

# NMAG

Das kostenlose Nintendo-Magazin von Fans für Fans

Bezaubernd

CHOCOBOS  
DUNGEON

Vorschau

Beschallung

ROCK BAND

Test

Begegnung

WII/MEET

Feature

EXKLUSIV IM NMAG:  
AUSFÜHRLICHE  
INTERVIEWS ZU  
CRASH & SPYRO

Terroristenjagd inmitten  
von Naturkatastrophen

DISASTER: DAY OF CRISIS

100%  
kostenlos

# WILLKOMMEN!

## Liebe Spielerinnen und Spieler,

so langsam bricht die kalte Jahreszeit herein und mit ihr kommt traditionell ein Schub vieler neuer Spiele. Das bedeutet nicht nur viele gemütliche Abende auf der Couch bei Kakao, Keksen und bester Unterhaltung, sondern auch für uns Redakteure wieder jede Menge Arbeit. Nachdem das NMag im Juni und Juli aufgrund personaler Engpässe ausfiel, haben wir uns in der Zwischenzeit verstärkt nach neuen Mitarbeitern umgesehen, damit wir euch auch in Zukunft wieder zuverlässig und umfassend über die bunte Nintendo-Welt berichten können. Dem Aufruf „NMag wants you“ sind viele willige und fähige Schreiberlinge gefolgt, ebenso gab es im Layout-Bereich weitere Verstärkung. Eine ausführliche Vorstellung der gesamten Redaktion gibt es daher in der nächsten Ausgabe zu bewundern.

Die Highlights des aktuellen ePapers habt ihr sicherlich schon auf dem Cover gesehen, doch auch neben Titeln wie Disaster: Day of Crisis oder Wario Land – The Shake Dimension gibt es wieder jede Menge Lesenswertes. Wem das Leben als Rockstar zu anstrengend ist, der kann ab sofort Maracas schüttelnd durch die Gegend laufen, Rollenspieler dagegen in die Welt von Dragon Quest abtauchen und Hobby-Strategen bauen entweder eigene Städte oder übernehmen gleich die Verantwortung für ganze Zivilisationen. Daneben gibt es Interviews mit den Machern von Crash und Spyro sowie Berichte zur WiiMeet und dem Jubiläum unserer Partnerseite Zeldafans.de. Wir gratulieren und wünschen euch nun viel Spaß!

euer **NMAG**-Team



## Wario Land

Bitte einmal gut durchgeschüttelt!



## Wall-E

Kleiner Roboter mit großem Herz



## Sonic Chronicles

Die dunkle Bruderschaft hat es geschafft, den Charme von Sonic ins RPG-Genre zu portieren

## Schnellfinder

Mit einem Klick auf der richtigen Seite

### VORSCHAU

Neuankündigungen  
FF: Chocobo's Dungeon  
Crash Interview  
Spyro Interview  
Unsolved Crimes

Dragon Quest  
Lock's Quest  
Naruto  
Zubo  
Ace Attorney  
Spore  
Sokoban

### TEST

Wii  
Disaster: Day of Crisis  
Rockband  
Samba de Amigo  
Sim City Creator  
FIFA 09  
Wall-E  
Family Trainer  
Wario Shake  
SW Unleashed  
WiiWare  
Virtual Console  
DS  
Civilization Revolution  
Sonic Chronicles

FIFA 09  
Dinosaur King  
10 Gewinn  
Hugo Wii  
Punkt, Punkt, Komma, Strich  
Martin Mystery

### NMAG-O-RAMA

Leseraufruf

### FEATURE

10 Jahre Zfans.de  
WiiMeet  
Vorschau  
Impressum

## Großer Leserbriefaufruf



Lasst eurer Kreativität freien Lauf:  
Schreibt einen fiktiven Brief an Shigeru Miyamoto, als Dankeschön winken euch viele attraktive Preise!


**Nintendo®**

# = NEUANKÜNDIGUNGEN

In den Augen vieler Fans war Nintendos Line-Up auf der diesjährigen E3 - gelinde gesagt - ein Schuss in den Ofen. Wer aber damals schon den Teufel an die Wand gemalt und ernsthafte Zweifel daran hatte, dass die Entwickler-Teams überhaupt noch an irgendetwas arbeiten, wurde am 2. Oktober zu Nintendos Herbstkonferenz eines Besseren belehrt. Die Erwartungen waren Nintendo-Fan-typisch besonders hoch und wurden - Überraschung! - einmal nicht enttäuscht. Der erste Paukenschlag war gleich zu Beginn die Enthüllung der inzwischen dritten Variante des Doppelbildschirmers: Man nehme einen DS, addiere zwei Kameras, einen zweiten Touchscreen, einen SD-Karten-Slot und eine MP3-Funktion, subtrahiere den GBA-Slot, nehme die Bildschirme mal 1,08

und subtrahiere von der Gesamtgröße 12%. Voilà, ein DSi! Erweiterter Firmware sei dank avanciert der DSi zumindest zu einer kleinen eierlegenden Wollmilchsau: Webbrowser und Fotobearbeitung ist integriert und die SD-Karten dürfen mit DSiWare, dem Pendant zur WiiWare, gefüllt werden. Unter anderem mit Mario & Luigi 3 und Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes in Time wurde unerwartet die Entwicklung einiger sehnsüchtig erwarteter Top-Titel bekannt gegeben. Schließlich kamen auch die leidgeprüften Hardcore-Wii-Fans auf ihre Kosten: Neben der „Enjoy with Wii“-Serie, in der von den Käufern sträflich vernachlässigte Gamecube-Spiele wie Donkey Kong Jungle Beat oder Metroid Prime für Wii neu aufgelegt werden, zeigte sich Nintendo den Core-Gamern ge-

genüber versöhnlich. Punch-Out!!, Sin & Punishment 2, Endless Ocean 2, Another Code R und viele mehr wurden kurz vorgestellt - viel mehr hätten wir uns auch nicht erhoffen können. Die Herbstkonferenz hat vor allem eines gezeigt: Nintendo hat eine Vorliebe für Baustellen. Die große Lücke von Software vor allem für langjährige Nintendo-Fans wird geschlossen, gleichzeitig wurde aber mit dem DSi, der im Gegensatz zum DS Lite zu seinem Vorgänger nicht einmal vollständig kompatibel ist, eine weitere Baustelle eröffnet. Wir sind gespannt, ob und inwiefern zukünftige DS-Titel überhaupt noch auf den alten Modellen spielbar sein werden, oder ob Nintendo einen von den inneren Werten her identischen Handheld gar als ganz neues System vermarkten wird.

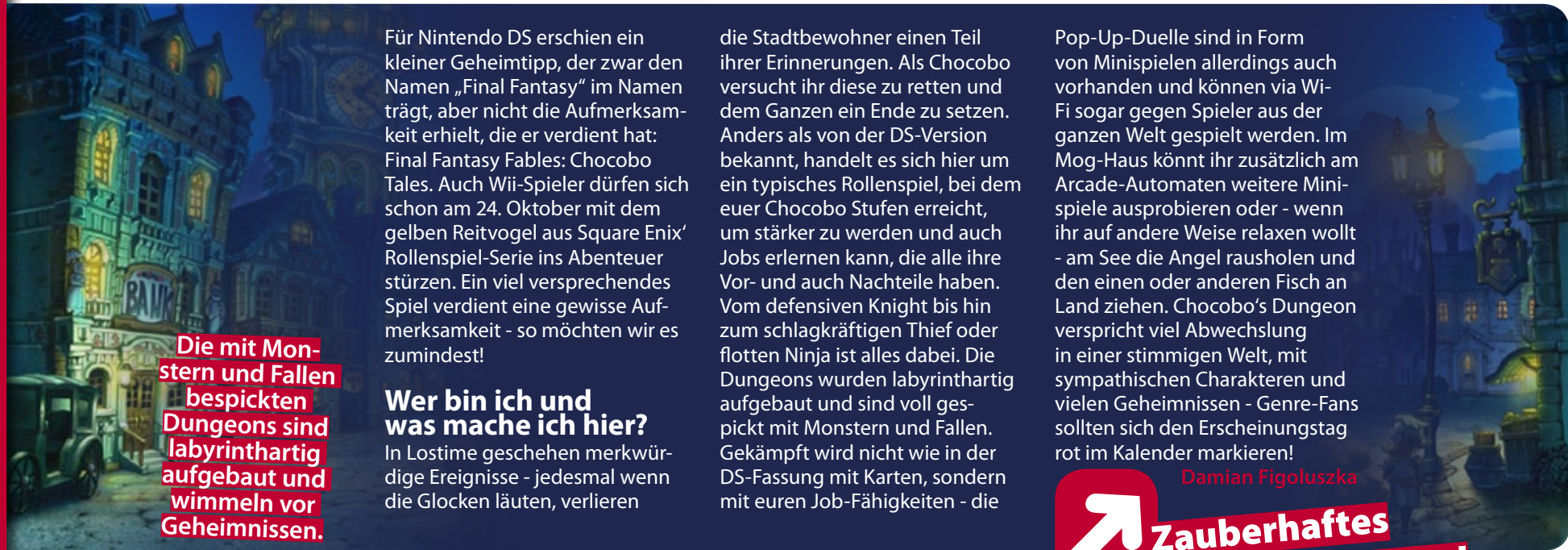
Andreas Reichel

## Nintendo Conference

Nintendo Conference Fall 2008



**Entwickler** Square Enix  
**Publisher** Koch Media  
**Genre** Rollenspiel  
**Termin** 24. Oktober



Für Nintendo DS erschien ein kleiner Geheimtipp, der zwar den Namen „Final Fantasy“ im Namen trägt, aber nicht die Aufmerksamkeit erhielt, die er verdient hat: Final Fantasy Fables: Chocobo Tales. Auch Wii-Spieler dürfen sich schon am 24. Oktober mit dem gelben Reitvogel aus Square Enix' Rollenspiel-Serie ins Abenteuer stürzen. Ein viel versprechendes Spiel verdient eine gewisse Aufmerksamkeit - so möchten wir es zumindest!

### Wer bin ich und was mache ich hier?

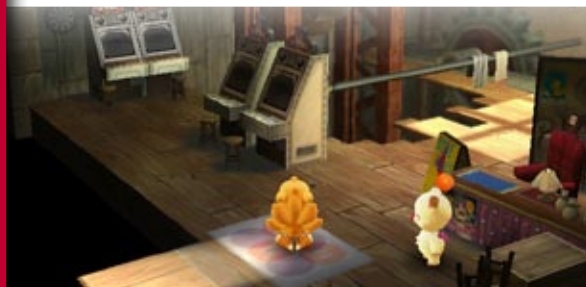
In Lostime geschehen merkwürdige Ereignisse - jedesmal wenn die Glocken läuten, verlieren

die Stadtbewohner einen Teil ihrer Erinnerungen. Als Chocobo versucht ihr diese zu retten und dem Ganzen ein Ende zu setzen. Anders als von der DS-Version bekannt, handelt es sich hier um ein typisches Rollenspiel, bei dem euer Chocobo Stufen erreicht, um stärker zu werden und auch Jobs erlernen kann, die alle ihre Vor- und auch Nachteile haben. Vom defensiven Knight bis hin zum schlagkräftigen Thief oder flotten Ninja ist alles dabei. Die Dungeons wurden labyrinthartig aufgebaut und sind voll gespickt mit Monstern und Fallen. Gekämpft wird nicht wie in der DS-Fassung mit Karten, sondern mit euren Job-Fähigkeiten - die

Pop-Up-Duelle sind in Form von Minispielen allerdings auch vorhanden und können via Wi-Fi sogar gegen Spieler aus der ganzen Welt gespielt werden. Im Mog-Haus könnt ihr zusätzlich am Arcade-Automaten weitere Minispiele ausprobieren oder - wenn ihr auf andere Weise relaxen wollt - am See die Angel rausholen und den einen oder anderen Fisch an Land ziehen. Chocobo's Dungeon verspricht viel Abwechslung in einer stimmigen Welt, mit sympathischen Charakteren und vielen Geheimnissen - Genre-Fans sollten sich den Erscheinungstag rot im Kalender markieren!

Damian Figoluszka

**Zauberhaftes Vogel-Abenteuer!**



# CRASH-HERRSCHER DER MUTANTEN



**NMag** Stimmt es, dass das neue Spiel hauptsächlich für Wii entwickelt wurde? Was war der Grund für diese Entscheidung und welchen Unterschied wird es für Wii-Besitzer machen im Vergleich zu anderen Spielen, die nur von anderen Konsolen portiert wurden?

**Brian Davis, Programmierer** Du hast Recht. Die Wii war die führende SKU während der Entwicklung von Crash: Mind over Mutant! Das Gameplay und das Kampfsystem wurden designt um alle Features der Wii und des einzigartigen Wii-Controllers auszunutzen. Unser talentiertes Render-Team hat ebenfalls wunderschöne Licht- und Schatteneffekte speziell für die Wii-Hardware erschaffen. Unsere Designer und Programmierer arbeiteten eng zusammen um die beste Version von Crash: Mind over Mutant! zu den Wii-Besitzern zu bringen.

**NMag** Ihr habt auch Koop-Gameplay zum Spiel hinzugefügt. Wird es möglich sein das ganze Spiel mit einem Freund durchzuspielen? Wie funktioniert das Koop-Gameplay? Wird es auch spezielle Minispiele geben?

**John Lucas, Programmierer** Ja! Das komplette Spiel kann mit einem Freund zusammen gespielt werden. Unser Koop-System erlaubt

**Am 24. Oktober erscheint der neueste Teil der Crash-Reihe für Nintendos Wii in Europa. Welche Besonderheiten euch in der Wii-**

es jedem einen Controller in die Hand zu nehmen und jederzeit dem Spiel beizutreten. Beide Spieler können nicht nur zusammen Bösewichte verprügeln und Mutanten entführen, denn zusätzlich dazu haben wir auch ein spezielles Koop-Minispiel integriert. Sobald ein Spieler in den Rucksack des anderen Spielers springt, beginnt ein Minispiel, bei dem man den Rucksack nach mächtigen Waffen durchsucht um auf Gegner zu feuern, hierbei wird vor allem der Tastsinn benötigt. Ein weiteres zentrales Koop-Feature, das wir hinzugefügt haben, sind kippende Schaukelplattformen, welche die Balance beider Spieler benötigt um die Belohnungen zu erhalten.

**NMag** Bitte erzählt uns mehr über die Titanen/Mutanten-Steuerung.

Was wird im Vergleich zu Crash of the Titans anders sein? Wird es mehr Rätsel geben, bei denen der Spieler entscheiden muss, welche Mutantenfähigkeit er verwendet?

**Bob Churchill, Spiel-Designer** Wir haben eine Reihe an neuen Titanen, die in Mind over Mutant ihren ersten Auftritt haben und diese Jungs haben ein paar sehr

**Fassung erwarten und wie der Koop-Modus aussieht, erfahrt ihr in unserem Interview.**

besondere Fähigkeiten, wie Telekinese oder die Fähigkeit die Zeit zu verlangsamen. Diese Fähigkeiten sind im Kampf nicht unglaublich nützlich, aber sie erlauben uns mehr Rätsel in den Spielverlauf einzubauen. Wir haben aber auch unsere Lieblingstitanen aus dem Vorgänger nicht vergessen. Wir haben auch ihre Fähigkeiten erweitert um mehr Möglichkeiten für Rätsel zu besitzen.

**NMag** Ihr habt euch diesmal für eine frei begehbare Welt entschieden. Warum? Und war es schwierig die Crash-Franchise auf diesen neuen Level zu hieven?

**Kasan Wright, Spiel-Designer** Wir wollten die Neugier der Spieler wecken und ihnen das Gefühl geben die Welt besser erforschen zu können als im vorherigen Spiel. Ich würde nicht sagen, dass es schwer war, sondern anders als die bisherigen Crash-Spiele. Wir wollten den Fans einen besseren Zugang zur Welt verschaffen und das Gefühl geben, dass sie die Wahl haben, während sie durch die Welt reisen.



**Brian Davis**



**John Lucas**



**Bob Churchill**



**Kasan Wright**



**NMag** Das ist das erste Spyro-Spiel von Etranges Libellules. Was für ein Druck lastet auf einem Studio wenn es anfängt, an so einer großen Marke zu arbeiten?



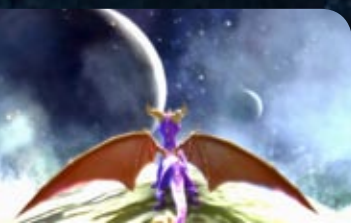
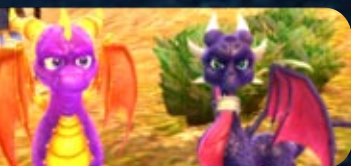
**Edith Protiere** Ich würde sagen, wir waren eher nervös als dass wir Druck gespürt haben. Millionen von Spielern haben die bisherigen Spyro-Spiele gespielt, deshalb war die Arbeit daran eine sehr große Herausforderung und eine starke Motivation. An einer so fabelhaften Marke wie Spyro zu arbeiten gab uns eine gute Gelegenheit, unsere Erfahrung und unser Talent unter Beweis zu stellen.



**NMag** Im neuen Spiel kann Spyro überall hinfliegen. War es schwierig, das Level-Design dieser neuen Fähigkeit anzupassen?



**Edith Protiere** Spyro ist ein Drache und hat Flügel, also musste er fliegen können. Aber wie genau erlauben wir ihm das und bewahren gleichzeitig die von Spyro-Spielern erwarteten Platforming-Elemente? Unsere Techniker und Künstler haben mehr als ein Jahr ausschließlich daran gearbeitet. Elemente wie schwere Gewichte, die der Spieler tragen muss, führten wir ein, um dem Spieler ein Gefühl für's Fliegen zu geben und um dem Gameplay Platforming-Elemente zu spendieren. Wir wollten auch



# SPYRO-DAWN OF THE DRAGON

sehr große, offene Levels haben, in denen die Umgebung frei erkundet werden kann.

**NMag** Habt ihr euch dazu entschieden, die speziellen Funktionen der Wii-Fernbedienung zu nutzen? Wie genau wurden die umgesetzt?

**Edith Protiere** Spyro und Cynder haben eine große Zahl einzigartiger Moves. Fliegen, Klettern, mehr als 30 Schlag- und Greifattacken, sowie 8 Element-Fähigkeiten pro Charakter. Man kann diese Fähigkeiten auch kombinieren um eigene, einmalige Combos zu erstellen. Es war sehr wichtig, die Steuerung einfach und intuitiv zu halten. Wir haben uns schließlich dazu entschlossen, die Buttons für die Aktionen zu benutzen, die oft ausgeführt werden oder die besonders genau sein müssen. Wir haben dann einfache Bewegungssteuerungen (Nunchuk oder Wii-Fernbedienung schütteln) für die mächtigeren Moves oder sehr kurze Aktionen verwendet, die keinen Wert auf Genauigkeit legen.

**NMag** Seid ihr nicht ein wenig traurig, die Geschichte der „Legend of Spyro“-Trilogie zu beenden?

**Edith Protiere** Wir haben sehr eng mit Sierra zusammengearbeitet, um die Story nach deren Vorstellung zu beenden. Es ist eine echt aufregende Geschichte, die dich wirklich auf eine epische Reise mitnimmt,

**Am 14. November nimmt die The Legend of Spyro-Trilogie mit Dawn of the Dragon ihr Ende. Wir hatten die Möglichkeit, mit Edith Protiere von Etranges Libellules über das neue Hüpf-Abenteuer rund um den lila Drachen zu sprechen.**

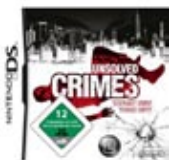


**Edith Protiere**

auf der Spyro und Cynder endlich dem Dark Master gegenüberzutreten. Wenn sich die Story entfaltet, fühlt es sich wirklich an, als wäre man ein Teil davon. Mit mehr als einer Stunde Filmmaterial und hochtalentierten Synchronsprechern wie Elijah Wood und Gary Oldman fühlt es sich wirklich wie ein interaktiver Film an. Es ist zwar traurig, dass es das Ende der Trilogie ist, aber ich denke, dass es dank der guten Botschaft über Mut, Erlösung und Freundschaft gerade für jüngere Spieler eine tolle Story ist. Ich glaube, sie lässt sich auf jeden übertragen, der sich jemals einer Herausforderung stellen oder Nöte im Leben bewältigen musste.

**Vielen Dank für das Interview!**





**Entwickler** Now Production  
**Publisher** Empire Interactive  
**Genre** Krimi-Adventure  
**Termin** 24. Oktober

# UNSOLVED CRIMES DEM SERIENMÖRDER AUF DER SPUR



**Ihr wollt Kriminellen den Garaus machen?  
Auf dem DS kein Problem!**

Wem das Geheimnis von Hotel Dusk: Room 215 nicht genug war, der darf sich bald in Unsolved Crimes als unerfahrener Kriminalbeamter behaupten und in Big Apple verzwickte Fälle lösen. Doch keine Sorge: Obwohl sich die beiden Spiele grafisch etwas ähnlich sehen, sind sie doch ziemlich unterschiedlich.

## Ominöse Verbrechen

In Unsolved Crimes übernehmt ihr verschiedene Fälle - auch Graffiti-Sprüher dürfen beispielsweise nicht ungeschoren davonkommen. Eure Hauptaufgabe besteht jedoch darin, die Entführung des Modells Betsy Blake aufzuklären. Im Laufe des Spiels dürft ihr

Verdächtige verhören, Tatorte in einer 3D-Umgebung untersuchen, Beweise unter die Lupe nehmen und einiges mehr. Die Aufgaben sind vielfältig und bereiten eine Menge Spaß, setzen jedoch stetiges Mitdenken voraus. Doch genau da liegt der Reiz des Spiels: Es gibt kaum ein besseres Gefühl, als selbst ein perfekt organisiertes Verbrechen mit Köpfchen aufzuklären! Ob ihr mit euren Vermutungen richtig liegt, wisst ihr spätestens

**Es gibt kaum ein besseres Gefühl, als ein organisiertes Verbrechen mit Köpfchen aufzuklären!**

bei Beantworten von diverse, fallbezogenen Fragen, die ihr von eurer Kollegin gestellt bekommt. Davon solltet ihr möglichst wenige falsch beantworten, andernfalls dürft

ihr eure Polizeimarke abgeben und den obligatorischen Game-Over-Bildschirm genießen.

## Krimi par excellence!

Now Production scheint mit diesem Krimi-Adventure alles richtig gemacht zu haben. Zwar konnten wir nur eine Preview-Fassung des Spiels anspielen, doch diese war schon sehr ausgereift und machte Lust auf mehr. Langeweile kommt dank viel Abwechslung selten auf und die Spielzeit wird für die finale Fassung mit 12 - 15 Stunden angesetzt. Wir sind gespannt und freuen uns drauf, denn ein gelöster Fall verleiht einem Hobby-Detektiven ein Glücksgefühl, wie man es sonst nur von der Sterne jagd aus Mario-Spielen kennt!

**Damian Figoluszka**





**Entwickler** Monolith Software  
**Publisher** Nintendo  
**Genre** Action  
**USK** ab 16 Jahre  
**PEGI** 16+  
**Preis** ca. 50 €

#### INFO AM RANDE

Monolith Software ist ein Second Party-Entwickler von Nintendo (mit 80% Aktienanteil) und reiht sich in illustre Namen wie HAL, GameFreak oder Alphascream ein. Gegründet anno 1999, machten die Japaner in der Vergangenheit besonders durch die Reihe Xenosaga für die Playstation 2 oder Baten Kaitos für den GameCube auf sich aufmerksam.

# DISASTER: DAY OF CRISIS



**Naturkatastrophe trifft Terrorbedrohung  
 - Apokalypse im Großformat bei Nintendo**

Wenn die beiden größten Bedrohungen unserer Gesellschaft zusammen kommen, treten Helden auf den Plan. Helden wie Raymond Bruce, der als Retter beim Katastrophenschutz schon so einiges auf dem Kerbholz hat. Klischee-gerecht muskelbepackt und mit Fünf-Tage Bart sowie Tattoo ausgestattet, hilft er immer, wo Not am Mann ist. So auch eines Tages am ausbrechenden Mount Aguila – allerdings soll dieser Tag den Auftakt für die Geschehnisse in Disaster: Day of Crisis bilden. Hier verliert er nicht nur die zu rettenden Zivilisten an die Feuersbrunst, sondern auch seinen besten Freund. Als letzten Willen trägt dieser Ray den Wunsch auf, Acht auf dessen Schwester zu geben – und gibt damit den Anstoß für die kommenden Heldentaten.

## Ein Mann und seine Mission

Dieser spielbare Prolog bildet neben einer hübsch gerenderten Videosequenz den Einstieg ins Spiel. Ein Jahr nach den Geschehnissen am Mount Aguila sollen die kritischsten 24 Stunden im Leben des Protagonisten beginnen. Die Terrorzelle SURGE hat die Schwester eures alten Kameraden entführt und sagt mit ihrer Hilfe ein Erdbeben vor der amerikanischen Küstenstadt Blue Ridge



City voraus, die frappierend an das reale San Francisco erinnert. Durch ihr Wissen um die kommende Naturkatastrophe wollen die militärisch gedrillten Söldner gezielt Atomwaffen einsetzen – doch haben dabei nicht mit unserem Helden Ray gerechnet, der so gleich zwei Gründe hat sich an die Fersen der Übeltäter zu heften.

## Heldentaten

Dass Terroristenjagd inmitten von Tsunamis, Erdbeben und Flächenbränden kein Zuckerschlecken ist, versteht sich von selbst. Immer wieder schaltet das Geschehen in den 23 Levels in die Ego-Ansicht um und lässt euch wie in einem klassischen Lightgun-Shooter à la Ghost Squad die Bösewichte aufs Korn nehmen. Deckung suchen, Zielen, Anvisieren und Abdrücken lautet das Kochrezept. Dabei habt ihr die Wahl aus einigen Projektilfeuerwaffen wie Pistole, Maschinengewehr und Schrotflinte. Diese lassen sich mit wachsender Kampferfahrung gegen Erfahrungspunkte auch verbessern bzw. gegen High-End-Versionen austauschen.

Doch eigentlich ist Ray kein besonderer Freund der Ballerei. Eigentlich will er nur seinem Job nachgehen. Und der lautet







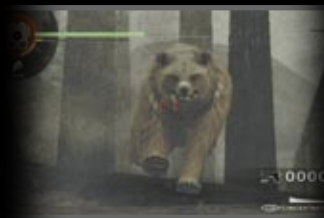
**DISASTER**  
DAY OF CRISIS.

ebenso schlicht wie schwierig: Menschenleben retten! Immer wieder solltet ihr deshalb nach Opfern rufen, damit sich euer Blick in die korrekte Himmelsrichtung wendet. Die Rettungsaktionen selbst sind durch kleine Minispiele umgesetzt. Mal muss ein Feuer gelöscht, mal im richtigen Timing die Hand ausgestreckt werden. Wie es sich für einen echten Katastrophenhelfer gehört, seid ihr auch der Herzdruckmassage mächtig und verbindet Wunden, wo ihr nur könnt. Dazu sprüht ihr zwecks Reinigung zunächst mittels Zeigefunktion und B-Button Wasser auf die Wunde und verbindet sie dann durch Kreiseln des Joysticks.

### Hustenbonbon gefällig?

Der Spielverlauf gestaltet sich linear und wird mit der bewährten Controller-Kombi bestehend aus Wiimote und Nunchuk bestritten. Dabei könnt ihr die Standardbewegungen ausführen, müsst aber zusätzlich auf ein paar andere Eigenheiten Acht geben. So verfügt Ray nur über begrenzte Ausdauer, was, wenn diese einmal aufgebraucht ist, einen negativen Effekt auf eure Gesundheit hat. Ebenso wenig erfreuen tut er sich über das Durchlaufen von Feuer (wird durch Schütteln der Controller „ausgeklopft“) oder Rauch. Hier empfiehlt sich tiefes Durchatmen, das Item „Ricola“ haben wir aber vergeblich gesucht.

Als kleines Extra gibt es in Disaster Fahreinlagen, die mit quer gehaltener Wiimote gesteuert werden und im Wesentlichen als spiele-



rische Verknüpfung von Levels großen Abstands anzusehen sind. Leider ist die Steuerung hier alles andere als butterweich und wirklich Spaß bringen die Trips auf vier Rädern so auch nicht.

### Ein Puzzle-Spiel

All diese Spielelemente sind für sich gut umgesetzt und liefern dem viel besagten „Core-Player“ beste Unterhaltung. Jedoch spielt sich Disaster: Day of Crisis sehr fragmentiert. Soll heißen, dass die einzelnen Spielelemente für sich genommen optimal umgesetzt wurden, aber teils haltlos aneinander gereiht sind. Dies schadet dem Spielfluss. So gut das Gameplay der Schießeinlagen auch ist, im Zweifel wäre vielleicht eine Umsetzung, wie wir sie aus Resident Evil 4 kennen, der bessere Weg gewesen. Technisch ist Disaster bestens geraten und kann seine grafische Konkurrenz auf der Wii an fünf Fingern abzählen. Nette Features wie Radio-Durchsagen über den Lautsprecher der Wiimote erfreuen das Spielerherz. Unterm Strich hat Monolith Software ein gutes Spiel entwickelt, dem es aber an einigen Stellen noch an Feintuning fehlt um zum Über-Titel zu werden.

Robert Rabe



8

von 10

- +
- +
- +
- 
- 

Alles andere  
als desaströs!



# ROCK BAND

Der Alptraum eines jeden Nachbarn!

Das Zimmer sieht aus wie ein Schlachtfeld und dabei hat das eigentliche Ereignis noch gar nicht angefangen: Kartons, die auf Kartons gestapelt sind, Einpackfolie, deren Bläschen auf brutale Weise zerdrückt wurden und daneben eine Gitarre, ein Schlagzeug und ein Mikrofon. Nach einiger Aufbauzeit ist das Zimmer nun gerammelt voll: es kann also losgehen!

Wer sich mit Spielen wie Guitar Hero schon beschäftigt hat, für den wird der Inhalt von Rock Band im Grunde nichts Neues sein: auch hier spielt ihr bekannte Songs nach, indem ihr die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgt und die auf euch einprasseln- den Noten zur richtigen Zeit spielt. Verschiedene Schwierigkeitsgrade und Tutorials bieten Einsteigern wie Profis genügend Anreize, doch das Besondere an Rock Band ist

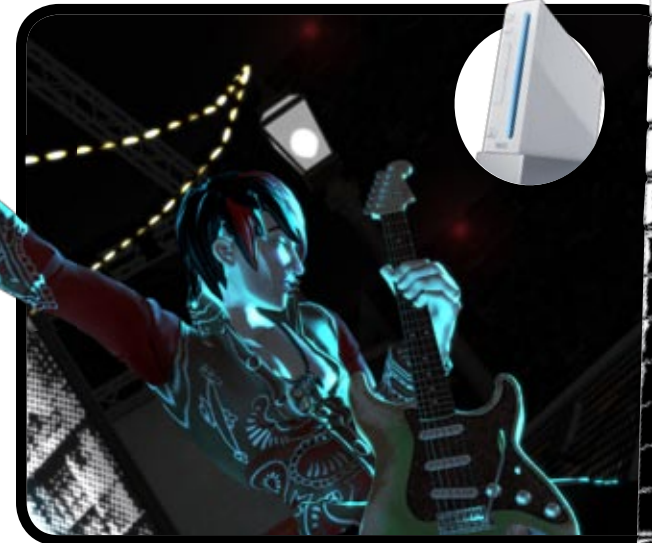
wohl die Schlagzeug-Peripherie, denn die gab es, im Gegensatz zu Mikrofon und Gitarre, so bisher noch nicht. Um in den vollen Genuss von Rock Band zu kommen, braucht ihr neben dem Spiel, der 140 Euro teuren Instrument Edition, in der die drei Geräte enthalten sind, auch noch eine weitere Gitarre – denn ansonsten fehlt euch entweder ein Gitarrist oder ein Bassist in eurer Truppe. Völlig unverständlich ist zwar, dass die Guitar Hero III-Gitarre nicht benutzt werden kann, doch immerhin scheint EA aus der Vergangenheit gelernt zu haben: bei der in Europa früher erschienenen Xbox360-Fassung wurden die Spieler für jedes Instrument noch einzeln zur Kasse gebeten, was eine Protestwelle sondergleichen vom Zaun gebrochen hatte.

### Werde ein Rockstar!

Zwar könnt ihr auch alleine den Weg vom Nobody zum gefeierten Idol gehen, doch das ist nicht halb

so spaßig wie das Zusammenwirken mit Freunden. Ein Grund dafür ist auch das Fehlen jeglicher kreativen Freiheit, ihr spielt lediglich vorgegebene Songs, könnt euch keine Avatare erschaffen und sowieso wird euer Erfolg nicht ansprechend visualisiert. Im Grunde dient die Solo-Tour nur dazu, weitere Songs freizuspielen – ein Unterfangen, das man ebenso gut und spaßiger mit Freunden angehen kann. Der Singleplayer-Modus ist also arg rudimentär geraten, vom fehlenden downloadbaren Content mal ganz zu schweigen. Im Multiplayer-Modus gibt es immerhin die Möglichkeit, auch gegeneinander anzutreten. Das höchste Ziel, das man sich setzen kann, ist allerdings die Verbesserung der eigenen Highscores – ohne Online-Vergleichsmöglichkeit aber eher sinnlos. Im Grunde muss jeder für sich entscheiden, ob man sich mit einem Instrument bzw. Mikro zufrieden gibt oder bereit ist, für Spiel mitsamt allen Instrumenten über 240 Euro auszugeben.

Daniel Büscher



Alleine okay, zu viert ein Party-Hit!

- tolles Band-Feeling
- über 60 zum größten Teil lizenzierte Songs
- abgespeckte Wii-Version
- keine Online-Unterstützung

7 von 10



# SAMBA DE AMIGO

Verneigt euch vorm großen Maraca-King!



**Entwickler** Gearbox  
**Software**  
**Publisher** Sega  
**Genre** Musik-Partyspiel  
**USK** ohne Altersbeschränkung  
**PEGI** 3+  
**Preis** ca. 50 €

## INFO AM RANDE TÄUSCHEND ECHE MARACAS

Für echtes Samba-Feeling im Wohnzimmer hat Speed Link das passende Accessoire im Angebot: Maracas-Aufsätze, wahlweise für zwei Wii-Fernbedienungen oder in der Kombination mit einem Nunchuk. Die Controller werden passgenau in die roten Rumberaseln gesteckt und sorgen fortan für ein deutlich besseres, „spürbares“ Feedback als die Maracas-Geräusche aus dem Lautsprecher der Fernbedienung. Für rund 20 € ist das Pflichtzubehör für Samba-Enthusiasten erhältlich, ein Bundle zusammen mit dem Spiel ist zur Zeit noch nicht erhältlich.



Samba De Amigo: Zu einer Auswahl rhythmischer, größtenteils Latin-Musik ähnelnder Klänge werden die Maracas geschüttelt bis entweder der dringend Schlaf benötigende Nachbar, gemeine Gelenkschmerzen oder eine Kombination davon der wilden Rumba-Rasselei ein Ende setzen. Den Symbolen auf dem Bildschirm folgend müssen zwei Wii-Fernbedienungen oder eine Fernbedienung mit Nunchuk geschüttelt werden. Das funktioniert tadellos, erfordert jedoch etwas Übung, da in den höheren Schwierigkeitsgraden perfekte Augen-Hand-Koordination vorausgesetzt wird – wahrlich nichts für Leute mit

Rechts-Links-Schwäche! Wem die 40 Songs auf der Disk nicht reichen, der darf sich gegen Bezahlung weitere Songs herunterladen. Obwohl das Angebot mit nur einem Songpaket derzeit noch recht spärlich ausfällt, ist Samba De Amigo dennoch das erste im Laden erhältliche Wii-Spiel, das einen solchen Service anbietet.

## Bunter macht munter?!

Amigo und seine Freunde tanzen flüssig animiert vor grellbunten Lichteffekten, auf Hausdächern und am Strand – während man sich körperlich verausgabt, bleibt leider keine Zeit, die hübsch und skurril gestalteten Umgebungen genauer in Augenschein zu nehmen. Weniger schweißtreibend, aber selten weniger hektisch

geht es bei den Minispielen zu: In „Schwing das Tanzbein, Amigo!“ etwa nötigt euch Mr. Pose zu einer Tanzbewegung nach der anderen. Nett ist auch das Volleyball-Minispiel, bei dem zwei Hände mit zwei Wii-Fernbedienungen gespielt werden. Wer lieber alleine spielt, sollte vom Kauf absehen. Den Rest erwartet ein herrlich bescheuertes Musik-Spektakel, dem sich niemand so schnell entziehen kann!

Andreas Reichel

# SAMBA DE AMIGO

7

von 10

- herrlich abgedreht
- toller Soundtrack
- gut umgesetzte Steuerung...
- ...die etwas Übung verlangt

**Affiger geht's  
 wirklich nicht!**







Entwickler EA  
 Publisher EA  
 Genre Sport

USK ohne Altersbeschränkung

PEGI 3+  
 Preis ca. 45 €

# FIFA 09 ALL-PLAY



**Das Runde muss mal wieder ins Eckige - ein Jahr ohne einen neuen FIFA-Ableger ist mittlerweile nicht mehr denkbar.**

Fußballbegeisterte freuen sich also auch dieses Jahr über neue Lizenzen, Spielmodi und weitere Änderungen. Doch lohnt es sich dafür den Vollpreis zu zahlen, wenn man schon den Vorgänger besitzt?

## Das kenn ich doch!

Zu Beginn haben wir erstaunt festgestellt, dass sich die Benutzeroberfläche kaum von der aus FIFA 08 unterscheidet. Das Software-Recycling setzt sich auch beim weiteren Inhalt fort, beispielsweise sind sämtliche Minispiele aus der Vorjahres-Version in erweiterter Form im Party-Modus oder die Fußball-Akademie im Spiel zu finden. Doch EA wäre nicht EA, wenn nicht auch einige Neuerungen vorhanden wären. Lobenswert ist vor allem der Manager-Modus, der eine große Lücke in FIFA 08 hinterlassen hat. Endlich dürfen auch Wii-Spieler ihre eigene Mannschaft managen, mit perfekt angepasstem Interface und vielen Möglichkeiten. Wer Turniere und Ligen

satt hat, kann sich hier wunderbar die Zeit vertreiben. Auch wurde die Trickii-Party mit einem neuen Modus ergänzt: Jetzt darf sogar mit Mii-Charakteren gekickt werden, wobei nur acht Spieler pro Mannschaft auf dem Feld stehen. Das Ganze spielt sich etwas langsamer als der authentische Fußball, ist aber ideal für lustige Abende mit Freunden oder Familie geeignet.

## Steuerung für jedermann

Wie in FIFA 08 wurde auch in der neuen Version viel Wert auf eine einfache Bedienung gelegt. Ihr habt die Wahl, ob ihr allein mit der Wiimote oder zusätzlich mit dem Nunchuk steuert, wobei sich bei ersterer Variante die Spieler automatisch auf dem Feld bewegen. Die Steuerung ist dabei denkbar einfach: Mit A wird gepasst, mit B könnt ihr dem Gegner den Ball wegnehmen oder sprinten und schüttelt ihr die Wiimote, führt ihr eine Grätsche aus oder brettert volle

Möhre gegen den Ball. Erfahrene Spieler nutzen allerdings auch das Nunchuk, weil man so mehr Einfluss auf das Spielgeschehen hat. Dank verschiedener Steuerungsmöglichkeiten und aufgrund des enormen Umfangs inklusive Manager- und Online-Modus neben diversen Turnieren und Ligen werden Wii-Spieler dieses Jahr mit einem vollwertigen und unterhaltsamen Fußball-Spiel bedient, das seinen Vorgänger in allen Bereichen übertrifft.

Damian Figoluszka

**Fazit: FIFA auf Wii steigt eine Liga auf!**

- ☑️ massig Lizenzen
- ☑️ gelungene Steuerung
- ☑️ Manager-Modus und 8v8 Footii-Match
- ☑️ im Vergleich zu FIFA 08 wenig Neues

8  
 von 10



**ZITAT:**  
 Wer FIFA 08 besitzt, besitzt auch 80% von FIFA 09!



**Entwickler** Heavy Iron Studios

**Publisher** THQ

**Genre** Jump'n'Run

**USK** ab 6 Jahren

**PEGI** 3+

**Preis** ca. 50 €



**Entwickler** Helixe

**Publisher** THQ

**Genre** Geschicklichkeits-Jump'n'Run

**USK** ohne Altersbeschränkung

**PEGI** 3+

**Preis** ca. 40 €

# WALL•E DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF

**Es ist wieder soweit: Eine neue Spielfilmumsetzung findet ihren Weg in die Regale eures vertrauten Händlers. Wird sie dieses Mal etwas taugen?**

Der kleine Roboter Wall•E wurde vor 700 Jahren auf der Erde ausgesetzt, um diese von Müll und Schrotthaufen zu befreien. Bei seiner alltäglichen Arbeit kommt ihm eines Tages die grazile und hübsche Roboterdame EVE in die Quere. Ihr Auftrag ist es, den Planeten auf existierendes Leben zu untersuchen. Als sie ein kleines Pflänzchen von Wall•E aus Zuneigung geschenkt bekommt, ist ihre Mission beendet und so muss sie wieder zurück ins All. Wird Wall•E seiner Liebe folgen oder wird er weiterhin tagein und tagaus die Welt aufräumen?

Diese Story führt euch in unterschiedliche Levels, die allerdings nicht all zu viele Schauplätze beinhalten. Wall•E ist auf dem

DS mehr ein Geschicklichkeitsspiel als ein Jump'n'Run, da ihr mit Hilfe des gelben Roboters Würfel aus Müll presst, die anschließend auf Schalter geworfen werden um Brücken zu

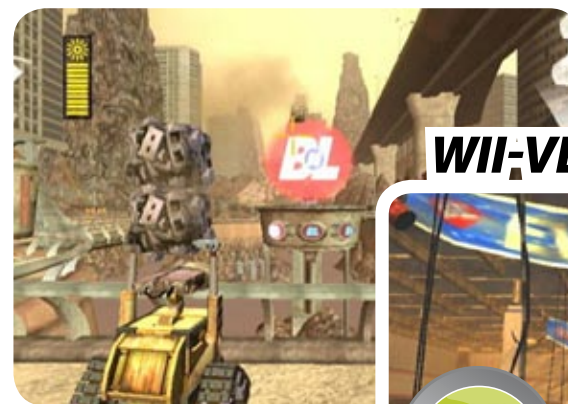
erzeugen, Fließbänder zum Stehen zu bringen und Laserwände verschwinden zu lassen. Jedoch bringt EVE Abwechslung in das Spiel, denn in ihren Fluglevels manövriert ihr sie durch Raumschiffe und über Schrottplätze. Aber Vorsicht ist geboten: Die vielen Hindernisse machen es euch nicht gerade einfach. In jedem Level gibt es Münzen zu finden, die kleine Boni freischalten. Diese präsentieren sich in Form von Screenshots aus dem gleichnamigen Film von Disney und Pixar. Bei der mehr einem Jump'n'Run gleichenden Wii-Fassung absolviert ihr sehr viele Sprungpassagen, viel Geschick erfordern. Jedoch gibt es hier weitaus mehr einzusammeln als auf dem DS. So könnt ihr Wallops,



Koffer, Technikverbesserungen und Souvenirs einsacken, welche verschiedenartige Bonusinhalte, wie z. B. einen besseren Laser für EVE, ebenfalls Screenshots aus dem Film und Kleidungsstücke für Wall•E, freischalten. Das gefällt und

verleitet einen dazu, jeden Pixel abzusuchen. Des Weiteren muss man sich vor Augen halten, dass in beiden Spielen extreme Ruckler auftauchen, die einem natürlich den Spielspaß erheblich mindern.

Harald Wicht



## WII-VERSION

6  
von 10

- charmante Story
- freischaltbare Zusatzinhalte
- grandioser Soundtrack
- ... der in der Endlosschleife läuft (Wii)
- nervige Ladezeiten
- extreme Ruckler

**Romantische Lovestory mit fadem Beigeschmack**

## DS-VERSION



# FAMILY TRAINER



**Entwickler** Bandai Namco  
**Publisher** Atari  
**Genre** Sport  
**USK** ohne Altersbeschränkung  
**PEGI** 3+  
**Preis** ca. 70 €

## INFO AM RANDE

Schon 1986 gab es die Family Fun Fitness Mat. Diese wurde direkt von Nintendo für das NES entwickelt und sollte schon damals die Spieler von der Couch holen.



Was ist das Erste, an das man denkt, wenn man Family Trainer zum ersten Mal sieht? Richtig! „Das sieht ja aus wie ein billiger Wii Fit-Klon.“ Ist es wirklich so? Jein. Billig ist er nicht – günstig auch nicht. Eigentlich schlägt er eine ganz andere Richtung ein als Wii Fit. In Family Trainer geht es nur um Minispiele und nicht, wie in Wii Fit, hauptsächlich um Balance- und Muskelübungen. Die einzelnen Minispiele aus Family Trainer sind leider nicht ganz so motivierend wie die aus Wii Fit, dafür aber um so schweißtreibender. So ist dieses Spiel perfekt zum Verausgaben und bringt immer wieder Bewegung in die Spieler.



Insgesamt sind alle Minispiele in der Steuerung gut gelungen, mit einer Ausnahme, dem Kajakfahren, welches meistens nur in sinnloses Gefuchtel ausartet. Die Motivation ist leider sehr flach gehalten, da alle Minispiele von Anfang an vorhanden sind. Grafik und Sound sind auch nicht gerade prickelnd. So dürften Würfelfanatiker ihr Eldorado in diesem Spiel finden, jeder andere würde jedoch die quietschbunte und durchgehend quadratische (u.a. Blätter, Kokosnüsse usw.) Grafik nicht so besonders finden. Alles

in allem ist Family Trainer eine ordentliche Minispielsammlung, die aber Wii Fit nicht annähernd das Wasser reichen kann.

**Björn Rohwer**

**Das anstrengendste Partyspiel für die Wii!**

- schweißtreibend
- gelungene Steuerung
- gewohnungsbedürftige Grafik
- kaum Motivation

6

von 10



**Entwickler** Good-Feel  
**Publisher** Nintendo  
**Genre** Jump'n'Run  
**USK** ab 6 Jahren  
**PEGI** 7+  
**Preis** ca. 50 €

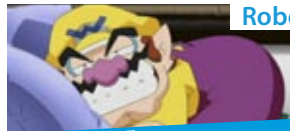
# WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION



**Shake and Run?** Shake Dimension präsentiert sich als klassischer Plattformer im Retro-Stil, versehen mit wunderschön gezeichneten Grafiken. Die insgesamt dreißig Level führen euch über mehrere Kontinente und setzen jeweils das Hauptziel, einen entführten Rüttelreich-Bewohner zu befreien. Außerdem müssen möglichst viele Taler gerafft, diverse Schätze gefunden und Spezialaufgaben erfüllt werden. Ist all das geschafft, müsst ihr in Höchstgeschwindigkeit den Level durch den Eingang verlassen, was in Wario ein wenig den blauen Igel Sonic weckt. Spielerisch gibt es zum klassischen Laufen und Springen immer wieder Schütteleinsätze der Wiimote, mit der Wurfwinkel von Gegnern bestimmt oder Münzsäcke ihrer Taler entledigt werden. Kleine Extras wie das Steuern eines U-Bootes oder einer Lore runden das Gameplay ab. Wario: Shake Dimension bietet beste Old-School-Unterhaltung und bindet die Möglichkeiten der Wiimote sinnvoll ein. Endlich hat von links nach rechts laufen wieder Stil!



Wo Mario immer die Prinzessin rettet, jagt Wario stets nur dem Geld hinterher. Doch dieses mal muss auch er wohl oder übel Gutes tun, denn zusammen mit der Königin des Rüttelreichs wurde der Unerschöpfliche Münzbeutel gestohlen - und um den zu bekommen muss die Königin ihre Freiheit zurückerlangen.



Robert Rabe

**James Bond mag's nicht umsonst am Liebsten geschüttelt!**

**8**  
von 10

- ⊕ forderndes aber faires Leveldesign
- ⊕ liebevolle Grafik
- ⊕ Jump'n Run Unterhaltung wie sie sein sollte
- ⊖ Mangel an Schüttel-Pausen

# STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

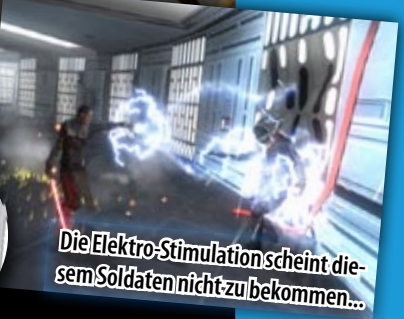
Als Vaders geheimer Schüler kämpft ihr hier mit dem Lichtschwert und der Macht gegen die Feinde des Imperiums. Die Wii-Fernbedienung als Lichtschwert funktioniert meist sehr gut und exakt, wirkt aber oft etwas träge. Es macht besonders Spaß, Gegenstände mit der Macht zu bewegen und die Gegner damit zu verprügeln, leider aber nur mit dem Control Stick. Ist euch euer Gegner im Umgang mit der Macht oder dem Lichtschwert ebenbürtig, muss der Nunchuk bzw. die Wii-Fernbedienung in einem bestimmten Winkel gehalten und geschüttelt werden, was sich bei ersterem dummerweise etwas hakelig gestaltet. Grafisch bewegt sich das Spiel auf inzwischen durchschnittlichem Wii-Niveau – soll heißen, es wäre so auch problemlos auf der Playstation 2 möglich. Dafür entschädigen der gewohnte Star Wars-Soundtrack, eine filmreif inszenierte Story und eine fesselnde Atmosphäre. Wer sich nicht an linearen Levels und dem fast schon zu einfachen Schwierigkeitsgrad stört, kann dem Spiel eine Chance geben, Star Wars-Fans können sowieso bedenkenlos zugreifen.

Andreas Reichel

Im Duell-Modus könnt ihr euch mit einem Freund messen.

Die Elektro-Stimulation scheint diesem Soldaten nicht zu bekommen...

Im Würgegriff der Dunklen Seite: Sprich, aber du stirbst sowieso!



- ⊕ Lichtschwert-Duelle für Wii!
- ⊕ filmreife Story
- ⊕ schnelle, unkomplizierte Action
- ⊖ Grafik unter Wii-Niveau
- ⊖ zu leicht

**6**  
von 10

**Die dunkle Seite ist bei uns – oder nicht?**



**Entwickler** Krome Studios  
**Publisher** Lucas Arts  
**Genre** Action  
**USK** ab 12 Jahren  
**PEGI** 16+  
**Preis** ca. 60 €





# WiiWare

## MEGA MAN 9



Entwickler Capcom  
Preis 1000 Wii-Punkte

**INFO AM RANDE**  
Seit kurzem ist auch Downloadable Content vorhanden. Folgendes steht zum Download bereit:  
Endless Attack Modus (300 Wiipoints)  
Proto Man Modus (200 Wiipoints)  
Hero Modus (100 Wiipoints)  
Superhero Modus (100 Wiipoints)  
Special Stage (100 Wiipoints)

Im Jahre 1988, genau vor 20 Jahren, erschien einer der besten Teile der Mega Man-Serie: Mega Man 2. Doch leider verlor die Serie immer mehr an Qualität, und wurde in naher Vergangenheit in der Luft zerrissen. Jetzt machte Capcom einen mutigen Schritt und besann sich auf ihren Grundstein in der 8-Bit Ära. Und dieser Schritt ging in genau die richtige Richtung. Mega Man 9 pfeift auf technischen Schnick-Schnack und beugt sich nicht dem Realitätswahn. So fühlt sich der neue Teil der Mega Man-Serie wie ein direkter Nachfolger der Serienhighlights Mega Man 2 und 3 an. Aber man merkt auch, dass Mega Man im 21. Jahrhundert



angekommen ist. So gibt es Online-Ranglisten, Downloadable Content und auch viele Spielmodi. Und auch die Feministinnen haben sich bei Mega Man 9 durchgesetzt. So gibt es in diesem Teil den ersten weiblichen Endboss : Splash Woman. Auch die Challenges sind ein interessanter neuer Punkt. So gibt es einfache wie „Besiege 100 Gegner“ und auch unglaubliche wie „Beende das Spiel ohne Schaden zu nehmen“. Für Retrofans und Coespieler gibt es bei diesem Spiel eine uneingeschränkte Kaufempfehlung. Nur wer Wert auf realistische Grafik und bombastischen Sound legt, sollte sich den Kauf überlegen.

Björn Rohwer

8 von 10

- + wundervoller Retrocharme
- + hoher Wiederspielwert
- + klasse Leveldesign
- hohes Frustrationspotenzial

Eine Offenbarung für Retrofans

## BOMBERMAN BLAST

Bomberman-Spiele waren schon immer ein Garant für nahezu endlosen Multiplayerspaß. Dies ändert sich auch mit der neuesten Version Bomberman Blast für WiiWare nicht. Während das Solospiel gegen Bots schnell langweilig wird, macht der Multiplayer-Modus einiges her. Es gibt fünf Modi: Normal, Team, Countdown, König und Luftangriff. Der Normal-Modus ist das ganz klassische Bomberman. Ihr legt Bomben, sammelt Upgrades und versucht durch geschickten Einsatz der Bomben euren Gegner in die Luft zu jagen. Die anderen Modi beinhalten Abwandlungen des klassischen Spielprinzips. Hier fällt vor allem der Luftangriff-Modus

auf, da ihr euch hier nur vor den vom Himmel herabregnenden Bomben schützen müsst. Es gibt zehn verschiedene Maps in zwei verschiedenen Größen, wobei es einmal die klassische Bomberman-Map gibt und dazu noch neun andere mit Sonderregeln. Lobend anzumerken ist, dass man in den Offlinematches die Regeln komplett selbst einstellen kann, sodass man nervige Items einfach ausschalten oder das Vorkommen anderer Extras im Spiel erhöhen kann. Im Onlinematch gegen Fremde ist dies leider nicht möglich. Freunde gepflegter Multiplayersessions können hier getrost 1000 Wii-Points investieren.

Alexander Schmidt



ENTWICKLER Hudson Soft  
Preis 1000 Wii-Punkte

**INFO AM RANDE**  
Das erste Bomberman erschien in Europa unter dem Namen „Eric and the Floaters“ für MSX Computer und das ZX Spectrum.

Bomberman '93 für das TurboGrafx-16 erschien 2006 für die Virtual Console. (600 Wiipoints)

In Japan gibt es neben der WiiWare-Version von Bomberman Blast auch eine Ladenfassung, die einen Story-Modus und zwei Extrakarten beinhaltet.



8 von 10

- + bombastischer Multiplayer-Modus
- + lokaler Multiplayer mit acht Spielern
- + offline extrem viele Einstellungsmöglichkeiten
- ...online dagegen kaum

Sorgt für Bombenstimmung

Virtual Console



# Shining Force II



ENTWICKLER Sega Preis 800 Wii-Punkte

Strategie-Rollenspiele kommen dank des DS wieder in Mode, doch schon vorher gab es etliche Vertreter dieses Genres, wie zum Beispiel Shining Force II. In rundenbasierten Kämpfen schlagt ihr euch hier auf riesigen Karten mit Goblins, Hexen und anderen Bösewichten. Dabei greift ihr auf eine Vielzahl von Helden zurück, die alle ihre Stärken und Schwächen besitzen. Rollenspieltypisch müsst ihr eure Helden aufleveln und ihnen bessere Waffen kaufen um in späteren Kämpfen bestehen zu können. Das Kampfsystem wirkt heutzutage etwas angestaubt und ziemlich simpel, falls man es mit den neueren Fire Emblem-Teilen vergleicht, doch es ist trotzdem spaßig. Neben den Gefechten könnt ihr



auch durch die Dörfer wandern und mit den Dorfbewohnern reden und so die eine oder andere Information aufschnappen. Grafisch kann Shining Force vor allem in den Kampfzonen auftrumpfen, aber auch die Gesichter der Charaktere während der Dialoge sind wunderschön. Die Steuerung ist, wie das Kampfsystem, sehr simpel und einfach zu erlernen. Gar nicht simpel ist hingegen die Musik. Viele der Stücke sind wahre Ohrwürmer, die euch noch lange, nachdem ihr das Spiel fertig gespielt habt, verfolgen werden. Leider wurde Shining Force II nie übersetzt und ihr müsst zumindest etwas Englisch beherrschen.

Alexander Schmidt

## Simple, aber gut

- + spannende Kämpfe
- + stimmiger Soundtrack
- + schicke Kampfanimationen
- keine Übersetzung



### INFO AM RANDE

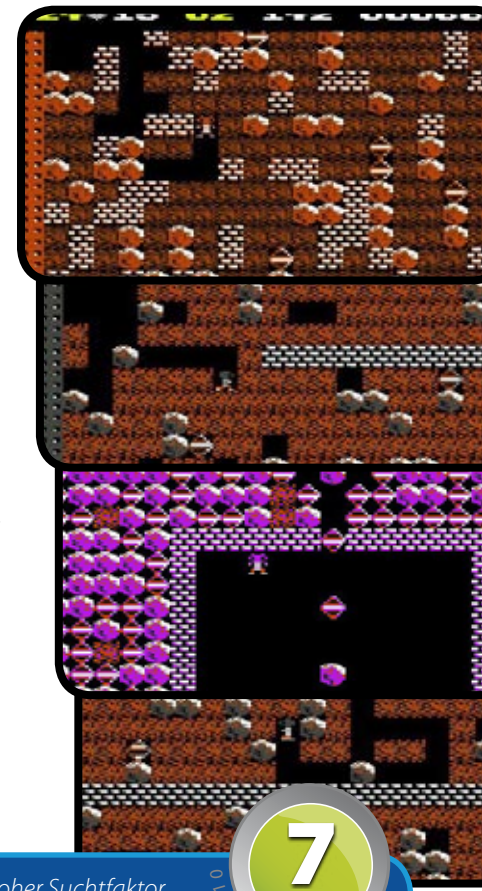
Die Entwickler der Shining Force-Serie spalteten sich später von Sega ab und gründeten das Studio Camelot Software Planning, das für Titel wie Golden Sun und Mario Tennis bekannt ist.

# Boulder Dash C64

ENTWICKLER Micro Fun Preis 500 Wii-Punkte

Ein waschechter Klassiker erschien für die Virtual Console und weckt des einen oder anderen Spielers Erinnerungen an die Anfänge der Videospieldära. Damals waren die meisten Spiele noch so simpel, dass man sich die Bedienungsanleitung glatt sparen könnte, was aber nicht bedeutet, dass man nicht widerwillen an den Bildschirm gefesselt wurde. Genau das schaffte Rockford, der Hauptcharakter aus Boulder Dash, dessen Jagd nach Rubinen in verzwickten Höhlen lange Zeit motivierte. Wie ein Maulwurf grabt ihr euch bis zu den funkelnden Steinen durch und weicht Felsbrocken und anderen Gefahren aus, die euch euer Leben kosten können. Klingt simpel, ist es auch, aber noch heute kann das Spielprinzip begeistern. Leider kommen Wii-Spieler bisher nur in den Genuss der C64-Fassung des Spiels, dessen hohes Alter klar an der Präsentation und Technik anzusehen ist. Zwar hätten wir lieber die NES-Version auf der Virtual Console gesehen, aber an der hohen Langzeitmotivation des Spiels ändern auch die Spuren des Alters nichts.

Damian Figoluszka



- + hoher Suchtfaktor
- + knifflige Level
- stark gealtert



## Grab dich zum Glück - ein zeitloser Klassiker!

### INFO AM RANDE

Mit dem Boulder Dash Construction Kit konnten Fans ihrer Fantasie freien Lauf lassen und eigene Levels kreieren.



# SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION



Sid Meier's Civilization ist eine Serie mit Tradition. Vor nunmehr 17 Jahren erschien der erste Teil und war damals schon ein Renner. Nun hat Firaxis einen Teil extra für Konsolen konzipiert: Civilization Revolution. Neben den, durch Grafik und Animation auftrumpfenden, Teilen für Xbox360 und PS3 ist jetzt auch das Spiel für den DS erschienen. Kann dieses aber mit den Fassungen für die „großen“ Konsolen mithalten?

## Vom Häuptling zur Gottheit

Sobald man das Spiel zum ersten Mal startet, ist die Ernüchterung

erstmal groß. Ganze drei Minuten Ladezeit müssen abgewartet werden, bis es los geht. Das tritt zum Glück bei späteren Startvorgängen nicht mehr auf. Das Menü ist ebenso stimmig wie schlicht gestaltet. Alles ist ziemlich schnell zu finden. Einzig die Statistiken fehlen leider als Menüpunkt. Schon kann es mit dem Spiel losgehen. Insgesamt kann man zwischen fünf Schwierigkeitsgraden und 16 Zivilisationen wählen. Das ist schonmal nicht schlecht. Das Spielprinzip hat sich nicht geändert im Vergleich zu den anderen Teilen: Man gründet eine Stadt, achtet auf die Wirt-

schaft, um neue Siedlungen zu gründen, sowie Bauwerke und Krieger zu entwickeln. Insgesamt gibt es vier Siegesmöglichkeiten in den Bereichen Technologie, Herrschaft, Wirtschaft und Kultur. Die Präsentation ist eher schlicht gehalten, was mitnichten negativ ist, sondern sehr gut zum Spiel passt. Der sehr gut funktionierenden analogen Steuerung, hinkt die Variante mit dem Stylus aber etwas hinterher.

## Ins Gefecht, Freunde!

Ein Schwerpunkt dieses Spiels ist ganz klar der Multiplayer-Modus. Sowohl lokal per Multi-Cartridge als auch global über die WiFi-Connection lässt sich munter „civilisieren“. Online könnt ihr mit vier Leuten die Welt erobern und bekommt jede Woche ein neues „Szenario der Woche“. Alles in

allem ist Sid Meier's Civilization Revolution ein klasse Spiel geworden. Es ist einsteigerfreundlich, aber auch für Veteranen eine Herausforderung. Die Grafik ist zwar spartanisch, aber passt gut in das Konzept. Durch die vielen Möglichkeiten kann ein Spiel von drei Stunden bis ins Unendliche dauern. So schafft es ein kurzweiliges Spiel immer wieder auch zu längeren Sessions zu motivieren.

Björn Rohwer

- großer Umfang
- macht süchtig
- sehr viel Abwechslung
- spartanische Grafik



Strategie-  
Revolution

in Zivil

8

von 10



**Entwickler** BioWare  
**Publisher** Sega  
**Genre** Rollenspiel  
**USK** ab 6 Jahren  
**PEGI** 7+  
**Preis** ca. 40 €

# SONIC CHRONICLES: DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT

Schafft es der blaue Igel seinem guten Ruf in der Welt von Final Fantasy und Golden Sun gerecht zu werden?



Punkte angetippt und teils in haarsträubender Geschwindigkeit wirre Linie nachgezogen werden, damit euer Angriff beim Feind maximalen Schaden anrichtet. Das macht bei ruhigem Händchen Spaß, genau wie die Verfolgungsjagd von Feinden in Form eines unterhaltsamen Minispiels bei deren Flucht.

Sonic Chronicles hat es geschafft, die Brücke zwischen zwei so unterschiedlichen Spielansätzen zu schlagen. Kleiner Wehrmutstropfen ist hierbei jedoch, dass dieser chirurgische Eingriff auch auf Seiten der Epik und Zugänglichkeit zu kleinen Einschnitten geführt hat.

Robert Rabe

Am liebsten rennt Sonic durch die Ringe



- Wunderbare Spielwelt
- Charme von Sonic gut ins RPG portiert
- Knackige Dialoge ...
- ... die jedoch die gewohnte Epik vermissen lassen
- Touchscreen-Action schießt teils über das Ziel hinaus



Auch Video-spielhelden müssen sich nach Alternativen auf dem Arbeitsmarkt umsehen. Springen und Rennen reicht nicht mehr – neben Klempner Mario muss nun auch der blaue Igel Sonic umlernen zum Rollenspielprotagonisten. Glücklicherweise hat er dabei den womöglich besten Mentor überhaupt: BioWare.

## Knights of the Old... Green Hill Zone?

Die kanadischen RPG-Spezialisten standen vor einer ambitionierten Aufgabe. Es galt, die Geschwindigkeit und den kunterbunten Stil von Sonic mit der epischen Spielwelt eines Rollenspiels zu verknüpfen. Was mag BioWare also gedacht haben? Vielleicht so etwas in der Art: „Hm, nehmen wir die Charaktere und Umgebungen der Sonic-Reihe und verpacken sie in eine isometrische Perspektive. Außerdem müssen wir die Geschichte leicht zugänglich machen, da der kleine Igel einem epischen Plot nicht gewachsen wäre. Und da wir auch die Geschwindigkeit von Sonic ins Geschehen bringen müssen, packen wir doch am besten Actionselemente mit dem Touchscreen in die Kämpfe.“

## Ruhe beim Erkunden

Genre-typisch steuert ihr also eure Gruppe bestehend aus vier Protagonisten durch die wunderschöne, handgezeichnete Spielwelt. Orientiert an den klassischen Sonic-Spielen, gilt es immer wieder den richtigen Cha-

rakter einzusetzen um spezielle Hindernisse zu überwinden und den Gehirnschmalz ein wenig anzustrengen um versperrten Pfaden das „Sesam öffne dich“ einzuhauchen. Natürlich sammelt ihr auf euren Reisen auch allerhand Gegenstände, die - wie auch alle Informationen - vorbildlich im Inventar eingebettet sind. So weit, so klassisch. Doch in Sachen Story-Telling müssen einige Abstriche gemacht werden. Zwar werden knackige Gespräche geführt, in denen sich die Gruppe schon mal sehr unterhaltsam anzickt, doch wirklich beeinflusst wird die Geschichte dadurch nicht. Auch in Sachen Side-Quests wurde Potenzial verschenkt.

## Action im Kampf

Das Kampfsystem fordert von euch Taktik und Fingerspitzengefühl gleichermaßen. Zunächst wählt ihr natürlich, wie gewohnt, die einzelnen Aktionen aus, wartet dann jedoch nicht ab, wie sich die Truppe schlägt, sondern müsst aktiv ins Geschehen einreifen. Sowohl bei Power-Aktionen als auch zur Abwehr von gegnerischen Attacken müssen

# DRAGON QUEST DIE CHRONIK DER ERKORENEN



**Entwickler** ArtePiazza  
**Publisher** Square Enix  
**Genre** RPG  
**USK** ab 6 Jahren  
**PEGI** 12+  
**Preis** ca. 40 €

Als RPG-Fan und DS-Besitzer hat man es derzeit nicht leicht – ist ein Spiel zu Ende gespielt, stehen bereits die nächsten drei in den Regalen! Damit die Qual der Wahl nicht zur Wahl der Qual wird, nehmen wir für euch Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen unter die Lupe und sagen euch, inwiefern sich der Griff auch lohnt.

Square Enix setzt mit dem Remake des 1990 erschienen NES-Titels seinen starken DS-Support fort und arbeitet dabei erfreulicherweise nach dem Motto „Klotzen statt Kleckern“. In der DS-Fassung der Chronik der Erkorenen wird die Story in sechs Kapiteln erzählt. Da jedes der ersten vier Kapitel eine eigene Handlung erzählt und euch so Gelegenheit gibt,

die Charaktere vor dem späteren Showdown kennen zu lernen, ist für Abwechslung in jedem Fall gesorgt. Das Spiel wirkt sehr liebevoll erstellt, schon die Dialekte in den verschiedenen Teilen der Welt und die vielen putzigen Dialoge zeugen davon! Kämpfe werden strikt in Runden ausgetragen, allzu viele Möglichkeiten abseits von Angriff, Item einsetzen, Fliehen und Co. habt ihr allerdings nicht. Auch fehlt eine Shortcut-Funktion, mit der man Fähigkeiten auf der Weltkarte ohne Umwege über das Menü einsetzen kann.

## Was dich nicht umbringt, macht dich stärker!

Das ist vor allem deshalb unvorteilhaft, weil Die Chronik der Erkorenen sehr kampf- und trainingslastig ist. Es kann vorkommen, dass ihr die ein oder andere Stunde ins Training oder die Suche nach Gegenständen, die von Gegnern fallen gelassen werden, investieren müsst. Dafür wisst ihr aber zu jedem Zeitpunkt, was ihr zu tun habt, denn richtige Sidequests oder komplizierte Rätsel gibt es nicht. Das Remake präsentiert sich in völlig überarbeiteter 3D-Optik, die sich am Playstation-

Remake von 2001 orientiert und vor allem durch bunte Welten und schöne Kampf-Animationen zu gefallen weiß. Das Charakter-Design von Dragonball-Schöpfer Akira Toriyama steuert hierzu natürlich seinen Teil bei.

Besonders zu gefallen weiß die Anordnung der Story in verschiedene und für Abwechslung sorgende Kapitel. Die vielen Kämpfe sind zwar eine hohe Hypothek, bei einer Spielzeit von 15-20 Stunden aber tolerierbar. Dass die DS-Fähigkeiten nicht alle ausgenutzt werden, ist dabei nicht halb so schlimm wie die Tatsache, dass sogar die von vielen hoch gelobte Musik von Koichi Sugiyama unter dem Umstand leidet, dass sie sich lange Zeit wiederholt und deshalb zwangsläufig von Stille oder Musik aus der eigenen Plattensammlung ersetzt werden muss.

Daniel Büscher



**Für alle, die nichts gegen viele  
Zufallskämpfe haben!**

- (Retro-)Charme
- tolles Kapitel-Konzept
- viele Kämpfe
- simples Kampfsystem

7  
von 10





# NARUTO NINJA COUNCIL 2: EUROPEAN VERSION

**Entwickler** Tomy  
**Publisher** Nintendo  
**Genre** Action  
**USK** ab 6 Jahren  
**PEGI** 7+  
**Preis** ca. 35 €

Dass Europäer mal länger auf ein Spiel warten müssen, ist keine Seltenheit. Aber Naruto Ninja Council 2 setzt dem Ganzen die Krone auf. Ganze drei Jahre hat es gedauert, bis das Spiel den Weg von Japan nach Europa gefunden hat. Aber hat sich das Warten überhaupt gelohnt?

Eigentlich nicht, denn Naruto: NC 2 hat nicht wirklich viel zu bieten. Das Spiel ist ein einfaches 2D-Action-Jump'n'Run. Ihr versucht ans Levelende zu gelangen und nebenher noch ein paar Gegner zu verprügeln. Das funktioniert relativ gut, jedoch ist das Kampfsystem recht eintönig. Außerdem werdet ihr bei jedem gegnerischen Treffer zurück gestoßen und könnt euch solange nicht mehr

bewegen, bis ihr den Boden berührt. Dies führt zu vielen Frustrimenten während der Spielzeit, die übrigens knapp bemessen ist. Gerade einmal sieben Levels haben es auf das Modul geschafft, die man außerdem nach knapp drei Stunden durchgespielt hat. Tutorial oder eine wirkliche Einleitung in Narutos Welt sucht man vergebens und somit ist das Spiel auch wenig einsteigerfreundlich. Jedoch ist nicht alles an dem Spiel negativ. Es gibt jede Menge spielbare Charaktere aus dem Naruto-Universum und die Hintergrundmusik nervt zumindest nicht. Beinharte Naruto-Fans können sich den Kauf überlegen, der Rest der Welt kann dieses Spiel

getrost ignorieren.  
**Alexander Schmidt**



- + viele spielbare Charaktere
- + geringer Umfang
- + frustrierendes Leveldesign
- + Rückstoß bei Schadenserhalt

**Nicht mehr als eine halbwegs gelungene Lizenzumsetzung**

## IGN.com Best of E3 Winner: Best Strategy Game

# LOCK'S QUEST HÜTER DER WELT



**Entwickler** 5TH Cell  
**Publisher** THQ  
**Genre** Strategie  
**USK** ab 6 Jahren  
**PEGI** 3+  
**Preis** ca. 40 €

Als der größte aller Archineure (einer Mischung aus Architekt und Ingenieur) versuchte, das Geheimnis der Lebensenergie aller Wesen und Dinge zu entschlüsseln, wurde er verbannt. Nun gilt es, die Welt gegen ihn und seine Uhrwerkkämpfer zu verteidigen...

Zu Beginn des Spiels gilt es, als Lock, dem Helden des Spiels, die grundlegende Steuerung kennen zu lernen. In einem einfach und gut strukturierten Tutorial werden die zwei grundlegenden Spielzüge erklärt: Bauen und Kämpfen. Denn es gilt nämlich: Verteidige die Bauwerke, die für deine Zivilisation wichtig sind, mit deinem Leben!

„Ruhe bewahren“ heißt es, wenn es denn nun darum geht, die Schätze deines Volkes mit Schutzwallen, Waffen und Fallen zu verteidigen! In einem begrenzten Zeitraum hast du die Möglichkeit, taktisch kluge Verteidigungsbarrikaden zu errichten. Nun heißt es: Kämpfen! Unterstütze deine Geschütze, indem du selbst in die Schlacht ziehst, aber achte darauf, nicht besiegt zu werden! Setze deine Kräfte klug ein, denn die Quests werden immer schwerer...

Hier scheint das angestrebte Spielprinzip aufzugehen: nettes Artwork, kombiniert mit einer simplen Steuerung. Was steht da stundenlangem Spielspaß noch im Weg?

**Bettina Furian**



- + Steuerung funktioniert sehr gut
- + viele, unterschiedlich schwere Missionen
- + gut verständliches und lehrreiches Tutorial
- + teilweise sehr viel Text zu lesen



**Must-Have für jeden Strategie-Fan und für die, die es noch werden wollen!**





# PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY: TRIALS AND TRIBULATIONS



**Entwickler** Capcom  
**Publisher** Capcom  
**Genre** Point & Click-Adventure  
**USK** ohne Altersbeschränkung  
**PEGI** 12+  
**Preis** ca. 32 €

**INFO AM RANDE**  
Bevor der dritte und letzte Teil von Phoenix Wright in Deutschland erschienen ist, war bereits Apollo Justice, der eigentlich vierte Teil der Serie, auf den deutschen Märkten erhältlich.



Es bestünde zwar die Möglichkeit euch das Gameplay von Phoenix Wright zu schildern. Jedoch sollte dies allgemein bekannt sein, da sich der dritte Teil der Serie in keinsten Weise von seinen Vorgängern unterscheidet. So erlebt ihr ein Verbrechen, untersucht den Tatort, sammelt Beweise, befragt Zeugen und vertrittet den Angeklagten vor Gericht um somit seine Unschuld zu beweisen.

Doch was ist es dann, was Phoenix Wright auch im dritten Teil wesentlich ausmacht?

Die Story ist und bleibt das Herzstück von Ace Attorney. Und darin liegt auch die größte Schwäche und zugleich Stärke von Trials and Tribulations. Denn Neueinsteiger der Reihe werden sich vorkommen, als seien sie im falschen Film gelandet. Der dritte Teil beendet nämlich die Saga rund um den Anwalt Phoenix Wright und benötigt wahrlich ein enzyklopä-

disches Vorwissen über vorhergegangene Geschehnisse und Vorfälle. So kommen Fans der Serie voll auf ihre Kosten. Man begegnet alte Bekannte, vom frauenverrückten Larry Butz über das Medium Maya Fey bis hin zum charmanten Polizisten Dick Gumshoe und wird von Herausforderungen und Schicksalsschlägen überrascht. Ihr trefft auf Freunde, die euch alsbald eiskalt ins Messer laufen lassen und auf Feinde, die sich euch unerwartet anschließen. Dabei treffen Vergangenheit und Gegenwart direkt aufeinander und es kommt zum finalen Showdown. Wer sich also mit der Mythologie und Dramaturgie der Videospiele auskennt, wird mit doppeltem und dreifachem Spaß belohnt!

**Harald Wicht**

**Gelungener Abschluss der Trilogie!**



- + gigantische Spieldauer
- + perfekt für Hobbyanalytiker
- Wiederspielwert gen 0
- nichts für Lesemuffel und Neueinsteiger



# ZUBO



Völlig unerwartet liefert Zubo erfrischend unverbrauchtes, originelles und innovatives Gameplay – ganz ohne großen Markennamen! Die Bezeichnung „Musik-Pokémon“ trifft es wohl am Besten: Die Welt der Zubos wird von den Zombos bedroht und ihr müsst euch mit bis zu 55 Zubos anfreunden, um die kunterbunte Welt Zubalon zu retten. Maximal drei Zubos sind in eurem Team und werden in die Musikschlacht geführt. Während ihr euch auf der Oberweltkarte ausschließlich per Touchpen bewegt, laufen euch böse Zombos über den Weg. Abwechselnd werden nun Aktionen wie der Jonglier-Furz oder der Angriff eines Alien-Mutterschiff ausgeführt, indem der Touchscreen im Takt bearbeitet wird – die Entwickler haben sich wirklich einiges einfallen lassen und erwecken die Zubos mit flüssigen und meist recht amüsanten Animationen zum Leben!

Auch technisch ist Zubo einer der besseren DS-Titel: Die 3D-Grafik ist zwar teils etwas grobkörnig, aber herrlich farbenfroh, abwechslungsreich und stets flüssig. Der Electro-Soundtrack hat echte Ohrwurm-Qualitäten und rundet das Gesamtbild ab. Wem die Aufmachung nicht zu kindlich ist und sich nicht vom geringen Schwierigkeitsgrad stören lässt, sollte einen Blick riskieren!

**Andreas Reichel**



- + einzigartiges Design
- + unverbrauchtes Gameplay
- sehr einfach gehalten



**Rettet Zubalon – gerne wieder!**



**Entwickler** EA Bright Light  
**Publisher** Electronic Arts  
**Genre** Musik-Action  
**USK** ab 6 Jahren  
**PEGI** 7+  
**Preis** ca. 40 €

# SPORE: WILDE KREATUREN



Maxis' neuestes Werk, welches sich das Thema

Evolution zur Brust nimmt, erschien auch für Nintendos Kleinen und beschränkt sich dort allein auf die Kreaturen-Phase. Auch stilistisch gibt es Unterschiede: Anders als in der PC-Fassung von Spore habt ihr es hier nicht mit knuddeligen Wesen zu tun, sondern mit Pappfiguren, die ihr euch individuell zusammenschlipseln könnt. Mit eurer Kreatur versucht ihr einen Freund zu retten, der von Außerirdischen entführt wurde. Obwohl ihr bei diesem Vorhaben verschiedene Planeten kennenlernt, mangelt es nach der Zeit an Abwechslung. Im Grunde seid ihr stets auf der Suche nach neuen Gliedmaßen, bearbeitet eure Kreatur im entsprechenden - und gelungenen - Editor und kämpft gegen diverse Gegner. Innovativ ist Spore trotz Kürzungen an allen Ecken dennoch auch auf dem Nintendo DS - was stört, ist eben der monotone Spielablauf, wodurch die Luft schnell raus ist.

Damian Figoluszka

- überzeugende Technik
- gelungener Kreaturen-Editor
- Pappfiguren mit wenig Charme
- abwechslungsarm



**Schnipselspaß mit wenig Abwechslung!**

# SOKOBAN DS

Sokoban ist sich, als echter Klassiker unter den Puzzle-Spielen, seit seiner Erfindung stets treu geblieben. Noch immer geht es darum, Kisten auf Zielfelder zu schieben. Dabei ist jede Menge Köpfchen gefragt, denn die Kisten dürfen nur geschoben, nicht gezogen werden. Damit ist auch schon der Kern des Gameplays von Sokoban DS erklärt - der Rest ist nettes Beiwerk wie eine eher rudimentäre 3D-Ansicht auf dem oberen Bildschirm oder die Möglichkeit, jeden Zug zurückzunehmen. Gespielt wird wahlweise mit dem Steuerkreuz oder per Touchpen, beides geht äußerst



unkompliziert vonstatten. Insgesamt 250 nach und nach immer schwieriger werdende Levels werden geboten und wem das noch nicht genügt, der darf eigene Rätsel im Level-Editor erstellen. Für den Mehrspieler-Modus wird löblicherweise nur eine DS-Karte benötigt, um Levels zu verschieken müssen aber beide im Besitz des Spiels sein. Der Level-Editor und der vorbildliche Mehrspieler-Modus heben Sokoban DS etwas aus dem Mittelmaß heraus, denn sowohl spielerisch als auch technisch reißt uns das RTL-Machwerk nicht wirklich vom Hocker.

Andreas Reichel



**Solide Verwaltung im Lagerhaus**

- 250 Levels
- Level-Editor
- altbackenes Konzept
- 3D-Ansicht als Alibi



**Entwickler** Brain Game  
**Publisher** RTL Playtainment  
**Genre** Puzzle  
**USK** ohne Altersbeschränkung  
**PEGI** 3+  
**Preis** ca. 30 €

**INFO AM RANDE**  
„Sokoban“ ist eine Erfindung von Hiroyuki Imabayashi, mit der er einen Ideenwettbewerb gewann. Der Name ist Japanisch und steht für „Lagerhausverwaltung“.



**Entwickler** Maxis  
**Publisher** EA  
**Genre** Action-RPG  
**USK** ohne Altersbeschränkung  
**PEGI** 3+  
**Preis** ca. 35 €

**INFO AM RANDE**  
Vor dem Release des Spiels erschien für 10 € das sogenannte Spore Labor für PC, ein kleiner Vorgeschmack auf den Kreaturen-Editor des Spiels. Spore sollte anfangs Sim Everything heißen - Spore war nur der Arbeitstitel.



# FIFA 09



Auch unterwegs darf dieses Jahr wieder mit neuen Lizenzen gekickt werden. Hier beschränkt sich EA allerdings allein auf das klassische Gameplay und erweitert dieses mit einem gelungenen Manager-Modus, der dem Spiel einen Hauch mehr Abwechslung verleiht. Spielereien wie die aus der All-Play-Version bekannte Trickii-Party haben es nicht aufs Modul geschafft, was aufgrund fehlender Mii-Charaktere auch halbwegs verständlich ist. Dafür aber darf man im Be-a-Pro-Modus die Kontrolle über einen einzelnen, ausgewählten Fußballstar übernehmen und dessen Karrieregang erleben. In Sachen Umfang hat EA saubere Arbeit geleistet, was sich auch von der Technik und dem Gameplay sagen lässt. Die Spieler bewegen sich wunderbar animiert, aber leicht schwammig über das Spielfeld. Dennoch geht die Bedienung schnell in Fleisch und Blut über - ebenfalls ganz nett: Einen Freistoß führt ihr über den Touchscreen aus, wo ihr anhand einer Linie die Flugrichtung des Balles und die Schussgeschwindigkeit bestimmt.

Damian Figoluszka

- +
- +
- +
- 
- 

7 von 10

Entwickler EA  
 Publisher EA  
 Genre Sport  
 USK ohne Altersbeschränkung  
 PEGI 3+  
 Preis ca. 35 €

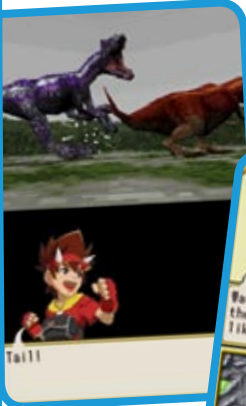
# DINOSAUR KING



Dinosaur King versucht das, was Dragon Quest Monsters: Joker dieses Jahr ebenfalls schon probiert hat: auf der (mittlerweile zehn Jahre andauernden!) Erfolgswelle der Pokémon mitzuschwimmen. Statt mit Fantasie-Monstern wird hier allerdings mit Dinosauriern gegeneinander angetreten! Dinos! Der Traum eines jeden Jungen! Kein Wunder eigentlich, dass das Spiel auf einer erfolgreichen Fernsehserie basiert, welche wiederum auf einem Kartenspiel

gekämpft, denn das Kampfsystem basiert auf dem Prinzip von „Schere-Stein-Papier“. Ihr wählt also in jeder Runde ein Symbol aus – dass das Ganze nicht zu einer Arie von zufälligen Ergebnissen verkommt, liegt einzig daran, dass eure Gegner euch diverse Tipps geben, was sie denn als nächstes einsetzen. Aufpassen ist also angesagt. Daraus ergibt sich aber auch, dass Multiplayer-Kämpfe mit Freunden und allgemein der spätere Spielverlauf arg dröge geraten können. Dem Sammel- und Trainiertrieb tut das überraschenderweise keinen Abbruch und auch die restlichen Ideen sind gut umgesetzt: grabt Fossilien auf den verschiedenen Kontinenten aus und restauriert sie mit dem zum Meißel umfunktionierten Touchpen oder bringt euren Dinos im Verlauf stärkere Attacken bei, die euch u.a. Vorteile bei einem Unentschieden verschaffen.

Daniel Büscher



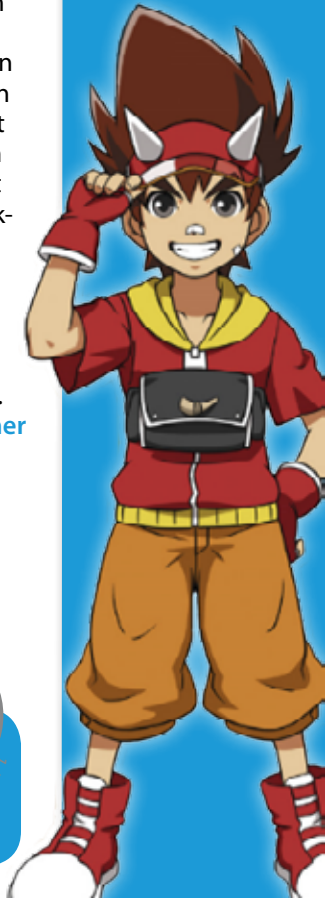
Mit ein paar Verbesserungen hätte aus diesem Spiel ein echt guter Titel werden können!

- +
- +
- +
- 

5 von 10



Entwickler Sega  
 Publisher Sega  
 Genre RPG  
 USK ab 6 Jahren  
 PEGI 7+  
 Preis ca. 40 €



# PUNKT, PUNKT, KOMMA, STRICH

## DIE PINSELPARTY



# 10 GEWINNT - EIN MATHEMATISCHES ABENTEUER



# KURZ & KNAPP



Fahre mit der Maus über die Bilder, um mehr zu erfahren.



# MARTIN MYSTERY - MONSTERJAGD

# AGENT HUGO - LEMOON TWIST

# GROSSER NMAG LESERBRIEFAUFRUF

Wolltet ihr immer schon einmal mit dem Großmeister der Videospiele in Kontakt treten? Eure Wünsche äußern oder einfach nur Dank für unendliche Spielstunden in fantastischen Welten aussprechen? Dann ist euer Zeitpunkt gekommen, denn das NMag veröffentlicht in der nächsten Ausgabe offene Briefe seiner Leser an Shigeru Miyamoto, seines Zeichens Erschaffer von Marios Pilz-königreich und Links Hyrule.

Passend zum neuen Spiel des sympathischen Feuer speienden Drachen Spyro verlosen wir, in Zusammenarbeit mit Vivendi, Games an alle Teilnehmer unserer O-Rama Aktionen in dieser Ausgabe (Einsendeschluss ist der 14.11.2008):



**3x Spyro Jahreskalender**

**2x The Legend of Spyro:  
Eternal Night**



**2x The Legend of Spyro:  
Dawn of the Dragon**



**1x komplette DS-Trilogie:  
The Legend of Spyro**

## DIE GEWINNER DER LESERUMFRAGE2008

Kira Moser, Konstanz  
Holger Bär, Gemmingen  
Fabio Campos, Hochheim  
Gordian Klein, Rostock  
Frank Hauptenthal, Mannheim  
Dennis Schmidt, Duisburg  
Jan Berger, Darmstadt  
Rolf Sonneborn, Bad Laasphe  
Diana Lindenau, Berlin  
Dennis Schneider, Quierschied  
Marco Lau, Hamburg  
Johannes Godau, Uetze  
Jan Wirsching, Potsdam  
Sascha Frank, Aschbach  
Holger Krupp, Bremen  
Daniel Draper, Frankenthal  
Timothy Franks, Wendelstein  
Torben Harms, Bremen

Das NMag wünscht allen Gewinnern viel Spaß mit den Preisen und der aktuellen Ausgabe!

# ZEHN JAHRE ZELDAFANS.DE SOGAR ÄLTER ALS GOOGLE!



Ursprünglich als „Nina's Zelda Page“ im Frühjahr 1998 gegründet, lancierte Zeldafans.de (oder in Kurzfassung zfans.de) im Laufe der Zeit zum größten deutschsprachigen Sammelpunkt für Zeldafans. Von der Seitengründung an hat sich die Anzahl an Zeldatiteln beinahe verdreifacht und gemeinsam mit dem Zeldauiversum ist auch Zeldafans gewachsen. Ohne die Unterstützung zahlreicher Zeldafans wäre dies aber nicht möglich gewesen. Darum stehen die Fans mit ihren Werken bei uns auch im Mittelpunkt. Dabei reicht die Palette von Fanarts über Fanfictions, Musikvideos und Bildschirmerschönern, einem Zelda-Wiki bis hin zu eigenen Hörspielen zur Weihnachtszeit.

Wir als Seitenteam veranstalten darüber hinaus Specials und Wettbewerbe für unsere Fans. Diese nehmen oftmals die kreativsten Formen an. So gab es neben dem alle zwei Jahre erscheinenden Adventskalender auch ein Special zur Fußball-WM, bei der der „Hyrule Cup“ ausgetragen wurde. Folglich ist es nur logisch, dass bei unseren Feierlichkeiten diese Specials und Wettbewerbe auch nicht fehlen dürfen. Nach dem Fanfictionwettbewerb im September

veranstalteten wir im Oktober ein Zeldaquiz, bei dem unseren Fans die Möglichkeit geboten wurde in vier Runden teilzunehmen und Preise zu gewinnen.

Für die nächsten zehn Jahre möchten wir Zeldafans natürlich weiterführen und immer noch eine Begegnungsmöglichkeit für Fans bieten. Eine große Rolle spielt diesbezüglich unser Forum. Seit dem Start von Zeldafans wurde regelmäßig ein Board betrieben. Tauschte sich anfangs die Gemeinschaft noch in einem Parsimony-Forum aus, so bietet momentan ein WL Burning Board Besuchern die Möglichkeit sich über Zelda zu unterhalten. Ein Hackerangriff im Jahr 2001 vernichtete die Forendatenbank, wodurch die ältesten Beiträge mit Februar 2002 datiert sind. Somit ist Zfans nicht nur die älteste deutschsprachige Zeldaseite, sondern trägt auch einen Großteil der deutschsprachigen Zelda-Community in sich. Diese Rollen möchten wir auch weiterhin beibehalten und gemeinsam mit unseren Fans freuen wir uns schon jetzt auf die kommenden Zeldatitel, denn eines ist sicher: die Legende von Zelda ist noch lange nicht zu Ende erzählt.

Clemo von ZFans.de



# WIIMEET IM OKTOBER!

## DER SOMMER GEHT ZU ENDE - ZEIT FÜR WIIMEET

WiiMeet



10do



Auch dieses Jahr ist wieder WiiMeet angesagt. Erneut treffen sich 150 Videospielbegeisterte ab 16 Jahren, um ihrem Hobby gemeinsam nachzugehen. Los geht es am 25. Oktober 2008 um 12 Uhr im Gasthof Burchartz in Meerbusch bei Düsseldorf. Dazu Mario Kablau, Organisator des Events: „So langsam kommt die Wii endlich in Fahrt, so dass wir mit Super Smash Bros. Brawl und Mario Kart Wii echte Highlights als Turnierspiele anbieten können. Besonders stolz sind wir aber auf unseren offiziellen Rock Band Contest.“ Mit dem Titel von Electronic Arts soll es bei WiiMeet so richtig rocken, denn es werden 10 Bands live auf der Bühne gegeneinander antreten. Bei freier Songwahl ist den Gruppen alles erlaubt, was kreativ ist und zum Thema passt. Die Siegerband wird von einer Fachjury und dem Publikum gewählt und mit Preisen von EA versorgt.

Auch auf dem Nintendo DS wird fleißig gezoxt. Dazu Gunnar Schreiber, ebenfalls Organisator des Events: „Mit GRID von Codemasters und New International

Track & Field von Konami haben wir zwei Titel im Programm, die besonders durch ihren tollen Online-Modus überzeugen, weshalb es erstmals bei WiiMeet auch Online-Vorausscheide gibt, die ab dem 13. Oktober bei uns im Forum (<http://www.10do.de/forum>) durchgeführt werden. Doch auch Mario Kart, der Ausgangspunkt des Events vor über vier Jahren, wird auf Nintendos Handheld natürlich als Turnier dabei sein.“

Damit keine Langweile aufkommt, kann natürlich abseits der Turniere an den eigenen Konsolen gezoxt werden. Für angemessene Preise sorgen knapp 20 Sponsoren aus der Branche. Neben den Turniersiegern hat jeder außerdem durch eine Verlosung, an der alle Besucher automatisch teilnehmen, die Chance auf Preise. Mit dabei sind zum Beispiel aktuelle Wii- und DS-Software, Merchandising-Produkte, aber auch Sammlerstücke und vieles mehr.

Anmelden kann man sich noch bis zum 24. Oktober, 12 Uhr direkt auf der Homepage der Veranstalter (<http://www.10do.de>). Der Eintrittspreis beträgt 15 Euro und beinhaltet die Teilnahme an drei Turnieren, ein Los und Verpflegung über den angeschlossenen Gasthof.



»»TRAILER



# NMAG

In der nächsten Ausgabe:



**ERSCHEINT**  
**Mitte**  
**November**



**Verlag** IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feiningger-Straße 26  
80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-02  
Fax: 089 / 360 86-501  
Web: www.idgmedia.de

Geschäftsführer: York von Heimburg  
Verlagsleitung: André Horn

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.

Vorstand: York von Heimberg, Keith Arnot, Pat Kenealy  
Mitglied der Konzerngeschäftsführung: Josef Lohner  
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick J. McGovern

**Redaktion** IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feiningger-Straße 26  
80807 München

Chefredaktion: Robert Rabe  
Projektkoordinator: Robert Rabe  
Redaktion: Daniel Büscher, Eric Ebelt, Damian Figoluszka, Bettina Furian, Andreas Reichel, Björn Rohwer, Alexander Schmidt, Harald Wicht

Layout & Design: Jasmin Belima, Marcus Heibl  
Online-Administration: Andreas Reichel

**Anzeigen** Anschrift Verlag  
Anzeigenleitung/Markenartikel: Petra Hermann (-730) (verantwortlich für Anzeigen)

Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)  
Mediaberatung: Christoph Knittel (-629)  
Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-99740)  
© IDG Entertainment Media GmbH

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.

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