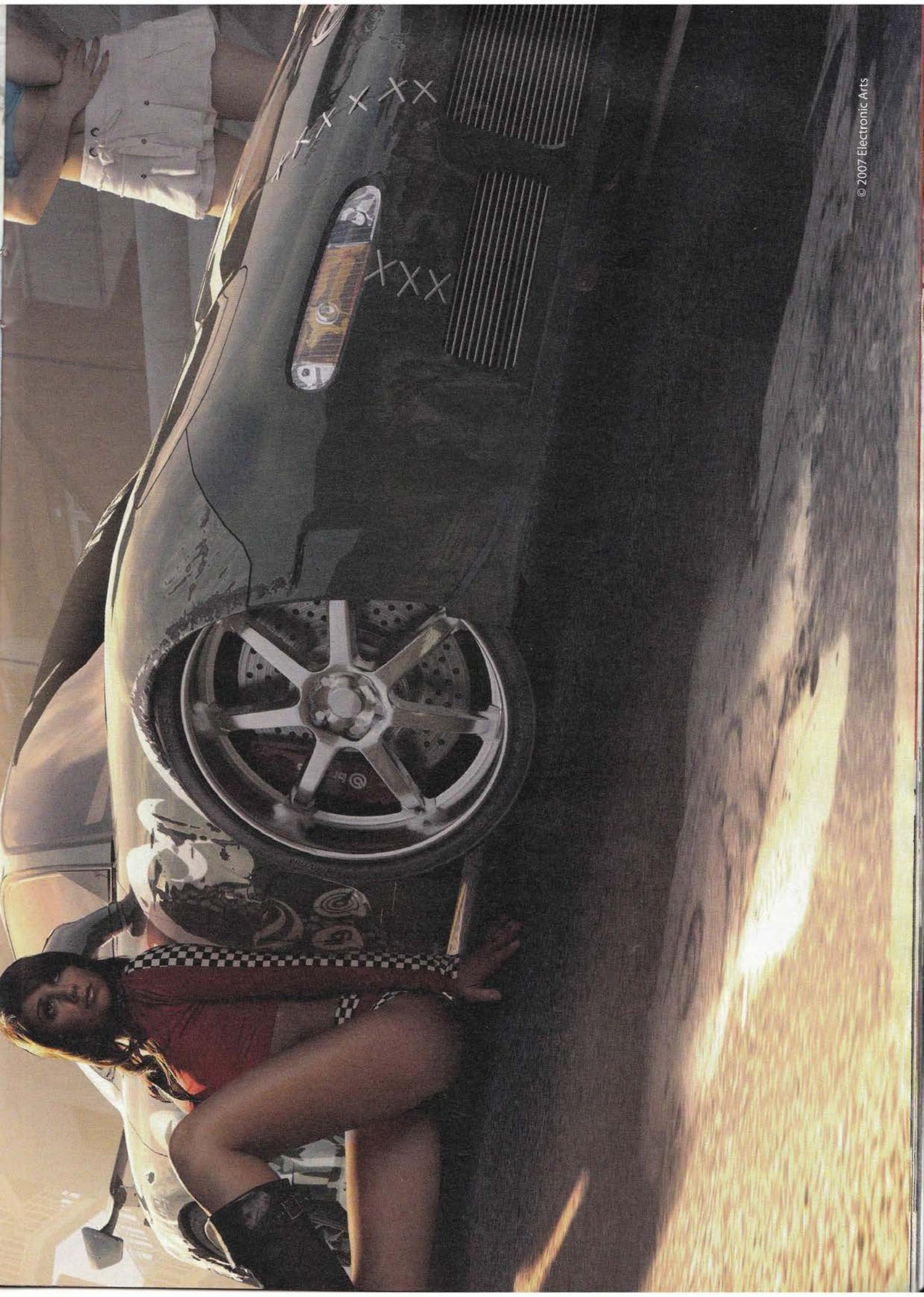


Das Hauptmenü – Dreh- und Angelpunkt des Spiels.



Hübsche Effekte erfreuen das Auge.







LARA CROFT  
**TOMB RAIDER**<sup>®</sup>

A N N I V E R S A R Y <sup>™</sup>





Wii™



REIGN



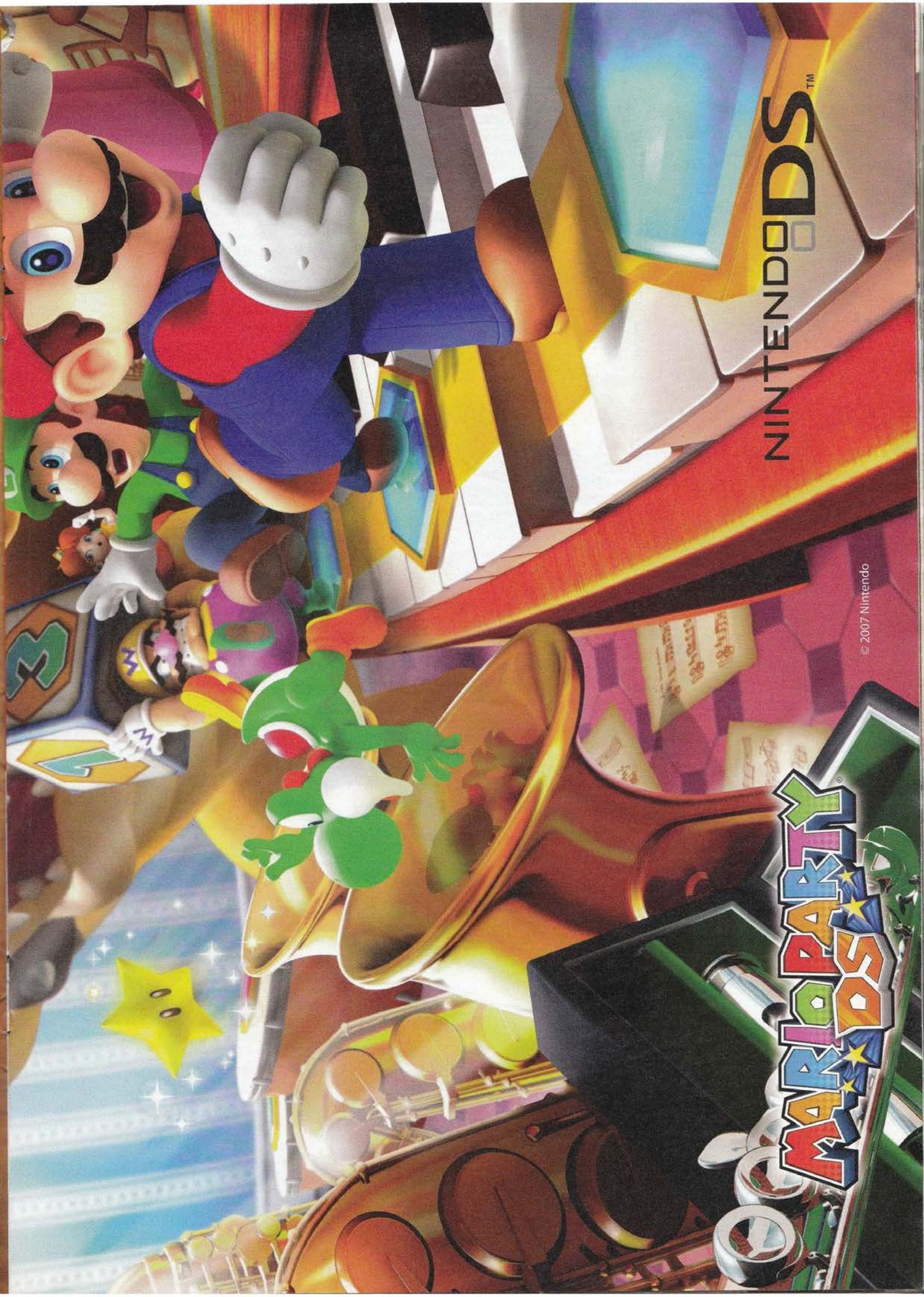
 **BWii**  
BATTALION WARS 2™

NEED FOR SPEED  
**PROSTREET**



Studio City  
總部直達





NINTENDO DS™

© 2007 Nintendo

MARIO PARTY



Tontaubenschießen mal anders.



Rasante Flussfahrt trifft rasante Schießerei.

# LINK'S CROSSBOW TRAINING

ENTWICKLER: Nintendo • PUBLISHER: Nintendo • GENRE: (Lightgun-)Action • SPIELER: 1 bis 4 • USK-FREIGABE: ab 12 Jahren • PEGI: 12+ • PREIS: circa 30 €

Der erste Shooter angesiedelt im Zelda-Universum: Angelegt! Armbrust gespannt! Zapper zum Feuern bereit!

Wie der Name schon sagt, hängt Link in Crossbow-Training das Master-Schwert an den Haken und greift zur Armbrust. Als Beilage zu jedem gekauften Zapper entpuppt sich der Titel als ultimatives Trainingsprogramm für ein ruhiges Händchen – denn ohne Letzteres kommt man hier nicht weit.

## DAS KENN ICH DOCH ...

In der Beilage zum Plastik-Schießeisen werden Spieler von Twilight Princess ein Déjà-vu nach dem anderen erleben, denn auf seinem virtuellen Trimm-dich-Pfad wird Link durch ganz Hyrule geführt und nimmt gleichermaßen Zielscheiben wie Feinde aufs Korn. Dabei gibt es neun Levels, die aus jeweils drei Unterspielstufen bestehen. In diesen versucht ihr dann, abwechselnd auf starre oder bewegliche Ziele zu schießen

und auch bestimmte Trefferzonen an Feinden anzuvisieren. Dabei geht es stets darum, fleißig Punkte zu sammeln, weil über die Punkteauswertung Medaillen vergeben werden. Mindestens Bronze ist notwendig, um den nächsten Level spielen zu können – was aber durchaus immer im ersten Anlauf schaffbar ist. Knackiger wird es schon in Sachen Platin, denn da muss jede Menge getroffen werden. Besonders kritischer Faktor ist hierbei die Trefferquote, denn mit jedem in Folge getroffenen Ziel erhöht sich der erhaltene Bonus – und der ist bei hohen Punktzahlen einfach alles. Größtes Manko an Link's Crossbow Training ist wohl der komplett fehlende Zusammenhang zwischen den Missionen und die Abstinenz von Extras, die freigespielt werden wollen. Will man nur einmal jede Welt gesehen haben, ist man nach ein bis zwei

Stunden durch. Einzige bleibende Motivation wäre die Medaillenjagd ...

## GREEN AND BEAUTIFUL

Das Spiel nutzt komplett die Grafik aus Twilight Princess. Das hat natürlich zur Folge, dass hier technisch höchstes Niveau geboten wird. Es wurde an nichts gespart, man kann fast jeden Grashalm aus der Vorlage wieder finden.

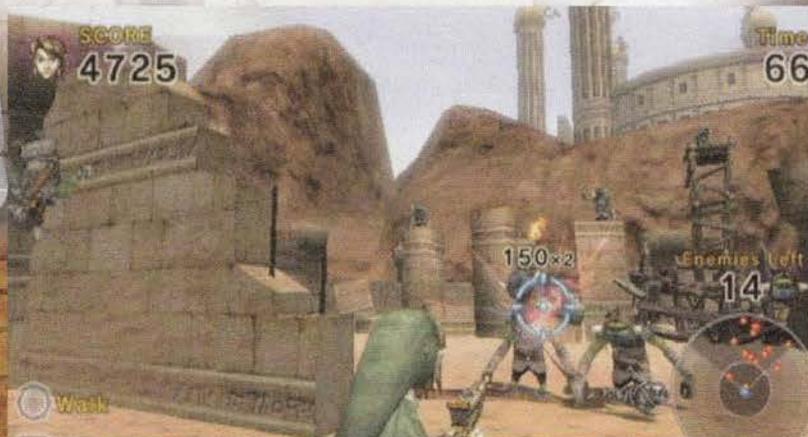
Alle Missionen aus dem Einzelspieler-Modus lassen sich auch mit Freunden bestreiten, allerdings nur nacheinander. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Dafür, dass es „nur“ eine Beilage darstellt, ist Crossbow Training wirklich gut geworden. Sicher fehlt es an weitergehenden Spielmodi, aber eine spaßige Zielübung ist es allemal. Kein besonderer Kaufgrund für den Zapper, doch eine Kaufmotivation ganz bestimmt.

ROBERT RABE

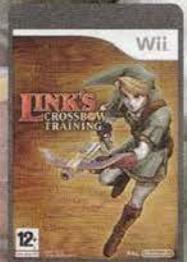


## INFO DER ZAPPER

Als formschöner, schlichter Aufsatz für Wiimote und Nunchuk daherkommend, könnt ihr das Controllerduo im Handumdrehen in eine Lightgun verwandeln. Dabei verschwindet auch das Verbindungskabel. Kleiner Wermutstropfen: Die neue standardisierte Controllerhülle muss bei Gebrauch des Zappers immer wieder entfernt werden. In Deutschland wird als nächstes Ghost Squad von Sega die neue Peripherie unterstützen.



Einige der Level sind frei begehrbar, manövriert wird dann per Analogstick.



▲ **POSITIV**  
 einwandfreies Gameplay, Klasse Technik

▼ **NEGATIV**  
 Mehrspieler-Modus nicht simultan, nichts freispielbar, kein Zusammenhang

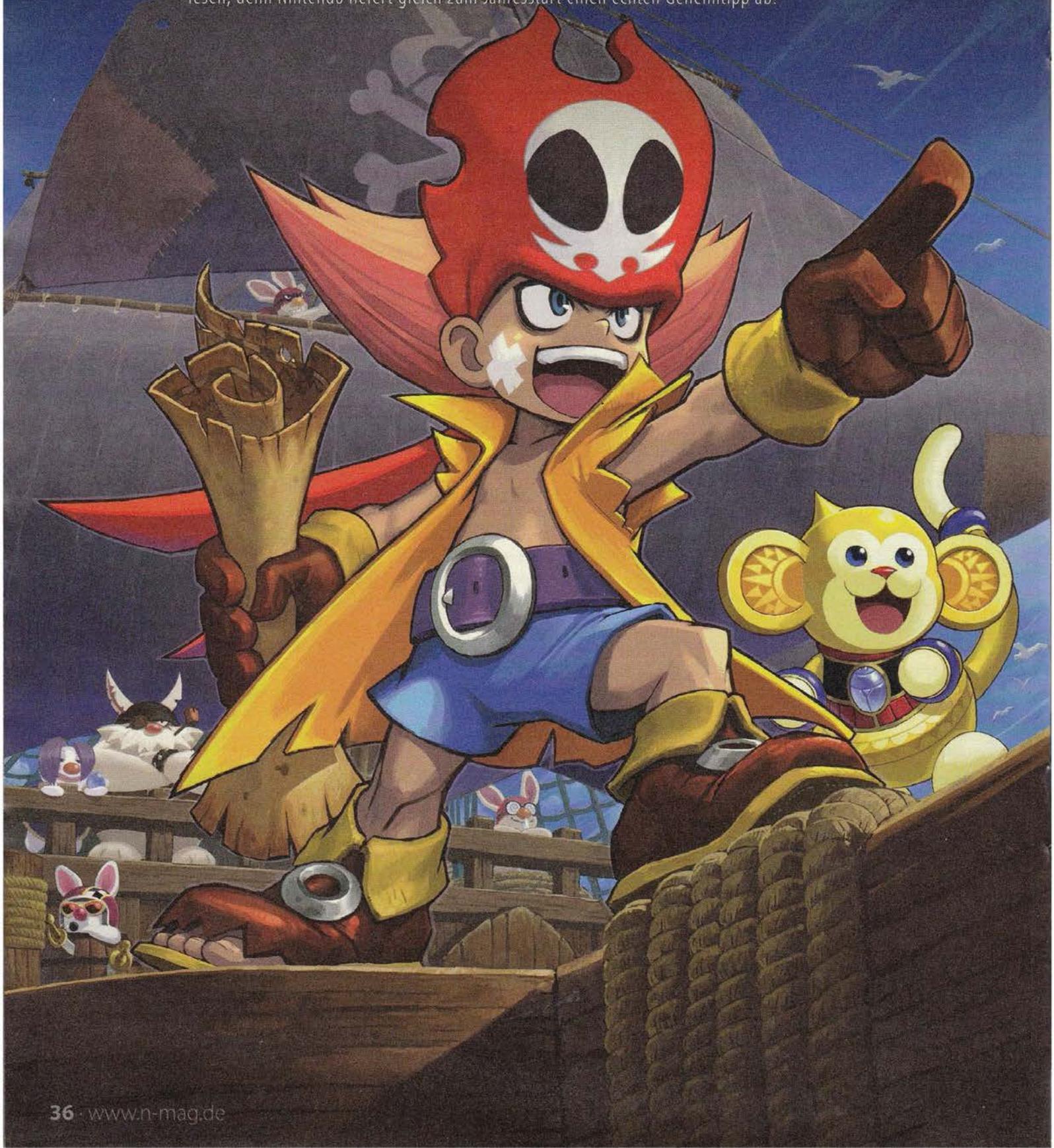
**NMAG-WERTUNG:**  
 Master von Schwert und Armbrust: Link



# ZACK & WIKI: DER SCHATZ VON BARBAROS

ENTWICKLER: Capcom · PUBLISHER: Nintendo · GENRE: Point & Click-Adventure · SPIELER: einer · USK-FREIGABE: ab 6 Jahren · PEGI: 7+ · PREIS: circa 50 €

Ihr habt von diesem Spiel noch nichts gehört? Nun, dann solltet ihr unseren Test lesen, denn Nintendo liefert gleich zum Jahresstart einen echten Geheimtipp ab!





Diesen Gesellen müsst ihr durch ein Schlafmittelchen die Suppe gehörig versalzen.

Heiße Sache: Auch mit Lava muss sich der Jungpirat rumschlagen.



Es ist schon eine schwierige Zeit momentan. Zwar wird Wii mit Neuerscheinungen geradezu überschwemmt, aber bis auf einige wenige Ausnahmen werden die neuen Möglichkeiten nicht optimal genutzt. Weltweit scheint der Minispiel-Wahn ausgebrochen zu sein; dem Spieler soll kurzweiliger Spaß geboten werden. Mit Zack & Wiki hat Capcom ein für die Zukunft enorm wegweisendes Produkt abgeliefert – exklusiv für die Wii, mit Witz, Cleverness und jeder Menge Kopfnüsse!

#### DER LEGENDÄRE SCHATZ EINES ALTEN FREIBEUTERS

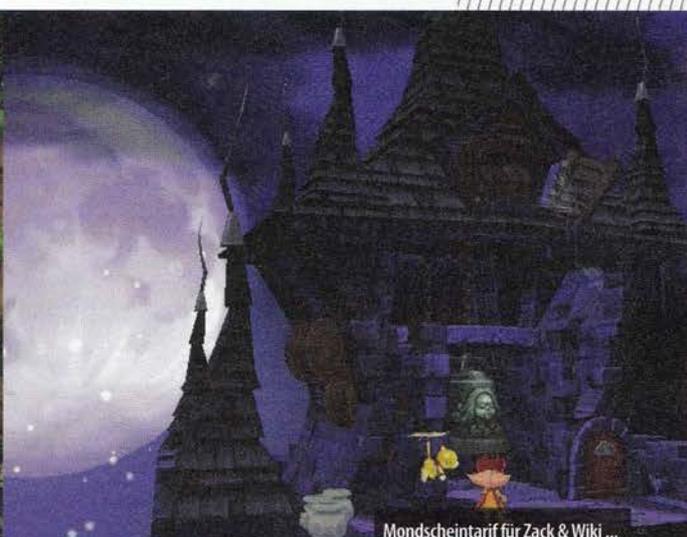
Der tollpatschige Pirat Zack und das ihn begleitende, fliegende Äffchen Wiki haben es nicht leicht – da reisen sie schon unkomfortabel in einem Frachtflugzeug und müssen dann auch noch mitten im Nirgendwo abstürzen. Doch bereits nach kurzem wendet sich das Blatt zum Guten, denn sie finden den redseligen Schädel des sagenumwobenen Piraten Barbados.

Dieser kennt den Fundort eines riesigen Schatzes, der sich auf irgendeiner verborgenen Insel versteckt halten soll. Viele haben schon nach ihm gesucht, doch noch keiner mit der Hilfe des Großmeisters. Da im Leben nicht jeder Gaul von der Sorte „geschenkt“ ist, müsst ihr zunächst die überall verstreuten Überreste von Barbados wiederbeschaffen. Und hier kommen wir zum herausragenden Gameplay: In wunderschöner Cel-Shading-Grafik präsentiert, macht ihr euch in abgeschlossenen Levels auf die Suche nach Schätzen (so zum Beispiel Teile von Barbados). Auf eurer Reise geht es durch Eis- wie Feuerwelten, den Dschungel und zahlreiche knifflige Höhlen. Während eurer Suche wird der Weg durch etliche Rätsel versperrt, die zwar im Spielverlauf zu echten Kopfnüssen werden, aber logisch und eindeutig sind. Solltet ihr einmal festsetzen, habt ihr stets einen Joker in der Hinterhand, der um Rat gebeten werden kann – danach folgt meist der große Aha-Effekt getreu dem Motto „Ich hätte es

wissen müssen“. Des Rätsels Lösung liegt immer im geschickten Wiimote-Einsatz. Es gilt neben klassischen Schalter- und Verschieberätseln auch Bäume zu fällen, Fische zu angeln oder Gegner zu beseitigen. Die Möglichkeiten sind schier unendlich. Der Knackpunkt ist hier die Steuerung, die grundsätzlich über das Prinzip „Point & Click“ abgewickelt wird. Zunächst wird per Zeigen das entsprechende Objekt ausgewählt und dann meist über eine sehr intuitive Handbewegung des Spielers eine Aktion ausgeführt. Wollt ihr also einen Baum fällen, bewegt ihr die Wiimote wie eine Säge vor und zurück. Sollen Kokosnüsse vom Baum geholt werden, wird der Controller geschüttelt, und will man einen Schlüssel umdrehen – na, ihr könnt es euch schon denken –, wird einfach die Fernbedienung gedreht. Man könnte jetzt meinen, wir haben uns die besten Beispiele herausgepickt. Dem ist nicht so, denn quasi jede Bewegung, die im Spiel zur Lösung führt, macht ihr einfach 1:1 vor.



Angeln und Schätze suchen hat nicht sehr viel gemein.



Mondscheintarif für Zack & Wiki ...



Hier gilt es durch geschicktes Drehen der Plattformen die Falle zu entschärfen - nur wie?

**MIT HUMOR MACHT'S NOCH MEHR SPASS**

Man merkt dem Spiel an, dass hier mit ganz viel Liebe zum Detail gearbeitet wurde. Nicht nur die Bewegungen sind ebenso simpel wie genial, auch an die Zugänglichkeit der Levels wurde gedacht. Per Knopfdruck erhaltet ihr einen Gesamtüberblick und könnt so Mechanismen und Fallen besser durchschauen. Wenn der gute Zack dann doch mal das Zeitliche segnet, könnt ihr – je nach Guthaben – sogar die Zeit zurückdrehen und den tödlichen Fehler einfach der Vergangenheit angehören lassen.

Neben dem tollen Gameplay und intelligenten Rätseln hat Zack & Wiki aber noch mehr zu bieten. Von der ersten Sekunde an jagt ein Witz den nächsten. Seien es die Animationen vom Grünschnabelpiraten, die skurrilen Nebencharaktere oder das im

Spiel Erzählte – die Mundwinkel werden beim Zocken öfters mal hochgezogen.

Der Umfang des Spiels ist zwar ordentlich geraten, hätte aber angesichts des riesigen Spaßfaktors ruhig noch etwas höher ausfallen können. In der Summe gibt es 24 Levels, voll mit Rätseln und Fallen. Einige von ihnen sind verhältnismäßig leicht zu durchschauen, andere hingegen echte Kopfnüsse. Im Extremfall kann man schon mal eine Stunde mit dem Weg zu einer Schatztruhe verbringen.

Sehr lobenswert ist auch, dass häufig mehrere Ansätze zur Lösung führen, was die Motivation, einen Level nochmal zu betreten, erhöht. Als wären die Standardlevels nicht genug, beschert man euch außerdem fordernde Bosskämpfe.

**DER SCHEIN TRÜGT**

Angesichts der grafischen Präsentation,



**▲ POSITIV**  
perfekte Umsetzung der Bewegungen, tolle Grafik & Filmschnipsel, abwechslungsreiche Umgebungen, clevere & faire Rätsel, viel Witz

**▼ NEGATIV**  
das Spiel hat ein Ende

**NMAG-WERTUNG:**  
Abenteuer mit Spielspaß-Garantie!



die wirklich großartig gelungen ist, könnte man vermuten, es handle sich um ein Spiel mit geringem Schwierigkeitsgrad. Dass dem eindeutig nicht so ist, wird jeder, der selbst Hand angelegt hat, schnell bestätigen können. Viele Puzzles sind von der knackigen Sorte. Dieser hohe Anspruch macht Zack & Wiki eher zu einem Vergnügen für Erwachsene als Kinder. Alle, die seinerzeit Escape from Monkey Island vergöttert haben, werden hier voll und ganz aufblühen.

Es gibt Spiele, die gehören einfach in jede Spielesammlung – Zack & Wiki ist eines davon. Wir würden uns sehr wünschen, dass die hier abgelieferte hohe Qualität durch hohe Verkaufszahlen belohnt wird, denn einen hoffentlich erscheinenden Nachfolger können wir jetzt schon kaum erwarten.

**ROBERT RABE**

**ZACK & WIKI**

**STATEMENT » ROBERT**

Ein Wegweiser für die Zukunft!

Ich habe mich bis zum Einlegen des Spiels in die Konsole nicht wirklich mit Zack & Wiki befasst – zu Unrecht. Ich war sofort gefangen in diesem auf DVD gebrannten Meisterwerk und hoffe schwer, dass möglichst viele Leute in den Genuss des Piratenabenteuers kommen. Allen, die auf den Beweis gewartet haben, dass die Wii-Features sinnvoll vereint in einem Spiel verwendet werden können, möchte ich sagen: Hier ist er!



# DEWY'S ADVENTURE

**ENTWICKLER:** Konami • **PUBLISHER:** Konami • **GENRE:** Action-Adventure • **SPIELER:** 1 bis 4 • **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 45 €

Ein kleiner Wassertropfen muss die Welt retten. Haben die Eledees-Schöpfer mit dem Lebenselixier auf den richtigen Held gesetzt?

Es ist der verdammte Job eines Videospielden, irgendetwas zu retten. Stolz darf sein, wer von sich behaupten kann, eine ganze Welt vor Unheil bewahrt zu haben. Eine solche Rolle kommt auch dem kleinen Wassertropfen Dewy zu. In der neuesten Schöpfung der Eledees-Macher werdet ihr gleich mehrfach herausgefordert: Wer von der Präsentation nicht abgeschreckt wird, ein ruhiges Händchen und einen Blick wie Superman hat, um den Kameraproblemen Herr zu werden, hat mit Dewy einen neuen Freund gefunden.

## MANCHE MÖGEN'S BUNT

Mit einer quietschbunten Optik und Tönen aus dem Kinderzimmer ist die Präsentation nicht jedermanns Sache. Die ganze Welt wurde tief in den Farbtropf getunkt und mit einem dicken Niedlichkeits-Zuckerguss überzogen. Und doch richtet sich der Titel nicht – oder kann es nicht anders – an ein junges Publikum; dafür ist das Spiel schlicht zu schwer. Nicht die einfach zu durchschauenden Rätsleinlagen, sondern die Steuerung, welche eine hohe Präzision verlangt, macht den enormen Schwierigkeitsgrad aus. Ihr befehligt nur indirekt den kleinen Wassertropfen Dewy, vielmehr ist es die Spielebene, auf die ihr Einfluss nehmt. Wer Super Monkey Ball oder Kororinpa gespielt hat, erkennt das Prinzip wieder. Durch Kippen der Wiimote neigt sich analog dazu auch die Spielplattform. Dewy rutscht die dementsprechende Schräge entlang. Die Steuerung verzeiht euch keinen Fehler. Eine zu hastige Bewegung mit der Wiimote, und schon stürzt der kleine Tropfen vom Spielfeld in die ewigen Abgründe.

Mit dem Steuerkreuz kann die Umgebungstemperatur und somit der Aggregatzustand des Tropfens verändert werden. In arktischer Kälte wird Dewy zu Eiszapfen und darf Gegnern mit Wirbelattacken zusetzen, brühende Hitze lässt ihn als Wolke emporschweben, und er kann mit einem Blitz Gegner betäuben.

## Dewy's Adventure

### STATEMENT » JONAS

Durstig



Es war nicht Liebe auf den ersten Blick. Die kindliche Präsentation, verknüpft mit einer miserablen englischen Synchronisation, hat mich zuerst abgeschreckt. Je mehr ich mich aber mit Dewy beschäftigt habe, umso mehr konnte ich mich mit ihm anfreunden. Eine Kaufempfehlung gebe ich trotzdem nicht. Wer das Spiel kauft, hat es. Wer es nicht kauft, verpasst nichts.

## BUNTE BONBONS

Die Entwickler haben ihr gesammeltes WiiConnect24-Wissen aus dem Eledees-Projekt in Dewy's Adventure eingebracht. In einem Editor-Modus könnt ihr eigene Levels kreieren und diese an eure Dewy-Freunde online verschicken. Im lokalen Multiplayer-Modus darf mit bis zu vier Spielern um die Wette gerutscht werden, und kommt ihr einmal bei einem Endgegner nicht weiter und schaltet die Wii frustriert aus, haftet kurze Zeit später ein Tipp zur Boss-Bewältigung an der Wi-Pinnwand.

Regel Gebrauch der Wii-Features, Rätsel und fordernde Geschicklichkeitseinlagen – hört sich doch alles nett an! Tut es auch, wenn es bei der Präsentation nur nicht diese gravierenden Mängel geben würde. Die Kamera ist nicht justierbar, und so verdecken nicht selten Gegenstände die Sicht auf das Geschehen; nur durch aufblinkernde Schatten könnt ihr erahnen, dass dieser Farblecks hinter einem Baum wohl Dewy ist. Auch das Abschätzen von Distanzen fällt aufgrund der festen Kamera merklich schwer. So erkennt ihr bei einem Sprung oftmals erst in der Luft, dass die rettende Plattform doch merklich weiter entfernt ist, als gedacht.

Wer sich gern an Geschicklichkeitsspiele à la Super Monkey Ball und Kororinpa wagt, bekommt mit Dewy's Adventure ein solches Spielprinzip – mit Rätsleinlagen verfeinert – serviert, muss dafür aber die schrille Präsentation in Kauf nehmen.

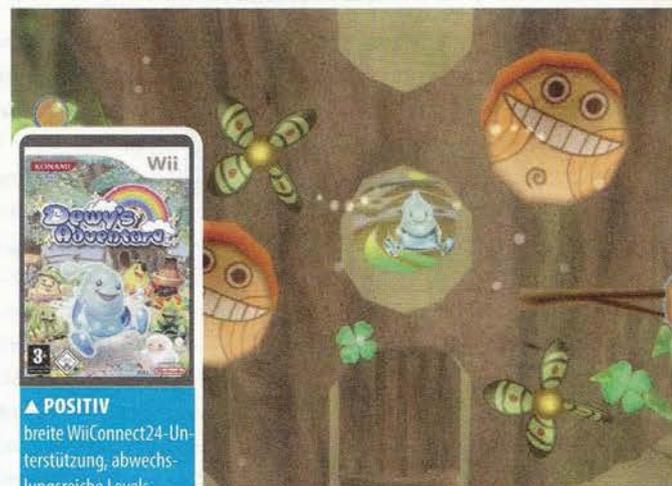
JONAS WEISER



In Eiszapfenform kann Dewy die Gegner in Windeseile bezwingen.



Stellenweise sorgen Ränder dafür, dass ihr nicht so leicht über die Plattform hinaus rutscht.



**▲ POSITIV**  
 breite WiiConnect24-Unterstützung, abwechslungsreiche Levels

**▼ NEGATIV**  
 Kameraprobleme, abschreckende Präsentation

**NMAG-WERTUNG:**  
 Viele Ideen, nette Features – trotzdem kann man in diesem Fall auch ohne Wasser leben.

6  
 von 10

Kunterbunt: die knalligen Farben treffen nicht jedermanns Geschmack.

# GELEGENHEIT MACHT SPIELER

MINISPIELE, SIMULATIONEN, TRAININGS-  
SOFTWARE: MIT DIESEN „SPIE-  
LEN“ HAT DER WIRRWARR  
UM DEN CASUAL-GAMER-  
MARKT ANGEFANGEN.  
AUF DEN FOLGENDEN VIER  
SEITEN STELLEN WIR EUCH  
DIE NEUESTEN TITEL FÜR  
WII UND DS VOR, DIE UM  
DIE GUNST DER GELEGEN-  
HEITSSPIELER BUHLEN.



## ENGLISCH BUDDY – PONS

Mit den Sprachenexperten von PONS an der Seite möchten die Entwickler von Brain Games den perfekten Englisch-Trainer für den DS liefern – und mit dem Endprodukt English Buddy – PONS kommen sie diesem Ziel tatsächlich sehr nahe! Lässt man allein die Zahlen für sich sprechen, kommt man aus dem Staunen kaum heraus: Satte 2536 Diktat- sowie 1623 Grammatikübungen, ein Nachschlagewerk mit über 5000 Wörtern, 86 Redewendungen und einiges mehr wurden auf das kleine Modul gepackt. Darunter auch Vokabelübungen oder Funspiele, die sich mit der englischen Sprache beschäftigen. Und in der Kategorie „Test“ werden die eigenen Englischkenntnisse auf die Probe gestellt. Kurz gesagt: Mit diesem Englischtrainer kann man die Sprache wirklich trainieren. Und das macht auch noch Spaß! Mit dem sympathischen, virtuellen Freund „Buddy“ meistert man alle Übungen per Touchscreen – und zwar so simpel, dass selbst Nichtspieler schnell zurechtkommen. Lernwilligen können wir dieses Sprachprogramm uneingeschränkt empfehlen, Englisch-Profis fühlen sich jedoch selbst bei höheren Schwierigkeitsgraden unterfordert.

DAMIAN FIGOLUSZKA

**ENTWICKLER:** Fantastic.TV • **PUBLISHER:** Koch Media • **GENRE:** Lernprogramm • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PREIS:** circa 33 €

▲ **POSITIV**  
für Anfänger geeignet, sehr umfangreich, tolle Präsentation, Sprachausgabe ...

▼ **NEGATIV**  
... die man nicht immer versteht, trotz höherer Schwierigkeitsgrade für Profis zu leicht, kein Multiplayer

**NMAG-WERTUNG:**  
Wer im Englischunterricht mit guten Kenntnissen prahlen möchte, greift zu.



## HONEYCOMB BEAT

Welches Genre bietet sich bei einem Touchscreen am besten an? Richtig, Strategie. Das ist in der Entwicklung aber zu aufwändig, deswegen geht Nintendo zum zweiten Punkt der Liste über: dem Puzzlespiel. Mit Tetris oder Picross wurde schon bewiesen, dass der Dualbildschirm-Handheld neuen Schwung in dieses Genre bringt, und natürlich darf wieder mal kein Entwickler mit seinem eigenen Puzzle im Spieleportfolio fehlen. In der Masse der Spiele gibt es selbstredend neben den guten Puzzles auch schlechte, und Honeycomb Beat ist leider eines von den letzteren. Das Spielfeld besteht aus vielen aneinanderliegenden Sechsecken in zwei verschiedenen Farben. Klickt man mit dem Stylus auf ein Sechseck, färben sich alle direkt angrenzenden Felder um. Ziel ist es nun, mit so wenigen Zügen wie möglich das gesamte Spielfeld in eine Farbe zu tauchen. Neben dem Puzzle-Modus gibt es auch noch eine Art Sechseck-Tetris, bei dem immer wieder neue Reihen von unten nachkommen und alles aufgelöst werden muss. Honeycomb Beat mag kurze Zeit nett sein, die Hexagonpuzzlerei allein reicht aber leider nicht für ein eigenständiges Spiel.

EMANUEL LIESINGER

**ENTWICKLER:** Hudson Soft • **PUBLISHER:** Eidos • **GENRE:** Puzzle • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 30 €

▲ **POSITIV**  
an Lumines erinnernde Präsentation, anspruchsvoll

▼ **NEGATIV**  
schnell langweilig, kein Multiplayer-Modus

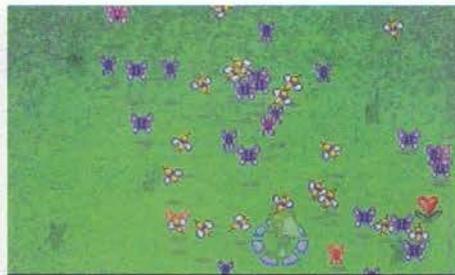
**NMAG-WERTUNG:**  
Fazit: Bienen spielen lieber Tetris oder Picross.



Völkerball – der wohl einzige Grund für Playground.



Hindernisse sind egal, denn der Flieger nimmt keinen Schaden.



Schmetterlinge fangen für Wahnsinnige.



Spannend wie ein Stein: Punkte verbinden.



Fans der Filme werden die Figuren schnell wieder erkennen.



Die Stars aus den Filmen in charmantem Comic-Look.

## EA PLAYGROUND



Electronic Arts überrascht uns mit einem in letzter Zeit fast tot geglaubten Genre: Der Minispielsammlung! Man nehme zehn Programmierer, setze sie zusammen mit der Engine eines missglückten Sim-Franchise in einen Raum und versperre die Türe für eine Woche. Speis und Trank gibt es nur, wenn täglich ein neues Minispiel abgeliefert wird. Das Team um Playground hat es geschafft und musste weder verhungern noch verdursten, was sich angesichts der abgelieferten Leistung aber nicht unbedingt positiv auf die Spielergemeinde auswirkt. Doch nicht alles an Playground ist schlecht. Bei den sieben Minispielen sind auch ein paar interessante Versuche dabei, vor allem Völkerball macht im Mehrspieler-Modus eine Zeit lang Spaß. Die Betonung liegt allerdings auf „eine Zeit lang“, denn nach zehn Spielen ist auch wieder Schluss und man greift zum kostenlosen Wii Sports, an dessen Qualität keines der Playground-Minispieler herankommt. Trotz des Aufschrei aller Gamer scheint für keinen der Publisher die Zeit der Minispielsammlungen vorbei zu sein, und es werden weiterhin Ressourcen in dieses „Genre“ gepulvert – schade.

EMANUEL LIESINGER

**ENTWICKLER:** EA Canada • **PUBLISHER:** Electronic Arts • **GENRE:** Minispielsammlung • **SPIELER:** 1 bis 4 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 30 €

### ▲ POSITIV

Völkerball, bunt dank MySims-Grafikstil

### ▼ NEGATIV

Steuerung ohne Nunchuk, kein Online-Modus, schlechter als das kostenlose Wii Sports

### NMAG-WERTUNG:

Lieber bei Wii Sports bleiben.

3  
von 10

## EA PLAYGROUND



Auch die Handheld-Besitzer bekommen die Minispielsammlung Playground vorgesetzt, und sie ist überraschenderweise besser als die Wii-Fassung. Anstatt der sieben gibt es hier neun Minispiele, wobei diese auch auf dem DS nicht unbedingt den ultimativen Partyknaller darstellen. Während Spiele wie Völkerball sehr von der Touchscreen-Steuerung profitieren, wird etwa Skateboarden zu einer einfachen Punkteverbindungsaufgabe. Die Aufgabenstellung ist auch auf dem Handheld gleich – man findet sich als Kind auf dem Schulsportplatz wieder, muss gegen andere Schüler in Minispielen antreten und um Murmeln spielen, die dann gegen Sticker eingetauscht werden können. Diese schalten gewisse Fähigkeiten wie einen Boost im Autorennen frei. Äußerst störend an der DS-Fassung ist, dass es keine Unterstützung für Single-Card-Multiplayer gibt; um mit Freunden zu spielen, benötigt man also mehrere Exemplare von Playground, was das Spiel vor allem angesichts aktueller Meisterleistungen wie Mario Party beinahe erbärmlich dastehen lässt. Wer von Minispielsammlungen noch nicht genug hat, schaut sich nach besseren Alternativen um.

EMANUEL LIESINGER

**ENTWICKLER:** EA Canada • **PUBLISHER:** Electronic Arts • **GENRE:** Minispielsammlung • **SPIELER:** 1 bis 4 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 30 €

### ▲ POSITIV

besser als die Wii-Fassung, verschiedene Missionen in Minispielen

### ▼ NEGATIV

kein Download Play, Minispiele sehr schnell langweilig, kein Online-Modus

### NMAG-WERTUNG:

Die Minispiele bei New Super Mario Bros. sind die bessere Wahl.

4  
von 10

## HIGH SCHOOL MUSICAL: SING IT!



Bob to the Top! Fans der High School Musical-Filme werden jetzt aufschreien, weil sich durch das Lesen des Songtitels sofort wieder einer der Ohrwürmer aus dem ersten Teil im Kopf einbrennt – und der wie auch die anderen kommen dort so schnell nicht mehr heraus! Im Spiel zu den beiden Filmen könnt ihr dank mitgeliefertem USB-Mikrofon Bob to the Top! und zwanzig weitere Lieder nachsingen. Ein eingeblen-deter Basketball verrät euch dabei, ob ihr mit eurer Tonlage richtig liegt. Besitzer eines zweiten Mikrofons haben die Möglichkeit, mit einem Partner oder einer Partnerin im Duett zu singen. Dabei kommt Partylaune auf, denn das Spiel sorgt wahrlich für Stimmung! Vorausgesetzt, man lebt nicht ohne Freunde: Der Story-Modus ist schon nach extrem kurzer Zeit durchgespielt, und ein weiteres Spielen lohnt sich kaum, obwohl dabei neue Lieder, Outfits oder Bühnen freigespielt werden können. Da sich die Musikstücke häufig wiederholen und auch sonst kaum Abwechslung geboten wird, verfliegt die Motivation recht schnell. Für den Partyabend mit Freunden und vor allem Fans der Filme ist das Karaoke-Spiel dennoch zu empfehlen.

DAMIAN FIGOLUSZKA

**ENTWICKLER:** Disney Interactive Studios • **PUBLISHER:** Disney Interactive Studios • **GENRE:** Karaoke • **SPIELER:** 1 bis 4 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 60 €

### ▲ POSITIV

partytauglich, für Teenager und Fans der Filme geeignet, gutes Mikrofon

### ▼ NEGATIV

wenig Spielspaß ohne Freunde, nur zweckmäßige Grafik, für den mickrigen Umfang zu teuer

### NMAG-WERTUNG:

Nur für Partys geeignet. Wer sich nicht traut, zu singen, ist ein Feigling!

4  
von 10



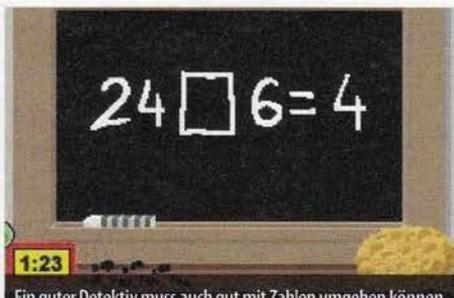
Die Präsentation lässt sehr zu wünschen übrig.



Der Taschenrechner ist ein Witz.



„Gut“ oder „Böse“? Ertappe den richtigen!



Ein guter Detektiv muss auch gut mit Zahlen umgehen können.



101 Herausforderungen bietet das Spiel.



Der Kartenhintergrund kann nach Belieben gewählt werden.

## YU-GI-OH! GX CARD ALMANAC

Tading-Card-Games sind der Renner auf den Schulhöfen dieser Welt. Das hat auch Konami längst erkannt und bringt für den DS einen Katalog mit mehr als 2000 Karten. Duellanten können in der Datenbank direkt nach Karten oder Booster-Packs suchen. „Suchen“ ist dabei nicht ganz richtig, denn der Almanach bietet nur Sortier- und einfache Selektierfunktionen – etwa nach allen Monstern mit einem bestimmten Kartentext zu suchen ist nicht möglich. Das und das unübersichtliche Interface mit einem Wust an Icons machen die Bedienung unnötig kompliziert. Interessant ist für aktive Duellanten die Möglichkeit, Karten in der Datenbank zu markieren, die man bereits besitzt. Positiv anzurechnen ist auch die Komboliste, die verrät, wie Karten sinnvoll kombiniert genutzt werden können. Leider befand Konami auch hier moderne Suchtechniken für fehl am Platz. Der Lebenspunkte-Rechner nimmt dem Spieler auch noch einfache Rechenarbeit ab, wirft für ihn eine Münze oder einen Würfel – Wer braucht denn sowas? Überhaupt sind Fans mit kostenlosen, umfangreicheren und insgesamt ausgereifteren Alternativen aus dem Internet bei weitem besser bedient. Ein Taschenrechner sollte dann auch noch im Haus zu finden sein.

ANDREAS REICHEL

**ENTWICKLER:** Konami • **PUBLISHER:** Konami • **GENRE:** Nachschlagewerk • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 20 €

**▲ POSITIV**

Komboliste, nette Features für Duellanten

**▼ NEGATIV**

für ältere Spieler keine Herausforderung, geringer Umfang, nur Minispiele

**NMAG-WERTUNG:**

Preis-Unverschämtheit: Fans schauen lieber bei [www.ygo-card.de](http://www.ygo-card.de) vorbei.



## EIN FALL FÜR TKKG: DETEKTIV GESUCHT!

Die meisten werden die vier Spürnasen Tim, Karl, Klößchen und Gaby noch aus der eigenen Kindheit kennen. Auf dem DS sind die vier Schnüffler eure Lehrmeister, denn gesucht wird ein neuer Jungdetektiv, und ihr gehört zu denjenigen, die es sich als Ziel gesetzt haben, den Detektivausweis zu erhalten. In zwanzig Minispielen wie dem Karatetraining, der Spurensuche oder dem Gewichtheben stellt ihr per Touchscreen zusammenhangslos euer Können unter Beweis. Da sich das Spiel an das jüngere Publikum richtet, sollten erfahrene Spieler in jedem der Spielchen schon bald die „goldene Lupe“ als Auszeichnung erhalten. Abgesehen von dem recht unterhaltsamen Multiplayer-Modus hat das Spiel sonst kaum etwas zu bieten, und der Prüfungs-Modus – das aus den Minispielen bestehende Herzstück des Spiels – ist auch sehr schnell durchgespielt. Maximal Fans der TKKG-Bücher oder Freunden der Hörspielkassetten, die sich zudem über bekannte, deutsche Stimmen freuen, ist das Spiel zu empfehlen. Alle anderen schauen sich das mittlerweile enorme Minispielangebot für den DS etwas genauer an und finden mindestens eine bessere Alternative.

DAMIAN FIGOLUSZKA

**ENTWICKLER:** EUROPA • **PUBLISHER:** Sony BMG • **GENRE:** Minispielsammlung • **SPIELER:** 1 bis 2 • **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 35 €

**▲ POSITIV**

kindgerecht, bunter Minispielmix, Multiplayer-Modus, deutsche Sprachausgabe

**▼ NEGATIV**

für ältere Spieler keine Herausforderung, geringer Umfang, nur Minispiele

**NMAG-WERTUNG:**

Mit der Lupe haben wir gesucht und Beweise gefunden – der Kauf lohnt sich nicht.



## SOLITAIRE DS

Mit Solitaire DS erwartet euch ein neues Spiel aus der BrainGame-Serie. Wie es der Name schon unmissverständlich ausdrückt, handelt es sich hierbei um eines der beliebtesten Kartenspiele aller Zeiten: Solitaire. Dabei aber nicht nur das einfache Solitaire, wie es die meisten kennen sollten, sondern ganze 101 verschiedene Spielvarianten. Ob jemand alle davon kennt, sei an dieser Stelle dahingestellt, jedoch wird man sich damit einige Zeit lang beschäftigen können. So simpel gestrickt, wie sich der Name schon anhört, präsentiert es sich letztendlich auch. Mittels Touchscreen oder Tasten spielt ihr eure Züge, während im Hintergrund schlicht ein Bild dargestellt wird, was ihr aus einer Vielzahl von Motiven wählen könnt. Aber wie sollte man Solitaire auch sonst darstellen? Ansonsten begleiten euch ruhige Musikstücke, die zum entspannten Spielen einladen. Im Multiplayer könnt ihr euch zudem mit bis zu fünf Freunden messen – aber leider nur offline. Für alle Solitaire-Liebhaber und die, die es noch werden wollen, ein gelungenes Stück Software.

MARCEL FOULON

**ENTWICKLER:** GameOn • **PUBLISHER:** FANTASTIC.TV • **GENRE:** Geschicklichkeit • **SPIELER:** 1 bis 5 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 30 €

**▲ POSITIV**

101 Spielvarianten, Statistiken werden gespeichert

**▼ NEGATIV**

simple Präsentation, kein Online-Modus

**NMAG-WERTUNG:**

Wer Solitaire mag, wird mit Solitaire DS glücklich.





## SMARTY PANTS DAS BESSERWISSERSPIEL



Quizen ist in! Ob Jauch'sches Millionenjagd, rätselgeschmückte Taxifahrt oder Erkenntnisse à la „Das weiß doch jedes Kind“: Deutschland fragt und antwortet sich quer durch alle TV-Sender. Und was heute als Unterhaltungsshow im Fernsehen funktioniert, das sollte als Vertreter der interaktiven Unterhaltung doch ebenfalls als Videospiele für Spaß sorgen. Dachte sich wohl auch EA und bittet mit Smarty Pants zum munteren Rätselraten auf der Wii. Postwendend kann die Hirnzellenplackerei ohne großes Tamtam beginnen: Anzahl der Spieler festgelegt, für eine der Spielgeschwindigkeiten (Langsam, Mittel, Schnell) entschieden, das Alter angegeben (danach richtet sich dann die Schwierigkeit der Fragen) – und los geht das muntere Frage- und Antwortspielchen rund um Kategorien wie Welt, Sport, Medien oder Deutschland. Der Schwierigkeitsgrad variiert dabei recht stark. Lassen manche Fragen euch sehr schnell zur richtigen Antwort greifen, bedürfen andere teilweise einer außerordentlichen Allgemeinbildung oder schlicht spezifischen Fachwissens. Erspielte Ereigniskarten, mit denen ihr Mitspielern beispielsweise eine unangenehme Frage aufdrücken dürft, lockern das Geschehen merklich auf.

**MATTHIAS HEILIG**

**ENTWICKLER:** Planet Moon Studios • **PUBLISHER:** EA • **GENRE:** Quiz • **SPIELER:** 1 bis 4 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 40 €

**▲ POSITIV**

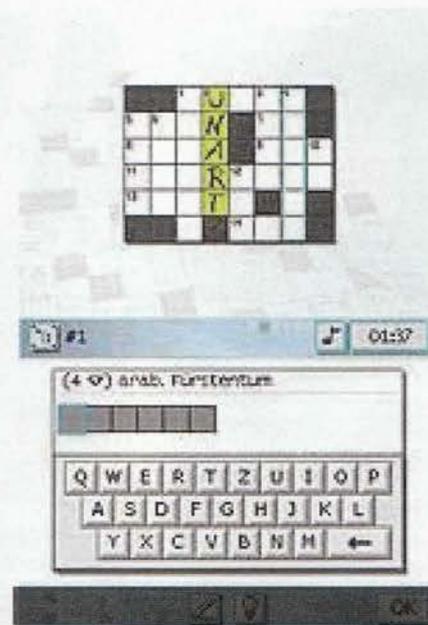
Mehrspieler, abwechslungsreiche Fragen ...

**▼ NEGATIV**

... die sich bald wiederholen, allein schnell öde

**NMAG-WERTUNG:**

Launiges Quiz für gesellige Runden.



## KREUZWORTRÄTSEL DS



Der Umsetzungswahn für den DS kennt keine Grenzen: Jedwedes Thema, das sich spontan und einigermaßen sinnvoll auf dem Handheld verwirklichen lässt, wird auf eine Cartridge gepresst und findet den Weg ins Händlerregal. Und die Kunden danken es, wie nicht zuletzt an Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging zu sehen. Bei Kreuzworträtsel DS tauscht ihr Papier und Bleistift gegen Touchscreen und Stylus und füllt – wenig überraschend – kleine Kästchen mit Leben respektive Buchstaben, um somit Antworten auf zahlreiche Fragen zu geben. Zahlreich ist dabei wörtlich zu nehmen: Satte 555 Kreuzworträtselbögen in den Schwierigkeitsgraden Leicht, Mittel und Schwer warten darauf, von euch gemeistert zu werden. Viel mehr passiert dann streng genommen nicht, doch spektakulärer will das Spiel auch gar nicht sein. Die Schrifterkennung funktioniert ausgesprochen gut; wem das trotzdem zu fummelig ist, der wählt die optional zuschaltbare Tastatureingabe. Ob man beim Thema Kreuzworträtsel generell zum DS greifen muss, bleibt letztlich jedem selbst überlassen – ein würdiger Vertreter ist Kreuzworträtsel DS allemal.

**MATTHIAS HEILIG**

**ENTWICKLER:** Independent Art • **PUBLISHER:** Deep Silver • **GENRE:** Quiz • **SPIELER:** 1 bis 4 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 25 €

**▲ POSITIV**

großer Umfang, gute Schrifterkennung

**▼ NEGATIV**

–

**NMAG-WERTUNG:**

Gelungene Umsetzung eines unverwüstlichen Prinzips.



## MEINE TIERKLINIK IN AUSTRALIEN



Gerade für das weibliche Geschlecht wird der Nintendo DS immer interessanter, als er ohnehin schon ist. Mit Meine Tierklinik in Australien aus der Brain-Game-Serie erwartet euch ein neues, simpel aufgebautes Spiel für alle Gelegenheitsspieler. Wie der Name schon sagt, baut und verwaltet ihr eine Tierklinik in Australien. Dazu kauft ihr Bücher, um euch fortzubilden, untersucht Koalas, Kängurus und viele andere Tiere, vergrößert eure Klinik, indem ihr mehr Gehege baut, und versucht, euren guten Ruf zu wahren. Dabei dürft ihr aber eure eigenen Bedürfnisse nicht vernachlässigen. So müsst ihr schlafen gehen, um eure Fitness aufrechtzuhalten, und etwas essen, um Energie zu tanken. Diese Aufgaben spielen sich wie eine stark abgespeckte Version der Sims. Technisch sticht Meine Tierklinik aber nicht aus der Masse heraus. Sofern ihr euch nicht um die in 3D animierten Tiere kümmert, wäre der Titel wohl auch noch auf dem GBA möglich gewesen. Nichtsdestotrotz strahlt das Spiel einen gewissen Charme aus – man möchte sich einfach um jedes einzelne Tierchen kümmern. Wobei dies auf Dauer dann doch recht eintönig wird.

**MARCEL FOULON**

**ENTWICKLER:** WIZARD BOX • **PUBLISHER:** FANTASTIC.TV • **GENRE:** Aufbau-Simulation • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 40 €

**▲ POSITIV**

Koalas!!!, simple Spielmechanik

**▼ NEGATIV**

auf Dauer eintönig, schlichte Grafik

**NMAG-WERTUNG:**

Für alle Tierliebhaber und zukünftigen Tierärzte.



Gerade noch den restlichen Sekt der letzten Neujahrsfeier ausgeschlürft, schon wird man vom NMag angefragt, einen kleinen Rückblick über 2007 zu verfassen. Das Jahr ging mal wieder wie im Flug vorbei. Apropos Flug: Nintendos Wii hob regelgerecht ab und konnte sich 2007 an der Spitze der Konsolencharts festsetzen – sowas nennt man wohl Höhenflug. Dabei hatte man als sogenannter Core-Gamer (sollte zusammen mit Casual-Gamer und Partyspiel zum Unwort des Jahres gewählt werden) nicht gerade den Eindruck, als würde man trotz des Erfolges der kleinen weißen Kiste in Sachen Spielequalität auf Wolke Sieben schweben. Wie eine Wolke sah übrigens ebenso der Nintendo-Stand auf der Games Convention aus – ziemlich weiß. Weiß bzw. blass wurde auch so mancher Nintendo-Fan bei der E3, auf der die Herren Fils-Aime und Miyamoto den revolutionären Waagen-Controller samt Fitmacher-Spiel für Wii vorstellten. Das ist doch mal was für alle Couch-Potatoes! Endlich Spiele mit Vollkörper-Einsatz, um nicht immer nur die Arme trainieren zu müssen. Aber Muskeln zeigte uns Sony ja bereits mit der dritten Version der Spiel-Station. Technik bis unters Dach und nach Preisreduzierungen auch endlich ein Hauch von Massenmarkttauglichkeit, die vor allem bei den Japanern gut ankam. Weniger gut jedoch kam unser aller Klempner-Held Mario im Land der aufgehenden Sonne an, der mit seinem galaktischen Abenteuer alles andere als der neue Stern am japanischen Videospieldhimmel zu bezeichnen ist. Immerhin mag der Rest der Welt mit Mario spielen, und ich auch. Spielerisch leicht meisterte der DS das vergangene Jahr – relativ konstante Verkaufszahlen trotz eines kurzen Aufbäumens der in Schlankheitskur geschickten PSP. Insgesamt aus Nintendo-Sicht also ein recht erfolgreiches Jahr, auch wenn man sich auf der Wii von den Drittherstellern gerne ein wenig mehr Qualität gewünscht hätte. Aber das kann ja einfach als Vorsatz fürs kommende Jahr genommen werden. Da fällt mir ein, ich muss dringend den Sekt kalt stellen.

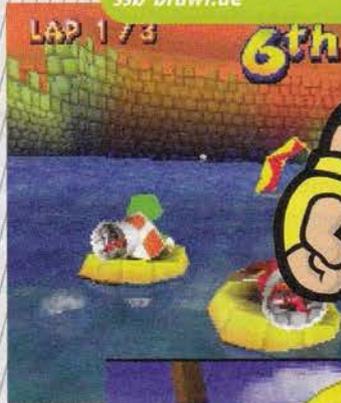
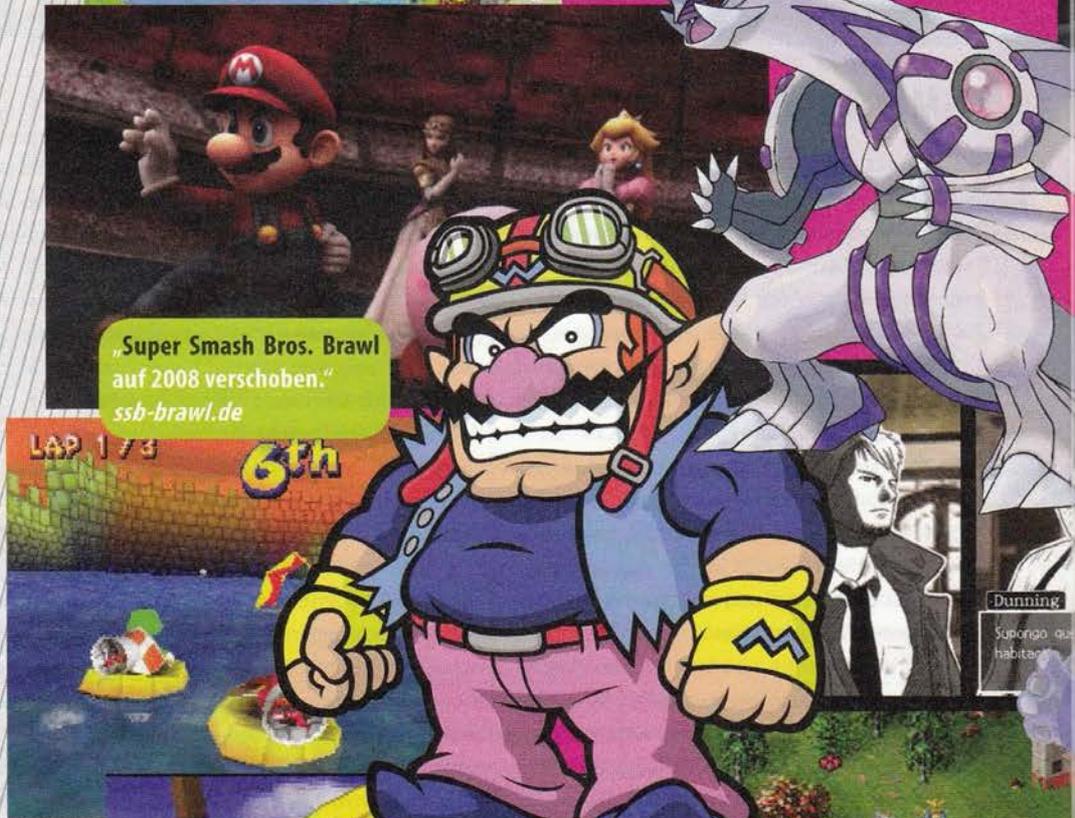
CHRISTIAN LEUENBERG • WIINSIDER.DE

# ADIEU

Jedes Jahr hat seine Hochs und Tiefs. Auch 2007 bildet da keine Ausnahme. Wir und unsere Partnerseiten blicken auf das Jahr zurück und lassen dabei vor allem Bilder sprechen. Und nein, bei uns hört ihr nichts von Knut, Topmodels oder einem Apfel-Handy. Wir belassen es bei einem japanischen Traditionsunternehmen.



„Super Smash Bros. Brawl auf 2008 verschoben.“  
ssb-brawl.de



Zelda: Phantom Hourglass  
„Ein liebevoll-detailliertes Konzept, das sowohl eingefleischte Veteranen als auch Zelda-Neueinsteiger zu überzeugen vermag.“  
planetds.de

You caught  
It measures

# 2007!



**Resident Evil: Umbrella Chronicles**  
„Resident Evil: Umbrella Chronicles  
nicht in Deutschland.“  
[wii-front.de](http://wii-front.de)

**Sonic und die Geheimen Ringe**  
„Besser als die anderen 3D-Sonics ist  
Sonic und die geheimen Ringe aber  
ohne jeden Zweifel – danke, Sega!“  
[playwii.de](http://playwii.de)

**Metroid Prime 3**  
„Der bestee Teil der Prime-Serie, ein  
absoluter Pflichtkauf!“  
[nintendo-lan.de](http://nintendo-lan.de)

2007 war wohl eines der wichtigsten Jahre in Nintendos Firmengeschichte. Nach dem Verlust eines fast vollkommenen Heimkonsolenmonopols unter Hiroshi Yamachi schafft der neue Präsident – natürlich mithilfe von Shigeru Miyamoto und einem großen Team fähiger Entwickler – gleich im ersten Anlauf die Sensation und holt für Nintendo trotz starker Konkurrenz in wenigen Monaten den ersten Platz zurück. Und seit dem Start sind Wiis Verkaufszahlen stark, und könnten vor allem in den USA noch stärker sein, wenn Nintendo mit der Produktion nachkommen würde.

Auch die Unterstützung durch hochkarätige Spiele für Wii und DS war äußerst stark – so durften sich Fans über zwei neue Zelda-Teile sowie natürlich Super Mario Galaxy freuen – Sportfans bekamen neben EA Sports' typischen Spiele-Reihen wie FIFA und Tiger Woods auch Nintendos Fun-sport-Projekte Excite Truck und Mario Strikers Charged vorgesetzt, Letzteres endlich auch mit einem sinnvollen Online-Modus. Eine der interessantesten Aktionen Nintendos war für mich die Veröffentlichung von Tingle RPG außerhalb Japans, ein Versuch, der hoffentlich gut ging und uns noch weitere Spiele bringt, die eigentlich nie für unseren Markt vorgesehen waren – bisher merkt man aber leider nicht viel davon. Beschwerden kann man sich nur wieder mal über den ganzen Casual-Gamer-Hype. Es ist in jedem Fall gut, neue Zielgruppen zu erreichen, allerdings nur, wenn man das ursprüngliche Entwicklungs- und Werbebudget dementsprechend vergrößert und nicht vom normalen Spielmarkt auf Casual Games „umlagert“. Auch wenn dies nur geringe Ausmaße annimmt, wie es bei Nintendo der Fall ist, merken Fans das sofort, große Diskussionen entstehen, und Nintendos Ruf muss darunter leiden – was der Konkurrenz wieder Angriffsfläche bietet.

Das Jahr war also insgesamt ausgesprochen positiv für Nintendo und dessen „Anhänger“, und wir freuen uns schon darauf, was 2008 wohl bringen mag. Mit Zack & Wiki und Battalion Wars 2 stehen bereits zu Beginn große Titel ins Haus, und im Laufe des Jahres kommen weitere Toptitel wie Super Smash Bros. Brawl und No More Heroes dazu.

**EMANUEL LIESINGER**

Immer beschäftigt: Marc

Logistisches Meisterwerk: der Versand der Produkte.

# SPIELE AUS DER GROTTE

Marc Fettweis hat das geschafft, wovon viele träumen. Was mit einem Studentenjob anging, entwickelte sich zu einem Großprojekt. Heute ist er mit seinem erfolgreichen Online-Videospiel-Shop Spielgrotte Kleinunternehmer.

In Zeiten des weit verbreiteten Internets erfreuen sich Onlinehändler immer größerer Beliebtheit. Spieler, die im hintersten Eck Deutschlands wohnen und für einen Händlerbesuch eine weite Strecke hinnehmen müssen, nutzen vermehrt das Internet, um sich per Mausklick das Wunschspiel zu bestellen – das meist sogar günstiger als beim lokalen Händler, und schon am nächsten Tag kann der Paketdienst an der Tür klingeln! Ihr kennt keine Onlineshops, die sich mit Videospielen beschäftigen? Mit der „Spielgrotte“ im Fokus stellen wir euch einen davon vor.

## EIN MANN, EINE IDEE ... UND SCHLIESSLICH DER DURCHBRUCH!

Man stelle sich vor: Ein Mann möchte selbstständig werden, und da er sich am besten mit Videospielen identifizieren kann, eröffnet er einen Onlineshop, bei dem sich alles um unser allerliebtes Hobby dreht. Die „Spielgrotte“ ist es geworden, und Marc Fettweis darf sich als Gründer dieses Onlineshops – mittlerweile mit Kult-Status – betiteln. Als Ein-Mann-Betrieb gestartet, existiert nun aufgrund stark gestiegener Nachfrage ein ganzes Spielgrotte-Team.

In einem Interview stand uns Marc Rede und Antwort.

*NMag: Hallo Marc! Hat sich das Geschäft mit Videospielen bisher gelohnt, und hast du zuvor an einen solchen Erfolg der Spielgrotte geglaubt?*

Marc: Hallo, die Spielgrotte wurde dieses Jahr bereits fünf Jahre alt, und wir freuen uns weiterhin darüber, jeden Tag neue Kunden begrüßen zu dürfen. Das Geschäft mit Videospielen hat sich bis heute auf jeden Fall gelohnt, auch wenn es zeitweise sicherlich schwierig war. Mit dem Erfolg bis heute hatte ich nie gerechnet. Als der Shop damals online ging, war mein Wunsch einfach nur, so um die 100 bis 200 Euro während des Studiums nebenbei zu verdienen. Heute wäre es für mich gar nicht mehr möglich, die Arbeit allein ohne Mitarbeiter und zahlreiche Aushilfen zu bewältigen, damit hatte zum Start damals natürlich niemand gerechnet.

*NMag: Was zeichnet deiner Meinung nach die Spielgrotte gegenüber anderen Online-Games-Shops aus?*

Marc: Ich denke, die gute Mischung macht's. Wir bieten ein breites Sortiment aus dem gesamten Spielebereich an, welches wir auch stetig um neue interessante Artikel erweitern, und all dies immer zu einem stets niedrigen Preis. Dazu kommt noch unser freundlicher und persönlicher Service – bei uns wird wirklich jede Mail vernünftig beantwortet und nicht mit einer Standardformulierung abgetan, die meist gar nicht wirklich auf das Problem eingeht. Sehr wichtig sind natürlich auch kurze Lieferzeiten. Ebenfalls hier sind wir gut aufgestellt, Vorbestellungen sind in der Regel spätestens zum Release beim Kunden; aber auch Lagerware wird

bei Bestellung bis 17:30 Uhr ohne Aufpreis noch am selben Tag verschickt und kommt für gewöhnlich am nächsten Tag schon beim Kunden an. Diese gute Kombination von Preis, Service, Sortiment und Lieferzeit zeichnet meiner Meinung nach die Spielgrotte aus.

*NMag: Hat das Spielgrotte-Team die Vorweihnachtszeit heil überstanden?*

Marc: Wir sind dieses Jahr, denke ich, sehr gut durch die Vorweihnachtszeit gekommen. Speziell der November allerdings war aufgrund der zahlreichen Neuerscheinungen schon ein hartes Stück Arbeit für mich und meine Mitarbeiter, an den stressigsten Tagen hatten wir z.B. allein 700 Mails (Spam schon abgezogen) im Posteingang. Mit zahlreichen Überstunden haben wir diese Tage aber auch erfolgreich hinter uns gebracht.

*NMag: Spielst du gerne Videospiele oder fehlt dir die Zeit dafür?*

Marc: Natürlich spiele ich schon von Kindheit an selbst, angefangen hat damals alles mit dem uralten Tennis (2 Striche und ein Punkt). Leider muss das Hobby, bedingt durch die Arbeit, mittlerweile doch öfters warten, speziell jetzt zur Vorweihnachtszeit war praktisch gar keine Zeit, sich mal an die Konsole zu setzen. Aber in den nächsten ein bis zwei Monaten wird es ja vermutlich wieder etwas ruhiger werden, und auch durch zusätzliche Mitarbeiter und Verbesserungen am Shop plane ich, etwas mehr Freizeit dazuzugewinnen. Dann bin ich auch sicher mal wieder online anzutreffen, um mich mit der Kundschaft zu duellieren ;-).

**PROTOKOLL: DAMIAN FIGOLUSZKA**

In jedem Päckchen steckt ein Spiel, das schon auf seinen neuen Besitzer wartet.

## WIR DANKEN UNSEREN PARTNERN:

**wiifans.de**

• [www.wiifans.de](http://www.wiifans.de)

**playWii.de**

• [www.playwii.de](http://www.playwii.de)

**RAWIOLI**

• [www.rawioli.de](http://www.rawioli.de)

**WiiMeet**

• [www.nintendo-lan.de](http://www.nintendo-lan.de)

**NINTENDOCAST**  
Gaming zum Hören

• [www.nintendocast.de](http://www.nintendocast.de)

**Wii fanseite**  
www.wii-fans.de

• [www.wii-fans.de](http://www.wii-fans.de)

**MAG'64**

• [www.mag64.de](http://www.mag64.de)

**Wii-front.de**

• [www.wii-front.de](http://www.wii-front.de)

**zeldafans.de**  
Die Fansite für alle Zeldafans

• [www.zeldafans.de](http://www.zeldafans.de)

**wiiinsider**

• [www.wiiinsider.de](http://www.wiiinsider.de)

**wiitower**  
Aktuelle News zur Nintendo Wii

• [www.wiitower.de](http://www.wiitower.de)

**ZELDA EUROPE.NET**  
THE OFFICIAL FANWEBSITE FOR ZELDA

• [www.zeldaeurope.net](http://www.zeldaeurope.net)

**MyNintendo.de**

• [www.mynintendo.de](http://www.mynintendo.de)

**nFreaks.de**  
第三世代 / daisen se

• [www.nfreaks.de](http://www.nfreaks.de)

**PLANET DS.DE**

• [www.planetds.de](http://www.planetds.de)

**z-elda.com**

• [www.z-elda.com](http://www.z-elda.com)

**N-Life**  
Daily Nintendo Magazine

• [www.n-life.de](http://www.n-life.de)

**SQUARE PORT**

• [www.squareport.de](http://www.squareport.de)

**NINTENDO POWER**

• [www.nintendo-power.de](http://www.nintendo-power.de)

**nfans.de**

• [www.nfans.de](http://www.nfans.de)

**wiiarefree.com**

• [www.wiiarefree.com](http://www.wiiarefree.com)

**Golden Sun Zone**

• [www.goldensun-zone.de](http://www.goldensun-zone.de)

**WARS WORLD**

• [www.wars-world.de](http://www.wars-world.de)

**SSB-BRAWL.DE**

• [www.ssb-brawl.de](http://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  
Lektorat: Daniel Büscher, Marion Schneider  
Produktionsleitung: Dirk Steiger

### Anschrift der Redaktion:

IDG Entertainment Media GmbH,  
Lyonel-Feiningger-Straße 26  
80807 München

### Verlag

Herausgeber:  
IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feiningger-Straße 26  
80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-02  
Fax: 089 / 360 86-501  
Web: [www.idgmedia.de](http://www.idgmedia.de)

### Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Uwe Kielmann  
Associate Publisher: André Horn  
Vorstand: York von Heimburg, Keith Arnot, Pat Kenealy  
Mitglied der Konzerngeschäftsführung: 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 Augsburgere 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 benützt.

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH

# BATTALION WARS 2

Als großer Bruder der Advance Wars-Reihe gab Battalion Wars bereits auf dem GameCube sein Debütin Sachen taktischer Kriegsführung hin. Auf der Wii gibt es nun das Sequel – wir haben die US-Fassung ausführlich angespielt!



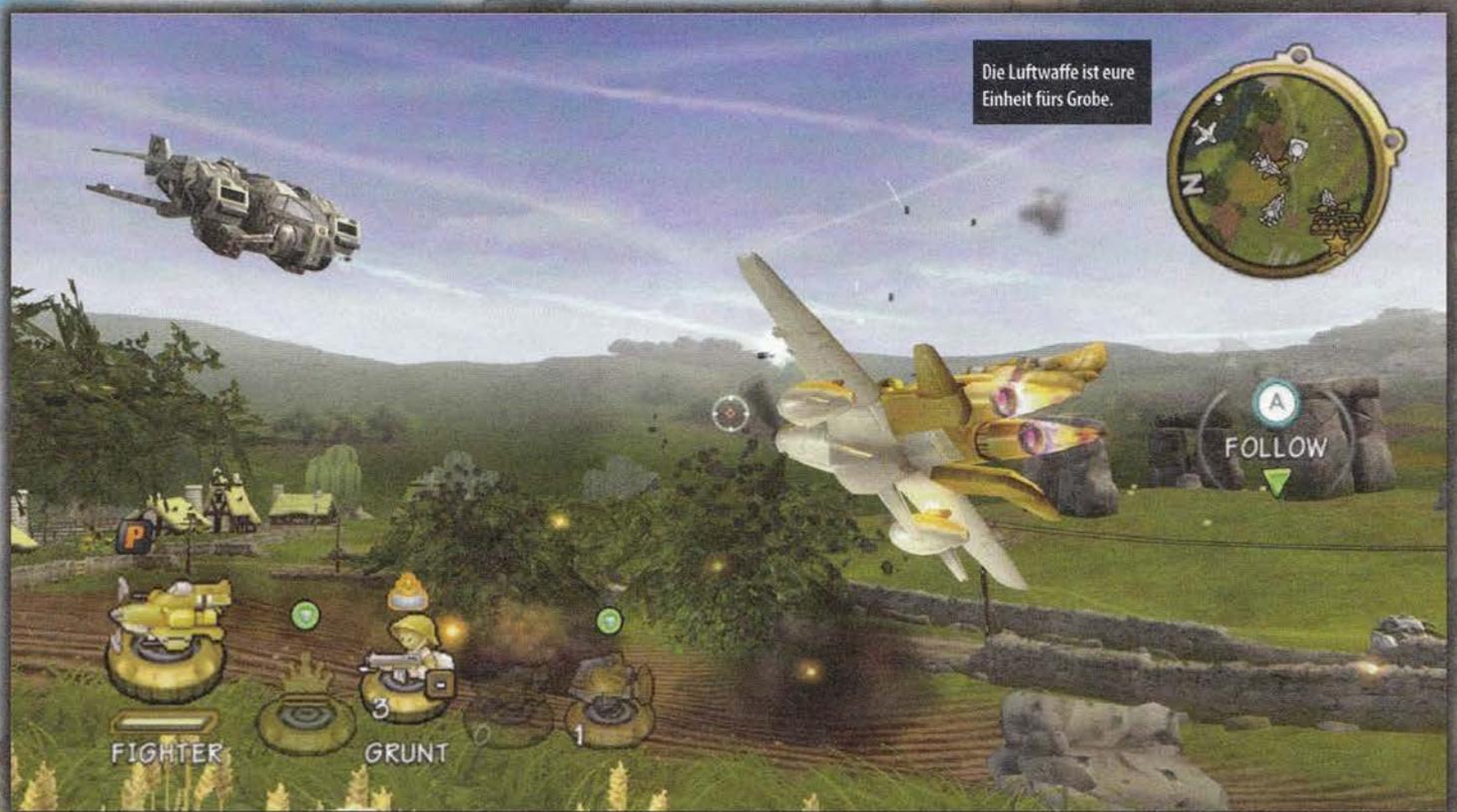
Inhaltlich ähnlich zum ersten Teil auf dem Würfel aufgestellt, präsentiert sich BWii als Shooter mit zahlreichen taktischen Möglichkeiten. Die Action steht also ganz oben auf der Speisekarte. Die Geschichte knüpft direkt an seinen Vorgänger an: Nachdem die Erde bereits mehrfach von den Legionen aus Xylvania befreit wurde, entbrennen nun neue Konflikte. Es gehen Gerüchte um, nach denen das Solar Empire eine neue Vernichtungswaffe baut, woraufhin die Anglo Isles einen Präventivschlag einleiten – und genau hier kommt der Spieler als Hobbygeneral zum Zug!



Krawoum! Realität gepaart mit Science-Fiction lautet das Konzept von BWii.

## ZU LAND, ZU WASSER UND IN DER LUFT

Beginnend mit einem gut durchdachten Tutorial startet ihr ins Spiel. Lobenswerterweise haben es die Entwickler hier hinbekommen, den Lerneffekt mit Spaß zu vereinen – das sieht man so auch nicht immer. Die Steuerung lässt euch zwar viele Freiheiten, ist aber dennoch schnell erlernt. Ihr übernehmt die Kontrolle über eine beliebige Einheit in eurer Armee und könnt diese individuell mit Remote und Nunchuk steuern. So könnt ihr als Truppenführer eure Einheiten auswählen und sie auf feindliche Truppen loslassen oder auch selbst das Zepter in die Hand nehmen und die Waffen sprechen lassen.



Das Anvisieren von Feinden fällt dabei dank Zeige-Funktion und Lock-On-Modus sehr leicht. Auch die Neigefunktion der beiden Controller wurde genutzt: So könnt ihr durch das Neigen zur Seite beispielsweise Rollen am Boden oder in der Luft ausführen. Luft? Ganz genau, denn neben der Infanterie steht euch auch wie gewohnt die Unterstützung von oben sowie neuerdings vom Meer aus zur Verfügung. Insgesamt kommt man so auf 22 unterschiedliche Einheiten, was viel Spielraum für Strategie lässt. Bazooka-Schützen, Flaks, Panzer, Lufttransporter, Fregatten, U-Boote – alles ist dabei. Außerdem kommen dieses Mal Gebäude mit ins Spiel. Die haben die Aufgabe, eure Einheiten zu unterstützen, sei es eine Fabrik für die Panzer oder ein Hafen zur Verstärkung der Navy. All diese Einrichtungen können von euch oder dem Feind erobert werden und stellen so beliebte „Diskussionspunkte“ auf dem Schlachtfeld dar.

#### OPFER DES KRIEGES

Das Gameplay von Battalion Wars 2 funktioniert wirklich gut – bis auf einige kleine Schönheitsfehler. So kann man die Missionen wirklich problemlos gewinnen, ohne selbst einen einzigen Schuss abgegeben zu haben. Der Knackpunkt ist das Erteilen von Befehlen und das rich-

tige Zuordnen von Truppen. Außerdem sind die von uns angespielten Levels sehr linear, was den Spielspaß aber nicht unbedingt trüben muss. Ein großes, offenes Spielfeld hätte jedoch mehr Freiheiten mit sich gebracht.

Ein ganz heißes Eisen im Ofen für alle Schlachtenbummler haben wir euch allerdings noch vorenthalten: die Unterstützung der WiFi-Connection! Dieses Mal geht man bei Nintendo sogar so weit, nur Online-Duelle zuzulassen und einen Offline-Mehrspieler-Modus komplett zu streichen – ein beinahe historischer Schritt ... Es gibt hierbei drei Möglichkeiten: Im „MP Assault (Angriff)“ übernehmt ihr entweder die Rolle des Angreifers oder des Verteidigers. Das Ziel ist jeweils klar: das Erstürmen bzw. Halten der Stellung. Im „MP Skirmish (direkten Kampf)“ geht es schlicht gesagt darum, möglichst viele der feindlichen Einheiten zu zerstören: Wer am Ende den größten Schaden verursacht hat, gewinnt. Last but not least wird noch der Kooperations-Modus geboten. Weil gemeinsam gewinnen gleich doppelt so viel Spaß macht, geht es hier Seite an Seite um die Vernichtung des Feindes.

In unseren Online-Testspielen kam es immer wieder zu Aussetzern der Verbindung. Dies kann zum einen an der Distanz zwischen uns und dem Gegenspieler lie-

gen, zum anderen aber womöglich ein grundsätzliches Problem des Spiels sein. Im Test der deutschen Version werden wir euch darüber aufklären.

Was als Ersteindruck bleibt, ist ein positives Bild. Lediglich die Technik zeigt sich auf GameCube-Niveau, hier hat sich so gut wie nichts getan. Aber: Die Steuerung funktioniert intuitiv, die Online-Modi sind für Nintendo-Verhältnisse vorbildlich (wenngleich wir eine Offline-Variante für das gemeinsame Spiel zu Hause vermissen), und die gebotenen Freiheiten lassen die Soldaten im Gegensatz zur Realität begeistert in den Krieg ziehen. Wir freuen uns auf das Erscheinen hierzulande!

ROBERT RABE

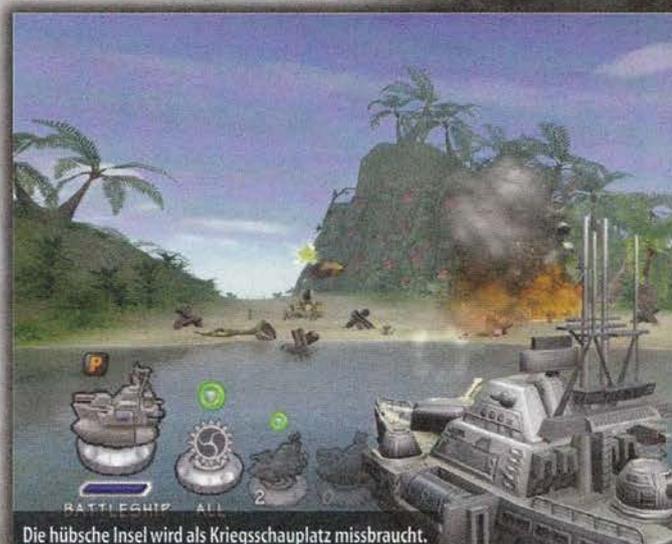
**ENTWICKLER:**  
Kuju Entertainment

**PUBLISHER:**  
Nintendo

**GENRE:**  
Action-Strategie

**TERMIN:**  
1. Quartal 2008

**EINSCHÄTZUNG:**  
Schlägt ein wie eine Bombe!

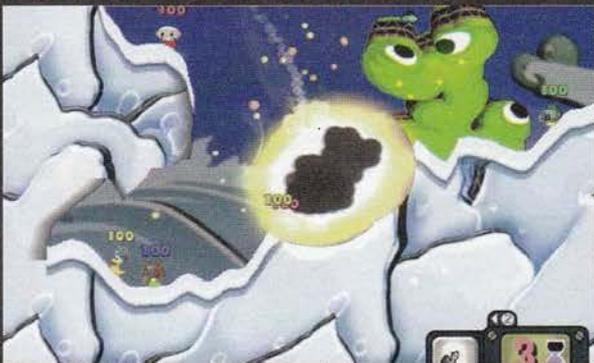


Ist der Weg auch noch so weit,  
eine Rakete ist immer bereit!

# WORMS

## A SPACE ODDITY

Mittlerweile haben die kampfwilligen Würmer so gut wie jede Plattform befallen: Jetzt steht auch der Sturm auf die Wii an ...



Können Würmer eigentlich einfrieren ...?



Das UFO deckt Freund wie Feind Lasersalven ein.

Die Formel der Worms-Reihe ist simpel: Man nehme zwei Teams an Würmern, stelle dem Spieler ein Repertoire an Waffen zur Verfügung und lasse die Tierchen rundenbasiert aufeinander losgehen. Ziel ist es, die optimale Strategie zur Vernichtung der gegnerischen Streit- bzw. Kriechkräfte zu entwickeln. An diesem Grundkonzept hat sich auch im neuesten Ableger nichts verändert, nur verirren sich die Würmer dieses Mal ins Weltall und probieren sich am Science-Fiction-Genre ...

### IM CASUAL-ANSATZ STECKT DER WURM DRIN

Um uns ein Bild über Worms: A Space Oddity zu machen, haben wir die Oberwürmer von Team 17 in England besucht. Das Hauptfeature des Titels ist die Ausnutzung der Wiimote; der Nunchuk wird nicht verwendet. Jede Waffe des Spiels besitzt eine spezielle Eingabestruktur,

der nachgekommen werden will. Damit hat man sich eine einfachere Zugänglichkeit für Neueinsteiger erhofft – eine Rechnung, die nicht wirklich aufzugehen scheint. So ist beispielsweise die Nutzung von Granaten viel zu kompliziert geworden: Als Erstes wird über das Steuerkreuz der Abwurfwinkel eingestellt und dann durch Halten von B mit der Wiimote zum virtuellen Wurf ausgeholt, wobei die Intensität dieser Bewegung über die Kraft entscheidet, mit der die Granate auf Reisen geschickt wird. Dann muss der Controller nach vorne geschwungen werden, um die Flugbahn anzeigen zu lassen. Seid ihr zufrieden, lasst ihr den B-Knopf los, und das explosive Überraschungsei macht sich von dannen. All dies hat sich innerhalb von ein bis zwei Sekunden abzuspielen – bis man diesen Bewegungsablauf kapiert hat, braucht es schon einige Versuche ... Ein gutes Gegenbeispiel ist das Lotsen von Cruise Missiles. Ihr pointet

einfach auf den Bildschirm, und die Rakete folgt so der von euch aufgezeigten Route, was sehr einfach und intuitiv funktioniert. Egal ob einfache oder schwere Aktion, per Druck auf 2 lässt sich jederzeit eine Kurzanleitung der jeweiligen Waffe einblenden.

### BEKANNTE WURMKOST & NEUE MINISPIELE

Am Spielkonzept als solches hat sich nicht viel verändert, sodass sich Worms-Fans sofort wieder zurechtfinden werden. Diesmal steuert ihr drei Würmer, wodurch die Matches übersichtlich und zeitlich im Rahmen gehalten sind. Eine kleine Runde für zwischendurch ist immer drin. Im Story-Modus geht's auf die Reise durch sechs unterschiedliche Hauptwelten, in denen ihr Teile eures Raumschiffs zwecks Reparatur einsammeln müsst. Verknüpft werden die Abschnitte durch ebenso kurze wie witzige Render-Filmschnipsel.

Neben dem klassischen Spielmodus, bietet Space Oddity sechs spaßige Minispiele, deren Konzept man allerdings größtenteils schon aus Wii Play oder Raving Rabbids kennt.

Aus technischer Hinsicht bietet der neueste Ableger der populären Serie solide 2D-Kost, die mit der ein oder anderen 3D-Beilage garniert wird. Außerdem sind die Menüs schön übersichtlich gehalten und logisch strukturiert – orientiert am Vorbild Wii Sports.

Was als Ersteindruck bleibt, ist ein typisches Worms mit völlig neuem Steuerungskonzept, das aus Sicht der Ergonomie zwar gute Ansätze bietet, aber stellenweise überladen und deswegen zu kompliziert ist.

**ROBERT RABE**

**ENTWICKLER:** Team 17

**PUBLISHER:** THQ

**GENRE:** Strategie

**TERMIN:** März 2008

**EINSCHÄTZUNG:**

Gefahr für den Weltfrieden!



## INTERVIEW MIT JOHN DENNIS • DESIGN MANAGER TEAM 17

*NMag: Könntest du dich kurz unseren Lesern vorstellen und erklären, welche Aufgaben du im Puzzle Worms: A Space Oddity übernimmst?*

Dennis: Aber unbedingt. Mein Name ist John Dennis und ich arbeite zusammen mit unserem Lead Designer an all unseren Projekten, um sicherzustellen, dass sie unseren hohen Qualitätsansprüchen gerecht werden.

*NMag: Wieso hat man sich dazu entschlossen, in Space Oddity in Sachen Grafik einen Schritt zurück zu machen und nach Worms 3D wieder die obligatorische 2D-Sicht zu nutzen?*

Dennis: Ich finde nicht, dass das ein Schritt zurück ist, sondern vielmehr ein Schritt zur Seite. Als wir mit dem Wii-Part angefangen haben, dachten wir uns, eine 2D-Optik sei am besten geeignet. Wir hätten es auch in 3D entwerfen können, aber aufgrund der hohen Komplexität einer solchen Grafik wäre es höchstwahrscheinlich zu einem Konflikt mit der Steuerung gekommen. Außerdem dachten wir uns, dass die 2D-Grafik den Einstieg für Worms-Fremde am einfachsten gestalten würde.

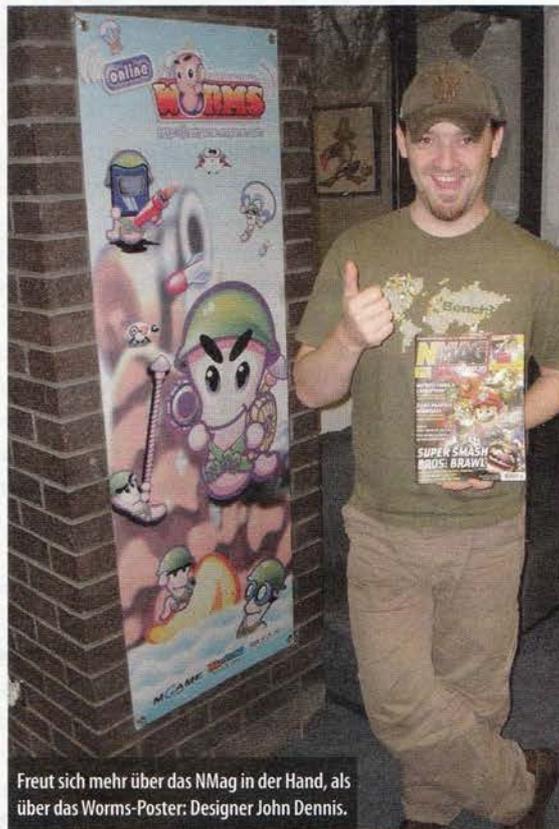
*NMag: Ich persönlich halte das für eine sehr gute Entscheidung. Worms ist nun mal ein typisches 2D-Spiel.*

Dennis: Ich denke, die 3D-Variante hat die Spielergemeinschaft extrem gespalten. Neueinsteiger haben sie gemocht, aber die alteingesessenen Worms-Fans sehnten sich nach dem gewohnten Konzept. In der dritten Dimension war Worms eigentlich ein anderes Spiel; auch wenn es den gleichen Namen trug, war es mit der 2D-Version im Grunde nicht vergleichbar.

*NMag: Worms lebt von seiner Waffenvielfalt. Was ist dein Favorit aus dem aktuellen Teil?*

Dennis: Ich bin ein Fan der Projektilwaffen. Es begeistert mich, deren Spielmechanik zu nutzen, indem die Granate fliegt und durch den Wind in Richtungen getragen wird, die man vorher nie erahnt hätte.

*NMag: Ebenso ist Worms ein Mehrspieltitel – warum entschied man sich gegen die WiFi-Connection? Gab es irgendwelche Blockaden seitens Nintendo?*



Freut sich mehr über das NMag in der Hand, als über das Worms-Poster: Designer John Dennis.

Dennis: An Unterstützung durch Nintendo hätte es nicht gemangelt. Wir haben uns sehr früh dafür entschieden, das Spiel offline zu fertigen, um so den sozialen Aspekt in den Vordergrund zu stellen. Auf der Xbox 360 wäre das sicher eine große Sache gewesen, aber wir haben daran gezweifelt, dass auch auf der Wii so viele Leute diese Funktion nutzen würden.

*NMag: Wie lange befand sich der Titel in der Entwicklung, und war es eure oder THQs Idee, Worms auf Wii zu bringen?*

Dennis: Wir haben vor gut zehn Monaten mit Space Oddity begonnen. In diesem Falle kam THQ zu uns und fragte, ob wir nicht etwas für Wii konzipieren könnten. Als unabhängiger Entwickler haben wir dann die Möglichkeiten geprüft und uns Gedanken über das Spielkonzept gemacht. Da uns viele gute Ideen in den Sinn kamen, machten wir uns an die Arbeit.

*NMag: Besten Dank für das Gespräch und viel Erfolg beim Feinschliff!*



# LESERBRIEFE

Diese Seiten gehören euch! Sagt uns und den Lesern da draußen eure Meinung. Wir freuen uns über eure Mails und Bilder.

**Hi liebe NMag-Redaktion!**

Ich wollte mich mal schlaue machen, ob man das erste NMag auch noch direkt bei euch nachbestellen kann? Wenn ja würde ich dies gerne tun!

Ich bin Nintendo-Fan der ersten Stunde und hab damals schon, als ich noch ein kleiner Stöpsel war, immer die Nintendo Club-Zeitschrift verschlungen.

Nachdem diese dann immer schlechter wurde und ich älter, habe ich aufgehört, sie zu lesen und mich anderen wichtigen Dingen im Leben gewidmet. :-)

Doch seit einiger Zeit schlägt mein Herz für Nintendo wieder wie eh und je! Zwar gibt es keine Club-Zeitschrift mehr, aber umso mehr freue ich mich, dass es ein neues ambitioniertes Magazin gibt, das hoffentlich mit genauso viel

Herzblut für Ihre Leser da ist, wie es Nintendo damals war. Ich wünsche euch auf jeden Fall für die Zukunft viel Erfolg und möge die Macht des N mit euch sein!

**CHRISTIAN**

**Hallo Christian!**  
Erstmal vielen lieben Dank für die Blumen und die hoffnungsvollen Wünsche für die Zukunft – genau wie Du haben auch etliche hier in der Redaktion das seelige Club Nintendo-Magazin geliebt und dementsprechend verschlungen. Am Herzblut wird es unserer Arbeit also keinesfalls mangeln, dazu lieben wir das Thema Videospiele einfach zu sehr.

Um auf deine eigentliche Frage zurückzukommen: Alle vergangenen (und auch aktuellen) NMag-Ausgaben können im Shop der Gamepro unter gamepro.de bestellt, respektive nachbestellt werden.

Wir wünschen dir weiterhin viel Spaß mit Nintendo und - selbstverständlich - dem NMag!

**MATTHIAS**

**Liebes NMag-Team,**

ich bin nun schon seit gut einem Jahr ein treuer Leser eures Magazins (über zfans.de darauf aufmerksam geworden) und muss euch mitteilen, dass ich von eurer zweiten Printausgabe extrem enttäuscht bin. Dieses Heft ist dermaßen unter NMag-Niveau, dass jeder Blick hinein schmerzt. Ich bin besseres von eurem Team gewohnt, was ist nur los bei euch?

Haben alle Korrekturleser abgesagt? Übernehmt ihr Gastbeiträge eins zu eins, ohne sie noch einmal auf Tippfehler zu untersuchen? Werden die Bildkommentare überhaupt von Personen verfasst, die sich mit den Spielen beschäftigen haben?

Absolute Abschreckung bildet Seite 42 in Ausgabe 11/2007. Einzig den Bildkommentar „Der Affe hat ein neues Spielzeug“ kann man so stehen lassen, obwohl ein Hinweis auf das neue Item natürlich passender gewesen wäre, aber darum geht's hier nicht.

Erster Bilduntertext „Kablämm! Nimm das Marth! Effektiv klärt Samus hier die Verhältnisse“: mal davon abgesehen, dass Marth für Super Smash Bros. Brawl noch nicht einmal bestätigt wurde, besitzt Ike kaum optische Ähnlichkeiten mit ihm. Ein großer Fauxpas, leider nicht der Einzige.

„Einmal quer durch's Nintendo-Universum: Yoshi, ein Koopa-Panzer und Ash auf der Brücke von Eldin“. Ash ist kein Nintendo-Charakter, der Kämpfer im Hintergrund wurde im Super Smash Dojo offiziell als „Pokémon Trainer“ bekanntgegeben. Warum das so wichtig ist? Nunja, dann würde man auch wissen, dass es sich bei dem Koopa-Panzer in Wirklichkeit um Schiggy handelt, das soeben eine Attacke (Hydropumpe) ausführt.

Dass es sich bei der „Zwanzig-Meter Frau“ um die Göttin Palutena aus Kid Icarus handelt, wäre für manche Leser auch sicherlich interessant gewesen. Oder beim Beitrag über Soul Calibur Legends: „Bekommt trotz unpassender Kleidung keine kalten Füße: Ivy“. Sorry, aber wer einmal SC gespielt hat, weiß, dass es sich nicht um Ivy auf dem Bild handelt.

Das nur als kleiner Vorgeschmack. Ich glaub auf die unzähligen Tipp- und Leertastenfehler brauche ich nicht hinzuweisen, oder?

Euch ist sicher bewusst, wie wichtig qualitative Arbeit ist. Vor allem zum Start eines neuen Printmagazines muss alles noch besser sein, als es ohnehin schon ist. Hätte ich das NMag vorher nicht gekannt, ich würde es mir nicht mehr kaufen, da das ganze Magazin durch seine Fehler sehr stümperhaft wirkt. Gerade ein Nintendo-Magazin sollte sich auch in Puncto Nintendo auskennen. Ihr schmälert eure Qualität durch „Fehler“ die beim zweiten oder dritten mal durchlesen sicher ins Auge gestochen wären.

Ich hoffe ihr nehmt euch meine „Kritik“ zu Herzen und bringt wieder gewohnte Topqualität, denn selbst

## Lieblingsleser dieser Ausgabe:

**Simon Winzer und Bettina Furian:** Wow, zu jedem NMag-o-Rama-Thema einen Beitrag verfasst. Ihr habt uns echt beeindruckt!

**Harry:** Mit über 300 Beiträgen in unserem Forum führst du die Liste der aktivsten User deutlich an. Wir danken vielmals für dein Engagement!

**Marion,** die sich trotz der Korrekturen bestimmt fürchterlich aufregen muss, da wir immer noch so viele Fehler fabrizieren.



Ältere Ausgabe könnt ihr im Gamepro-Shop nachbestellen.



**Anregungen, Kritik, Wünsche, eure Meinung – alles ist willkommen. Einfach eine E-Mail an [leserpost@n-mag.de](mailto:leserpost@n-mag.de)**

als treuer Fan werd ich mir nicht regelmäßig ein vor Fehler strotzendes Magazin zulegen. **NICI**

PS: Ihr bekommt das schon wieder hin, nur nicht aufgeben!

*Hallo Nic!*

Erstmal vielen Dank für deine konstruktive Kritik und obendrein ein dickes „Sorry“! Eines ist ganz sicher: die werden wir uns zu Herzen nehmen. Beim bloßen Erwähnen der Ausgabe #2 läuft uns allen in der Redaktion ein leichter Schauer über den Rücken: Leider waren die Rahmenbedingungen in der Tat nicht so, wie man es optimal nennen würde. Wir sind uns der zahlreichen Fehler natürlich bewusst, gehen wir doch jede Ausgabe auch nach Veröffentlichung nochmal ganz genau durch. Und eines darfst Du uns glauben: keiner ist penibler und sensibler als wir selbst, was Fehler angeht.

Ich will nicht sagen: ab sofort gibt's 100%ig fehlerfreie Ausgaben! Das wäre vermessen, keine Frage. Was ich aber sicher sagen kann: Wir werden alles Erdenkliche dafür tun, um mit NMag wieder das abzuliefern, was ihr erwarten dürft und gewohnt seid: ein mit Herzblut erstelltes, qualitativ hochwertiges Nintendo-Magazin.

Wir hoffen, dich weiter als treuen Leser von diesem Vorhaben zu überzeugen!

**MATTHIAS**

*Hallo NMag-Team,*

**ja, ich habe mal wieder etwas zu eurem Heft zu sagen. Erstmal muss ich ja gestehen, dass ich mit meiner besseren Hälfte jetzt wieder eifrig ein Nintendo-Magazin kaufen: das NMag. So und**

jetzt sind die Lorbeeren auch schon alle ;)

Mir ist schon beim ersten Heft aufgefallen dass die Postervorschau auf dem Cover etwas verfälscht ist. Warum? Nun, es ist ja immer ein Poster dabei, auf dem zusätzlich ein Kalender für den jeweiligen Monat zu sehen ist. Eben die Vorschau auf dieses Poster ist auf dem Cover nicht identisch. Bei Metroid war der Ausschnitt falsch und ich habe ein Poster mit einer großen Samus erwartet. Was dann im Heft war, war eine minimalistisch kleine Samus, fast schon verschwindend gering. Selbiges war bei Mario (Galaxy) der Fall. Ich persönlich fand das etwas ernüchternd, weil ich mich eigentlich auf das Poster gefreut hatte. Bitte platziert also auf dem Cover das wirkliche Poster, auch wenn es vielleicht nicht ganz so schön aussieht, wenn man so positioniert.

**ANDREAS**

*Hallo Andreas!*

Vielen Dank für die Lorbeeren und die konstruktive Kritik, die wir uns selbstverständlich, wenn durchführbar, gerne zu Herzen nehmen werden! Zukünftig wird das Thema Poster voraussichtlich so ablaufen, dass es keinen Kalender in der bisherigen Form mehr geben wird. Stattdessen planen wir, diesen eventuell direkt in die Heftseiten zu integrieren. Somit fielen dann auch die – keinesfalls böswillig – verfälschten Vorschaubilder weg.

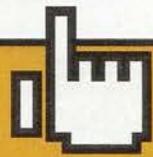
Wir wünschen dir weiterhin viel Spaß mit dem NMag und freuen uns stets auf Punkte, die wir verbessern können!

**MATTHIAS**



Az euren Wunsch hin kommen die Poster voerst ohne Kalender daher. Wir planen den Kalender aber an anderer Stelle im Heft wieder einzubauen.

## NMAG-O-RAMA



Bei folgenden Themen ist deine Meinung diesen Monat herzlich willkommen.

# 2008

### Prosit 2008

(Seite 44) Neues Jahr, neue Chance. Die Karten der Publisher werden neu gemischt. Was erwartet ihr von Nintendo? Auf welche Spielperle hofft ihr in der noch nicht geöffneten Truhe? Wir sind auf eure Meinungen gespannt! (E-Mail-Betreff: 2008)



### Games Convention

Im Frühjahr soll der neue Standort für die Games Convention 2009 bekannt gegeben werden. Auf welchen Standort hofft ihr, und warum sollte eurer Meinung nach die Games Convention gerade hierhin umgesiedelt werden? Werdet zum Event-Manager! (E-Mail-Betreff: Standort)

### Standards

(Seite 10) Mein allererstes Videospiel, und warum auch du es gespielt haben musst (E-Mail-Betreff: Klassiker).  
(Seite 7) Eine Frage, eine Antwort: Welches Spiel ist selbst für dich zu schwer? (E-Mail-Betreff: Eine Frage)

### Fehler des Monats:

Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder – zu eurer Unterhaltung natürlich – einige inhaltliche und Tippfehler eingebaut. Wer einen davon findet, schreibt an [leserpost@n-mag.de](mailto:leserpost@n-mag.de). Die erste Fehlerbeschwerde-E-Mail, die in unserem Postfach landet, gewinnt ein Überraschungsspiel.



„Mit dem Game Boy hat Nintendo eine Generation von Spielern geprägt und Videospiegelgeschichte geschrieben. Der Name hat auch heute noch einen hohen Bekanntheitsgrad, und viele Omas und Opas möchten ihren Enkelchen doch gerne zu Weihnachten, zur Kommunion oder zum Geburtstag „den neuen Game Boy“ oder ein Spiel dafür kaufen – auch wenn sie damit eigentlich den DS meinen. Namen sind im Videospiegelbereich alles andere als Schall und Rauch, und auch wenn der DS ein Millionenseller ist – seine Namensgebung hat nicht das Potenzial zum Dauerläufer. DS2? Klingt nach PS2. Und wer will schon wie die Konkurrenz klingen, noch dazu wie ein Auslaufmodell? Casual-Gamer hin, Hardcore-Gamer her: Game Boy is the name of the game. Technisch muss offen bleiben, ob Nintendo das Doublescreen-Prinzip weiterführen wird oder was der neue Handheld können muss, um wieder ein Erfolg zu werden. (Mein Tipp: Vielleicht haben wir ja zum letzten Mal Tasten und Steuerkreuz gesehen ...) Aber sehen wir es, wie es ist: Der DS hat noch für ein paar Jahre Potenzial und eine sichere Marktstellung abseits von PSP oder halbstarke Emanzipationsversuchen von Mobiltelefonherstellern à la Nokia. Ich glaube kaum, dass sich bei Nintendo derzeit jemand Gedanken über den Namen eines Nachfolgemodells macht.“

**BORIS KRETZINGER**

„Ich erinnere mich gerne an die Zeit des Game Boy Color und des Game Boy Advance (SP) zurück. Am 4. Dezember 2005 ist der Game Boy Micro in Deutschland sang- und klanglos auf den Markt gekommen und genauso wieder verschwunden. Wenn ich heutzutage in der Öffentlichkeit (zum Beispiel im Zug) meinen „Micro“ raushole, um ein wenig Zeit totzuschlagen, staunen alle, und ein paar kommen auf mich zu und fragen: „Du ... was ist das für ein Game Boy, der sieht ja richtig cool aus?!“ Da fällt mir die Überschrift aus dem Beitrag von Kevin Cassidy ein „Werben lernen ist sehr schwer, es wieder vergessen nicht so sehr“. In diesem Fall hat es Nintendo vergessen. Der Nintendo DS war auf dem Markt, und der Game Boy Micro wurde in Vergessenheit gedrängt.“

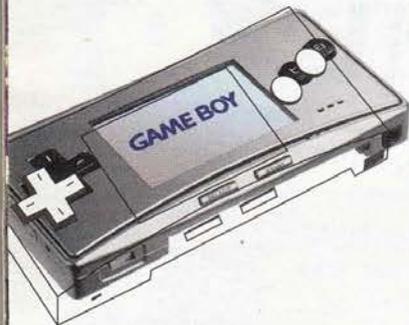
Nintendo wird mit Sicherheit am Produkt Nintendo DS drableiben und in den nächsten Jahren eine neue Version rausbringen – der Game Boy ist gestorben. Wenn, was ich nicht denke, ein neuer Game Boy auf den Markt kommt, wird das an ein Wunder grenzen – für mich jedenfalls.“

Ich persönlich würde mich auf einen neuen Game Boy mehr freuen, da ich mit ihm einfach mehr in Verbindung bringen kann. Zum Schluss möchte ich noch erwähnen, dass der geschriebene Beitrag meinen Geschmack widerspiegelt. Es wird sicherlich viele Spieler geben, die das hier alles nicht nachvollziehen können, danke.“

**MATTHÄUS PIELESCH**

## GAME BOY DS

In der letzten Ausgabe haben wir euch dazu aufgerufen, uns eure Wünsche und Gedanken zu einem neuen Handheld von Nintendo zu schildern. Die besten Einsendungen haben wir hier abgedruckt. Wer seinen Beitrag wiedererkennt, darf sich außerdem über einen Überraschungspreis freuen.



„Ja ja, was waren das noch Zeiten – Ende der 80er, als der allererste GameBoy auf dem deutschen Markt erschien. Mensch war ich neidisch auf meinen Cousin, als dieser freudestrahlend mit seinem GameBoy bei mir aufkreuzte. Selbstverständlich habe ich das Gerät, solange er es zuließ, beschlagnahmt. Leider überhörten meine Eltern meine Wünsche bezüglich eines Game Boys immer wieder geflissentlich, und so ging ich leer aus. Später geriet er bei mir dann in Vergessenheit, schließlich war ein Game Boy ja was für Kinder (so dachte ich zumindest) und ich als Teenager nun definitiv zu erwachsen dazu. Diese Meinung behielt ich bis zum letzten Jahr, als mein Freund mich auf den Nintendo DS inklusive dem Spiel Nintendogs aufmerksam machte. Ich war sofort begeistert von der innovativen Steuerung sowie dem Spielprinzip von Nintendogs. Logisch, dass ich ein paar Tage später in aller Hergottsfrühe aufgestanden bin, um auch bloß bei Ladenöffnung in der Stadt zu sein. Selig bin ich dann mit meinem Nintendo DS Lite in Weiß und „Nintendogs Dalmatian & Friends“ wieder abgezogen. Den Nintendogs folgten noch einige weitere Spiele, und ich muss sa-

gen, dass bei mir bis jetzt immer noch keine Langeweile aufgekommen ist. Aufgrund der innovativen Steuerung per Touchpen fühlt man sich dem Spiel irgendwie näher. Auch Spiele, die nicht so sehr auf den Touchpen ausgelegt sind, wie zum Beispiel New Super Mario Bros. oder Mario Kart wissen zu begeistern. Und genau das ist der Grund, warum ich mir die Veröffentlichung eines DS2 wünschen würde. Bei diesem Gerät ist einfach beides möglich – der Touchscreen kann integriert werden, muss aber nicht. Somit ist der Game Boy im DS quasi enthalten. Was der Nachfolger des DS besser machen könnte? Nun, ich bin mit dem DS-Lite optisch sowie mit der Steuerung und Beleuchtung sehr zufrieden. Auch die Grafik ist recht ordentlich, kann aber bestimmt noch verbessert werden. Der DS2 sollte also auf jeden Fall grafisch mehr zu bieten haben, sowie vielleicht eine noch längere Akkulaufzeit. Eventuell könnte auch der Touchscreen ein wenig robuster gestaltet werden, da sich bisher, außer mit Schutzfolie, leichte Schrammen nicht vermeiden ließen.“

**KATHRIN JECKEL**

# GEWINNSPIEL

Sahnt bei unserem Gewinnspiel ab und gewinnt coole Preise!

## DIE DENKATTACKE!

Wollt ihr von einer blauen Schildkröte träumen oder lieber Kreuzworträtsel lösen? Koch Medias Spiele geben euch die Möglichkeit, beides zu tun!

- 3x Runaway DS
- 3x Kreuzworträtsel DS

## DER SIGNIERTE WASSER-TROPFEN!

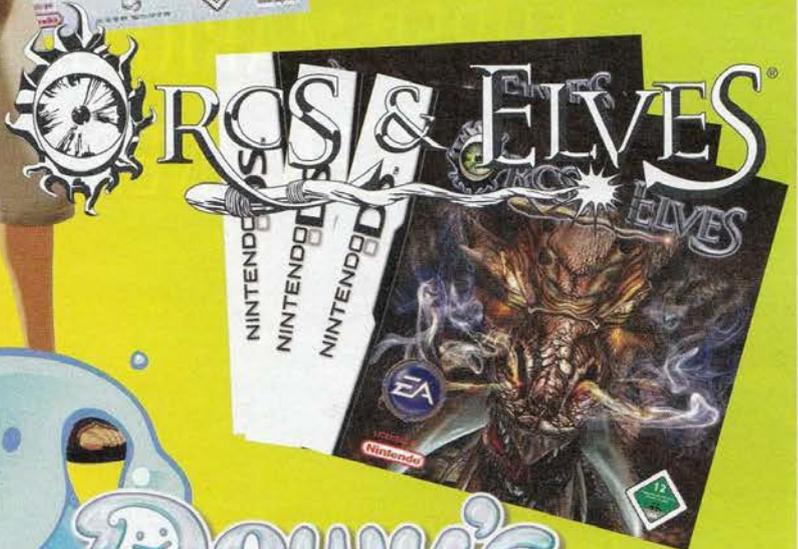
Der Produzent von Dewy's Adventure hat es geschafft, auf einem Wassertropfen zu unterschreiben – zusammen mit Konami könnt ihr diesen gewinnen (natürlich in fester Form)!

- 2x Dewy Plüschtier mit Signatur vom Producer Shingo Mukaitoge
- 2x Dewy T-Shirt mit Signatur vom Producer Shingo Mukaitoge

## VON ORKS UND ELFEN

Normalerweise programmiert John Carmack Spieleengines im Alleingang – für uns hat er eine Ausnahme gemacht und sich zum Unterschreiben dieses Preises Hilfe geholt! Außerdem gibt es dreimal sein neuestes Werk zu gewinnen!

- 1x von John Carmack (Id Software) und Katherine Anna Kang (Fountainhead Entertainment) signiertes Orcs and Elves Artwork inklusive Spiel
- 2x Orcs and Elves für DS



## DU MÖCHTEST EINEN DIESER PREISE ABGREIFFEN? DAZU HAST DU ZWEI MÖGLICHKEITEN:

1. Beteilige dich an unseren NMag-o-Rama-Themen. Schicke dazu eine E-Mail samt Text an [leserpost@n-mag.de](mailto:leserpost@n-mag.de). Jeder veröffentlichte Leserbeitrag zu NMag-o-Rama-Themen gewinnt automatisch.
2. Schicke einfach eine E-Mail mit dem Betreff „Gewinnspiel 01/2008“ an [leserpost@n-mag.de](mailto:leserpost@n-mag.de). Unter allen Einsendungen, die uns bis zum 20.01.2008 erreichen, verlosen wir Preise.

Einsendeschluss ist der 20.01.2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Ein Versand der Preise erfolgt nur innerhalb Deutschlands.

Wir freuen uns auf eure Beiträge und wünschen euch viel Glück!



# GO, NINTENDO!

Die Kolumne von Kevin Cassidy

## SUPER MARIO GALAXY – DES KLEMPNERS MISSERFOLG?

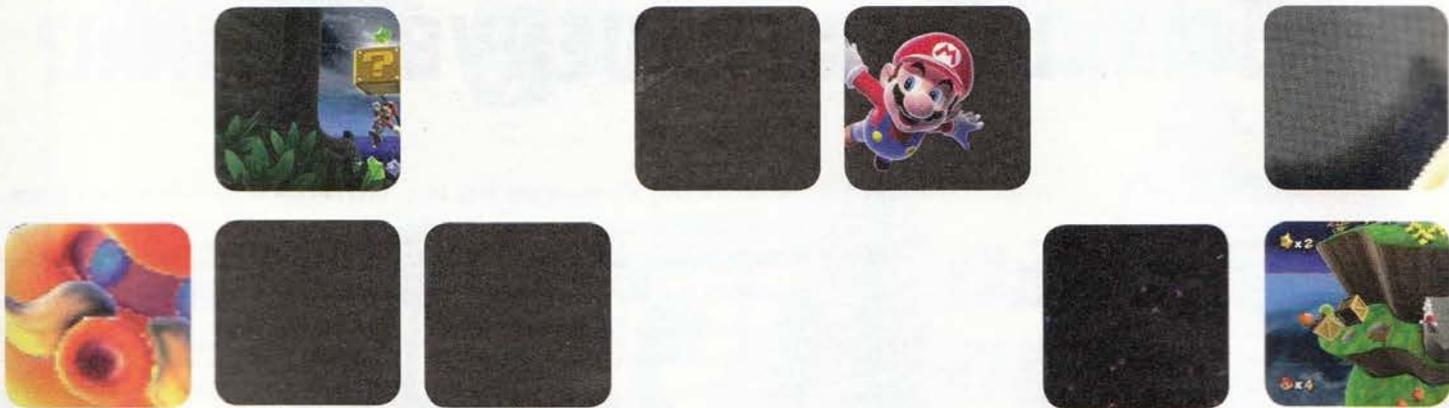
Kaum zu glauben, dass ich in der Vergangenheitsform über Super Mario Galaxy schreiben darf, denn es schien, als würde das Spiel niemals seinen Weg in die Läden finden. Man mag meinen, dass Mario-Fans sogar dazu bereit waren, für die Veröffentlichung dieses heiß erwarteten Spiels zu sterben. Diese Sehnsucht begann bereits wenige Wochen nach Erscheinen von Super Mario Sunshine. Obwohl Sunshine – egal nach welchem Maßstab – kein schlechtes Spiel war, hinterließ es einen faden Beigeschmack im Munde vieler Fans. Der neu hinzugekommene Drecksack 08/17 wurde häufig nur als Gimmick angesehen. Es war ein Feature, das zu einem geringen Jump&Run-Anteil im Spiel führte, obwohl wir Mario für genau diese Einlagen lieben gelernt haben. Seltsamerweise waren es gerade die Bonus-Aufgaben mit reiner Plattform-Glückseligkeit, an denen sich die Leute wirklich festklammerten. Zweifellos hat sich Nintendo die Kritik zu Herzen genommen, und so unterscheidet sich Super Mario Galaxy in vielen Bereichen zwar stark von den Vorgängern, doch an sich spielt es sich wie die Bonus-Stages im Gamecube-Able-

ger. Super Mario Galaxy verbreitet pure Lust und Laune, wie man sie seit Super Mario Bros. 3 (NES) nicht mehr kannte, und diesmal sind sogar die Spieltester ausnahmslos begeistert: Galaxy wurde zum „am zweitbesten bewerteten Videospiel aller Zeiten“, ernannt. Eine große Leistung! Mit Marios Kultstatus in der Videospieldwelt und den sensationellen Wertungen, die Galaxy einheimen konnte, war ein riesiger Trubel auf der ganzen Welt zu erwarten. Lustigerweise kannte die Begeisterung um das Spiel in einigen Regionen der Welt keine Grenzen, während es andere Länder beinahe völlig kalt ließ.

Die größte Aufmerksamkeit erhielt Galaxy in Nordamerika. Durch den großen Hype, der vor allem durch die Spieler entstand, war dies auch nicht anders zu erwarten. Viele wollten unbedingt erfahren, wie sich die neue Idee mit dem gravitationsbedingten Gehüpfe auf die Spielerfahrung in der Praxis auswirkt. Wenige Wochen vor Erscheinen des Spiels wurden wir aus jeder Ecke mit Videos und Bildmaterial wahrlich bombardiert. Ganz egal, welches Magazin ihr

gelesen, welche Website ihr angeklickt oder welches Forum ihr besucht habt, es gab kaum ein anderes Thema als Super Mario Galaxy. Es war das Spiel, das Mario brauchte, um die durch Sunshine enttäuschten Spieler wieder für sich gewinnen zu können. Alles, was wir von Galaxy zu sehen bekamen, war einfach fantastisch, sodass es fast schon unmöglich war, sich nicht für das Spiel zu interessieren. Dieser ganze Hype stellte sich als großer Erfolg für den Klempner heraus. Schließlich erreichte Galaxy die besten Verkaufszahlen eines Mario-Spiels in der ersten Woche nach der Veröffentlichung. Betrachtet man also die vorherigen Mario-Spiele, ist das kein Grund, um Galaxy zu verspotten. Abgesehen davon konnte sich das Spiel drei Wochen lang an der Spitze der hardwareübergreifenden Software-Verkaufszahlen behaupten. Ein Spiel dieser Klasse verdient definitiv eine solche Aufmerksamkeit der Spieler, und so sollte Mario auch in der Ferientzeit ganz oben oder zumindest ganz nah dran mitspielen können.

Doch kommen wir nun zu Europa, wo ich einen mindestens genauso großen



Erfolg vermutete. Eifrig wartete ich auf die Europa-Verkaufszahlen der ersten Woche, und das nur, um von eben diesen enttäuscht zu werden. Denn auf der Liste der hardwareübergreifenden Software-Verkaufszahlen nahm Galaxy nur den fünften Platz ein. Diesmal wurde das Spiel von Titeln wie Call of Duty 4 oder Assassin's Creed geschlagen, doch ich denke, dass bei genauerem Hinschauen Super Mario Galaxy dennoch nicht ganz so schlecht dasteht. Call of Duty 4 und Assassin's Creed sind Multiplattformtitel, und allein diese Tatsache verleiht ihnen bessere Chancen auf höhere Verkaufszahlen, nach dem Motto „Verdopple die Anzahl der Plattformen, dann verdoppelt sich die Auflage des Spiels“. Nimmt man die Verkaufszahlen beider Plattformen und vereint diese, kann Mario auf den dritten Platz befördert werden. Doch das ist immer noch eine verdammt gute Platzierung, wenn man bedenkt, dass Mario Wii-exklusiv das Universum rettet. Dennoch kann ich mich nicht so ganz für unseren beliebten Klempner freuen. Ehrlich gesagt habe ich keine Erklärung dafür, warum Mario in Europa nicht auch so gut ankommt. Ich weiß, dass die Playstation 3 in Europa populärer ist als in Nordamerika, was sicherlich einige Daten bezüglich der Verkaufszahlen erklärt. Außerdem liegt die Xbox 360 in Europa momentan noch vor der Wii, und das, obwohl Wii weltweit die Nase vorn hat. Es läuft also vielleicht darauf hinaus, dass es in Europa einfach an Liebe zu Mario mangelt.

Bedauerlicherweise sieht es in Europa jedoch ganz und gar nicht schlecht aus,

wenn man einen Blick auf Japan wirft. New Super Mario Bros. konnte sich auf dem DS ausgezeichnet verkaufen, denn allein in diesem Gebiet gelang es dem Spiel, mehr als 5 Millionen Einheiten abzusetzen. Sicherlich würde jeder ein wenig Fantrubel erwarten, wenn dann endlich ein Mario-Teil für Wii bevorsteht, doch es kam ganz anders. Galaxy befindet sich am längsten auf dem japanischen Markt – und bis jetzt konnte das Spiel nicht einmal die 400.000er-Marke brechen, was ich absolut nicht nachvollziehen kann. Der DS-Teil war ein Riesenshit, doch Galaxy stapelt sich in den Regalen. Für diesen Misserfolg gibt es eine Menge Gründe. Zuerst sei gesagt, dass der DS Lite bereits eine große installierte Hardwarebasis aufbauen konnte. Wii ist ein neues System, wogegen sich der DS schon über 20 Millionen Mal verkauft hat. Außerdem sind portable Spiele in Japan weitaus beliebter als Konsolenspiele – ein Trend, der schon seit Jahren anhält. Zu guter Letzt haben wir die Bewegungskrankheit (Motion Sickness), unter der viele Japaner leiden. Genau das ist auch der Grund, weshalb Ego-Shooter in Japan alles andere als gefragt sind. Die japanische Öffentlichkeit behauptet, sehr anfällig auf Motion Sickness zu sein, weshalb man viel Abstand zu jedem Genre nimmt, das ein Aufflackern verursachen kann. Es besteht kein Zweifel daran, dass in Super Mario Galaxy Übelkeit verursachende Bildwechsel auftreten können, wenn man gerade von Kleinplanet zu Kleinplanet fliegt.

Alles in allem bin ich ziemlich verwundert über die mangelnde Aufmerksam-

keit für das Spiel. Ich hätte eine solche Situation zwar erwarten können, doch sie ist sehr schwer zu ertragen, wenn man sie dann wirklich erlebt. Ehrlich gesagt bin ich von Europa am meisten überrascht. Ich kann keinen vernünftigen Grund finden, der erklären könnte, warum so wenig Freude auftrat, als der Titel in den Läden eintraf. Interessieren sich Europäer einfach nicht mehr für Mario? Noch einmal möchte ich auf die New Super Mario Bros.-Zahlen zu sprechen kommen, die dies widerlegen. Der einzig andere erdenkbare Grund könnte sein, dass Mario das Opfer der neuen Käuferschicht ist, die Nintendo mit Wii anspricht. Wir reden von einer Menge Menschen, denen Gaming noch völlig neu ist. Die vielen Fußball-Mütter sowie ältere Herrschaften sind vielleicht nicht bereit, in die Welt von Galaxy einzutauchen. Eher werden diese Menschen ihre Augen auf Wii Fit, Wii Play oder Carnival Games richten. Wir werden an den Verkaufszahlen von Wii Fit sehen, wie sich das Spiel im Vergleich zu Mario schlägt. Ich habe keinen Zweifel, dass Wii Fit am Ende erfolgreicher sein wird als Galaxy. Zwar freue ich mich auf das Fitness-Programm, aber ich kann nicht mit ansehen, wie ein solcher Titel ein Mario-Spiel übertrumpft, und ich glaube, genau das zeichnet mich als alten Nintendo-Fan aus.

**KEVIN CASSIDY, GRÜNDER UND CHEF-REDAKTEUR VON GONINTENDO.COM EXKLUSIV FÜR N MAG, ÜBERSETZT AUS DEM ENGLISCHEN VON DAMIAN FIGOLUSZKA**

**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 N MAG.

# MARIO DER FRAUENVERSTEHER?

Wie macht er das nur?

Der berühmteste Klempner der Welt ist zurück. Grund genug, dass ich mir mal Gedanken mache, warum Nintendos Allzweckwaffe so erfolgreich ist. Um der Strategie, Frauen zum Spielen zu bewegen, entgegenzukommen, wage ich es, für diese Frage in die Haut eines weiblichen Wesens zu schlüpfen. Komplett mit Make-up und Unterwäsche. Nach gründlichem Überlegen bin ich zu einem einfachen als auch erschütternden Ergebnis gekommen: Mario ist sexy!

Er ist der wohl exotischste menschliche Videospiele-Charakter aller Zeiten. In Japan aus dem Kopf eines findigen Mannes geschlüpft, hat er jedoch keine große Ähnlichkeit mit seinen Landesgenossen. Nur seine Größe lässt vermuten, dass seine Herkunft im Land der aufgehenden Sonne liegt. Zusätzlich zu den japanischen Wurzeln trägt er etwas typisch Deutsches mit sich herum: den Bierbauch. Was die Deutschen schon seit Jahrhunderten versuchen, hat Mario innerhalb kürzester Zeit verwirklicht – eine ansehnliche Wampe, die ihn jedoch nicht daran hindert, Hunderte von Kilometern am Stück zurückzulegen. Den südländischen Touch erhält er dann noch durch seinen Namen. Welche Frau kann schon einem „It's a me, Mario!“ mit geschickt eingesetztem italienischen Akzent widerstehen?

In einer Beziehung sind meistens die Frauen die Redner, und die Männer versuchen ihr Bestes beim Zuhören. Mit Mario hat eine Frau den dankbarsten Zuhörer, den sie sich wünschen kann, denn durch seinen Mangel an Wortschatz ist es ihm ja nicht möglich, sie zu unterbrechen. Und solange nicht gerade die Welt zu retten ist, hat er nicht viel zu tun. Den Beruf des Klempners trägt er ja anscheinend nur zur Zierde, oder ist er jemals mit einem Pümpel in der Hand gesichtet worden?

Liest man in Umfragen, was die holde Weiblichkeit an ihrem Mann der Träume am liebsten hätte, steht zumeist ganz oben der Humor. Charakter sollte er haben. Vielleicht auch noch gut aussehen. Aber ich weiß, was auf meiner Liste ganz oben stehen würde: Geld!

Und das hat Mario mehr als zur Genüge. Bei seinen unzähligen Abenteuern, die er im Laufe seines Lebens bestanden hat, hat sich eine beachtliche Anzahl an Münzen bei ihm angesammelt. Und was an verschiedenen Sternen im Keller seines Hauses angehäuft sein muss, würde wahrscheinlich das Mehrfache beim Verkauf einbringen.

Durch ausgereiftes Merchandising hortet Mario noch mehr Kohle, und seine Siege in diversen Sportturnieren haben ihm schon etliche Pokale beschert. Was mich gleich zum nächsten Punkt bringt.

Der Kerl ist bekannter als Ronald McDonald. Menschen auf der ganzen Welt vergöttern ihn, alles, was er anpackt, wird zum Erfolg. Na gut, außer sein missglückter Schritt in die glamouröse Welt von Hollywood – sein Mario Bros. Film war seiner Zeit leider voraus. Kart- und Fußballmeisterschaften, Golf-Turniere, Partys mit der Crème de la Crème der Nintendo-Welt und sein sympathisches Auftreten taten ihr Übriges, um Mario in die Köpfe der Menschheit einzu-meißeln. In der nächsten Zukunft wird er wohl nicht in die Bedrängnis kommen, Hartz IV empfangen zu müssen.

Jede Frau wünscht sich einen Ritter auf einem weißen Pferd. Mario kann zwar nicht mit einem weißen Pferd dienen, aber mit etwas viel Erstaunlicherem. Er ist der Retter auf einem grünen Dino! Und ich schreibe absichtlich Retter mit e, denn ich kann mich nicht erinnern, Mario jemals in einer Ritterrüstung gesehen zu haben. Gibt sicherlich auch keine in seiner Konfektionsgröße. Sein Dino ist übrigens das beste Haustier, das man halten kann. Statt stinkender Haufen legt er Eier, die sich perfekt dazu eignen, unerwünschte Vertreter wieder loszuwerden.

Dies sollten eigentlich genügend Argumente für meine These gewesen sein. Mario ist einfach der Inbegriff des Wortes „sexy“. Leider hat er es noch nicht mit seinem Bild neben dem Wort in die Lexika dieser Welt geschafft. Ich sollte mal eine Petition starten ...

**PASCAL HARTMANN · WIITOWER.DE**



**INFO**

Jeden Monat rechnen unsere Partner auf der letzten Seite mit der Branche ab. Nintendo will weibliche Spieler für sich gewinnen. Warum dies schon längst gelüftet ist, hat Pascal Hartmann von wiitower.de herausgefunden.

Mag auf großen Reisen. Wo wir waren, erfahrt ihr ab dem 25.1.08 am Kiosk!



# Jetzt gratis testen!



## GamePro – Die ganze Welt der Videospiele

Jeden Monat:

- Trends und Reportagen aus der Spielewelt
- aktuelle Tests und Previews
- randvolle DVD mit Tests, Videos und vielen Extras

# Gratis-Ausgabe gleich online bestellen!

[www.gamepro.de/shopcode](http://www.gamepro.de/shopcode)

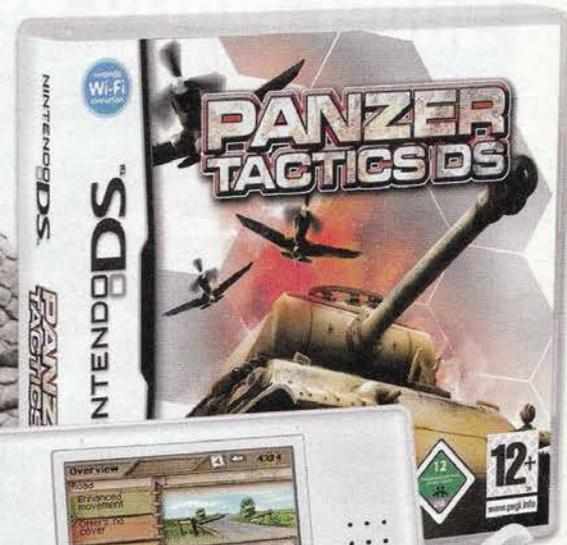
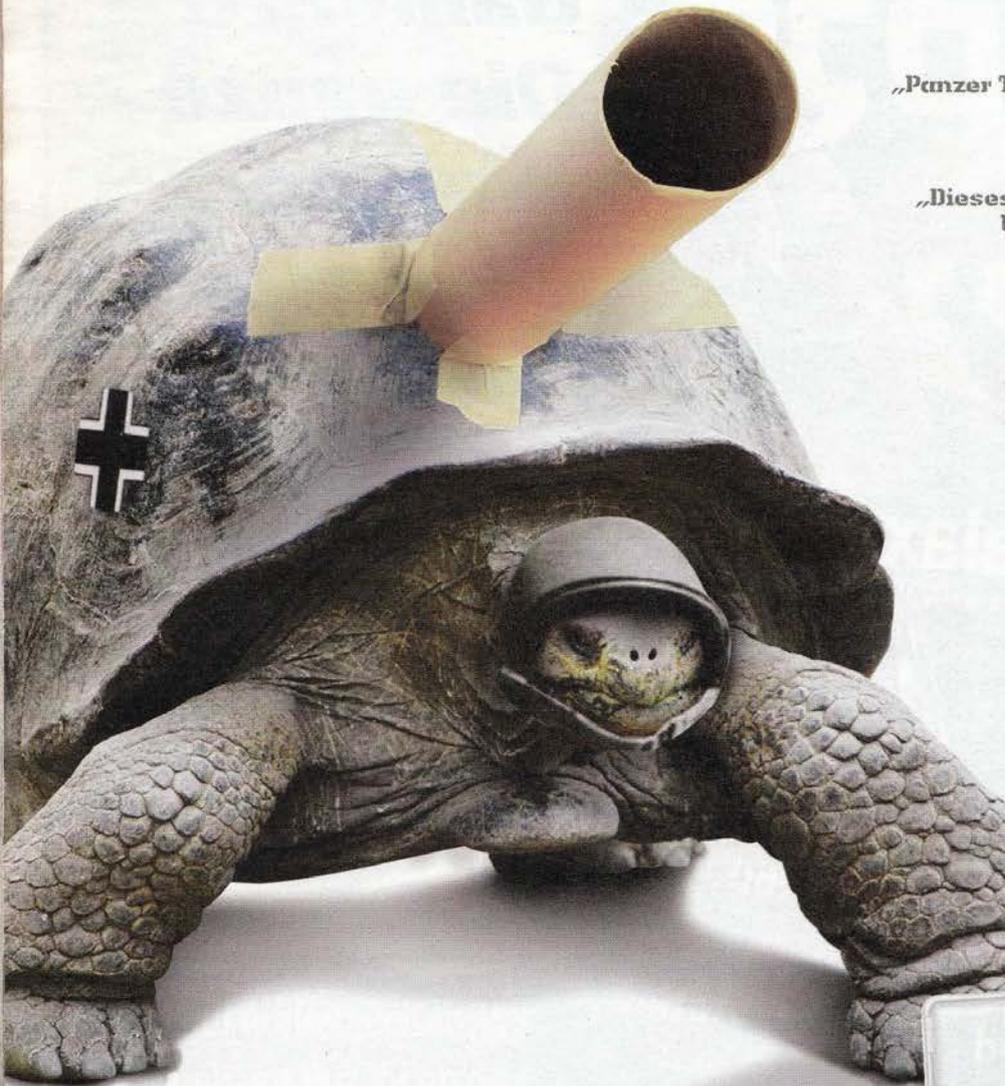
Shop-Code **069**  
Shopcode merken für  
die Online-Bestellung

# 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.

„Panzer Tactics DS gehört zu den anspruchsvollsten  
Strategiespielen des Jahres“  
ComputerBildSpiele 01/2008

„Dieses Strategiespiel dürft ihr euch unter keinen  
Umständen entgehen lassen. Fantastisch!“  
N-ZONE 01/2008



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

AB DEZEMBER IM HANDEL