

NMAG

Tolle Preise
Fanpakete von
Ubisoft zu gewinnen.

Wii-HITS

Welcher Titel lohnt sich?

ALLE JAHRE WIEDER

Der zweite Teil des Jahresrückblicks



ZELDA TWILIGHT PRINCESS, RAYMAN RAVING RABBIDS, RED STEEL, NEED FOR SPEED CARBON, MADDEN NFL 07 U.V.M.

Liebe Leser!

Das Jahr 2006 war voller Highlights, die die vergangenen 12 Monate unglaublich interessant für uns alle gemacht haben. Ein alter Bekannter wird im kommenden Jahr aber in der ursprünglichen Form fehlen. Die Rede ist von der E3. Wir sind gespannt, welche Auswirkungen die Neuausrichtung der Messe auf die Branche haben wird und wie die Hersteller mit ihr verfahren werden. Vielleicht erfährt die Games Convention ja einen Wachstumsschub und wir dürfen uns auf jede Menge Weltpremieren made in Leipzig freuen. So oder so werden wir im August wieder für euch vor Ort sein.

An dieser Stelle möchten wir uns auch noch einmal bei euch, liebe Leser, für die großartige Unterstützung im vergangenen Jahr bedanken. Als kleines Dankeschön haben wir deshalb in Kooperation

mit Ubisoft drei dicke Fanpakete geschnürt, die wir an euch verlosen möchten. Mehr Details dazu auf Seite 4.

Lange Rede kurzer Sinn: Wir wünschen euch viel Spaß mit unserer neuen Ausgabe und den vielen Wii-Tests. Es ist bestimmt ein Kracher für euch dabei, für den ihr euer Weihnachtsgeld auf den Kopf hauen könnt.

Viele Grüße und auf ein neues Jahr,

Euer NMag Team

KOMPAKT

GameNews	3
Leserecke	4

TEST

Naruto - Clash of Ninja	6
Monster 4x4: World Circuit	8
Red Steel	10
Splinter Cell: Double Agent	13
Wii Play	14
Need For Speed: Carbon	16
GT Pro Series	20
Zelda: Twilight Princess	22
Rayman Raving Rabbids	28
Madden NFL 07	31
Super Monkey Ball: Banana Blitz	34
Cars	36
Nintendo MP3 Player	37

PLUS

Alle Jahre wieder - Teil 2	38
Im Portrait: Sega - Teil 2	42

INTERN

Editorial	2
Kalender	45
Impressum	46
Partner	46
Vorschau	46



Dunkle Mächte suchen Hyrule wieder heim. Link stellt sich ihnen und wir haben ihn dabei begleitet. Ist Twilight Princess das Überspiel, wofür es immer gepriesen wurde?

➔ 22

THE PRINCE IS BACK!

PoP: The Two Thrones Remake für Wii



Nach Far Cry Vengeance und einer mittlerweile nicht geringen Anzahl weiterer Wii Titel folgt für Nintendos neuste Heimkonsole nun das nächste Remake aus dem Hause Ubisoft. Die Rede ist von Prince of Persia Rival Swords, bei dem es sich um eine Neuauflage von The Two Thrones handelt, das Anfang 2006 unter anderem auch für Nintendos Würfel erschienen ist und sehr gute Wertungen abstauben konnte. Die Wii Version soll die

Wiimote mitsamt der Nunchuk-Erweiterung vielfältig nutzen, beispielsweise für das Schwingen des Protagonisten mit der Bewegung des Nunchuks nach oben und unten. Dank des Free-Form-Fighting-Systems kann der Spieler selbst entscheiden, wie er einen Gegner besiegt - ob aus sicherer Entfernung oder im Nahkampf. Eine tiefgründige Story soll wieder geboten werden. Die mysteriöse Herrscherin der Zeit Kaileena be-

gleitet den persischen Prinzen von der Insel der Zeit nach Babylon zurück. Sie erhoffen sich dort das Paradies, finden anstelle dessen jedoch ein verwüstetes Gebiet, wobei sich das Unglück mit der Entführung Kaileenas fortsetzt. Schon im März 2007 soll der Titel für Nintendos Wii erscheinen.

Damian Figoluszka

VERGRIFFEN

Innovation siegt - Wii auch in Europa der Renner!

Wer hätte das gedacht. Nach dem überaus erfolgreichen Start der Wii Konsole in Japan und auch Amerika, wo sich kurz vor Launch gigantische Warteschlangen vor den Läden bildeten, schaffte es Nintendo tatsächlich, auch in Europa eine ähnliche Euphoriewelle auszulösen. Bereits am ersten Verkaufstag, dem sogenannten „Wii-Day“, stürmten Fans dermaßen zahlreich in die Läden, dass die Konsole am Tag danach

in diesen zur Rarität wurde. Was das in Zahlen bedeutet? 325.000 Mal wanderte Wii in den ersten beiden Verkaufstagen über die Ladentische, eine sehr beachtliche Zahl, die die Konsole zur bestgestarteten Konsole in Europa macht. Im selben Zeitraum kauften rund drei von vier Leuten zur Konsole selbst das neuste Zelda-Abenteuer, jeder zweite hingegen die Minispielsammlung Wii Play, was an der beigelegten Wiimote

liegen dürfte. Auch der Nintendo DS begeistert ein weiteres Mal. In der ersten Woche des Dezember-Monats konnte das System mit 515.000 verkauften Einheiten die in Europa plattformübergreifend höchsten wöchentlichen Verkäufe überhaupt erzielen! Innovation ist eben doch ein sehr wichtiger Faktor, der Erfolg ausmacht!

Damian Figoluszka

ÜBERRASCHUNG

Square Enix werkelt an Dragon Quest IX - DS only!

Der nicht zu stoppende, phänomenale Welterfolg des Nintendo DS (vor allem in Japan) scheint Square Enix nun endgültig dazu gebracht zu haben, Nintendos Innovationsheld zu favorisieren. So kündigte die japanische Spieleschmiede entgegen aller Erwartungen den neusten Teil der Dragon Quest Hauptserie für keine Sony Plattform, sondern exklusiv für Nintendos Dual Screen an. Dragon Quest IX wird bei Level 5 vom selben Team, das schon für den sehr erfolgreichen Vorgänger Dragon Quest VIII

verantwortlich war, entwickelt. Das Kampfsystem wird beim neusten Teil der Serie sehr actionlastig ausfallen, was den in englisch übersetzten Untertitel „Defender of Stars“ erklären könnte. Das Spielgeschehen wird auf dem Touchscreen zu sehen sein, wogegen der obere, nicht druckempfindliche Bildschirm die Karte anzeigen wird. Bei dem bisher veröffentlichten Bild- und Videomaterial war bereits eine für DS Verhältnisse sehr schöne 3D Cel-Shading Grafik zu sehen. Sehr erfreulich ist auch die Ankündigung

des 4 Spieler Online-Coop Modus! Neben Dragon Quest IX, das Ende 2007 in Japan erscheinen wird, wurde auch ein neues Final Fantasy Tactics enthüllt, das ebenfalls für den Nintendo DS erscheinen wird. Zu sehen gab es hierzu noch nichts, auch wird weiterhin auf erste Informationen gewartet, lediglich der vollständige Titel ist bekannt, der „Final Fantasy Tactics A2: The Grimoire Book“ lauten wird.

Damian Figoluszka

EHREN-HAFT

EA bringt den Orden der Ehre auf Wii

Wer jetzt laut aufschreit und eine Umsetzung des kommenden Next-Gen Kriegsshooters Medal of Honor: Airborne für Wii erwartet, wird enttäuscht sein. Wii und PS2 Besitzer bekommen einen eigenen, ebenfalls neuen Teil der Serie geboten, der sich Medal of Honor: Vanguard nennt. Die Wii Version wird dank des speziellen Controllers ein neuartiges Medal of Honor Erlebnis bieten, wobei grafisch im Vergleich zu den Last-Gen Fassungen bisher kaum oder keine Unterschiede zu sehen sind. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Corporal Frank Keegan der 82. Airborne Division der US-Armee und kämpft für die Befreiung Europas. Wie gewohnt wird auf die authentische Darstellung der Geschichte wieder sehr viel Wert gelegt, der Titel kann somit auch als gute Geschichts-Software angesehen werden. Im März 2007 kommen Wii Besitzer in den Genuss des neusten Medal of Honor Ablegers.

Damian Figoluszka

LESERECKE

Diesmal ganz ohne Leserbrief, dafür aber mit einem Gewinnspiel mit tollen Preisen von Ubisoft.

Das neue Jahr fängt ja gut an

Ubisoft hat uns freundlicherweise drei Fanpakte zu ihrem Wii-Softwareaufgebot zur Verfügung gestellt, die ihr nun absahnen könnt. Was ihr dafür tun müsst? Beantwortet einfach folgende Frage und schickt eine Email mit der richtigen Lösung an redaktion@n-mag.de.

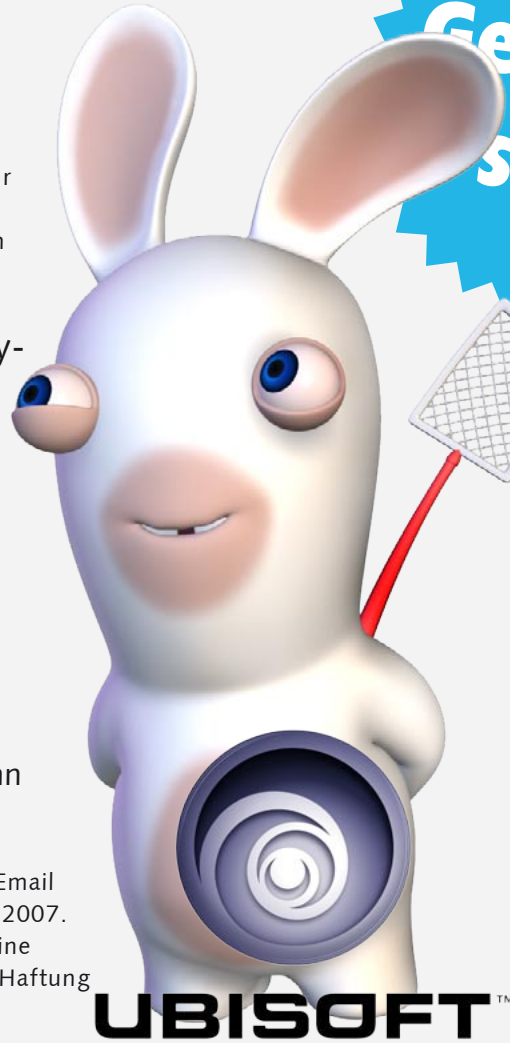
Welche Tiere sorgen im neusten Rayman Abenteuer für Aufsehen?

Das könnt ihr gewinnen:

Rayman Raving Rabbids Figur
Red Steel Long-Sleeve
Red Steel Sumo
Jagdfieber Plüschtier
Splinter Cell Double Agent Poster
Splinter Cell Double Agent Kappe

Außerdem in einem Paket als Hauptgewinn eine tolle Splinter Cell Jacke.

Die Gewinner werden ausgelost und von uns per Email benachrichtigt. Einsendeschluss ist der 20. Januar 2007. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Für eine eventuelle Beschädigung des Gewinns wird keine Haftung übernommen.



**Gewinn-
spiel**

Fakt ist, dass

... Hasen keine Schafe scheren können

... bis Ostern noch über 20 Wii-Spiele erscheinen

... der Nintendo DS bald zwei Jahre in Deutschland erhältlich ist

... zehn Ausgaben des NMag 2006 erschienen sind

... in Japan innerhalb einer Woche fast 300.000 Wii-Konsolen verkauft wurden.

Die Gewinner der letzten Ausgabe

In der letzten Ausgabe haben wir euch gebeten, uns eure Wii-Launcherlebnisse zu schildern. Dabei konntet ihr zwei Wärmetaschen im Wii-Look gewinnen. Die Gewinner wurden von uns bereits per Email benachrichtigt. Falls ihr keine Gewinner-Email von uns bekommen habt, seid nicht traurig und ergreift die neue Chance beim Ubisoft-Gewinnspiel.

Hier das Launcherlebnis eines Gewinners:

Ich stand wie viele früh auf um noch eine Wii abzubekommen. Um kurz vor 8 war ich auch schon im Laden...alleine... Keine Wii... also fragte ich beim Personal. „Wat fürn ding!? Ach so, nee erst heute Nachmittag, wenn alles fertig hergerichtet is...“ scheiße. Also dumm im Kaufhaus rum-

gerannt und jemanden gefunden den ich kannte und der Zugriff aufs Lager hatte, Juhuuu!

Die Wii hatte ich schon mal. Nun noch Zelda ranbekommen, nach ner halben Stunde wilder durcheinandertelefonierender Mitarbeiter und viel Rummgeschreie hielt ich auch diesen Schatz in den Händen. [...]

Tom B.

Feedback ausdrücklich erwünscht!

Wir können nie genug Post von euch bekommen. Schreibt einfach eine Email an redaktion@n-mag.de

Wir freuen uns schon auf eure Nachrichten.



Pssst,

falls du es immer noch nicht weißt ...

Wii Charts

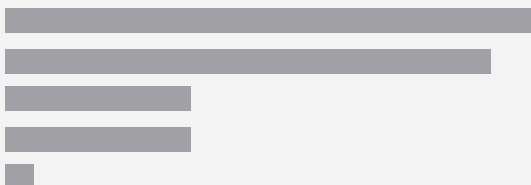


Trage dich jetzt in unser Newslettersystem auf www.n-mag.de ein und verpasse nie wieder eine Ausgabe!

Umfrage

In der vergangenen Ausgabe haben wir auch gefragt, welche Disziplin in Wii Sports euer Favorit ist. Zahlreich habt ihr an dieser Umfrage auf unsere Homepage teilgenommen.

Hier das Ergebnis der Abstimmung:



Tennis
Boxen
Bowling
Golf
Baseball

Für die nächste Ausgabe möchten wir von euch wissen, welchen bis jetzt erschienenen Kanal auf der Wii ihr am meisten benutzt.

Stimmt auf **n-mag.de** ab. Das Ergebnis gibt es in der nächsten Ausgabe.

1.



1. The Legend of Zelda: Twilight Princess

2.



Super Smash Bros. Brawl

3.



Red Steel

4. Super Mario Galaxy (2007)

5. Metroid Prime 3 Corruption (2007)

6. Wario Ware Smooth Moves (12.1.2007)

7. Resident Evil: Umbrella Chronicles (noch kein Termin)

8. Rayman Raving Rabbids

9. Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers (noch kein Termin)

10. Excite Truck (16.2.2007)



NARUTO - CLASH OF NINJA

EUROPEAN VERSION

Im September 2006 startete die andernorts sehr erfolgreiche Animeserie Naruto hierzulande im Nachmittagsprogramm von RTL2. Passend dazu bringt Tomy nun ein Beat'em Up für den Gamecube auf den Markt: Clash of Ninja European Version. European Version ist nichts anderes als der zweite Teil der Clash of Ninja Reihe; der Erste erschien lediglich nie in Europa - daher der Name.

In der Serie und dem Manga geht es um den Jungen Naruto, der in einem Ninja Dorf aufwächst, dort aber anfangs als untalentierter Außenseiter gilt und deshalb mit vielen Schwierigkeiten zu kämp-

fen hat. Im Verlauf der Geschichte ändert sich dies zwar, die Probleme nehmen aber nicht ab, da es unter den verschiedenen Dörfern und Ninjas immer wieder Streitigkeiten gibt, die oft zu Kämpfen

führen. Hier setzt Clash of Ninja an: Im Stil eines Beat'em Ups bekriegt ihr euch mit Gegnern, wahlweise alleine oder mit bis zu vier Spielern. Dafür stehen euch eine Vielzahl von Charakteren

zur Auswahl, ebenso verschiedene Modi und Arenen. Einer der Modi ist der Storymodus, in dem ihr die verschiedenen Ereignisse, angefangen beim Akademieabschluss und endend beim Chuu-



Narutos Schattendoppelgänger-Jutsu in Aktion.



Ob allein oder zu viert, Action ist immer garantiert.



Sasuke ist wahrlich kein Gentleman und gibt Hinata Saures.

nin-Exam, verfolgen könnt. Zwischen den Kämpfen finden kleine Unterhaltungen statt, die von den originalen Synchronsprechern gesprochen werden, wobei die geschriebenen Texte in deutscher Sprache gehalten sind. Dies ist ein großer Pluspunkt angesichts der miesen deutschen TV-Synchro, die der Serie, zusätzlich zu den geschnittenen Szenen, jegliches Flair nimmt. Leider hat man den Storymodus auch schon nach kürzester Zeit durch. Was einen dann noch ans Spiel fesselt, sind die freizuspielenden Boni in Form von Charakteren, Items und Extra-Story Files. Die anderen Modi sind

die für Beat'em Ups typischen, wie Time Attack, Multiplayer oder Survival. Hilfreich für Anfänger sind der Trainingsmodus, sowie die Option, den Schwierigkeitsgrad runterzuschrauben.

I'm a ninja

Die Kämpfe an sich sind actionreich und schnell, sofern man denn mit den Kampftechniken umzugehen weiß. Jeder Kämpfer hat seinen eigenen Stil: Rock Lee beispielsweise beherrscht keine Ninjutsu-Attacken und muss daher einzig mit Taijutsu - also Schlag- und Tritttechniken - auskommen, Gaara dagegen greift

häufig mit starken Sandattacken an. Obendrein hat jeder seine eigene Spezialtechnik, die man nach vollem Aufladen der Chakraleiste, welche sich mit jeder Aktion füllt, einsetzen kann. Diese sind sehr kraftvoll und gut in Szene gesetzt, zudem nur schwer zu blocken. Allerdings kommt hierbei auch eine Prise Taktik ins Spiel. Man kann sein Chakra nämlich auch dazu verwenden, normale Angriffe blitzschnell zu kontern und somit gegnerische Kombos zu unterbinden und Schaden zu vermeiden. Manche Moves zielen sogar extra darauf ab, den Gegner zu provozieren, um ihn dann auszu-

kontern, wie etwa Narutos Sexy-Jutsu. Hat man mehr als einen Gegner, besteht die Möglichkeit, einen bestimmten anzuvisieren, ähnlich wie in Tales of Symphonia. Die Kampfplätze sind, wie auch schon die Charaktere, der Serie nachempfunden. Leider gibt es keine Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung: Im Forest of Death beispielsweise kriecht zwar eine riesige Schlange durch den Hintergrund, mischt sich aber nie ins Geschehen ein. Es ist nicht einmal möglich, jemanden aus dem Ring zu werfen, sodass der Kampf sich wirklich nur auf das Aufeinanderprallen der unterschiedlichen Fähigkeiten beschränkt. Dies ist sehr schade, zumal die Kombovielfalt nicht besonders groß ausfällt. Ausgeglichen wird dies durch viele verschiedene Charaktere, von denen man die meisten erst freispielen muss. Dies führt dazu, dass man auch nach Beenden des Storymodus das Spiel des Öfteren wieder einwirft. Der Multiplayer tut ein übriges, zumal Einsteiger aufgrund der geringen Kombozahl nicht überfordert sein dürften und somit gleich einsteigen können. Abgerundet wird das Ganze von einer guten Präsentation, die mit einem hübschen Intro mit Ausschnitten aus der Serie anfängt, über den feinen Cel-Shading Stil und die serientypische Musikuntermalung geht und bei der - für solche Titel eher ungewöhnlichen - guten Lokalisation endet.

Daniel Büscher
daniel.b@n-mag.de

Naruto - Clash of Ninja European Version

Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler

8ing/Tomy
Nintendo
Fighting
1-4

Fazit:

Ein willkommenes Beat'em Up, das zwar unter mangelnder Abwechslung leidet, aber durch ein flottes Kampfsystem zu überzeugen weiß.

Wir danken Nintendo für die Bereitstellung des Testmusters.



MONSTER 4x4: WORLD CIRCUIT

Zu GameCube-Zeiten waren Rennspiele rar gesät, auf Wii soll jetzt (wieder einmal) alles besser werden. So wurden bereits zum Wii-Launch einige Racer auf den Markt gebracht, leider ist die Masse von ihnen eher schlecht als recht gelungen ...

Ubisoft wirbt auf der Spielehülle für Monster 4x4 mit dem Slogan „Harte Rennen, taffe Strecken, heiße Maschinen“. Bereits beim Start des Rennspiels wird dem Nutzer sofort klar, dass die Packung hier eindeutig zuviel verspricht. Wie dem zweiten Launchrennspiel von Ubisoft GT Pro, liegt auch Monster 4x4 ein praktischer Lenkradaufsatz für eure Wiimote bei. Lest hierzu auch den Test zu GT Pro, denn dort haben wir die Funktionsweise des Mock-Ups ausführlich beschrieben.

Das Grundsätzliche

Bei dem von Ubisoft Barcelona entwickelten Spiel handelt es sich um eine Portierung der Anfang 2006 erschienenen Xbox-Fassung des Spiels. Selbstverständlich wurde die Steuerung für Wii angepasst und so steuert ihr eure Trucks, indem ihr die Wiimote horizontal in euren Händen haltet. Die Steuerung ist dabei sehr einfach und intuitiv gehalten: Mit entsprechenden Neigungen der Fernbedienung nach links bzw. rechts steuert ihr euer Vehikel, während mit der 2-Taste be-

Durch einen gut platzierten Turboeinsatz ist es eigentlich immer möglich das Feld von hinten aufzurollen.



Auf der Strecke sind zahlreiche Stuntmöglichkeiten verteilt.

schleunigt und via 1-Taste gebremst und rückwärts gefahren wird. Des Weiteren werft ihr über das Steuerkreuz einen Blick in den Rückspiegel oder zieht die Handbremse.

Irgendwas passt hier nicht

Mit welchen Erwartungen geht man an ein Monstertruck-Spiel? Bei mir sah es (ganz subjektiv) so aus, dass ich mit PS-Monstern durch prinzipiell unbefahrbare Arenen brause und dabei alles, was mir in den Weg kommt, kurz und klein fahre. Was uns Ubisofts Studio aus Barcelona hier aber abliefern, erinnert eher an ferngesteuerte

Spielzeugautos mit Mario Kart Elementen. Ihr fahrt also durch 40 nacheinander freischaltbare Strecken, die an namhaften Plätzen in aller Welt angesiedelt sind. Das hört sich in der Theorie ganz nett an, wurde aber schlecht umgesetzt. San Francisco beispielsweise ist höchstens durch eine an den Streckenrand gesetzte Bitmap, welche die Golden Gate Bridge zeigt, zu erkennen. Speziell bei dieser Strecke hätte man deutlich mehr machen können. Wo sind die für die Stadt charakteristischen Hügel? Wo die zerstörbaren Cable Cars (Straßenbahnen)? Hier wurde teils enormes Potenzial

verschenkt. Auch eine Strecke wie die „Berlingstraße“ hätte man einfach in „Eiswelt“ umbenennen können... Das Element, weltweit Rennen fahren zu können, wirkt so sehr erzwungen und lieblos in das Spiel integriert. Leider finden sich in Monster 4x4 noch andere, deutlich gravierendere Mängel. So ist die Fahrphysik einfach nur schwach, ihr habt nie wirklich das Gefühl, am Steuer eines Monstertrucks zu sitzen. Dazu trägt nicht zuletzt auch die Grafik bei, die sich irgendwo zwischen N64 und GameCube-Niveau einpendelt. Auch der Sound ist schlichtweg nicht dröhnend genug. Grundsätzlich kann man hier zwar nicht meckern, aber will man ein atmosphärisch ansprechendes Rennspiel auf den Markt bringen, so ist hier einfach mehr nötig.

Think trucks can't do stunts? Think again!

Als einer der Hauptbestandteile des Spiels könnt ihr mit euren Trucks waghalsige Sprünge, Drehungen und Stunts ausführen. Dazu fahrt ihr auf eine der zahlreichen Sprungrampen zu und dreht infolgedessen die Wiimote auf unterschiedliche Art und Weise. So führt ihr beispielsweise durch eine Radbewegung einen Salto aus oder durch ein Drehen der Wiimote eine 360°-Drehung. Dies führt teilweise zu argen Verrenkungen der Arme des Spielers, sodass diese Steue-



Im Mehrspielermodus könnt ihr mit bis zu 4 Freunden über die Piste heizen.

rungsmethode doch etwas überladen daherkommt. All diese Stunts sind notwendig, um euer Nitro-Meter aufzuladen. Diesen Turbo aktiviert man, indem die Fernbedienung schnell nach vorne gedrückt wird. Dies wurde gut umgesetzt - leider kann man das nicht von vielen Dingen im Spiel behaupten. Wie eingangs bereits angesprochen zeigt Monster 4x4 einige Anleihen aus

Mario Kart. Ihr findet auf der Strecke immer wieder Items, mit denen ihr euren Gegnern das Leben schwer oder auch euer eigenes erleichtern könnt. So könnt ihr Fässer auf die Gegner schleudern und sie ausbremsen, oder auch Schilder aufnehmen, die es euch erlauben, auch durch die am höchsten schlagende Feuersbrunst zu brettern. Wo die Rennen selbst noch einigermaßen Spaß machen, so zeigt sich das Drumherum als äußerst trist. Die Menüs funktionieren zwar einwandfrei, sind aber langweilig gestaltet. Der Fakt, dass eure Trucks aufrüstbar sind, wirkt mangels Optionen auch recht lieblos. Der Multiplayermodus wird dank katastrophaler technischer Umsetzung zur Schlaftablette. Die Idee, die sich hier verbirgt, ist zwar grandios, was man letztendlich auf dem Bildschirm zu sehen bekommt, ist hingegen nicht famos. „Monsterfußball“ hätte ein echter Knaller werden können, wenn da nicht die mangelnde Kontrolle und die unzumutbare Kamera wäre. Bei schnellen Drehungen kommt die Kamera hinter dem Truck nicht mehr hinterher und so verliert ihr das runde Leder viel zu schnell aus den Augen. „Monsterschlacht“ erinnert am ehesten an den Battlemodus aus Mario Kart, in Autoball ist es das Ziel, alle vorhandenen Bälle auf die gegnerische Hälfte zu katapultieren.

Monster 4x4 verschenkt unglaublich viel Potenzial, hier wäre viel mehr drin gewesen. Weder im Einzelspieler- noch im Mehrspielermodus will wirklich Spaß aufkommen. Die Technik ist altbacken, das Gameplay öde. Die einzige Existenzberechtigung des Spiels ist das beigelegte Lenkrad. Wer sich ein überzeugendes Rennspiel mit Trucks wünscht, wartet auf das bereits in der Vorabfassung klar überlegene Excite Truck. Alle anderen warten auf bessere Alternativen oder eine Preissenkung, um in den Genuss des lohnenswerten Lenkrades zu kommen.

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de



Ihr könnt eure Trucks auch nach Wunsch neu lackieren.



In Monster 4x4 finden sich auch einige zweckentfremdete Trucks wie ein Feuerwehrgewagen oder ein Schulbus.

Monster 4x4: World Circuit

Entwickler: Ubisoft Barcelona
Publisher: Ubisoft
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-4

Fazit:
Enttäuschendes Truckrennspiel.

Wir danken Ubisoft für die Bereitstellung des Testmusters.

**TEST**

Red Steel | Wii

RED STEEL

Ubisofts Ego-Shooter wurde seiner Zeit noch vor der E3 als erster Titel für Nintendos neues Flaggschiff mit dem Projektnamen Revolution vorgestellt. Auf der E3 Presse Show zeigten die Entwickler der anwesenden Presse persönlich den Hoffnungsträger aus ihren Studios in Paris. Nicht zuletzt hierdurch entwickelte sich ein enormer Hype – wir verraten euch ob der Titel den hoch gesteckten Erwartungen gerecht wird.

Sofort nach Spielstart werdet ihr von einem Menü begrüßt, das euch sofort ins Land der aufgehenden Sonne versetzt. Es ist ganz im Stile des J-Pop gehalten – überall blinkt und funkelt es, japanische Schriftzeichen inklusive. Die Navigation im Menü erfolgt über das Drag & Drop Prinzip, ihr berührt also eine Schaltfläche und zieht sie auf eine Leinwand. Beim ersten Einschalten ist noch nicht auf den ersten Blick ersichtlich, was hier welche Funktion erfüllt, aber dank der beim Überfahren der Schaltflächen auftauchenden Untertitel fühlt ihr euch hier bald wie zu Hause. Neben den Möglichkeiten ein neues Spiel zu starten, ein begonnenes zu laden oder bereits absolvierte Missionen zu wiederholen; bietet Red Steel auch einen Mehrspielermodus (später mehr dazu) und ein umfangreiches Optionsmenü. Dieses erlaubt lobenswerterweise, sämtliche Befehle die ihr dem Spiel über Wiimote und Nunchuk gebt nach euerem Belieben frei zu kalibrieren.

Von Fischen zu Gangstern

Die Einführung in das Spiel ist ebenso gestaltet wie das Spiel selbst: rasant. Euer Altes Ego, seines Zeichens Amerikaner, will mit seiner japanischen Freundin die seltene Gelegenheit nutzen um ihren Vater zu besuchen. Ihr findet euch zunächst vor einem Aquarium wieder, an dem euch kurz die Zielbewegungen mit der Wiimote klargemacht werden. Wenige Spielminuten später wart ihr be-



Das nennt man lebendige Spielwelt! Sobald man den Herd hochjagt setzt sich die Sprinkleranlage in Gang.

reits ohnmächtig, läuft bewaffnet durch die Flure eines Hotels und müsst das Feuer der euch gegenüberstehenden Feindeshorden erwidern. Wie kam es dazu? Nun auf dem Weg zu eurem Schwiegervater gerät dessen Leibgarde plötzlich unter Beschuss was eine „aggressive Auseinandersetzung“ der beiden Parteien zur Folge hat. Während der ersten Spielminuten steht euch Red Steel mit zahlreichen Hinweisen & Ratschlägen zur Seite, wodurch der erste Level im Grunde gleichzeitig als Tutorial dient. Dieses Verfahren wünschen wir uns für alle Spiele, denn nichts ist nerviger als eine vom restlichen Spiel losgelöste Einführung.

Auch wenn die Story bei Red Steel eher in den Hintergrund gerückt wird, so rankt sich dennoch eine recht interessante Rahmenhandlung voller dunkler Milieus, Skrupellosigkeit und Gewalt um das Spiel. Ihr als Verlobter von Miyu, der Tochter des japanischen Mafiabosses Sato habt es zur Aufgabe die beiden zu retten und geratet so immer tiefer in den Sumpf eines Bandenkrieges der Yakuza.

Bedingungslose Action

Die Jungs von Ubisoft Paris haben selbst mehrere Male wiederholt, dass sie ein Spiel kreieren möchten in dem die Action ganz klar im Vordergrund steht. Nun, dies ist den Franzosen zweifelsohne gelungen. Auch atmosphärisch bietet Red Steel einiges, nicht zuletzt dank der authentischen Steuerung die mit einem gewöhnlichen Controller den Spieler wohl kaum derartig in das Spiel hätte ziehen können. Aber auch die Technik tut hier ihr übriges, denn Red Steel gehört zweifelsohne zu den hübschesten Wii Titeln die bisher auf dem Markt sind. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen kommt hier auch das Gefühl auf, mit einer Konsole zu spielen die dem GameCube überlegen ist. Der Klang wird eure Ohren erfreuen, denn sowohl die stets klaren Soundeffekte als auch die überaus professionell gesprochenen deutschen Dialoge lassen euch schon mal die Anlage etwas lauter aufdrehen. Bitte denkt aber auch an die armen Nachbarn, die vielleicht nicht

immer den Wunsch verspüren am virtuellen Bandenkrieg nebenan teilzunehmen ;-) Die Grafik kann durch hübsche Explosionseffekte, bis in den Winkel gestaltete Umgebungen und vor allem durch eine zerstörbare Umwelt glänzen. Euch wird die Möglichkeit gegeben alles, und wirklich alles durch Beschuss zu zerstören. Ob es der laufende Fernseher auf dem Tisch ist der ausgeschossen wird, weil euch die Sendung nicht gefällt ist; oder auch das Auto das durch ein paar gezielte Kugeln in Flammen aufgeht: Die Welt von Red Steel ist lebendig und das Spiel lässt euch auch die Freiheit, dies auszunutzen. Leider ist der Spielablauf selbst sehr linear – zu linear. In der Regel bewegt ihr euch nacheinander durch Gänge und größere Räume und ballert unterwegs alles was nicht bei Drei auf den Bäumen ist über den Haufen. Das ist ein kleiner Kritikpunkt, denn selbst wenn durch die unterschiedlichen Schauplätze die von Tokioter Spielhalle bis zu amerikanischen Autowerkstätten reichen immer Abwechslung in Red Steel gehalten wird, so ist der Ablauf eines Levels selbst nach einer Weile doch recht eintönig.

Der Spielablauf lässt euch zwei Möglichkeiten: Entweder ihr lauft wie Rambo durch die Levels und hofft mit den Gegnerhorden so fertig zu werden, oder aber ihr sucht hinter Kisten Deckung, duckt euch bei Gelegenheit und gebt gezielte Schüsse ab. Auf eurem Weg durch die Gangsterkreise müsst ihr euch keine Gedanken um das Auffüllen eurer Gesundheit mit Medikits zu machen. Dies geschieht nach wenigen Momenten, die ihr ohne Beschuss übersteht ganz von selbst. Die Entscheidung nach der Spielweise wird durch eine Auswahl von zum Teil authentischen Waffen unterstützt. So reicht das Repertoire von einfachen Pistolen über Uzis und Shotguns bis hin zu Scharfschützengewehren. Das Zielen wurde dabei natürlich sehr intuitiv gestaltet. Ihr zeigt einfach mit der Wiimote auf den Schirm und feuert in der Regel mit Hilfe von B (frei einstellbar). Durch Bedienen von A visiert ihr einen Gegner an und haltet eure



Ein paar Schüsse auf die Autos befördern die Gegner ins Nirvana.



Bei Sieg am Leben lassen, es winken Respektunkte.



Schwert und Schusswaffe - keine Chance für Stevie. ..



www.redsteelgame.com

Hier eignet sich der Freeze Shot zur „Vollstreckung“.

Waffe nun deutlich ruhiger, weil in zwei Händen. Bewegt ihr die Wiimote nun auf den Bildschirm zu, so zoomt ihr. Der Grad wie stark ihr hier den entferntesten Gegner in euer Blickfeld holen könnt hängt dabei von der Waffe ab. Ein Scharfschützengewehr lässt euch natürlich stärker zoomen als eine Uzi. Wir wollen euch jetzt nicht die gesamte Steuerung erklären, aber es sei gesagt dass sie die Möglichkeiten der Controller voll ausnutzt, da beispielsweise Türen durch das Schütteln des Nunchuk geöffnet werden oder durch eine Auf-und-Ab Bewegung des Nunchuk Waffen nachgeladen werden.

Träge sein ist nicht so fein

Alles bisher beschriebene deutet auf ein Spitzenspiel hin, kommen wir aber nun zu den Aspekten durch die begründet ist, dass Red Steel ein im wahrsten Sinne des Wortes zweischneidiges Schwert ist. Das größte Manko von Red Steel ist die teilweise unpräzise und träge Steuerung. In einem Feuergefecht verliert man so schnell die

Orientierung und ihr zwingt eure Trefferquote durch unkontrolliertes Gefuchtel in die Knie. Anscheinend haben selbst die Entwickler dieses Manko erkannt, und haben so eine Zielhilfe eingebaut, die teilweise selbst den untalentiertesten Schützen zum Wilhelm Tell werden lässt. Bei schnellen Drehungen, vor allem vorkommend wenn ihr nicht wisst aus welcher Richtung der Kugelhagel auf euch zufliegt benötigt ihr einfach zuviel Zeit um euch den Überblick zu verschaffen. Hinzu kommen die hinter der sonst schönen Grafik zurückstehenden Charaktermodelle die oftmals platt und leblos wirken. Die Tatsache, dass sich im Spiel auch der ein oder andere Bug wiederfindet (wie beispielsweise, dass euer Alter Ego von dem Feind gänzlich ignoriert wird) wiegt dabei nicht so schwer. Hier muss man auch im Hinterkopf behalten, dass Red Steel ein Launchtitel ist.

Als viel gepriesenes Feature, wurde der Schwertkampf von Ubisoft angeführt. Dieser ist in der finalen Fassung leider kaum gelungen, da zum einen eure Bewegungen

nicht wie in Zelda 1:1 ins Spiel übernommen werden und die Kämpfe zum anderen immer nach dem gleichen Schema ablaufen. Auch die Einbettung ins restliche Spiel wirkt erzwungen, da euer Charakter von Zeit zu Zeit schlicht das Katana- bzw. Tantoschwert in die Hand nimmt und zum Kampf ansetzt. Der Aspekt, dass ihr nicht einfach eine Kugel ausgeht macht aber den Respektcharakter des Spiels deutlich.

Red Steel kann neben dem ca. 12 Stunden umfassenden Einzelspielermodus auch mit einem, allerdings nur als Beiwerk daherkommenden, Mehrspielermodus aufwarten. Hierbei spielt ihr im Splitscreen mit bis zu 4 Spielern auf Maps im Stile des Hauptspiels und könnt alle im restlichen Spiel vorhandenen Waffen und Accessoires nutzen.

Ein Fazit zu dem Spiel zu ziehen fällt sehr schwer. Die Kaufentscheidung solltet ihr am besten daran festmachen, ob ihr dem Spiel die kleinen Steuerungsma-



Willst du eine hohe Trefferquote, greif zur Shotgun.

Kompakt

- ➔ Steuerung von Schusswaffen und Schwertern
- ➔ fängt die Atmosphäre des modernen Japans ein
- ➔ schlägt euch in Mafiakreise
- ➔ ca. 12 Stunden Spielzeit
- ➔ bis zu 4 Spieler

cken verzeihen könnt oder nicht. In allen weiteren Belangen ist Red Steel aber über alle Zweifel erhaben und ein klasse Ego-Shooter geworden. Am besten ihr leihst euch das Spiel bei Unsicherheit einmal in der Videothek aus und verschafft euch selbst ein Bild.

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de

Red Steel



Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler

Ubisoft Paris
Ubisoft
Ego-Shooter
1-4

Fazit:

Zweischneidiges Schwert, an dem sich die Geister scheiden.

Wir danken Ubisoft für die Bereitstellung des Testmusters.

Bilder/Artworks: Ubisoft

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Bevor eure Mission wirklich startet, steht zunächst der Ausbruch aus dem Gefängnis an.



Kurz nach dem Wii-Launch hierzulande schlich sich auch Sam Fisher auf Nintendos neue Konsole. Ob die Portierung taugt, und wie Ubisoft die neuen Fähigkeiten der NewGen-Konsole ausnutzt erfahrt ihr in unserem Nachtest.

Auch in der Wii-Fassung hat sich an der Rahmenhandlung des Spiels nichts geändert: Ihr schlüpft noch immer in die Rolle des Geheimagenten Sam Fisher und habt es zur Aufgabe für zwei konträre Arbeitgeber Aufträge auszuführen. Zum einen müsst ihr für die CIA die Terroristenvereinigung JBA infiltrieren, was aber wiederum nur möglich wird wenn der gute Sam ständig Aufgaben für die „Bad Boys“ erledigt. Daraus folgen sich einander ausschließende Missionsziele. Während des gesamten Spiels ist es so auch eure Aufgabe, stets das Vertrauensmeter im Mittel zu halten. Vertraut euch eine Partei zu sehr, geratet ihr ins Visier der anderen und das erfolgreiche Abschließen eurer Mission ist gefährdet.

Nicht perfekt, aber besser

Inhaltlich sind die GameCube und die Wii-Fassung von Double Agent identisch. Die Unterschiede in den beiden Fassungen beschränken sich auf die Steuerung und auf die technische Umsetzung. Zunächst einmal ist das Handling mit Hilfe von Wiimote und Nunchuk besser und intuitiver geworden. Beispielsweise könnt ihr Schlösser nun durch das Neigen der Fernbedienung öffnen oder durch Schwingen mit dem Nunchuk springen. Schneller erlernbar ist das Unterfangen hierdurch aber nicht, da es immer noch eine Fülle von Befehlen gibt die erstmal den Weg in euren Kopf finden wollen.

Technisch hat sich das Spiel im Vergleich zur Würfelfassung deutlich gebessert. Endlich sind die Texturen schärfer und es wurden einige

hübsche neue Effekte eingebaut. So glänzen metallene Beläge nun wie ein Weihnachtsbaum oder Feuer erstrahlt in neuem Glanz. Dies verleiht dem Spiel einen frischen Look, der die Wii-Version eine ganze Ecke besser macht als den GameCube-Teil.

Splinter Cell: Double Agent für Wii legt noch ein paar Kohlebriketts mehr in den Ofen, wenn man es direkt mit der Last-Gen-Fassung vergleicht. Man muss aber auch dazu sagen, dass hier Potenzial verschenkt wurde, denn so wäre eine Nutzung des Lautsprechers der Wiimote wünschenswert gewesen. Wären die Funksprüche über diesen ausgegeben worden, hätte dies sicher die Stimmung noch weiter angeheizt. Aufgrund der angesprochenen Vorteile, möchten wir allen Wii-Besitzern aber dennoch die Wii-Version ans Herz legen. Cube-only Spieler greifen ruhigen Gewissens im Würfelspieleregal zu. Lest auch unseren ausführlichen Test zu Splinter Cell: Double Agent in Ausgabe 10/06.

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de

Splinter Cell Double Agent

Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler

Ubisoft
Ubisoft
Stealth-Action
1-2

Fazit:

Besonders auf Wii ein gelungener Schleicher.

Wir danken Ubisoft für die Bereitstellung des Testmusters.



Kompakt

- ➔ eine Wiimote liegt bei
- ➔ 9 Minispiele
- ➔ inkl. dem bereits als Tech-Demo bekannten Schützenfest
- ➔ Mii-Gesichter

Genau das Richtige für Leute die Hektik mögen, denn die kommt beim Mii-Posespiel nicht zu kurz.

Wii PLAY

Neben Wii Sports ist die Minispiellesammlung Wii Play wohl am besten dazu geeignet die digitalen Einwanderer die Wii-Fernbedienung auf einfache Art und Weise nahe zu bringen.

Zu einer UVP von 50€ im Handel zu haben, wird Wii Play im Bundle mit einer Wiimote ausgeliefert. Angesichts der Tatsache, dass ein einzelner Zusatzcontroller allein 40€ zu Buche schlägt, ein wirklich faires Angebot bei dem sich allerdings auch die Frage stellt ob hier der Controller oder das Spiel die Dreingabe ist...

Ich bin im Fernsehen!

Ausgeliefert wird das Spiel in einer stabilen Schachtel die sowohl die verpackte Wiimote samt zugehörigen Anleitungen als auch das Spiel selbst in einer DVD-Box zur Archivierung beinhaltet. Aus technischer Hinsicht unterstützt das Spiel 480p und den 60Hz Modus, was allerdings aufgrund der rudimentären Grafik keinen wirklichen Unterschied zur Standarddarstellung macht. Die Anleitung beschreibt euch in Farbe jeweils die in der Regel einfache Steuerung der Spiele, die ihr allerdings quasi auch als Learning-by-Doing vor jedem Spielstart vermittelt bekommt.

Nach dem Aufrufen des Disc-Kanals fragt euch das Spiel zunächst ob ihr im Ein- oder Zweispielermodus loslegen wollt – mehr Personen können leider nicht mitmischen. Im Handumdrehen landet ihr so im Hauptmenü, von dem aus ihr die 9 Spielchen anwählen könnt. Als nettes Detail könnt ihr das sich in der Bildmitte befindliche Mii nach Lust und Laune antippen. Je nach Körperstelle ruft dies eine andere Reaktion hervor. Einige Spiele nutzen die von euch erstellten Miis – damit ist Wii Play neben Wii Sports der zweite Titel der dieses Feature unterstützt. Die Minispiele könnt ihr nacheinander in einer Art Tutorial für die Wiimote freispielen.

Zeigen, Drehen, Ziehen, Drücken

Begonnen wird mit dem bereits als Tech-Demo bekannten „Schützenfest“. Hierbei zeigt ihr einfach mit der Wiimote auf das jeweilige Ziel und schießt mit A oder B. Ein Nachladen ist nicht nötig. Die Ziele sind Luftballons, Zielscheiben, Frisbees

oder auch Ufos. Als kleine Anspielung auf den NES-Klassiker „Duck Hunt“ flattert auch mal die eine oder andere Ente über den Bildschirm, die bei Abschuss besonders viele Punkte einbringt. Sobald man mehrere Schüsse nacheinander „ins Schwarze“ gehen lässt, gibt es zusätzlich zu den Trefferpunkten einen Genauigkeitsbonus.

Als zweites Spiel wird das „Mii-Gezimmel“ freigeschaltet. Hier geht es darum, bestimmte Miis zu finden – beispielsweise Zwillinge. Zunächst stehen diese ruhig an Ort und Stelle, schreitet ihr einige Runden voran wuseln sie wild umher was die Angelegenheit schon deutliche anspruchsvoller macht. Nach dem Abschluss jeder Runde bekommt euer Zeitkontingent ein paar Sekunden gutgeschrieben. Wenn dieses aufgebraucht heißt es Game Over.

Im Tischtennis haltet ihr die Wiimote einfach in Richtung Bildschirm und bewegt sie je nachdem wie der Ball zurückgeschlagen wird nach links bzw. rechts. Geschlagen wird automatisch, ihr müsst nur den Ball durch geschicktes Zeigen im Spiel

halten. Macht wirklich eine Menge Spaß, nur gibt vermissen wir hier wie in den anderen Minispielen auch eine größere Optionsvielfalt.

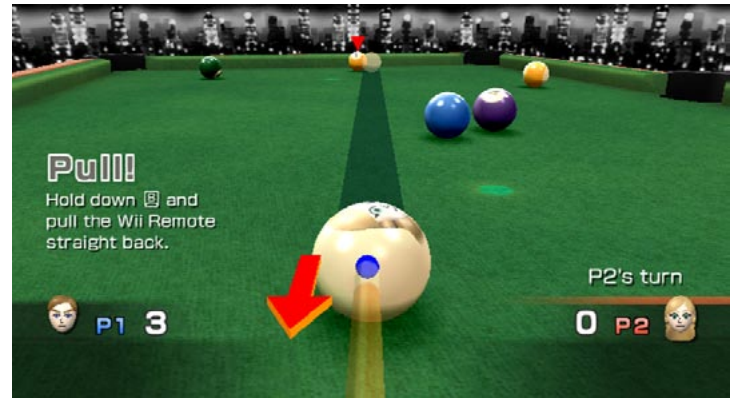
Im „Mii-Posespiel“ müsst ihr den Dreh mit der Wiimote schon raus haben: Durch Drehen der Fernbedienung und durch Wechseln der Mii-Pose über A und B müsst ihr mit eurem Mii auf die vorgegebene Silhouette im Spiel zeigen.

Laserhockey ist nichts für schwache Nerven: Von Shuffleboard inspiriert ist es eure Aufgabe durch Neigen und Zeigen der Wiimote den Puck in das Tor eures Gegners befördern und selbiges bei euch selbst zu verhindern. Die Steuerung fällt hierbei etwas schwer, da man doch recht häufig ins Leere schlägt oder den Puck nicht wie gewünscht treffen kann.

Etwas mehr Feingefühl verlangt euch Billard ab. Nacheinander sollen alle Kugeln eingelocht werden – hierzu zeigt ihr auf die weiße Kugel, haltet B gedrückt und führt in einer Ziehen-Stoßen-Bewegung den Zug aus. Wie beim echten Billard. Die Kugel kann bei entsprechen-



Im Mii-Gewimmel ist es weniger schwer auf die gewünschte Person zu zeigen, als sie zu finden.



Billard ist eines der Spiele, die euch auch mal länger an den Bildschirm fesseln.



Wir präsentieren unseren Favoriten: Das Schützenfest.

dem Anstoßpunkt auch springen bzw. angeschnitten über das Grün laufen. Das Ganze funktioniert hervorragend, wobei das klassische Kneipenbillard doch immer noch am meisten Spaß macht.

In Zelda ist es schon zu Ocarina of Time Zeiten ein Klassiker gewesen und nicht zuletzt in Nippon erschien einige Peripherie für diesen entspannenden Sport: Die Rede ist vom Angeln. Auch in Wii Play darf eine Umsetzung nicht fehlen und so könnt ihr den Köder durch leichte Bewegungen mit der Wiimote durchs kühle Nass manövrieren. Fangt ihr die momentan angezeigte Fischart, verdoppelt sich die euch gutgeschriebene Punktzahl. Die Umsetzung des Fischens selbst ist leider viel zu simpel gehalten und erinnert mehr an das Magnetangelset aus dem Kindergarten als an echtes Angeln. Wer wirklichen Angelspaß haben möchte stellt sich

entweder an den See oder legt Twilight Princess in die Wii ein.

Wirklich Spaß hingegen hat man mit der wahrhaftig „Wilden Kuh“. Durch Neigungen steuert ihr das gefleckte Wesen und durch ruckartiges Anheben des Controllers lasst ihr das Rindvieh Sprünge ausführen. Ziel ist es, so viele Vogelscheuchen wie möglich auf die Hörner zu nehmen – legt euch das rote Tuch schon mal bereit...

Das letzte Spiel im Bunde ist „Panzerkiste“. Euer Auftrag: Die feindliche Artillerie ausschalten. Eure Hilfsmittel: Wii-Fernbedienung und Nunchuk. In diesem Minispielchen könnt ihr eure Tanks auch per Nunchuk durch das Bauklötzchen Spielfeld bewegen. Dabei gilt es stets, feindlichem Feuer auszuweichen, denn die kriegsuntauglichen Panzerkisten gehen unmittelbar nach dem ersten Kanoneneinschlag in Feuer auf.

Einfach – aber zu wenig

Auch wenn Wii Play nicht auf den populären Wario Ware Zug aufgesprungen ist und die Minispiele euch so doch einige Minuten beschäftigen, bieten die 9 Spiele einfach zu wenige Optionen. Beispielsweise hätten unterschiedliche Spielmodi beim Billard oder mehrere Strecken, die es auf der wilden Kuh zu bewältigen gilt, den Langzeitspaß immens verlängert. Mit Wii Play hat man zweifelsohne seinen Spaß – allerdings hat man nach guten 20 Minuten bereits alles vom Spiel gesehen und die Motivation besteht fortan darin, Medaillen in den 9 Disziplinen zu sammeln. Betrachtet man Wii Play als ein Tutorial für die Wiimote, so ist das Spiel durchaus gelungen. Sucht man hingegen eine Minispielsammlung für Partyzwecke wartet man wohl auf Wario Ware. Nichts desto trotz können wir euch den Kauf von Wii Play nur ans Herz

Statement

Wii Play ist eine interessante Minispielsammlung für zwischendurch. Als Dreingabe für eine Wiimote ist es zu empfehlen, als einzelnes Spiel wohl eher nicht. Alleine werden die meisten Spiele schon nach dem zweiten mal Spielen langweilig, und im Multiplayer hält der Spaß auch nicht viel länger, vor allem weil Wii Play maximal zwei Spieler unterstützt.

Emanuel Liesinger

legen, denn für sich genommen bekommt ihr das Spiel bereits für läppische 10€ - und die ist es alleine wegen dem grandiosen „Schützenfest“ wert.

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de

Wii Play



Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler

Nintendo
Nintendo
Minispielsammlung
1-2

Fazit:

Angesichts der beigelegten Wiimote den Kauf wert!

Wir danken Nintendo für die Bereitstellung des Testmusters.

**TEST**

Need For Speed: Carbon | Wii

NEED FOR SPEED: CARBON

Die Ehre, der erste Need For Speed Racer für Nintendos Wii zu sein, hat der von EA zum Launch eingeführte Ableger Need For Speed: Carbon, der für alle anderen aktuellen Plattformen bereits im November erschienen ist und nun aufgrund des Wii-Launches am 8. Dezember leicht verspätet seinen Weg auf Nintendos neue Heimkonsole gefunden hat.





Von einer Schlucht Abstand zu halten ist immer von Vorteil.

Im letzten Jahr brachte EA nach den beiden Need For Speed: Underground Teilen, die lediglich illegale Nachtrennen ermöglichten, mit Need For Speed: Most Wanted zur Abwechslung wieder einen Ableger der Serie im Stile von Need For Speed: Hot Pursuit 2, mit Tag- und Nachtrennen, sowie der Polizei als wichtiges Element. Mit Need For Speed: Carbon möchte man sich wieder auf die Nachtrennen fokussieren, die Polizei jedoch beibehalten.

Mein Gebiet, mein Wagen, meine Karriere!

In der Karriere gilt es, mit der eigenen Crew eine ganze Stadt einzunehmen, die aus vier verschiedenen Teilen besteht und frei befahrbar ist. Jeder Stadtteil verfügt über fünf Gebiete, die jeweils von verschiedenen Clans beherrscht werden. Ihr als Neuling bekommt im Spiel nach und nach Crew-Verstärkung, die euch durch die speziellen Fähigkeiten eines jeden Mitglieds verschieden zur Hilfe sein kann. Hierbei führt der Titel den Spieler mit exzellenten Cut-Scenes durch die Story, die für eine filmreife Präsentation und gute Stimmung sorgen. Mit dem anfangs ausgewählten Wagen müssen in jedem Gebiet verschiedene Aufgaben erledigt werden. Positiv anzumerken ist, dass der Spieler zwei Möglichkeiten hat, wie er zu

einer Aufgabe gelangt. Während der freien Fahrt kann das GPS-System aktiviert werden, das einen Pfeil auf dem Bildschirm einblendet, der dem Spieler die Richtung zur ausgewählten Aufgabe anzeigt. Wem die Fahrt dorthin zu lange dauert, der kann auch durch einen einfachen Klick auf eine Aufgabe auf der Weltkarte zu dieser direkt gelangen. Hat man in einem Clan-Gebiet den Großteil der Aufgaben erfolgreich hinter sich gebracht, wird dieses von der eigenen Crew eingenommen. Dies wird farblich auf der Weltkarte dargestellt. Bei Gebietseinnahme färbt sich das eingenommene Gebiet dunkelgrün und das zu Beginn ausgewählte Crew-Logo wird durch das Logo der Crew, die vorher über das Gebiet regierte ersetzt. Natürlich wird im Laufe der Zeit das ein oder andere eigene Gebiet wieder angegriffen, ist dies der Fall, kann der Spieler folgendermaßen vorgehen. Entweder verteidigt er es, indem er mit dem eigenen Wagen und den eigenen Fahrkünsten gegen die feindliche Crew antritt, oder er lehnt die Herausforderung ab, was zur Folge hat, dass das Gebiet von dem Feind übernommen wird. Die Einnahme der Territorien zieht sich durch den gesamten Karrieremodus und macht dank der abwechslungsreichen Aufgaben und der Möglichkeit, frei durch die Stadt rasen zu können ziemlich Spaß, wobei hier die Spieldauer leider nur etwa



Überzeugende Effekte bekommt man nur selten zu sehen.

10 Stunden beträgt. Zu den Aufgaben gehören zum Beispiel die von Vorgängerversionen schon bekannten Rundkurs-, Sprint- oder Driftrennen, oder aber auch neue Modi wie die Radar- oder Canyonrennen. Im Radarmodus sind an verschiedenen Stellen einer Strecke Blitzgeräte aufgestellt. Ziel ist es, an diesen Stellen möglichst schnell zu fahren, um mit einer höheren Geschwindigkeit geblitzt zu werden als die Konkurrenz. Gewinner ist derjenige, der hierbei die höchste vom Blitz erfasste Durchschnittsgeschwindigkeit erzielt. Die Canyon-Rennen bringen frischen Wind in die Serie und sorgen für Adrenalin pur! Nach der Einnahme eines gesamten Stadtteils wartet ein Boss auf euch, der euch zu einem Canyonrennen herausfordert. Es fahren sowohl der Spieler, als auch der Boss einen sogenannten Canyon abwärts hinunter, wobei beachtet

werden muss, dass ausserhalb der schmalen Straße gefährliche Schluchten vorhanden sind, in die der Wagen bei unvorsichtiger Fahrt hinabstürzen kann. Bei diesem Modus gilt es nicht, als erster im Ziel anzukommen, sondern möglichst nah hinter dem Gegner hinterherzufahren, bis er am Ziel ankommt. Anschließend wiederholt sich das Ganze, wobei nun der Boss hinter dem Spieler herfährt. Wer im Durchschnitt während der Fahrt den geringeren Abstand zum Gegner hatte, gewinnt das Rennen - stürzt jemand eine Schlucht hinunter, ist für diesen das Rennen direkt verloren. Nach einem erfolgreichen Boss-Rennen gewinnt der Spieler den Wagen des Gegners und der nächste Stadtteil wird freigeschaltet. Wie bereits erwähnt dauert der Karrieremodus, der das Herzstück von Need For Speed: Carbon darstellt, lediglich 10 Stun-



Im Windschatten des Gegners kann sehr gut beschleunigt werden.

Kompakt

- ➔ 60Hz/480p/Dolby Pro Logic II Unterstützung
- ➔ Autosculpt-Funktion
- ➔ Deutsche Sprachausgabe/Bildschirmtexte
- ➔ Fünf verschiedene Steuerungsmöglichkeiten
- ➔ Freie Fahrt durch die große Stadt

den. Der vorhandene Herausforderungsmodus kann diese Tatsache nur bedingt entschädigen. In diesem Modus ist keine Weltkarte vorhanden, die Aufgaben werden ausgewählt, wobei jede im Spiel vorhandene Rennvariante jeweils in leichter, mittlerer und schwieriger Schwierigkeitsstufe verfügbar ist und je nach Schwierigkeit Bronze-, Silber- oder Goldmedaillen gewonnen werden können.

New-Gen Konsole, Old-Gen Technik?

Das Rennen an sich bietet wie schon von den Underground Ablegern gewohnt viel Action. Mit der eigenen, im Idealfall von der Leistung her ma-

ximal verbesserten und optisch getunten Karosserie duelliert man sich in High-Speed Rennen mit bis zu mehr als 350Km/h gegen Gegner, die ebenfalls im Besitz einer solchen Luxuskarosserie sind und durch die illegalen Strassenrennen bereits Respekt gewohnt sind. Gesteuert wird hierbei standardgemäß mit der Wiimote, die waagrecht gehalten wird und durch die Neigung nach links und rechts wie ein Lenkrad funktioniert. Gebremst und Gas gegeben wird jeweils mit den Knöpfen 1 und 2, für den Einsatz von Nitro muss das Steuerkreuz nach oben gedrückt werden. Anfangs fällt diese Steuerungsvariante ziemlich schwer und der Spieler klebt förmlich am Straßenrand. Nach ein wenig Übung und

der passenden Sensibilitätseinstellung kann aber durchaus sicher gefahren werden, wobei wir zum Einsatz des Monster 4x4 oder GT Pro Lenkrads raten, denn mit diesem hat man ein besseres Gefühl für die Lenkung. Wer einen solchen Lenkrad-Aufsatz nicht besitzt und mit der Standard-Steuerungsvariante Probleme hat, kann die in den Optionen vorhandenen vier weiteren Steuerungsmöglichkeiten ausprobieren. Einige der fünf Steuerungsvarianten bereiten durchaus Spaß, wobei nicht jede problemlos funktioniert. Nach Wunsch kann auch mit dem Analog-Stick der Nunchuk Erweiterung gelenkt werden, eine akzeptable Steuerung sollte also für jeden NFS-Fan gewährt sein. Leider



Umzingelt von Polizeiwagen: Hier sollte man tunlichst das Weite suchen!

kann Need For Speed: Carbon grafisch nur bedingt überzeugen. Zwar wurden die Texturen gegenüber der Gamecube-Fassung deutlich verbessert, auch sind hier und da ein paar Polygone mehr zu sehen, die Farben der Umgebung wirken jedoch ziemlich blass und ein Effektfeuerwerk, wie man es sich bei einem New-Gen Need For Speed Racer gewünscht hätte bleibt leider aus. Auch wurde beim Strassenverkehr gespart, nur wenige Autos sind auf den Strassen zu sehen. Trotz dessen und einer nicht immer optimalen Framerate ist die Grafik nicht unbedingt schlecht. Die Texturen können überzeugen und sind bei manch einem anderen Wii-Titel in dieser Form wünschenswert. Besonders die Strassentexturen, sowie die Texturen der Schilder, auf denen die Schriften deutlich zu lesen sind, fallen positiv auf. Auch gehören die Cut-Scenes mit zu den besten, die es bisher bei einem Videospiel zu sehen gab. Hierbei war von EA auch fast schon nichts anderes zu erwarten, bereits bei Need For Speed: Underground 1 konnten die Sequenzen sehr überzeugen. Soundtechnisch wurden gegenüber der Underground Teile leider einige

Abstriche gemacht. Die Musik, die bei diesen stets im Vordergrund war und für eine ordentliche Stimmung während der Fahrt sorgte, tritt nun mehr in den Hintergrund und ist kaum realisierbar. Auch ist die Musikauswahl hingegen sind auch hier wieder sehr realistisch und lassen dem ein oder anderen Motorsport-Fan die Rückenhaare aufsteigen.

EAs „Bemühungen“

Im Großen und Ganzen ist EA die Need For Speed: Carbon Umsetzung für Wii gelungen. Grafisch reist der Titel dem Spieler zwar nicht die Kinnlade runter, aber diesen Punkt sollte man bei einem Wii Titel nur vorsichtig kritisieren, zumal schon lange bekannt ist, dass die Konsole nicht auf Grafik, sondern auf Innovation ausgelegt ist und pure Grafik-Fetischisten folglich mit der Wii Konsole nicht optimal bedient werden. Die Steuerung macht besonders mit dem Lenkrad Aufsatz Spaß, den es optional in einem Spielbundle zu kaufen gibt. Während der freien Fahrt durch die große Stadt kommt es gelegentlich zu einer Flucht

vor der Polizei, die es in dieser Form bisher in keinem Need For Speed Ableger gab. Nach einer bestimmten Fluchtdauer erscheinen immer mehr Einsatzwagen, bei einer professionellen, langanhaltenden Flucht können gar über 100 Einsatzwagen hinter euch her sein, selbst Strassensperren werden errichtet, durch die der Raser jedoch hindurchfahren kann. Die Tuning-Möglichkeiten sind gewohnt umfangreich, es kann zwischen unzählbar vielen Felgen, Spoilern, Farben, Autoglasfolien und vielem mehr gewählt werden. Die Autosculpt-Funktion ermöglicht es, den Wagen individuell zu designen und zu tunen. Die Tieferlegung beispielsweise kann in Prozent eingegeben werden, für Tuning-Freunde ist Need For Speed: Carbon das ideale Spiel. Der Umfang des Titels ist ein wenig gering und es fällt schnell auf, dass es sich um einen einfachen Port mit einer an den Wii angepassten Steuerung handelt. In den Menüs existiert kein Cursor, es muss mit dem Steuerkreuz der Wiimote gewählt werden, der Lautsprecher der Wiimote wird nicht genutzt, ebenso fehlt eine WiiConnect 24 Funktion oder gar ein Online-Multiplayer Mo-

das. Auch wäre die Möglichkeit, die auf der SD Karte gespeicherten MP3 Files im Spiel hören zu können gerade bei einem Need For Speed Spiel sehr genial. Ein wenig mehr Entwicklungszeit würde dem Titel sicher gut tun. Dennoch bietet EA mit Need For Speed: Carbon wohl den besten Launch-Racer für Nintendos Wii.

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de

Need for Speed Carbon



Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler

EA
EA
Rennspiel
1-2

Fazit:

Ein spaßiger, etwas zu kurz geratener Racer, dem es an der Ausnutzung der Wii Fähigkeiten mangelt.

Wir danken EA für die Bereitstellung des Testmusters.



Auch im Multiplayer macht GT Pro alles andere als Spaß.

GT PRO SERIES

Wir schreiben (noch) das Jahr 2006. Zahlreiche Spieleentwickler investieren für die Entwicklung ihrer Videospiele Millionen von Dollar, damit wir Spieler für unser hartverdientes Geld umfangreiche, neuartige Spiele bekommen, die technisch auf dem aktuellsten Stand sind. Mit GT Pro scheint Ubisoft dieser Trend entgangen zu sein, aber lest selbst ...

Neben Monster 4x4 handelt es sich hierbei um den zweiten Launch-Racer aus dem Hause Ubisoft, der für Wii erschienen ist. Erfreulicherweise wurde beiden Titeln ohne Aufpreis ein Lenkrad-Aufsatz beigelegt, um das Spielerlebnis zu intensivieren. Bereits jetzt kann vorweg gesagt werden, dass dies fast schon der einzige positive Punkt ist, der in diesem GT Pro Testbericht wirklich erwähnenswert ist!

Erst die guten, dann die (leider vielen) schlechten Dinge

Der mitgelieferte Lenkrad-Aufsatz ist durchaus gelungen. Das verwendete Plastik sorgt für einen guten Halt und die Wiimote lässt sich relativ einfach hineinstecken. Wer das Spiel zuerst lediglich mit der Wiimote und anschließend zum Vergleich mit dem Lenkrad-Aufsatz ausprobiert, kann sich eine Steuerung ohne diesen nur noch bedingt vorstellen. Trotz fehlendem Gas- und Bremspedal steuert sich das Spiel damit tatsächlich besser, weil der Spieler ein besseres Gefühl für die Lenkung hat und ein intensiveres Spielerlebnis geboten wird. Gelenkt wird - wie nicht anders erwartet - mit der Neigung der im Lenkrad-Aufsatz waagrecht befindlichen Wiimote nach links und rechts, die Knöpfe 1 und 2 dienen zum Bremsen und Gasgeben und das Steuerkreuz übernimmt verschiedene

Funktionen, wie die Handbremse oder den Blick nach hinten. Wenn das Driftverhalten in GT Pro nicht so ungenau und unkontrollierbar ausfallen würde, gäbe es an der Steuerung auch fast nichts zu bemängeln. Ubisoft sorgte für eine große Anzahl lizenzierter Autos, von Toyota bis zu Mitsubishi oder Nissan ist der Großteil wichtiger Autohersteller mit zahlreichen Wagen vorhanden. Geschwindigkeit und Fahrverhalten variieren hierbei je nach Wagen. Aus GT Pro hätte ein guter Titel werden können, zumal es für Nintendos hauseigene Plattformen schon immer an Rennspielen dieser Art mangelte, wenn da nur nicht die miserable Qualität wäre, die nahezu alle Erwartungen untertrifft...

Enttäuschung in allen Bereichen

Obwohl es sich hierbei um einen Port von GT Cube handelt, das 2003 in Japan für Nintendos Würfel erschienen ist, hat Ubisoft mit Ausnahme der Steuerung kaum Neuerungen oder gar Verbesserungen vorgenommen. Grafisch präsentiert sich der Titel sehr mies, man mag schon meinen unverschämte schlecht. Natürlich kann man kein fotorealistisches Rennspiel erwarten, bei dem allein das Fahrzeug aus über einer Million Polygonen besteht, aber dass Ubisoft hier mit einem Titel an den Start geht, der grafisch in



Grafik auf N64-Niveau! Bleibt zu hoffen, dass diese nicht zeitgemäße Grafikpracht auf Wii eine Ausnahme bleibt.

dieser Art problemlos bereits für das Nintendo 64 hätte entwickelt werden können, ist völlig unverständlich. Extremes Kantenflimmern, kaum existierende Effekte, verwaschene Texturen, sowie polygon- und detailarme Umgebungen und Fahrzeuge machen deutlich, dass hier viel zu wenig Entwicklungszeit im Spiel war. Beispielsweise ist bei einer Strecke im Spiel ein Riesenrad im Hintergrund zu sehen, welches nichtmal animiert wurde, oder aber bestehen die Lichter in einem Tunnel lediglich aus einer an die Wand gemalten Textur. Zu dem Ganzen gesellt sich ein ebenso schlechter Sound. Lediglich ein einziges, nach der Zeit nerviges Musikstück ist während der Fahrt zu hören, das von der Qualität her stark an Midi-Zeiten erinnert und sich bei jedem Rennen wiederholt. Gleiches gilt für die Menüs, bei denen

es ebenfalls an Musikvielfalt mangelt. Warum die Menüs komplett englisch und nicht auf deutsch umstellbar sind, ist uns ebenfalls ein Rätsel. So etwas ist in der heutigen Zeit alles andere als angebracht. Fast schon erleichtert konnten wir feststellen, dass wenigstens das Handbuch in deutscher Sprache gehalten wurde. Auch der Umfang des Titels ist alles andere als zeitgemäß. Es gibt lediglich Rundkurs-Meisterschaften, den Quick-Race- und Time-Attack-Modus im Singleplayer und eine Splitscreen-Raserei mit bis zu vier Spielern im Multiplayer. Nicht zu jeder Meisterschaft werden alle verfügbaren Fahrzeuge zugelassen, gelegentlich müssen auch welche freigespielt, nicht aber gekauft werden, weil Geld im Spiel keine Rolle spielt. Kleinere Tuning-Möglichkeiten gibt es zwar, jedoch selbstverständlich nicht

im Ausmaße eines Need For Speed: Carbon. Teile hierfür müssen ebenfalls durch Rennsiege freigespielt werden. Die Anzahl der Rennmodi in GT Pro ist an einer Hand abzählbar, die der Strecken an zwei Händen. Diese wiederholen sich im Laufe der Karriere sehr oft, bereits nach 15 Minuten Spielzeit muss die ein oder andere Strecke ein zweites oder drittes Mal gefahren werden. Spielspaß kommt maximal in den ersten 5 Minuten auf, wo beim Spieler durch den Lenkrad-Aufsatz ein leichter „Aha-Effekt“ aufkommt, ansonsten bleibt das Renngeschehen sehr monoton und langweilig. Wer sich für den gelungenen Lenkrad-Aufsatz interessiert, weil dieser künftig bei vielen Rennspielen genutzt werden können wird, sollte lieber warten, bis es eine erste Preissenkung geben wird, für den Vollpreis ist alternativ trotz

fehlendem Lenkrad-Aufsatz Need For Speed: Carbon als Rennspiel lohnenswerter.

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de

GT Pro Series



Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler

Wii
Ubisoft
Ubisoft
Rennspiel
1-4

Fazit:

Ein sehr lieblos umgesetztes Rennspiel, das in nahezu allen Bereichen enttäuscht und sich trotz Lenkrad-Aufsatz für den Vollpreis nicht lohnt.

Wir danken Ubisoft für die Bereitstellung des Testmusters.



TEST

Zelda Twilight Princess | Wii

THE LEGEND OF ZELDA

ZELDA

TWILIGHT PRINCESS



+ Test
+ Statements
+ Spieleberater-Vorstellung



Die lange Entwicklungszeit, die sich über vier Jahre hinzog, merkt man Links neuem Abenteuer jeder Minute an. Die Messlatte für Zelda-Spiele war schon immer hoch, nun hat sich Nintendo sogar selbst übertroffen. Twilight Princess fesselt den Spieler vor dem Fernseher, wie es seinerzeit nicht einmal Ocarina of Time schaffte. Eine Legende erwacht zu neuem Leben...

Zelda-Spiele leben von ihrer Story, die in Twilight Princess packend und mit vielen Wendungen verbunden ist. Wir gehen daher in diesem Test nicht auf Handlungsgeschehnisse ein, um euch den Spielspaß nicht zu trüben.

Es ist schwer, die Ausmaße von Twilight Princess in Worte zu fassen. Es ist schlichtweg großartig. Schon das Intro packt den Spieler in die Atmosphäre des Spiels ein und lässt die Hand die Wii-Fernbedienung fester umschließen. Wenn Link in der weiten Steppe und am Schloss von Hyrule vorbeireitet, dürfte jedem Spieler klar sein, dass dies nun der Start eines epischen Abenteuers ist.

Zwanzig Jahre später

Links Abenteuer beginnt in seinem Heimatdorf Ordon Village. Die ersten Stunden verbringt ihr in diesem Dorf und dessen unmittelbarer Umgebung und werdet erst einmal mit der Steuerung vertraut gemacht, bevor das eigentliche Abenteuer startet.

Es scheint, als hätte sich die letzten zwanzig Jahre kaum etwas am Prinzip getan. Twilight Princess folgt der selben Struktur, wie schon die Vorgänger. Das soll heißen: Zuerst gilt es, eine Aufgabe auf der Oberwelt zu bewältigen, bevor es in einen Dungeon mit Bosskampf geht.

Was macht aber dann Twilight Princess zum absoluten Highlight der Reihe?

Zum Einen ist dies die neue Steuerung mit der Wiimote und dem Nunchuck, zum Anderen aber auch die Komplexität der Welt und der darin wirkenden Charaktere.

Die Wiimote als klirrendes Eisen

Mit dem Analogstick des Nunchucks wird der Held bewegt, der C-Knopf dient zum Wechsel in die Ego-Perspektive und der Z-Knopf bietet euch eine „Lock-On“-Funktion auf Personen und Gegenstände. Mit der Wiimote haltet ihr Links Schwert quasi in der Hand. Durch schlitzartige Bewegungen schwingt Link sein Schwert auf dem Bildschirm, wobei das klirren-



Mit Epona kann Link schnell durch Hyrule reisen. Später kann er sich auch mit Midnas Unterstützung durch Hyrule warpem.



Manche Gegner lassen sich nur mit Midnas Hilfe besiegen.

de Eisen auch durch den Lautsprecher der Wiimote zu hören ist. Eure Hieb-
bewegungen werden nicht 1:1 auf Links
Arm übertragen. Je nach Situation
schwingt Link sein Schwert wie es ge-
rade am besten passt, ganz egal in wel-

che Richtung ihr die Wiimote bewegt.
Dabei reicht bereits eine kleine Hand-
gelenkbewegung aus, es muss sich also
niemand Sorgen machen, nach einem
langen Zelda-Abend zu ermüden.
Die A-Taste ist wie gewohnt der Akti-

onsknopf. Mit ihr könnt Ihr Personen
ansprechen oder an manchen Stellen
besondere Aktionen ausüben, wenn
dies zuvor auf dem Bildschirm ange-
zeigt wird. Mit B kommt das Item zum
Einsatz, das ihr auf diesem Knopf hin-
terlegt habt. Auf drei Richtungstasten
des Steuerkreuzes könnt ihr jeweils
ein Item zwischenlagern, wovon eines
auf B abgelegt und mit diesem Knopf
verwendet werden kann. Der Minus-
knopf dient zum Aufrufen des Itemsys-
tems, das ringförmig gestaltet ist. Beim
Drücken des Plusknopfes tut sich das
Statusmenü auf, wo ihr auch speichern
und Optionseinstellungen vornehmen
könnt.

Eine riesige Welt wartet darauf, erkundet zu werden

Noch nie war Hyrule so groß und kom-
plex gestaltet wie in Twilight Princess.
Frei nach dem Motto „Darf’s ein biss-
chen mehr sein?“ nimmt die Oberwelt
epische Ausmaße an. Der Hylia-See

ist nun so groß, wie allein die Steppe
Hyrules in Ocarina of Time. Zu Fuß die
ganze Welt in Augenschein zu nehmen
würde eine langwierige Aufgabe sein.
Deshalb steht als schnelles Fortbewe-
gungsmittel von Beginn an Epona an
eurer Seite. Später könnt ihr euch auch
mit Portalen durch Hyrule warpem.

Das Reich der Finsternis

In den vom Nebel der Finsternis ver-
hüllten Teilen Hyrules verwandelt sich
Link in einen Wolf, was noch mehr
frischen Wind ins Gameplay bringt.
In Wolfsgestalt besitzt Link einen be-
sonderen Spürsinn und kann im Boden
wühlen. Dafür sind als Wolf aber alle
Items blockiert und somit nutzbar. Das
Schwert ersetzt hier Links Wolfschnau-
ze, mit der er Gegner attackiert. Mid-
na, die auf seinem Rücken sitzt, hilft
ihm dabei. Mit ihr könnt ihr einen An-
griff ausüben, der mehrere anvisierte
Gegner gleichzeitig attackiert, was bei
bestimmten dunklen Wesen nötig ist,



da diese sich gegenseitig regenerieren können. Midna ist, nach der Begegnung mit Link, ein fester Partner an seiner Seite. Was die Absichten dieses kleinen, magischen Wesens sind, bleibt euch zunächst unklar. Neben ihrer Unterstützung im Kampf könnt ihr auch jederzeit mit ihr sprechen und wichtige Tipps und Hinweise bekommen.

Ein Hauch von Realismus

Die Wurzeln von Twilight Princess sind deutlich im GameCube verankert. Die Grafik ist zwar insgesamt beeindruckend, jedoch sind an vielen Stellen die

Texturen so verschwommen und Dinge polygonarm gestaltet, dass sie sofort negativ ins Auge springen. Auf dem GameCube hätte man mit dieser Grafik alles Machbare aus dem Würfel her-



Statement

Selten hat mich ein Spiel so gefesselt, wie Twilight Princess! Von der ersten Minute an wird mir perfektes Spieldesign geboten, das auch in den Dungeons in keinsten Weise abhanden kommt -- zu perfekt fügt sich hier ein Teil dem anderen, als dass sich schnöde Kritik an der Logik rechtfertigen ließe.

Dazu kommen wunderschöne Landschaften und beeindruckende Architekturen. Nicht zuletzt die Story und Nintendos neuster Charakter Midna lassen mich ständig mitfiebern, wie Links neuste Geschichte wohl weitergehen mag. Die (vielleicht mangelhafte?) Technik trübt dabei das Spielvergnügen nicht im Geringsten.

So bleibt für mich nur zu sagen: das neuste Zelda ist das vielleicht fantastischste Spiel, dass je das Licht der Konsolenwelt erblickt hat!

Marvin Dere

Statement

Was Nintendo hier geschaffen hat, ist ein zeitloses Meisterwerk. Auch wenn es für mich auch das leichteste Zelda war, habe ich 70 Stunden mit der Story verbracht, und was danach kommt, wird sich noch zeigen. Schade, dass Nintendo die ursprünglichen Ziele - wie 13 Dungeons und mit einem Orchester eingespielte Musik - nicht einhalten konnte, aber darüber kann man völlig problemlos hinwegsehen.

Nachdem Zelda-Schöpfer Shigeru Miyamoto bei diesem Teil stark involviert war, sollte Nintendo es sich definitiv überlegen, anstatt Eiji Aonuma wieder Miyamoto als Director einzusetzen, dann wird das nächste Zelda vielleicht noch besser.

Emanuel Liesinger

**TEST**

Zelda Twilight Princess | Wii

Oft kommt es vor, dass man einfach einmal stehen bleibt, um die Landschaft zu bewundern.

Statement

Wer über die oft kantige und verwaschene Grafik hinwegsehen kann, bekommt hier ein perfekt inszeniertes Abenteuer geboten, bei dem so ziemlich alles stimmt. Der Spieler kann sehr schön in die Welt von Hyrule eintauchen und die Idee mit dem Wolf wurde sehr gut umgesetzt. Wir wollten einen würdigen Ocarina Of Time Nachfolger haben - hier haben wir ihn!

Damian Figoluszka

Statement

Ich kann Jonas' Lobeshymne nur teilweise zustimmen. Mit Sicherheit ist Hyrule riesig und mit Sicherheit sind viele Dinge verbessert worden. Trotzdem ist Twilight Princess nicht DAS Überspiel, als das es angepriesen wurde. Dafür fehlt es dann doch hie und da an einigen Punkten.

Wie schon in Wind Waker sind die Bosse einfach zu leicht, man wunderte sich, dass ein Kampf schon vorbei war, bevor er überhaupt angefangen hatte. Es fehlt an Musikstücken, die wirklich Gänsehautfeeling verbreiten.

Hyrule hat leider nichts Mysteriöses mehr an sich, keine „tiefer“ Atmosphäre und auch die 70 Stunden Spielzeit werden nicht erreicht, selbst wenn man alle Geheimnisse aufdeckt. Nichtsdestotrotz bleibt es als eines der besten Zeldas ein Pflichtkauf, der aber an meinen persönlichen Favoriten Majora's Mask nicht herankommt.

Daniel Büscher



ausgeholt, auf der Wii ist aber einiges mehr möglich.

Wer schon in The Wind Waker von der Mimik und Gestik der Figuren angetan war, der wird von Twilight Princess gefesselt sein. Die Figuren bewegen sich so authentisch und realistisch, dass man für einen Moment vergessen könnte, dass es sich um ein Videospiel handelt. Dies wird spätestens dann wieder klar, wenn sie anfangen zu reden. Zwar bewegen sie beim Reden Mund, Augen und Kopf, sprechen aber nicht so, dass man es hören könnte, was schlichtweg an der fehlenden Sprachausgabe liegt. Den so kunstvoll erschaffenen Personen wird so ein Stückchen Realismus genommen. Nur Midna gibt beim Reden Laute von sich, die aber nur aus wirren Klangfetzen bestehen und nicht zu verstehen sind.

Ohne Zweifel ist Twilight Princess das beste Zelda-Spiel aller Zeiten. Zwar beruhen die meistens Rätsel auf schon bekannten, werden aber durch neue Items aufpoliert und erweitert. Die Wiimote als Schwert, Angel oder Pfeil und Bogen nutzt die Wii-Funktionen sehr gut aus. Eigentlich bedarf es auch nicht mehr. Ein Pflichtkauf eben. Für mindestens dreißig Stunden fühlt man sich im epischen Hyrule heimisch, als wäre man schon immer dort gewesen...

Jonas Weiser
jonas.w@n-mag.de



Zelda Twilight Princess



Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler

Nintendo
Nintendo
Adventure
einer

Fazit:

Das beste Zelda aller Zeiten?
Nein, das beste, was Nintendo je gemacht hat.



OFFIZIELLER SPIELEBERATER

Lösungsbücher sind in der Regel viel mehr also bloße Berater für Stellen, an denen man feststeckt. Das offizielle Lösungsbuch zu Zelda: Twilight Princess aus dem Hause Future Press macht hier keine Ausnahme ...

Bei dem Spieleberater handelt es sich wie aus den Credits ersichtlich um eine Übersetzung des Players Guide zum Spiel, der von Nintendo in den USA veröffentlicht wurde. Beim Lesen des Buches selbst fällt dies aber in keiner Weise negativ auf, da sowohl die Texte durch einen angenehmen Schreibstil als auch die Bilder aus der deutschen (Wii)-Version des Spiels in hoher Qualität hervorragend in das Buch eingebunden wurden. Das Werk bietet mit 194 farbigen sowie angenehm griffigen Seiten den für Lösungsbücher gewohnt großen Umfang; herrlicher Papiergeruch inbegriffen ;-)

Wenn es mal hakt...

... hilft euch das Buch zum Spiel stets weiter. Der Hauptbestandteil des Spieleberaters beschreibt euch den roten Faden durchs Spiel. Jedes Kapitel widmet sich dabei einem wichtigen Abschnitt des Spiels, in der Regel handelt es sich dabei um die einzelnen Tempel und der Weg zu ihnen. Auf übersichtlichen Karten zu Beginn jedes Kapitels, sind alle wichtigen Gegenstände wie Herzteile, aber auch die einzelnen Aktionspunkte, die zum Lösen des Spiels notwendig sind, verzeichnet. So fällt die Orientierung überaus leicht und selbst wenn man

erschieden ist, werden beide Fassungen im Lösungsbuch behandelt. Hierbei hat man sich vorrangig auf die Wii-Version konzentriert und im Anhang alle auftretenden wichtigen Karten und Unterschiede in der Würfelvariante erläutert. Bedingt durch den Fakt, dass das New Gen Zelda gespiegelt ist, verhalten sich entsprechend auch die Karten und Laufwege spiegelverkehrt. Lest ihr also als Cubespieler das Lösungsbuch, so müsst ihr folgerichtig umdenken und in die jeweils entgegengesetzte Richtung laufen.

Bis in den letzten Winkel

Natürlich gibt der Spieleberater neben dem Lösungsweg für die Hauptgeschichte, jedes noch so kleine in Zelda zu entdeckende Detail an. So finden sich alle Fundorte für Herzteile und andere verborgene Gegenstände, als auch Kampfstrategien für den noch so knackigsten Gegner. Anderes sollte man von einem Spieleberater aber auch nicht erwarten. Wie immer stellt sich bei einem Spiel voller Wendungen wie Zelda die Frage, ob man die Geschichte mit Lösungshilfe oder ohne bestreiten möchte. Die einen erteilen dem eine strikte Absage, die anderen wollen das Spiel zu 100% lösen, was ohne einen Spieleberater im Grunde genommen überhaupt nicht machbar ist. Wir verwendeten beim Spielen selbst die Methode, zunächst das Spiel auf eigene Faust zu erkunden und kurz vor Abschluss eines Bereichs im Lösungsbuch nachzuschlagen, ob wir alle Aufgaben erledigt haben. So erfahrt ihr vorher nichts über den Spielverlauf und kommt in den vollen Genuss der Geschichte, verpasst aber auch keine Details und habt in Notfällen an denen ihr gar nicht weiter kommt immer ein kleines Helferlein in der Hinterhand. Durch die tolle Aufmachung und den angenehmen Schreibstil der Autoren eignet sich das Buch aber auch bestens zur schlichten Lektüre.

Nicht zuletzt aufgrund des großen beigelegten Posters, das euch sowohl ein großes Artwork als auch einige Impressionen aus dem Spiel selbst zeigt, ist der logisch aufgebaute Spieleberater zum Preis von 14,99€ den Griff ins Portmonnaie allemal wert.

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de

**The Legend of Zelda:
Twilight Princess
Offizieller Spieleberater**

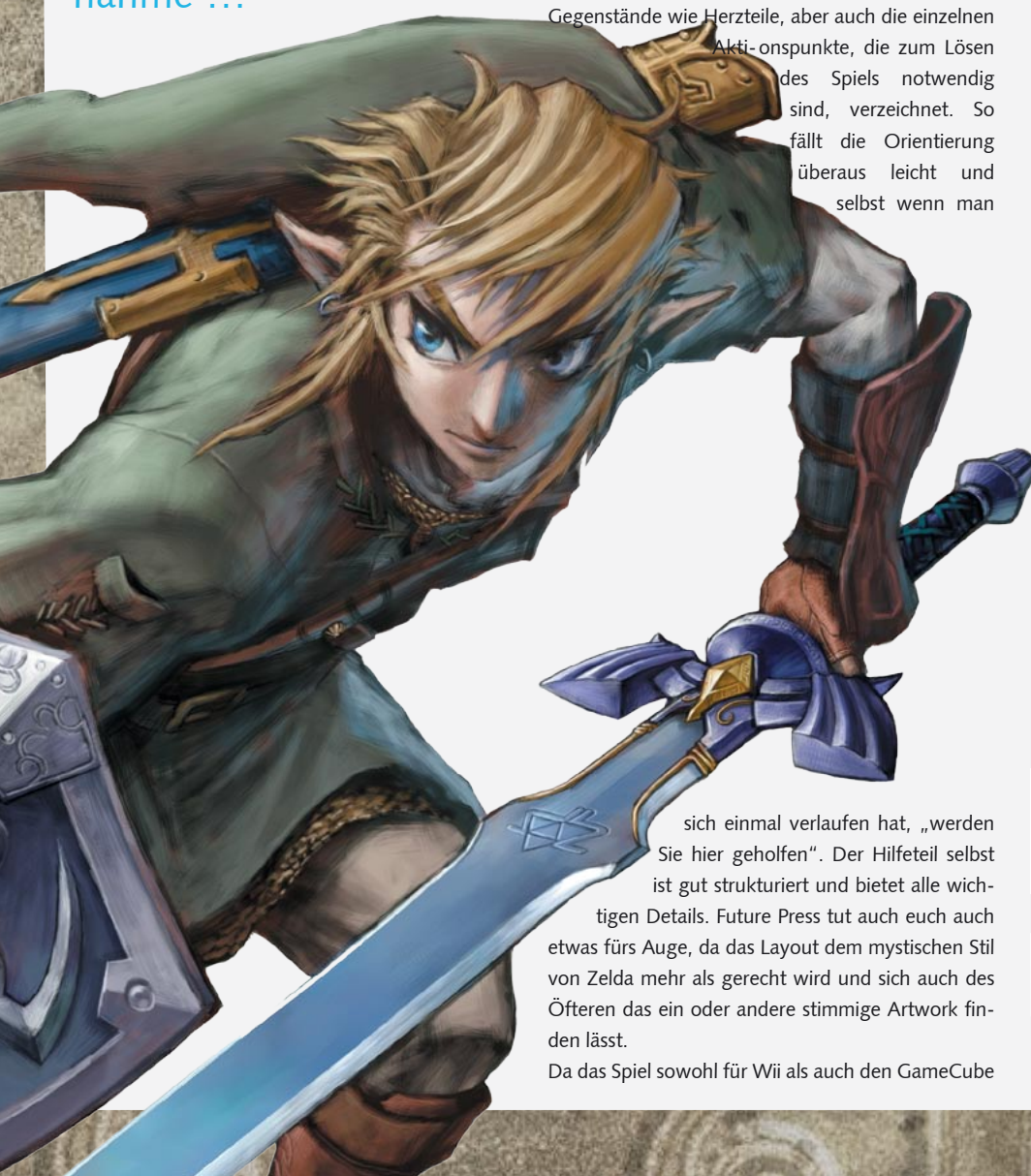
Publisher: Future Press

Fazit:
Für Sammler und Zeldafans ein Muss.

Wir danken Futur Press für die Bereitstellung des Testmusters.



sich einmal verlaufen hat, „werden Sie hier geholfen“. Der Hilfetitel selbst ist gut strukturiert und bietet alle wichtigen Details. Future Press tut auch euch etwas fürs Auge, da das Layout dem mystischen Stil von Zelda mehr als gerecht wird und sich auch des Öfteren das ein oder andere stimmige Artwork finden lässt. Da das Spiel sowohl für Wii als auch den GameCube

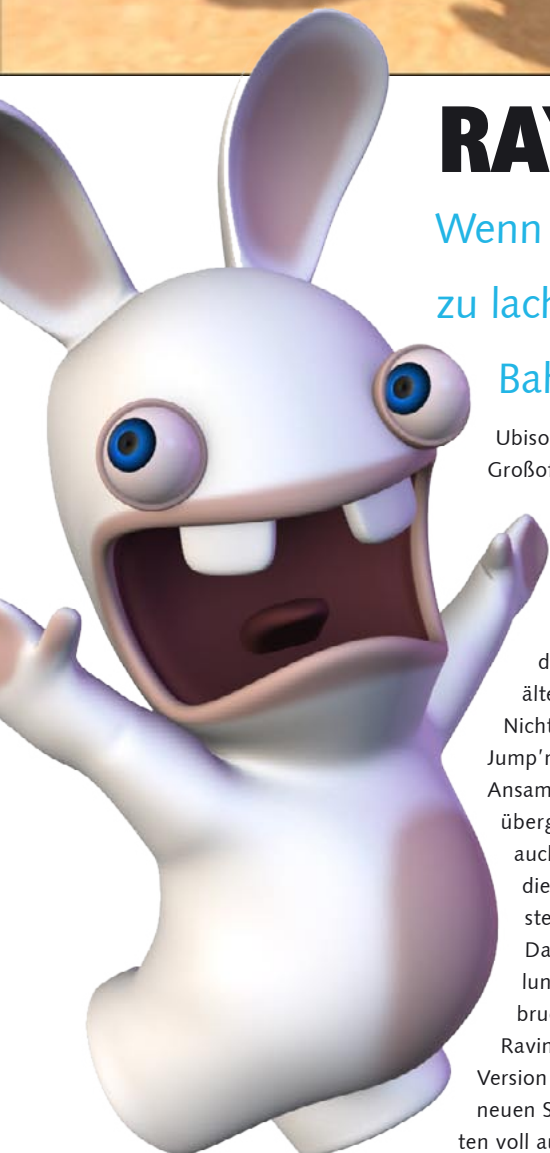




RAYMAN RAVING RABBIDS

Wenn Hasen die Weltherrschaft ergreifen, sollte man nichts zu lachen haben. Bei den Raving Rabbids aber schon.

Bahhhhhhhhhh!



Ubisoft startet wieder eine Großoffensive der Rayman-Reihe und lässt den Held ohne Gliedmaßen auf alle gängigen Konsolen los. Schnell wird klar, dass das Spiel kaum etwas mit älteren Teilen zu tun hat. Nicht nur, dass man aus dem Jump'n'Run Genre zu einer Ansammlung von Minispielen übergewechselt ist, sondern auch weil anstelle Raymans die Hasen im Mittelpunkt stehen. Verrückte Hasen. Dass eine Minispielsammlung der Serie keinen Abbruch tut, beweist Rayman Raving Rabbids mit der Wii-Version am besten, in der die neuen Steuerungsfunktionen voll ausgeschöpft werden.

Hasen wollen doch nur Spaß

Die durchgeknallten Hasen haben sich die Welt unter ihre Pfoten gekrallt und Rayman und seine Freunde gefangen genommen. Im Abenteuermodus kämpft, oder spielt vielmehr, Rayman um seine Freiheit. Um diese zu erlangen, kann er sich in Wettkämpfen beweisen und dadurch Sympathiepunkte bei den Hasen kassieren. Dazu wird er von ihnen in eine Arena „eingeladen“. In jeder Spielrunde warten vier plus eine Hauptaufgabe in der Arena auf Rayman. Von den vier Herausforderungen müssen mindestens drei erfolgreich gemeistert werden, um das Haupttor, hinter dem sich eine größere Aufgabe verbirgt, betreten zu können. Bei den vielen, abwechslungsreichen Minispielen zeigt sich die vielfältige Kreativität der Entwickler. Die Spielsammlung ist ein

wilder Mix aus Geschicklichkeits-, Reaktions-, und Merkfähigkeitsaufgaben, gekoppelt mit Renn-, Sport- und „Klostamper-Egoshoooter“-Einlagen. Abseits der Arenakämpfe befindet sich Rayman eingesperrt in einer Gefängniszelle. Dort kann er jederzeit erneut das Kolosseum betreten und sich den Aufgaben der Rabbids stellen oder die Zelleneinrichtung nutzen. Im Kleiderschrank warten allerlei Kostüme nur darauf, angezogen zu werden. Ob ihr im Omaoutfit mit Discobrille oder coolem Hip Hop-Design spielen wollt, bleibt euch überlassen. In der Sanitärecke der Zelle schwelgt Rayman in vergangenen Erfolgen und kann sich die aufgestellten Rekorde ansehen. Oder wie wäre es mit ein bisschen Musik, die die Hasen ja so sehr mögen? Für diesen Zweck gibt es eine Jukebox, für die nach und



Die Hasen mögen es nicht wenn die Tür offen ist. Schnell wieder zu machen.



Hasen lieben tanzen. In jeder Arena-Runde wartet eine Tanzeinlage auf Rayman.

nach neue Titel freigeschaltet werden können.

Hasen können nie gewinnen

Minispiele können im Punktemodus, sofern sie im Abenteuermodus bereits freigeschaltet wurden, frei ausgewählt und alleine oder im Multiplayer gespielt werden. Stellt ihr einen Rekord auf, könnt ihr dies der ganzen Welt mitteilen, denn eure erreichten Punkte werden in einen Webcode umgewandelt, mit dem ihr euch auf raymanzone.com in der Ruhmeshalle unter den anderen Spielern verewigen könnt. Neben dem Webcode bekommt ihr beim Knacken eines Rekords auch Punkte zugeschrieben. Hin und wieder, wenn eure Punktzahl steigt und eine Grenze durchbricht, werden verschiedene Bonusmaterialien, wie Artworks oder die „Bunnies very

useful Scientific Facts“-Videos, die schon für manch amüsante Lacher vor dem Computer gesorgt haben, freigeschaltet.

UBI|art|

Mit UBI|art| startet Ubisoft eine Produktreihe, die auf Spielen aus dem Hause Ubisoft basieren. Den Auftakt bilden die Raving Rabbids. Wer von den Hasen nie genug bekommen kann, wird hier fündig. Mit T-Shirts, Kuschel-Plüsch-Hasen, oder Vinyl-Figuren kann man sich in diesem Shop eindecken.

Mehr Infos dazu gibt es auf ubi-art.com

Top 3

Die besten Minispiele

Mit über 70 Minispielen und zig verschiedenen Steuerarten ist für Abwechslung gesorgt. Wir haben einmal unsere Top 3 der besten Minispiele aufgestellt.

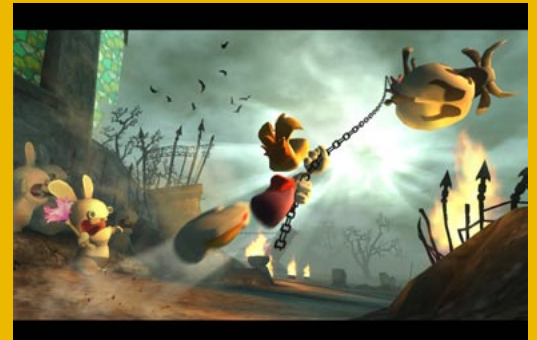
Hasen fahren voll auf Möhrensaft ab



Haseninvasion aus dem Meer.

Mit der Wiimote zielt ihr auf die Hasen und spritzt dabei Möhrensaft auf sie, indem ihr mit dem Nunchuck Pumpbewegungen ausübt.

Hasen können nicht mit Kühen umgehen



Die arme Kuh.

Wie ein Lasso schwingt ihr eure Wiimote, wodurch Rayman eine Kuh an einem Seil durch die Luft schwingt. Per A-Knopf muss im richtigen Moment die Kuh losgelassen werden, damit sie möglichst weit geradeaus fliegt.

Hasen spielen keinen Fußball



Anlauf! Schuss! Uund ..Tor!

Zuerst nimmt Rayman Anlauf, indem ihr Nunchuck und Wiimote abwechselnd hoch und runter bewegt. Wenn ihr euch dem Ball nähert, drückt A um zu schießen - mit der Wiimote könnt ihr nun noch die Richtung angeben, damit er am Torwart vorbei im Netz landet.

**TEST**

Rayman Raving Rabbids | Wii



Seilhüpfen mit dem Nunchuk. Doch aufgepasst, denn das Seil schwingt unterschiedlich schnell und die Hasen verhindern manchmal eure Sicht auf Rayman.



Mit einer Klostampfer-Pistole jagt ihr in Ego-Shooter-Manier die Hasen in den bizzarsten Locations.

Hasen lachen nie über sich selbst. Spannung kann man dem Spiel nicht zu Gute führen, dafür aber jede Menge Humor. Mit ihrem aberwitzigen Verhalten und ihren Geräuschen sind die Hasen die eigentlichen Stars des Spiels. Rayman ist hier nur Nebensache, denn den wahren Unterhaltungswert tragen die Hasen bei. Wenn sie mit einem Holzschläger aufeinander eindreschen, mag das zwar absurd klingen, sorgt aber für viel Spaß beim Spielen. Die Entwickler haben dabei auf eine Vielzahl unterschiedlicher Humorarten gesetzt. Mancher Kalauer beruht auf der

Parodie anderer Spiele. Nicht jeder wird den Insider erkennen, wenn er sich gerade durch einen nachgebauten Doom-Level schleicht, wo die Hasen im Splinter Cell-Kostüm, mit ihren Klostampfern hinter Klotüren versteckt, auf einen warten.

In den trüben und tristen Wintertagen wird man hier auf abwechslungsreiche und spaßige Art unterhalten. Nicht nur, dass sich Rayman Raving Rabbids als ideales Vorführungsobjekt für die Eigenschaften der Wii eignet, es bietet auch für den Einzelspieler spaßige Momente pur.

Ubisoft hat mit Rayman Raving Rabbids ein neues Franchise geschaffen, von dem man noch einiges hören wird. Die Haseninvasion hat gerade erst begonnen.

Jonas Weiser
jonas.w@n-mag.de

Rayman Raving Rabbids

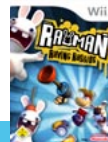
Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler

Ubisoft
Ubisoft
Minispielsammlung
1-4

Fazit:

Absurdwitzige Minispielsammlung mit süchtigmachenden Hasen.

Wir danken Ubisoft für die Bereitstellung des Testmusters.



Redakteursmeinung

Rayman Raving Rabbids zählt mit Zelda zu den besten Wii-Launchtiteln. Auch wenn es am Anfang abschrecken mag, dass das Spiel nur aus Minispielen besteht: sobald man einmal in deren Bann gezogen wurde, will man nur noch alles bis zum Schluss durchspielen.

Leider haben ein paar Minispiele Bugs; eines davon wurde durch diese beinahe unspielbar, doch solche kann man ja einfach überspringen.

Emanuel Liesinger

MADDEN NFL 07

Auch dieses Jahr versorgt uns EA mit einem neuen Ableger der Madden NFL Reihe, diesmal neben sämtlichen anderen Plattformen jedoch auch Nintendo's Wii. Zum Launch der neuen Heimkonsole aus dem Hause Nintendo erwartet Football-Fans ein für die Konsole angepasstes Madden NFL 07, das den innovativen Controller mitsamt der Nunchuk Erweiterung in großem Umfang neuartig nutzt.



Es gibt Spiele, die hauptsächlich für ein bestimmtes Gebiet entwickelt werden. Als Beispiel kann hierbei das japanische Kultspiel Mahjong genannt werden, das im Land der aufgehenden Sonne problemlos seine Käufer findet, europaweit jedoch in den Regalen liegen gelassen wird. Auch das Football-Genre gehört zu diesen Spielen, denn eine wirklich große Anzahl an Football-Anhängern ist nur in Amerika vorzuweisen. Dennoch hat sich EA dazu entschlossen, trotz schlechter Verkaufsaussichten den neusten „Aufguss“ der Madden NFL Reihe auch

hierzulande zu veröffentlichen. Angesichts der Tatsache, dass EA sich für ein gutes Sümmchen die Exklusivrechte der NFL gesichert und die Wii Konsole noch keinen Vertreter des Genres im Sortiment hat, darf dem Entwickler für diese Entscheidung durchaus auf die Schulter geklopft werden, zumal erfreulicherweise auch die Qualität des Titels stimmt.

Football im Wohnzimmer

Dass es sich hierbei um einen hauptsächlich für Amerika gedachten Titel handelt, wird bereits nach dem Einzug der CD ins Wii-



**TEST**

Madden NFL 07 | Wii

Kompakt

- ➔ NFL Superstar: Hall of Fame-Modus:
- ➔ Exklusive Mini-Games nur in der Wii-Version
- ➔ FreeMotion-Steuerung: Wiimote-Bewegungen werden in das Spiel übertragen

Exklusiv: Bei diesem Wii exklusiven Minispiel kommt es auf Reaktion an - passe möglichst schnell zum markierten Mitspieler!



Ob das ein guter Kick war? Power hat er jedenfalls genug!



Unfair: Drei gegen einen? Das ist feige!

Laufwerk bemerkbar. Sowohl die Bildschirmtex te, als auch der Kommentator kennen nur die englische Sprache und Fachbegriffe findet man zuhauf. Football-Neulinge sollten sich trotz vorhandenem Trainingsmodus, der sich „Learn Madden“ nennt und die wichtigsten Steuerelemente erklärt, auf eine lange Eingewöhnungszeit einstellen. Die Grundfunktionen der sogenannten Free Motion-Steuerung lassen sich schnell erklären: Um zu werfen, muss mittels des Steuerkreuzes erst ein Mitspieler anvisiert und anschließend mit der Wiimote eine Wurfbewegung ausgeführt werden. Getreten wird der Ball mit einem schnellen Schwung nach vorne, wobei hier die Richtung des Schwunges beachtet werden muss. Auf dem Feld gerannt wird mit dem Analog-Stick, für einen Sprint muss währenddessen der Z-Knopf gehalten werden. Einen Tackle führt der Spieler aus, indem er sowohl mit dem Nunchuk, als auch mit der Wiimote gleichzeitig nach vorne zuckt und um mitten im Lauf einen Gegner mit der rechten Hand abzublocken, muss mit der Wiimote im richtigen Moment nach rechts geschlagen werden. Mit dieser spaßigen Steuerung lernt

man die Football-Sportart auf eine revolutionäre Weise neu kennen. Wer sich das Handbuch des Spiels jedoch etwas genauer anschaut, bemerkt schnell die 4 (!) Seiten, die in kleiner Schrift die vollständige Befehlsübersicht anzeigen. Madden 07 bietet unzählbar viele Befehle für die Offensive und Defensive. Sämtliche Analogstick-, Steuerkreuz- und Knopfkombinationen sorgen dafür, dass das Spiel eine lange Einspielzeit voraussetzt und folglich besonders Neueinsteiger, die vorher nichts mit Madden zu tun hatten, Probleme haben werden. Jene, die bereits Vorgängerversionen gespielt haben, kommen hier besser zurecht. Nicht nur die Steuerungskombinationen erfordern Übung, auch die Spielzüge müssen erstmal verstanden werden. Nach jedem Spielzug muss der Spieler zwischen vielen verschiedenen taktischen Möglichkeiten wählen, die ausschlaggebend für die weitere Vorgehensweise sind.

Ein Umfang, der kaum Wünsche offen lässt

Neben der Wii-exklusiven Free Motion-Steuerung bietet Madden



Lasst euch nicht von den Gegner umrennen, wenn ihr im Ballbesitz seid.

07 für Nintendos neue Heimkonsole weitere Dinge, die diese Version zu mehr als nur einem jährlichen Aufguss machen. Im Gegensatz zu EAs zweitem Launch-Titel Need For Speed: Carbon unterstützt das Spiel den Lautsprecher der Wiimote, durch den bei bestimmten Spielsituationen der Kommentator zu hören ist. Ein sehr interessantes und bisher bei keinem Wii-Titel dagewesenes Feature ist die Wetterkanal Einbindung. Bei der Auswahl eines Stadions kann dieses nun aktiviert werden. Das aktuell im Wetterkanal angezeigte Wetter für den eigenen Ort wird damit ins Stadion übertragen. Regnet es vor der Tür, fällt mit dieser Einstellung folglich auch im Stadion Regen. Dieses Feature hat uns sehr überrascht, zumal es nicht angekündigt war und Hoffnungen auf eine ähnliche Wetterkanal-Nutzung bei beispielsweise dem nächsten Zelda Abenteuer macht. Neben diesen Exklusiv-Features bietet die

Wii-Version von Madden 07 auch einige exklusive Spielmodi. Im NFL Superstar: Hall of Fame-Modus erstellt ihr einen eigenen NFL-Superstar und verfolgt dessen Karriere. In diesem Modus verbringt man so ziemlich die meiste Zeit des Spiels. Im sogenannten Apartment habt ihr ein Telefon, einen Terminkalender und alles andere, was für eine Karriere notwendig ist. Im Laufe der Zeit trudeln dort sogar spezielle Angebote beispielsweise für eine Filmrolle oder einen neuen Vertrag ein. Der Hall of Fame-Modus ist nur ein Modus von vielen, kann aber als Herzstück des Spiels angesehen werden. Nebenbei sind noch einige Wii-exklusive Minispiele verfügbar, die mit bis zu 4 Spielern gespielt werden können. Auch eine Meisterschaft kann ausgetragen werden, im Tournament-Tree wird ähnlich wie in Super Smash Bros. Melee jeweils angezeigt, wer gegen wen antreten muss. Auch kann im Features-Bereich

ein eigener Fan oder Spieler und vieles mehr erstellt werden. An Umfang mangelt es Madden NFL 07 also keinesfalls!

Gut umgesetzt

Der erste und hoffentlich nicht letzte Madden Ableger für Nintendos Wii ist durchaus gelungen. Die neuartige Free Motion-Steuerung bringt frischen Wind in Reihe und die Wetterkanal Einbindung beweist, dass sich EA Gedanken darüber gemacht hat, wie man die Version noch einzigartiger machen kann. Grafisch bietet der Titel ebenfalls hohes Wii-Niveau. Die Stadien sind detailliert, die Spieler polygonreich und gut animiert und das Spiel läuft stets flüssig. Wie von EA gewohnt, wurde auch wieder für eine große Anzahl an Musikstücken gesorgt. Wenn wenigstens die Bildschirmtexte deutsch gehalten wären und die Steuerung nicht so kompliziert, dann könnte hier jeder Interessierte zugrei-

fen, aber so können wir den Titel aufgrund der langen Einspielzeit leider nur Madden NFL-Kennern empfehlen.

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de

Madden NFL 07



Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler

EA Sports
EA
Sport
1-4

Fazit:

Sehr guter Vertreter des Football-Genres für Nintendos Wii, bei dem Madden NFL-Kenner bedenkenlos zugreifen können!

Wir danken EA für die Bereitstellung des Testmusters.

**TEST**

Super Monkey Ball: Banana Blitz | Wii



SUPER MONKEY BALL BANANA BLITZ

Und Geschichte wiederholt sich eben doch: Wie schon zum GameCube-Launch anno 2001 in Japan brachte Sega auch dieses Jahr mit Super Monkey Ball seinen ersten Titel auf eine neue Nintendo Heimkonsole. Dieses Mal vom Untertitel „Banana Blitz“ angeführt, machen sich die Primaten einmal mehr auf die Suche nach ihrem Objekt der Begierde.





Bis zu vier Spieler haben ihren Spaß. Auch im Bild vier der euch zur Wahl stehenden Affen.



Als der erste Monkey Ball Titel vor nunmehr 5 Jahren auf den Markt kam wusste niemand so recht etwas mit dem Franchise anzufangen, doch mittlerweile hat die Welt neben einem gelungenen Nachfolger ebenso einen verkorksten Ableger der Reihe gesehen. Banana Blitz geht zurück zu den Wurzeln und bietet Fans alles was sie an Monkey Ball liebten, und noch etwas mehr. Auf diesem erfolgswährten Pfad bieten euch die Entwickler von Amusement Vision einen klassischen Spielmodus, sowie einen separaten Minispielmodus. Zunächst zu Ersterem:

Affen sind zum Kugeln da

Ihr schlüpft in die Rolle eines Affen, der sich selbst in einer Glas-kugel wiederfindet. Wie er dort hereingekommen ist wird nicht geklärt, aber alle Tierfreunde seien beruhigt: Luft zum Atmen hat das Tierchen. Sega stellt euch insgesamt 6 Affen zur Wahl, die jeweils über verschiedene Eigenschaften verfügen. Der eine ist sehr groß, der andere kann höher springen etc. Für jeden Leveltyp ergeben sich so gewisse Spezialisten, generell gilt aber, dass alle Spielstufen mit jedem Affen mehr oder minder einfach zu meistern sind. Ziel eines jeden Levels ist es, in eurer Kugel das Ende des zu absolvierenden Parcours zu erreichen und dort das Zieltor zu durchlaufen. Unterwegs sammelt ihr dabei mög-

lichst viele Bananen ein, die leider nicht mehr vom kultigen „Dole“-Aufdruck geziert werden, wie es noch in den Vorgängern der Fall war. Sammelt ihr 20 der Südfrüchte ein, winkt euch ein Extraleben. Die Levels werden dabei besonders im späteren Spielverlauf teils enorm knackig und anspruchsvoll. Es ist schlicht zum Haare raufen, wenn man eine viertel Stunde an einer Stelle sitzt und nicht weiterkommt. Dabei bleibt Banana Blitz aber immer fair, und so macht es Spaß weiterzuknobeln. Umso größer fällt schließlich die Freude aus, wenn man den Zielkreisel durchrollt. Insgesamt bietet der klassische Spielmodus zehn Welten, von denen zwei freischaltbar sind. Jede Welt enthält dabei einen Bossgegner, den ihr durch geschickte Manöver außer Gefecht setzen müsst.

Jeder kann mit Affen umgehen

Die Steuerung des Hauptspiels nutzt die Tilttechnologie der Wiimote aus. Um euren Affen also durch das Gelände zu steuern, haltet ihr die Wiimote und könnt nun durch Neigen eurer Hand das Spielfeld entsprechend bewegen. Ihr steuert also weniger den Affen, als vielmehr den Untergrund auf dem er sich bewegt – die Schwerkraft erledigt den Rest. Durch einen Druck auf die A-Taste springt ihr. Das Prozedere erscheint beim ersten Mal noch sehr schwierig und es ist kaum möglich den Affen

auf geraden Bahnen durch einen Level zu bringen, aber nach einiger Zeit (bei mir war es eine Stunde) kommt man immer besser klar und denkt man hätte nie etwas anderes gemacht.

Damit ihr auch mit Freunden etwas von Banana Blitz habt, befinden sich auf der Disc 50 Minispiele die teils enormen Spielspaß bieten. Die Entwickler haben sich hier wirklich ins Zeug gelegt und neben hervorragenden Umsetzungen auch eine große Bandbreite an unterschiedlichen Spielen produziert. So finden sich neben Sportarten wie Snowboard, Bowling oder Hammerwerfen auch Spiele wie der „Krieg der Affen“ oder Schnick Schnack Schnuck. Ein Spiel mit frappierender Ähnlichkeit zu Space Invaders ist übrigens auch mit von der Partie. Die Minispiele können entweder mit bis zu 2 oder 4 Spielern genutzt werden. Dabei benötigen 12 der 50 Spielchen den Nunchuk.

Gameplay geht eben doch vor Technik

Auch wenn Banana Blitz mit einem 60Hz Modus, 480p und Dolby Pro Logic II alle technischen Feinheiten der Wii unterstützt, so ist die Cel-Shading Grafik doch nur als zweckmäßig zu bezeichnen. Dies tut dem Spielspaß aber keinerlei Abbruch. Die stimmige Musikedulung ist bestens gelungen und wird – wie bei sonst so vielen Puzzle-

spielen – nie nervig. Ausgesprochen lobenswert in Sachen Sound ist auch, dass alle Sprachsamples eingedeutscht wurden.

Super Monkey Ball Banana Blitz ist sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus immer eine Runde wert. Kein Spiel an dem man zig Stunden ununterbrochen sitzt, sondern viel mehr ein Stück Software das man immer wieder mal in die Konsole legt. Die vielen versteckten Wege im Einzelspielermodus sorgen bei den Knoblern unter euch auch für Langzeitmotivation. Wir können euch das Spiel sehr empfehlen, wenn ihr gewillt seid euch in die anfangs ungewohnte Steuerung einzuarbeiten und kein Problem mit der polygonarmen Grafik habt.

Robert Rabe
robert.r@n-mag.de

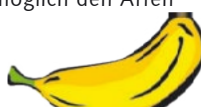
Super Monkey Ball Banana Blitz



Entwickler: Amusement Vision
Publisher: Sega
Genre: Minispielsammlung
Spieler: 1-4

Fazit:
Herumkugeln ist Spaß wie eh und je.

Wir danken Sega für die Bereitstellung des Testmusters.



CARS

Launchtitel wie Zelda und Red Steel sind nur bedingt oder gar nicht für Kinder geeignet. In diesem Fall schafft THQ Abhilfe und bringt mit Cars das Spiel zum Pixar-Film auch auf Wii.



Mit Powerslides kommt man besser um jede Kurve.



Querfeldein durch Radiator Springs.

Wenn man bedenkt, dass die anderen Version von Cars bereits in den Regalen standen als der Film im Sommer in die Kinos kam, dann hatte THQ für die Wii-Version durchaus einiges an Zeit. Doch wurde diese Zeit auch genutzt?

Es geht ab in Radiator Springs

Cars bietet einen (bei Rennspielen sehr unüblichen) guten Storymodus, welcher sich gänzlich an dem Film orientiert. Kennern des Films wird aber auffallen, dass gewisse Details und vor allem der Abspann den Entwicklern verborgen geblieben sind. Nichtsdestotrotz trifft man im Storymodus auf so ziemlich alle aus dem Film bekannten Autos, welche auch meistens mit der originalen Synchronstimme aufwarten können. Der Storymodus ist recht schnell und einfach erklärt. Nach seinem Gewinn beim Cup kehrt Lightning McQueen nach Radiator Springs zurück, um von dort aus seine Karriere fortzusetzen. Durch das Absolvieren von Rennen gegen andere Stadteinwohner und Besucher, sowie für das Gewinnen von Minispielen bekommt Lightning Medaillen, die er benötigt, um bei Cups mitfahren zu können. Vor jedem dieser Rennen und vor jedem Minispiel kann man sich an einer kurzen, teilweise humorvollen und einwandfrei animierten und synchronisierten Sequenz erfreuen. Wirklich erwähnenswert ist der Soundtrack von Cars, welcher erstaunlich passend gewählt wurde. Wenn man mit Lightning durch die Wüste fährt und dabei ein wenig Westernmusik zu hören bekommt, erreicht die Atmosphäre bei Cars einen Höhepunkt.

Die Wiimote wird zum Lenkrad

Gesteuert wird Cars wie auch die meisten anderen Wii-Rennspiele. Man nimmt den Controller längs in beide Hände, gibt mit 2 Gas und neigt den Controller wie ein Lenkrad

um zu lenken. Leider wurde bei Cars die Position der Bremse schlecht gewählt, so drückt man nicht selten instinktiv auf den Turbo wenn man Bremsen will. Diejenigen, die mit dieser Steuerungsvariante überhaupt nicht zurecht kommen, haben alternativ die Möglichkeit, auf klassische Weise mit dem Analog-Stick der Nunchuk-Erweiterung zu lenken. Leider ist der Multiplayer-Modus bei Cars auf maximal zwei Spieler beschränkt, dafür können mit einem Freund nicht nur gemeinsam Rennen gefahren, sondern auch die freigeschalteten Minispiele gespielt werden.

Empfehlenwert?

Insgesamt gehört Cars zu den besseren Filmumsetzungen, die es in letzter Zeit gab. Zwar gibt es definitiv einige Mankos, über die kann aber hinweggesehen werden. An manchen Stellen stellt man sich nur unweigerlich die Frage, ob die Entwickler bei den höheren Levels der Minispiele nicht etwas mit dem Schwierigkeitsgrad übertrieben haben. Für Fans des Films ist das Spiel zu empfehlen, für alle anderen eher nicht.

Emanuel Liesinger
emanuel.l@n-mag.de

Cars



Entwickler:	THQ
Publisher:	Rainbow Studios
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2

Fazit:

Cars kann durchaus überzeugen. Eine Filmumsetzung der besseren Sorte.

Wir danken THQ für die Bereitstellung des Testmusters.

Bilder: THQ



NINTENDO MP3 PLAYER

Ein großes Argument der Käufer von Konkurrenzhandhelds war, das deren Gerät Videos und Musik abspielen kann. Das konterte Nintendo 2005 in Japan mit dem Play-Yan, welcher verschiedene Musikformate, Videos und kleine Minispiele abspielen konnte.

Das Original

Fast zwei Jahre später bringt nun endlich auch Nintendo of Europe den MP3 Player in unsere Läden. Leider hat dieser mit dem Play-Yan nur die Form um das Menü gemein. Es ist weder möglich Videos abzuspielen, noch die kleinen herunterladbaren Minispiele von der Nintendo-Seite. Das mag vielleicht daran liegen, dass findige Hacker im Play-Yan eine Lücke gefunden haben um ihre selbst programmierten Programme über den Play-Yan auszuführen. Das einzige Format was der Nintendo MP3 Player abspielt ist MP3. Wav, wma oder ogg-Dateien werden nicht unterstützt.

Features

Der Nintendo MP3 Player hat keinen internen Speicher, dafür benötigt man noch, wie bei Nintendo in letzter Zeit üblich, eine SD-Karte. Die maximale Größe der SD-Karte suchten wir im Handbuch leider vergebens. Was am Nintendo MP3 Player positiv auffällt ist das Menü. Zu Beginn hat man die Wahl zwischen einem blauen Strichmännchen oder Mario. Sobald man die Figur gewählt hat findet man sich auf einer Stiege wieder, welche die Musiktitel repräsentiert. Ausgewählt werden diese dann indem man sich auf die entsprechenden Stufen der Stiege stellt. Als kleines Goodie kann man mit seiner Figur durch drücken des A-Knopfs im Takt auch noch mittanzen.

Systeme

Laut der Verpackung ist der Nintendo MP3 Player nur mit den beiden Nintendo DS Versionen, dem GameBoy Player und dem Game-

Boy micro kompatibel. In unserem Test spielten aber auch GameBoy Advance und SP problemlos die Lieder auf unserer SD Karte ab, wobei die schwachen Batterien beziehungsweise Akkus der beiden Modelle nach recht kurzer leer waren.

iPod-Killer oder nicht?

Insgesamt ist der Nintendo MP3 Player nicht wirklich zu empfehlen, um 30 Euro bekommt man inzwischen schon MP3 Player mit einem Gigabyte internen Speicher, wobei bei diesen die Tonqualität wohl weit unter der des Nintendo MP3 Players liegen wird. Für Leute, die nur ein Gerät mit sich rumtragen wollen ist der Nintendo MP3 Player aber durchaus eine Überlegung wert.

Emanuel Liesinger
emanuel.l@n-mag.de

Nintendo MP3 Player



Entwickler:
Publisher:
Genre:
Spieler

Nintendo
 Nintendo
 Zubehör
 einer

Fazit:

Abgespeckte Version des Play-Yan, die zu spät erscheint und für viele Nutzer unbrauchbar ist

Wir danken Nintendo für die Bereitstellung des Testmusters.



**Plus**

Alle Jahre wieder | der Jahresrückblick

MAI

**„Nintendo DS Lite ab 23. Juni in Europa“**planetds.de**„Perrin Kaplan: „Wii hat noch mehr Hardware Geheimnisse“**nintendo-lan.de**Im Mai erschienen:
Chibi-Robo****Im Mai erschienen:
Metroid Prime Hunters**

ALLE JAHRE WIEDER

Teil 2

Mai

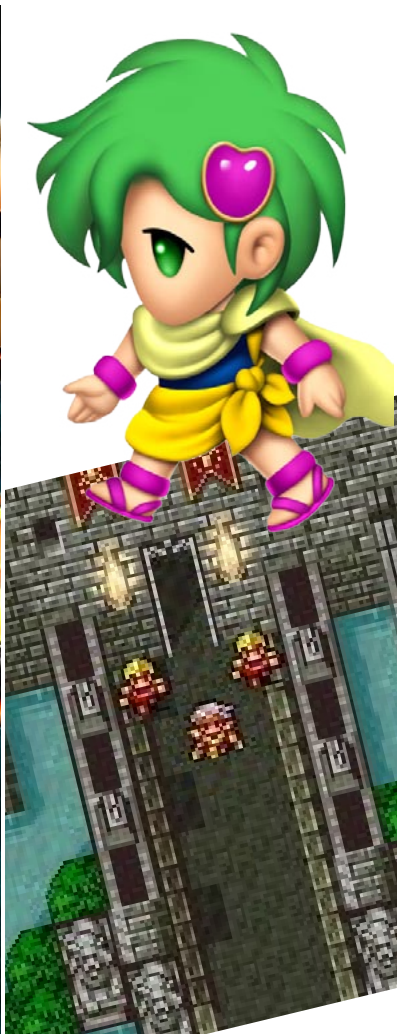
Ein Videospieler, der den Monat „Mai“ hört oder liest, kann nur an eines denken - die E3! Dies wird sich nun aber ändern, denn wie schon im Editorial erwähnt, war die diesjährige E3 Messe die letzte, die es in dieser Form gegeben hat. Zum krönenden Abschluss beglückte sie uns mit einer News- und Ankündigungsflut der besonderen Art. Für Euphorie sorgte der E3 Trailer zu Super Smash Bros Brawl. Diesmal mit von der Partie: Stealth-Gott Solid Snake wie wir in kennen und lieben! Ein ordentlicher Wii-Hype entstand aber nicht nur durch diese Ankündigung. Nintendo stellte für

ihr neues Innovationsprodukt eine Reihe weiterer Games vor. Wii Sports sorgte auf der Messe trotz nur zweckentsprechender Grafik für viel Unterhaltung, ebenso Wario Ware Smooth Moves. Mario Galaxy und Red Steel zeigten, dass die Konsole mehr als nur Last-Gen Power unter der Haube hat und neue Franchises wie Disaster Day of Crisis und Project Hammer wurden angekündigt. Auch wurde das letzte Controller-Feature enthüllt: Ein Lautsprecher ist mit eingebaut, durch den beispielsweise beim Schiessen das Schussgeräusch zu hören ist. Dafür bietet die Konsole jedoch nicht

wie erhofft Dolby Digital 5.1 Sound, sondern wie vom Gamecube bekannt Dolby Pro Logic 2, was Technik Freaks nicht sehr erfreuen dürfte. Nintendo DS Besitzer durften sich an einem Videoblowout erfreuen, das bewegte Bilder zu so ziemlich allen wichtigen kommenden Titeln für Nintendos portables Gerät im Angebot hatte. Erste Videos zu Starfox DS, Castlevania Portrait of Ruin, Winning Eleven DS und auch Zelda Phantom Hourglass sorgten dafür, dass Nintendos Handheld neben der Wii-Hochstimmung nicht untergeht. Zudem erschien in Japan für Nintendos DS nach langer Warte-

zeit Marios neuestes 2D Abenteuer, das mit mehr als 480.000 abgesetzten Exemplaren allein am ersten Verkaufstag einen Verkaufsrekord eines DS Spiels erzielen konnte! Zum Mai-Ende veröffentlichte das kleine Entwicklerstudio Crossbeamstudios erste Bilder zum RGB Orb. Grafisch waren diese alles andere als beeindruckend, denn es handelte sich um Bilder einer sehr frühen Version, man kann nur hoffen, dass sich da in grafischer Sicht noch stark was ändert!

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de



„Samus Aran wird 20!“
nintendo-lan.de

Im Juni erschienen:
Final Fantasy IV

Im Juni erschienen:
New Super Mario Bros.

„Nintendogs mit Auszeichnung
von Tierschützern“
planetds.de

Der Juni begann unter Aufsicht eines inzwischen sehr bekannten Japanischen Psychoanalytikers Prof. Ryota Kawashima. Am 9. Juni veröffentlichte Nintendo das mit seiner Hilfe entwickelte und hochgelobte „Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging“. Wie fit ist Ihr Gehirn?, welches den Nintendo DS nun endgültig für alle Altersgruppen interessant machte. Unterstützt wurde der Verkauf des Spieles auch durch die Veröffentlichung des Nintendo DS Lite in Europa, der massiv zusammen mit Gehirn-Jogging beworben wurde, auch aufgrund

von inoffiziellen Bundles mit Gehirn-Jogging größerer Ketten zum Verkaufsschlager mutierte. Der Nintendo DS Lite Launch wurde leider durch einen Zwischenfall in Hong-Kong getrübt, bei dem Nintendo ein Container mit schwarzen NDS Lite im Wert von etwa 2,32 Millionen US-Dollar gestohlen wurde. In Japan wagte Nintendo mit den Bit Generations-Spielen den Versuch eine Reihe von simplen, aber trotzdem lang motivierenden Spielen zum Preis von umgerechnet 14 Euro an den Mann zu bringen. Trotz guter Kritiken

für nahezu alle der sieben Bit Generations-Spiele liegen die Verkaufszahlen heute weit unter den Annahmen. Am 30. Juni war es dann endlich auch bei uns soweit: nach langer Wartezeit kam New Super Mario Bros. auch in Europa in die Läden. Trotz nicht mehr so präsender Position von Mario-Mastermind Shigeru Miyamoto und Komponist Koji Kondo wurde New Super Mario Bros. ein weiteres Meisterwerk und wie erwartet ein großer Erfolg.

Emanuel Liesinger
emanuel.l@n-mag.de

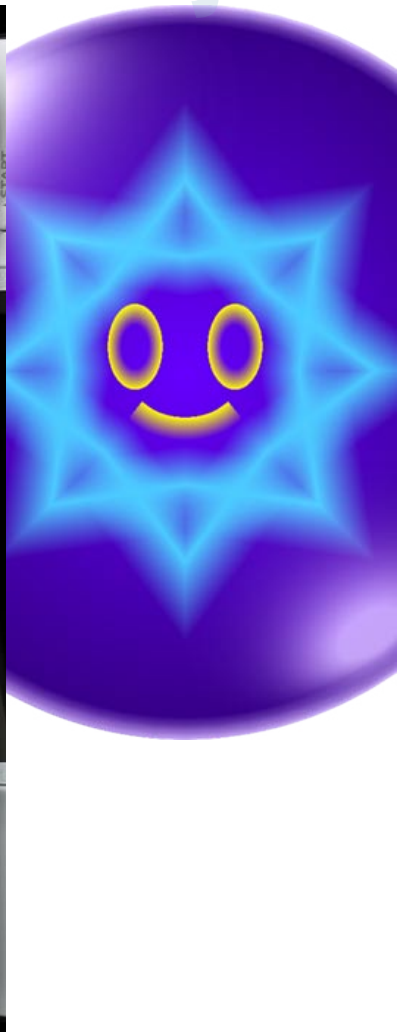


Juni

**Plus**

Alle Jahre wieder | der Jahresrückblick

JULI

**Im Juli erschienen:
Big Brain Academy****„Release und Preis im September!“**nintendo-power.de**„Nintendos Aktienkurs dank
NDS auf 4 1/2 Jahreshoch“**
nfreaks.de**Im Juli erschienen:
Electroplankton**

Juli

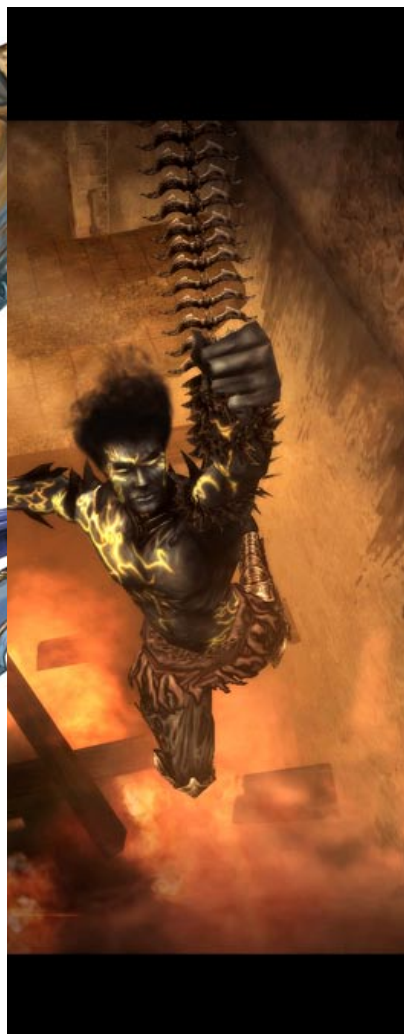
Das Rätselraten um den Preis und Release der Wii Konsole setzte sich auch im Juli fort. Während einige Entwickler Spiele für Nintendos New-Gen Konsole ankündigten, war weiterhin unklar, wann und zu welchem Preis diese erscheinen wird. EA sorgte für Verwirrung, als auf einer Liste der Need For Speed Carbon Release für Nintendos Wii mit „03. November 2006“ angegeben war - versehentlich, wie sich letztendlich herausstellte. Auch sorgte eine Nintendo-Meldung für Gesprächsstoff, bei der im Text zu lesen war, dass „irgendwo in dieser Meldung ein Hinweis auf den Wii Release gegeben sein könnte“. Schließlich kamen Nin-

tendo-Fans auch im Juli keinen Schritt voran was den Wii Release und Preis angeht, lediglich „4. Quartal 2006“ und „günstigste aller Next-Gen Konsolen“ war sicher. Wie bereits erwähnt wurden im Monat Juli auch einige Titel für Nintendos neue Heimkonsole angekündigt. So stellte Grasshopper anhand eines sehr gelungenen Trailers den kommenden Titel Heroes vor, der heute aufgrund einer Titeländerung unter dem Namen No More Heroes bekannt ist. Der kleine, polnische Entwickler NI-BRIS veröffentlichte einige Details zum kommenden schwarz/weiß Horror-Adventure Sadness und erwähnte, dass ein Publisher für das

Spiel gefunden wurde, der jedoch bis heute nicht bekannt ist. EA verkündete, dass neben NFS: Carbon und Madden 07 noch an weiteren Wii Titeln gearbeitet wird und LucasArts bestätigte offiziell die Wii Unterstützung - näheres hierzu ist bis heute nicht bekannt, ein Star Wars Spiel mit Lichtschwert-Duellen wäre jedoch mehr als passend. Beim Thema Nintendo DS war besonders Square Enix' Final Fantasy 3 Remake sehr im Gespräch. Fast täglich erschienen neue Bilder und Informationen, in den japanischen Most-Wanted Charts hatte der Titel stets einen Platz im oberen Bereich. In Japan schaffte es Nintendos DS Lite Woche für Woche

für erstaunte Gesichter zu sorgen, denn die wöchentlichen Verkaufszahlen zeigten, dass sich Nintendos Handhelds besser verkauft als alle anderen Plattformen zusammen - und das nicht unwesentlich! Daran hat sich bekanntlich bis heute nichts geändert.

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de



„Wii auf der Games Convention nicht für Jedermann spielbar!“
nintendo-lan.de

„GC bricht alle Rekorde“
nintendo-power.de

„Twilight Princess mit neuer Steuerung“
playwii.de

„Ubisoft bestätigt Prince of Persia für Wii“
wiiinsider.de

Im August, dem Monat der Games Convention Messe in Leipzig, folgte bereits die nächste Welle der Wii Spieleankündigungen. Besonders Ubisoft sorgte für einen Ankündigungsboom - 7 Launch-Titel aus dem Hause Ubi sollten es damals noch für Wii sein, wobei sich noch eine Reihe weiterer Spiele in Entwicklung befinden soll. Nintendo stellte auf der GC Pressekonferenz die Wii Online-Titel Mario Strikers Charged und Battalion Wars 2 vor, die für Fachbesucher sogar anspielbar waren. Dies bezieht sich allerdings nur auf die Fachbesucher, Otto-Normalverbraucher hatten auch auf der Games Convention nicht die

Gelegenheit, die Wiimote endlich einmal in die Hand zu nehmen. Der Wii Release war auch im August noch unbekannt, allerdings erwähnte Fakesch zumindest den Preis, den man maximal erwarten sollte. „Nicht mehr als 250 Euro“ hieß es - heute wissen wir, dass Wii genau für diese Summe im Handel zu haben ist, inklusive Wii Sports versteht sich. Im August verkündete Nintendo auch eine sehr erfreuliche Meldung bezüglich des Zelda Abenteuers auf Wii. So verwarf man die Standard-Steuerungsvariante, bei der das Schlagen mit dem Schwert mit dem A-Knopf getätigt wurde und ersetzte sie durch eine Wii spezifi-

sche Steuerung, die es erlaubt, das Schwert durch die Bewegung der Wiimote zu Schwingen. Nintendos DS sorgte auch im August für erstaunte Gesichter. In Japan ging die Lite Version des Handhelds weiterhin weg wie warme Semmeln und die Gehirn-Trainingssoftware „Dr. Kawashimas Gehirn Jogging“ wurde auch in Europa zum Dauer-Mega-Seller, denn Nintendo gab bekannt, dass sich das hauptsächlich für Non-Gamer gedachte Stück Software bis zum Zeitpunkt August satte 500.000 Mal in Europa verkaufte. Zum Ende des Monats sorgte Nintendo wieder für einen ordentlichen Wii-Hype: Den 15. September sollte

man sich gut vormerken, denn an jenem Tag würde eine Nintendo Konferenz in London stattfinden, die sehr wahrscheinlich konkrete Infos zum Launch der Konsole im Programm hat. Es folgten Tage, die die Neugier der Videospieler ins Unermessliche steigen ließen...

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de

Den letzten Teil unseres großen Jahresrückblick gibt es in der nächsten Ausgabe des NMag.

**PLUS**

Im Porträt: Sega

SEGA**Teil 2**

In der letzten Ausgabe brachten wir euch im ersten Teil unseres Sega-Specials die Firmengeschichte von der Gründung bis zu Segas 16bit-Wunder Mega Drive näher. Diesmal stellen wir euch im zweiten Teil des Specials die wechselvolle Geschichte des japanischen Unternehmens bis zur heutigen Zeit vor.

Glorreiche Mega Drive-Zeiten

Das Vorzeigemaskottchen Sonic wurde 1991 von Chefprogrammierer Yuji Naka von Segas AM8-Team erdacht und begann seinen Siegeszug um die Welt. Der schnellste Igel der Welt war in jeder Hinsicht anders als Mario. Naka setzte dabei auf Geschwindigkeit und Coolness, Sonic-Spiele ähneln eher einer wilden, bunten Achterbahnfahrt als einem klassischen Jump'n Run wie Mario – und der Erfolg gab Sega zunächst Recht, denn als Sonic the Hedgehog Mitte 1991 auf der ganzen Welt erschien, hatte niemand zuvor etwas Vergleichbares gesehen. Gerade rechtzeitig zum SNES-Launch in den USA hat Sega endlich ein Maskottchen gefunden, das mit Mario konkurrieren konnte und maßgeblich zu den mehr als 2 Millionen Genesis-Konsolen (amerik. Name des Mega Drive) beitrug. Bereits Anfang 1992 sprangen Größen wie Activision, Konami und Taito auf den Sega-Zug auf und entwickelten für das Mega Drive, die neue Trendkonsole. Im selben Jahr verwies Sega sogar seinen langjährigen Rivalen Nintendo auf den zweiten Platz und eroberte 55% Marktanteil in den USA und bis Ende 1993 66% des europäischen Marktes – was besonders beeindruckend ist, wenn man bedenkt, dass nur wenige Jahre zuvor Nintendo den Markt mit einem Anteil von weltweit mehr als 90% fest im Griff hatte.

Gescheiterte Add-Ons

Doch Ende 1991, als das Mega Drive aka Genesis langsam aber sicher in die Jahre

kam und das SNES in Japan seinen Vorgänger locker beerben konnte, dachte Sega noch gar nicht daran, das Mega Drive mit einer Konsole der nächsten Generation abzulösen. Stattdessen brachte man Anfang 1992 mit dem Mega CD (in den USA CD Genesis) eine zwar ziemlich gut aussehende, aber sowohl für Entwickler und Spieler umständliche und mit einem Startpreis von 299\$ für viele maßlos übertriebene Erweiterung fürs Mega Drive heraus und legte damit eine glatte Bruchlandung hin. Schon kurze Zeit nach der weltweiten Markteinführung war das System gefloppt, angesichts geringer Userbasis lieferten nur sehr wenige Entwickler Spiele für die Mega Drive-CD-Kombi ab. So schob Sega 1994 mit dem 32X die nächste Mega Drive-Erweiterung nach und fiel erneut auf die Nase. Nur 40 Spiele nutzen die kombinierte Power von Mega Drive und 32X, trotz anfänglich guter Verkaufszahlen muss Sega auch dieses Add-on fallen lassen. Das lag wohl auch daran, dass Videospieler in aller Welt inzwischen auf 32bit-Konsolen der nächsten Generation warteten. Während Segas Marktanteil innerhalb eines Jahres auf magere 35% zusammenschrumpfte und die Game Gear-Verkäufe vor sich hindümpeln, steht die Veröffentlichung von Sonys Playstation kurz bevor.

Sega Saturn vs. Sony Playstation

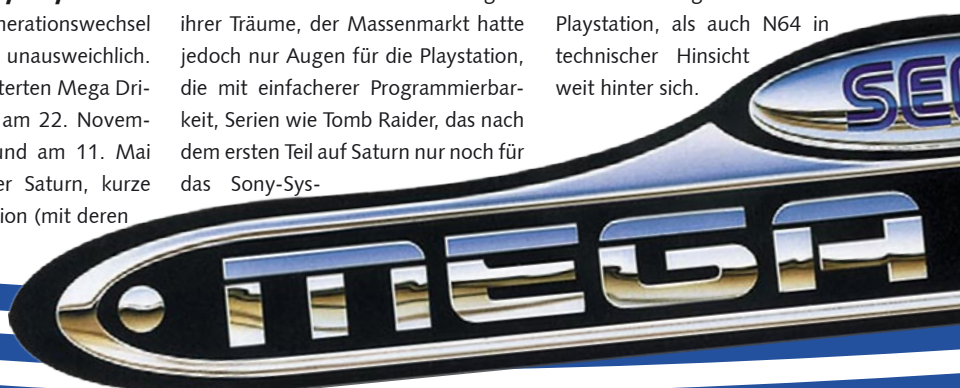
Damit war der Generationswechsel auch für Sega nun unausweichlich. Nach einigen gescheiterten Mega Drive-Updates erschien am 22. November 1994 in Japan und am 11. Mai 1995 in Amerika der Saturn, kurze Zeit vor der Playstation (mit deren

Erfolg damals wohl niemand außer vielleicht Sony selbst gerechnet hat). Für 400 \$ ging Segas neueste Konsole über die Ladentheke – für jeden außer der durch Hardware-Updates verunsicherten Sega-Fanbasis natürlich viel zu viel Geld und angesichts der Playstation, die nur einen Monat später für 100 \$ weniger verkauft wurde, völlig überzogen. Außerdem war die Playstation konsequent als 3D-System konzipiert, was Spiele wie Ridge Racer und Final Fantasy eindrucksvoll unter Beweis stellten. Der Saturn dagegen war vor allem bei (kleineren) Entwicklern von 2D-Spielen bekannt. Treasure und SNK lieferten zwar qualitativ außergewöhnlich gute 2D-Titel ab, doch der Massenmarkt wollte keine Sprites mehr, sondern Polygone und Texturen. Damit war der Saturn vor allem für Hardcore-Gamer und kleine, unabhängige Entwickler eine recht beliebte Plattform, im Marketing- und Preiskrieg mit der Playstation zog Sega jedoch schnell den Kürzeren. Ein weiterer Fehler bei der Konzeption des Saturn war die Inkompatibilität zum Mega Drive, trotz eingebauten Modulschacht gräbt Sega seinem größtem Erfolg mit dem Saturn schlagartig das Wasser ab. Damit nimmt sich Sega einen großen Vorteil, den es gegenüber Sony gehabt hätte, nämlich eine Softwarepalette von über 800 Titeln bereits zum Start. Für Arcade-Fans war der Saturn die Erfüllung all ihrer Träume, der Massenmarkt hatte jedoch nur Augen für die Playstation, die mit einfacherer Programmierbarkeit, Serien wie Tomb Raider, das nach dem ersten Teil auf Saturn nur noch für das Sony-Sys-

tem erschien, und Final Fantasy sowie einer deutlich lockereren Lizenzpolitik als Sega und Nintendo sowohl Spieler als auch Entwickler anlockte. Der Erfolg spricht für sich, denn noch heute gilt der Name "Playstation" v.a. bei der Vielzahl an Nicht-Spielern als Synonym für Videospiele, vergleichbar nur mit der Marke "Game Boy". Trotz Titeln wie Panzer Dragoon und Virtua Fighter fristet der Saturn ein Nischendasein und reicht bei weitem nicht an den Erfolg der Vorgänger-Konsole heran. Als auch noch Nintendo seine eigene, technisch beiden Konkurrenten überlegene 3D-Hardware, das Nintendo 64, auf den Markt bringt, wird Sega vom zweiten auf den dritten Platz verdrängt.

Endlich zurück an die Spitze?

1999 lag das Sega-Imperium quasi in Scherben, mit dem Saturn konnten die Japaner nicht an den Erfolg des Mega Drive anknüpfen. Der neue Marktführer heißt Sony, dessen Playstation-Verkäufe sowohl Sega als auch Nintendo übertreffen. Doch Sega machte nicht nochmal denselben Fehler und erweiterte seine Konsole mit Add-ons, wie damals beim Mega Drive, sondern brachte mit der Dreamcast ein für die damalige Zeit sehr beeindruckendes Stück Technik heraus. Eineinhalb Jahre vor der Playstation 2 stand die Dreamcast in den Regalen und ließ sowohl Playstation, als auch N64 in technischer Hinsicht weit hinter sich.





© SEGA Corporation

SEGA
DRIVE



Der 128bit-Grafikchip jagt 3,5 Millionen Polygone pro Sekunde in mehr als 16 Millionen Farben texturiert über den Bildschirm, 56K-Modem und 64-Kanal-Sound inklusive. Und: Auch Sonic ist wieder da! Nach jahrelanger Abstinenz zeigt sich der blaue Igel in Sonic Adventure in 3D-Pracht und äußerlich etwas verändert. Während die Sonic-Level nach wie vor begeistern, spalten sich jedoch die Geister vor allem an den Such-Levels mit Knuckles. Das Design von Konsole und Controller wirkt in weiß futuristischer als Sonys "graue Maus", auch wenn letzterer von vielen als klapprig kritisiert wurde. Sega verpasste der von der Playstation bereits bekannten Memorycard ein Display und Steuerelemente und taufte sie VMU – Virtual Memory Unit. Damit verfolgt Sega eine ähnliche Idee wie Nintendo später mit der selten genutzten Gamecube-GBA-Connectivity: In Multiplayerspielen kann man dort geheime Informationen o.ä. erhalten, die den anderen Spielern verborgen bleiben sollten. Und während die Konkurrenz noch lange braucht um mit ihren kommenden 128bit-Konsolen online zu gehen (was Nintendo mit dem Gamecube

nur sehr halbherzig fertig gebracht hat), zocken Dreamcast-Spieler schon lange weltweit gegeneinander. Im SegaNet wird nicht nur gespielt, auch E-Mails werden verschickt, man trifft sich in Chats oder surft ganz einfach im Internet. Zunächst scheint Segas Rechnung aufzugehen, neben authentischen Automaten-Umsetzungen ragen vor allem Titel wie Shenmue und Jet Set Radio aus dem Line-Up hervor, auch Dritthersteller wie Ubi (Rayman) und Activision (Tony Hawk's Pro Skater) entwickeln wieder für Sega.

Sega als Software-Entwickler

Doch Sega kann seine Vorteile nicht nutzen, gegen Sonys Marketing-Maschinerie, Nintendos neue Wunderkiste Gamecube und den gänzlich neuen Konkurrenten Microsoft, der mit der Xbox erstmals in der Videospiele-Szene auftritt, hat der krisengeschüttelte Sega-Konzern nicht viel entgegenzusetzen. So kam es für die Fans auf aller Welt zwar wie ein Schock, letztendlich aber nicht ganz unangekündigt, dass Sega am 31. Januar 2001 offiziell bekanntgab, sich aus dem Hardware-Geschäft zurückzuziehen und die Produktion der Dreamcast-

Konsole einzustellen. Man wolle sich in Zukunft als wichtiger Dritthersteller positionieren und seine beliebten und bewährten Marken nun auf den Systemen von Nintendo, Sony und Microsoft veröffentlichen. Die Firmenleitung wollte sich von der Last der Hardware-Entwicklung befreien, da ihnen, um mit der immer stärker werdenden Konkurrenz mithalten zu können, einfach die finanziellen Mittel fehlen. Heute leuchtet dem Spieler das Sega-Logo auf allen wichtigen Konsolen entgegen, von Nintendos Wii bis zur Playstation Portable – vor Jahren wäre jeder, der dies behauptet hätte, für verrückt erklärt worden.

Im August 2003 kaufte der japanische Automatenhersteller Sammy 22% der Sega-Aktien, beide Konzerne fusionierten schließlich zu Sega Sammy Holdings, das heutige Sega ist nur eine Tochtergesellschaft dieses Konzerns. Inzwischen hat sich das "neue" Sega als reiner Softwarehersteller (zumindest was

(Heim-)Konsolen betrifft) in der Szene etabliert, Marken wie Sonic, Phantasy Star und Super Monkey Ball erreichen nun eine viel größere Anzahl an Kunden, als dies vorher möglich gewesen wäre. Manch einer mag heute noch Segas Rückzug aus dem Hardware-Geschäft bedauern, doch eines lässt sich nicht leugnen: Dass Spieler heute auf allen Systemen mit Sonic durch Loopings düsen dürfen, ist vorteilhaft für beide Seiten!

Andreas Reichel
andreas.r@n-mag.de







KALENDER

Das passiert alles im Januar

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12			15
16				20
21	22	23	24	25
26	27			

26.1. | Star Fox Command

Fox McCloud stürzt sich in ein neues Abenteuer auf dem DS um die Galaxis von Übeltätern zu befreien.

12

12.1. | Wario Ware Smooth Moves

Wario lädt wieder zu einer Party voller Microgames auf der Wii ein. Für Bewegung und Abwechslung ist also gesorgt.

Children of Mana

Das Fantasy-RPG für den Nintendo DS findet nun auch seinen Weg nach Europa.

27.1. | Nachrichtenkanal

Wii wird um einen Kanal bereichert. Im Nachrichtenkanal könnt ihr aktuelle Neuigkeiten aus aller Welt abrufen.

Bewerte uns und mach bei der Umfrage auf www.n-mag.de mit, damit wir auch in Zukunft das Magazin an deine Wünsche anpassen können.



Impressum

Das NMag wird von freiwilligen Mitarbeitern für Nintendo-fans von Nintendofans erstellt. Die Macher dieses Magazins verfolgen keine kommerziellen Ziele.

Redaktion: Andreas Reichel, Daniel Büscher, Jonas Weiser, Marcel Foulon, Marvin Dere, Robert Rabe, Damian Figoluszka, Emanuel Liesinger

Verantwortlich für den Inhalt: Jonas Weiser

Lektorat: Daniel Büscher, Damian Figoluszka, Robert Rabe

Layout: Marvin Dere, Jonas Weiser

Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 28.12.2006

Erscheinungsweise: Monatlich bei vielen Online-Gamingseiten
Für Vollständigkeit und Richtigkeit von Terminangaben wird keine Gewähr übernommen.

Meinung von abgebildeten Leserbriefen können sich von der der Redaktion unterscheiden.

Für eine Weiterverbreitung der Texte des NMag bedarf es einer ausdrücklichen Genehmigung des Betreibers von n-mag.de

Mit dem Einsenden von Texten und Dateien jeglicher Art gestattet uns der Einsender, diese auf n-mag.de bzw. im NMag zu veröffentlichen.

Weitere Informationen auf www.n-mag.de

PARTNER

NINTENDOCAST
Gaming zum Hören

playWii

Zelda-Universe

Games
Cathedral.de

wiifans.de

ZELDAONLINE.DE

Wiiiinsider.de

Z-elda.com

PLANET DS DE

NINTENDO
POWER

GamingFreakz.de

MY-NAMELESS.DE

nFreaks.de

ZELDA
EUROPE

Wii-live!

GoldenSun
Zone

willove.de

ZFANS.DE

WII CHANNEL.DE

Nintendo-LAN
.de