

EXTRA:



4 COOLE POSTER

NMAG

POWERED BY

Gamepro

NUR 1,99 NEU!

SPECIAL

AUF NIMMER WIEDERSEHN!

WIE VIEL VERSPRECHENDE DS-ENTWICKLUNGEN IN DER VERSENKUNG VERSCHWINDEN

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

WIRD SEGAS TITEL DEN ERWARTUNGEN GERECHT?

BATTALION WARS 2

DIE SCHLACHTPLATTE FÜR WII IM TEST!

DISASTER

WELTUNTERGANGS-STIMMUNG AUF DER WII

DE BLOB

ERFRISCHEND ANDERS: DER GROSSE GEHEIMTIPP 2008?

CONTRA 4

OLD-SCHOOL-ACTION IN BESTFORM. WIR HABEN DIE VORSCHAU

MARIO KART Wii

DIE MOTOREN LAUFEN SCHON HEISS. WIR HABEN DIE NEUESTEN INFOS ZUM ONLINE-RACER AUF DER WII.

Exklusive Charakter-Entüllung

FINAL FANTASY & CO.

NMAG ZU BESUCH BEI SQUARE ENIX IN JAPAN. ALLE SPIELE + INTERVIEWS MIT DEN ENTWICKLERN

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





LIEBE SPIELERINNEN UND SPIELER,

langjährige Anhänger unseres Hobbys kennen das Phänomen: Ist die turbulente, immer stressige und stets Toptitel-überflutete Weihnachtszeit vorbei, kehrt meist erst einmal Ruhe in den Konsolenschächten und Releaselisten ein. Zeit genug, um sich beispielsweise dem Frühjahrsputz zu widmen oder – nachhaltigen Vorsätzen im alten Jahr sei Dank – die über die Feiertage angefütterten Pfunde bei ausgedehnten Jogging-Sessions aus dem Leib zu schwitzen.

Doch auch wer wenig Lust hat auf körperliche Ertüchtigung und die guten Vorsätze ohnehin bereits alle über Bord geworfen hat, findet im noch jungen Jahr einige Alternativen der Freizeitgestaltung: So zeigen wir euch auf Seite 48, weshalb sich das Warten auf Mario Kart Wii lohnt und ob Disaster: Day of Crisis (Seite 46) wirklich das Zeug hat, wie ein Orkan durch die Wii-Spielelandschaft zu tosen. Liebhaber delikater Gaumenfreuden schnappen sich Kochlöffel und Schürze und begeben sich bei Cooking Mama (Seite 22) hinter den virtuellen Herd, Taktiker und Nachwuchsgeneräle stürzen sich in Battalion Wars 2 (Seite 12) ins kunterbunte Schlachtgetümmel.

Eines der ganz großen Ereignisse des vorangegangenen Jahres war für uns ohne Zweifel die Einladung nach Japan, welche wir im Rahmen eines von Square Enix organisierten Presse-Events erhielten. Als eines von nur zwei deutschen Magazinen packten wir die Koffer, um für euch auf Seite 44 exklusive Fakten zur Weltpremiere von The World Ends With You zu ergattern und den Entwicklern in ausführlichen Interviews zu Final Fantasy: Crystal Chronicles (Seite 42) und Final Fantasy XII: Revenant Wings (Seite 38) Löcher in den Bauch zu fragen. Obendrein erzählt Redakteur Daniel in seinem anschaulichen Reisebericht, wie er den Trip ins Land der aufgehenden Sonne erlebt hat.

Viel Spaß beim Lesen wünscht euch auch diesmal wieder

EUER NMAG-TEAM

DER MONAT BEI NMAG



1. Woche

Square Enix rief, und so machte sich unser Alleskönner Daniel auf nach Japan, um dort die kommenden Titel aus dem Hause Square Enix anzuspüren und den Entwickler mit anderen Pressekollegen aus der ganzen Welt Löcher in den Bauch zu fragen. Was er bei seinem Trip gelernt hat: Wecker verhindern das Verschlafen bei Abreisen nicht ...



2. Woche

Anstatt die Redaktionskonferenzen sinnvoll zur Planung zu nutzen, diskutierte unsere gesamte Mannschaft mit Emil, dem einzigen Österreicher in der Runde, darüber, welche Exportschlager aus Österreich bei uns in Deutschland bekannt sind. Letztlich waren auch wir mit unserem Latein am Ende, als von Emil sämtliche unserer Vorschläge mit dem Verweis auf die Schweiz abgeschmettert wurden. Ja – die Schweiz ist es, die bekannt ist für Emmentaler, Uhren und Toblerone, und nicht Österreich.



3. Woche

Für uns gab's diesmal leider keine Geschenke an Weihnachten. Ganz im Gegenteil: Die Feiertage konnten wir nur zum Teil genießen, schließlich mussten die Arbeiten an der neuen Ausgabe trotz Weihnachtstrubel weitergehen. Robert kam dabei eine ganz besondere Rolle zu. Mit einem Sack voller Geschenke machte er sich auf zur Post, damit die Gewinnspielpreise auch rechtzeitig bei den Glücklichen ankamen.

4. Woche

Der Tagesordnungspunkt Nummer 1 der Redaktionskonferenz lautete auch diesmal wieder Exportschlager aus Österreich. Wir haben die Zeit seit der letzten Konferenz sinnvoll genutzt, und anstatt die Demo zu New Super Mario Bros. 2 zu spielen, haben wir uns die ganze Woche Gedanken über Waren aus Österreich gemacht. In der Konferenz mussten wir uns von Emil wieder eines Besseren belehren lassen. Auch Taschenmesser, Ricola und Chäasfondue sind keine Waren aus Österreich.

Liebe Leser aus dem fernen Österreich, wenn ihr uns ein paar Exportschlager aus eurem Land nennen könnt, wäre das groß(glockner)artig! Einfach eine E-Mail an leserpost@n-mag.de.



48 Mario Kart



44 The World Ends With You



18 NiGHTS: Journey of Dreams

TEST

12	Battalion Wars 2	Wii
24	Bratz 4 Real	DS
24	Bratz: The Movie	Wii
10	Bubble Bobble	VC
22	Cooking Mama	DS/Wii
39	Cranium Kabookii	Wii
14	DTM Race Driver	DS
25	Heracles	DS
10	Mario's Picross	VC
21	Myst	DS
18	NiGHTS: Journey of Dreams	Wii
10	Pokémon Snap	VC
24	Spongebob DS	DS
16	Spyro: The Eternal Night	Wii
23	Versteckt! Entdeckt! Zirkus	DS
25	Wer wird Millionär?	Wii
25	World Snooker Champ.	DS

VORSCHAU

51	De Blob	Wii
46	Disaster	Wii
40	Dragon Quest Monsters: Joker	DS
38	Final Fantasy XII: Revenant Wings	DS
42	Final Fantasy: CC – Ring of Fates	DS
48	Mario Kart	Wii
44	The World Ends With You	DS
52	Contra 4	DS

NMAG-O-RAMA

11	Die Redaktion
7	Mein 2008
53	Kolumne: Die spinnen, die Japaner!
56	Go, Nintendo! Die Kolumne von Kevin Cassidy
8	Gewinnspiel
54	Leserbriefe

FEATURE

36	Fantastisches Japan
26	The Lost Levels

STANDARDS

03	Editorial
05	News
58	Impressum
58	Partner
58	Vorschau

POSTER

Vier Poster findet ihr in der Heftmitte

» SPIELWIESE

INDUSTRIE

WENIGER IST MEHR

Midway: Qualität statt Quantität in 2008

Midway ist heute einer der bekanntesten Publisher für Videospiele. Egal ob Wii, Gamecube oder N64, Midway hat auch Nintendo stets mit mehr oder minder guten Spielen unterstützt. Und um genau diese minder guten Spiele will sich der Publisher nun in diesem Jahr kümmern. Das Jahr 2008 steht damit ganz im Sinne von Qualität statt Quantität, denn Midway scheint erkannt zu haben, dass man heutzutage aus der Menge hervorstechen muss, um wirklich erfolgreich zu sein.

Ob und wie das Unternehmen seine hochgesteckten Ziele erreichen will, wird sich wohl im Laufe des Jahres zeigen. Damit ist Midway der zweite Publisher mit solchen Ambitionen, denn auch Ubisoft kündigte kürzlich an, man wolle Spiele in „Nintendo-Qualität“ entwickeln.



Midway beleckerte sich zuletzt mit Katastrophen wie Myst DS wahrlich nicht mit Ruhm.



Industrie

ÖRTLEIN WECHSEL DICH

E3 2008: Termin und Standort

In diesem Jahr wird die Electronic Entertainment Expo (kurz E3) vom 15. bis 17. Juli stattfinden. Dies gab kürzlich der Veranstalter bekannt. Damit rückt die Fachmesse noch näher an die Games Convention heran. Austragungsort ist das Los Angeles Convention Center, doch wird es auch in diesem Jahr keine typische E3 geben, wie man sie bis zum Jahre 2006 kannte. Stattdessen wird die Messe unter dem Motto E3 Media & Business Summit nur aus Pressekonzferenzen und privaten Meetings der Publisher bestehen. Damit dürften die Träume von einer Rückkehr der „alten“ E3 wohl endgültig ausgeträumt sein.



NEWSTICKER

RTL Games in Zukunft auch mit DS-Unterstützung || Engine Software entwickelt Project Bang! für die WiiWare || RealArcade arbeitet an WiiWare-Titeln || Ubisoft verliert die Cranium-Lizenz an Hasbro || Red Steel 2: Entwicklerwechsel aufgrund von Problemen bei der Entwicklung und zugunsten der Qualität || Ubisoft vertreibt Soul Calibur Legends in Europa || Wiis bei Nintendo of Europe (Großostheim) gestohlen

EINE FRAGE, EINE ANTWORT

WELCHES SPIEL IST SELBST FÜR DICH ZU SCHWER?



Sämtliche Tony Hawk's-Titel, die ich auch mit Begeisterung kaufe und spiele. Dummerweise bin ich prinzipiell zu doof für dieses Spiel. In die Luft springen, irgendwelche Moves machen und dabei noch so aufkommen, dass ich nicht mein Knie aufschlage, schaffe ich weder in der realen Welt noch auf dem Bildschirm (na ja, da habe ich wenigstens eine reale Chance und muss nicht ins Krankenhaus nach meinen Fehlversuchen) wirklich gut:

BIOSCHOKOLADE



Sonic Rush auf dem DS: Da merke ich, dass ich alt geworden bin. Zwei Bildschirme, ein wie angezündet rollendes Stachel-schwein ... hier geht einiges, nur leider bin ich auch hier noch nicht durch. Klingt vielleicht albern, ist aber so.

FINCHY



Ganz aktuell wäre es dieses Naruto Ninja Council für den Nintendo DS.

Dieses Spiel ist einfach frustrierend. Durch schlimme Design-macken ist das Spiel einfach nur höllisch schwer. Dadurch hat sich bei mir der letzte Spielspaß nun verflüchtigt.

MALTE WEGE

In der nächsten Ausgabe: **Was ist dein größter Stolz in deiner Videospielsammlung?** Schickt einfach eine E-Mail an leserpost@n-mag.de oder klickt euch rein auf www.n-mag.de.

MEINUNG GEFÄHRLICHER WÄSCHETRÄGER

„Na ja, zur Not kann man's noch als Kleiderbügel verwenden“. Das waren in etwa meine ersten Gedanken, als Nintendo auf der letztjährigen E3 ihre neue – und zugleich „entschärfte“ – Wii-Zapper getaufte Peripherie der breiten Öffentlichkeit präsentierte. Denn seien wir mal ehrlich: So richtig hochwertig und robust erscheint das Gewehrgerüst für Nintendos weiße Kiste in seiner finalen Fassung auf den ersten Blick nicht. „Entschärfte“ deshalb, weil in Zeiten moralpredigender Politiker und zeigefingerwedelnder Psychologen die ursprünglich angedachte Erscheinung, die in Form und Gestaltung stark einer abgesägten Schrotflinte glich, wohl auf wenig Gegenliebe seitens genannter Interessensgruppen gestoßen wäre. So entschied man sich letztlich für einen sozialwissenschaftlich unbedenklichen Kompromiss und wählte ein Design, das nur noch entfernt als realitätsgebundene Waffe zu erkennen ist. Kein Einzelfall: In der Geschichte der Lightguns mussten deshalb schon des Öfteren zumindest farbliche Änderungen an den Geräten vorgenommen werden, um von echten Pistolen unterschieden werden zu können. Nach anfänglicher Skepsis hat mich der Zapper dank echter Shooter-Authentizität dann doch positiv überrascht. Nörgler mögen stänkern, dass das beigelegte Link's Crossbow Training zu kurz und simpel gestrickt sei und noch schnell als verkaufsfördernde Maßnahme beige packt wurde. Zur Demonstration der gegebenen Möglichkeiten taugt die Disc allemal und zeigt deutlich, was in Zukunft mit der neuen Hardware möglich ist – und das geht über den flachen Tellerrand der On-Rail-Shooter hinaus. Man stelle sich nur mal ein Red Steel 2 mit Wii-Zapper-Unterstützung vor! Oder eigenständige Armbrustpassagen im neuen Zelda! Oder ein von Nintendo neu erdachtes Franchise für erwachsene Spieler! Die kommen nach derzeitigem Stand in hiesigen Gefilden als einzige und nur auf Umwegen in den vollen Genuß Zapper-optimierter Titel. Bevor das gute Stück aufgrund dessen jedoch im hintersten Regalfach als Staubfänger endet, schickt die Schießprügel besser an die Damen und Herren der USK – Kleiderbügel sind schließlich selbst in Deutschland (bislang) unbedenklich.

MATTHIAS HEILIG



KONTAKTANZEIGE

Liebe NMag-Redaktion,

zunächst einmal ein großes Lob für eure Berichterstattung über mich und mein neuestes Abenteuer in Ausgabe 11/07.

Doch wie das nun mal so ist, hab ich neben meinem Job bisher kaum Zeit gefunden, mich nach einem geeigneten Mann umzuschauen. Könnt ihr mir vielleicht helfen und meine „Anforderungen“ veröffentlichen? Vielleicht findet sich ja jemand, der den weichen Kern hinter meiner harten Schale zu schätzen weiß ... Also, ich fang einfach mal an:

Ich, süße Weltraum-Assassine in jungen Jahren, suche draufgängerischen Metroidliebhaber, der sich weder von Weltraumpiraten einschüchtern lässt noch auf Phazon allergisch reagiert. Wer keine Scheu vor meinem Grapple-Beam hat, darf sich melden!

Liebe Grüße

eure Samus Aran



FAKT IST, dass ...

- es inzwischen 29 limitierte DS Lite-Editionen gibt,
- das Display des Virtual Boy aus 448 LEDs besteht,
- es die Game Boy Camera in fünf verschiedenen Farben gab,
- ein eingeschalteter, zugeklappter DS mehrere hundert Stunden funktionstüchtig bleibt,
- Nintendos Produkte in China unter dem Namen iQue erscheinen.

Hardware

KONSOLENKNACKER

Endlich Wii Homebrew

Für viele ist ein Modchip nur eine Hardware zum Raubkopieren von Software. Dies ist in den meisten Fällen allerdings falsch, denn die Entwickler der Modchips folgen vorwiegend einem anderen Ziel: Homebrew – also die Möglichkeit, selbst entwickelte Programme auf einer Konsole auszuführen. Dies war auf Wii bisher nur begrenzt möglich, denn Homebrew konnte lediglich im

Gamecube-Modus, sprich, ohne die neuen Features der Wii-Hardware ausgeführt werden. Findige Programmierer, unter ihnen der bereits vom Gamecube bekannte tmbinc, arbeiteten allerdings mehrere Monate hart an einer Lösung des Problems und schafften es schließlich, mithilfe von Hardwaremods Nintendos Softwareverschlüsselungscodes zu extrahieren. Damit ist es nun möglich, eigene Software für Nintendos Wii zu programmieren.



MEIN

2008

Nach unserem Aufruf in der letzten Ausgabe habt ihr uns mit euren Wünschen und Hoffnungen für das neue Gaming-Jahr überschüttet. Ausgewählte Einsendungen haben wir hier veröffentlicht. Wer seinen Beitrag wiedererkennt, darf sich über einen Überraschungspreis freuen.

Ich finde, Nintendo hat noch sehr viele vielversprechende Franchises, die kaum genutzt wurden. Ein paar Beispiele? Kid Ikarus, F-Zero, Kirby, Starfox und Pikmin sind nur einige davon. Ganz besonders würde ich mich aber über einen Golden Sun-Ableger auf dem DS freuen, da auf selbigem gute Rollenspiele Mangelware sind. Für 2008 könnten also viele Überraschungen den Weg auf den Massenmarkt finden, besonders, da Wii und DS im Moment so erfolgreich sind.

Marcel Neumann

Ich hoffe, dass Capcom erkennt, dass zur Wii auch ein klassisches Resident Evil passt. RE: UC war zwar schon ganz gut, aber da geht noch mehr. Auch erhoffe ich mir, dass Fire Emblem für die Wii UND für den DS ganz schnell und dieses Jahr in Deutschland erscheinen wird. Ich hoffe, dass Nintendo seine Stammspieler nicht vergisst und erkennt, dass die Casual-gamer ihnen zwar JETZT die Kassen füllen, aber wir es schließlich sein werden, die in zehn Jahren noch die Spiele des „Überlass-es-dem Zufall-Laden“ zocken werden. Ich wünsche mir, dass das Online-Spielen doch noch vereinfacht wird und das lästige Codes-Tauschen wegfällt.

Cornelia Dressner

Vielleicht haben wir endlich Glück, und den Herstellern geht es so wie damals mit der Playstation 2. Es fällt ihnen wie Schuppen von den Augen, dass es einen neuen Platzhirsch auf dem Videospiele-Markt gibt. Daran klammere ich mich mit jeder Faser meines Zockerherzens!

Aber seien wir doch mal ehrlich. Erst mal werden sich alle auf den neuen Markt stürzen, wie es die Neuankündigungen schon zeigen. Golfspiele, Minispiele und die sogenannten Casual-Spiele, schließlich will jeder etwas vom Kuchen haben. Nicht, dass es schlecht wäre, aber leider wird auf die Leute vergessen, die die Firmen so weit gebracht haben: die Zocker unter uns, die nicht neu dabei sind, sondern schon von der ersten Stunde an das Pad in der Hand halten! Denn seien wir doch mal ehrlich, bis auf ein paar Ausnahmen wie Sega, Capcom & Ubisoft, die sich die Tür für die Wii offen gehalten haben, wird es wohl im nächsten Jahr keinen Schnellschuss aus der Hüfte geben. Dazu kommt leider, dass die meisten Steuerungen von Drittherstellern noch nicht ausgereift sind. So können wir uns erst mal nur auf die Umsetzungen von Nintendo freuen und hoffen, dass die Ausnahme die Regel bestätigt. Weil, außer zweitklassigen Filmumsetzungen (was der Sparte leider anhaftet), Minispielen und Golfsimulationen ist von den Drittherstellern wohl nicht mehr zu erwarten.

Uwe Czech

MEINUNG

NEUES JUGENDSCHUTZGESETZ

Niemand bestreitet, dass Jugendschutz an sich sinnvoll ist – wegen brutaler Gewaltdarstellungen gehören manche Spiele eben einfach nicht in Kinderhände. Doch alles, was mit dem neuen Jugendschutzgesetz – sofern es die Abstimmung im Bundestag überlebt – erreicht wird, ist eine Bevormundung und verdeckte Zensur, denn „weit reichende Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverbote“ kommen letztendlich so gut wie einem Verbot gleich. Überhaupt ist es fraglich, weshalb die jetzigen Regelungen nicht ausreichen sollen, wieso mit der schwammigen Formulierung jede Menge Spielraum für Interpretationen gelassen wird und, vor allem, warum sich denn niemand darauf zu besinnen scheint, dass weder die USK noch das Familienministerium für die Erziehung der Kinder verantwortlich ist, sondern in erster Linie immer noch die Eltern.

ANDREAS REICHEL

GESELLSCHAFT

VERSCHÄRFT

NEUES JUGENDSCHUTZGESTZ



Entsprechend einem Entwurf des Bundesfamilienministeriums beschloss das Bundeskabinett kurz vor Weihnachten eine Änderung des Jugendschutzgesetzes. Nach den zurzeit geltenden Regelungen bleibt gewalt- beziehungsweise kriegverherrlichenden Spielen eine Jugendfreigabe verwehrt. Der Entwurf der Familienministerin von der Leyen sieht dagegen vor, Spiele, die „besonders realistische, grausame und reißerische Gewaltdarstellungen und Tötungshandlungen beinhalten, die das mediale Geschehen selbstzweck-

haft beherrschen“ mit „weit reichenden Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverbote“ zu belegen. Außerdem beinhaltet der Gesetzesentwurf, die Alterskennzeichnung auf der Packung auf mindestens 12 Quadratzentimeter und auf den Datenträgern selbst auf 2,5 Quadratzentimeter zu vergrößern, um Verwechslungen mit den PEGI-Einstufungen zu vermeiden. Kritiker halten dem Ministerium vor, mit der neuen Formulierung unnötige Rechtsunsicherheit zu schaffen.



GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit namhaften Publishern bringen wir eine Reihe hochwertiger Preise unter euch. Wer eine E-Mail mit dem Betreff „Gewinnspiel 02/2008“ an uns schickt, nimmt automatisch an der Verlosung teil.

Einsendeschluss ist der 20. Februar 2008. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben.

5x

5x

KLEINER DRACHE KOMMT GROSS RAUS

Raus aus dem Alltag, rein in die ewige Nacht. Gemeinsam mit Vivendi Games verlosen wir Abenteuerfeldzüge mit dem lila Feuerspeier.

5x Spyro: The Eternal Night für Wii
5x Spyro: The Eternal Night für DS

ACCESSOIRES FÜR ROCKER UND SOLDATEN

Gewinnt cooles Merchandise zu coolen Spielen: Zusammen mit Activision bringen wir Licht ins Dunkel, bieten Inspirationsquellen und schützen des Rockers liebstes Stück.

5x Call of Duty 4 Taschenlampe
5x Call of Duty 4 Artbook
3x Guitar Hero 3 Gitarrentasche

5x

3x

5x

INCOME

Die Neuankündigungen der letzten Wochen



Tomb Raider Underworld (Wii/DS) Eidos
 Lara Croft kehrt ein weiteres Mal auf Nintendos Wii zurück – und kämpft trotz kantiger „Rundungen“ auch wieder auf dem Dual Screen!



Table Games for Wii (Wii) Hudson
 Mit Wii-Unterstützung kann diese Brettspielsammlung, die unter anderem Schach, Backgammon und Mahjong beinhaltet, auch online gespielt werden.



Sim City 2 (DS) Electronic Arts
 In unterschiedlichen Epochen darf eine neue Mega-Metropole erstellt werden – diesmal mit noch mehr Freiraum im Free-Modus.



Ford Racing Off Road (Wii) Empire Interactive
 Dank Online-Multiplayer, einer großen Auswahl an Renn-Modi und einem Schadensmodell könnte uns ein wahrer Excite Truck-Konkurrent ins Haus stehen.



TOP 5

Die fünf wichtigsten Spiele mit Kühen

5. Harvest Moon

Kühe dürfen in einer Bauernsimulation natürlich nicht fehlen. Warum diese allerdings eine Kaugummiblasen bilden, wenn sie schlafen, wird wohl ewig ein Rätsel bleiben.



4. Earthworm Jim 3D

Eine fliegende Kuh (nein, nicht die aus Twister ...) trifft David Perrys Würmchen und versetzt ihn in ein Koma, in dem er erfährt, dass er seine Murmeln verloren hat. Was will man mehr?



3. Cooking Mama

Wer hat denn auch behauptet, dass die Kühe lebendig sein müssen? Bei Cooking Mama gibt es sie direkt in verzehrbare Form – immer noch besser, als sie an den Kopf zu kriegen.



2. The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Wer wollte nicht schon immer eine Kuh daheim haben? Die Lon Lon-Farm macht's möglich – inklusive kostenloser Lieferung in die eigenen vier Wänden.

Conker's Bad Fur Day

Was lernte uns Rare mit diesem Spiel? Große Misthaufen singen gerne Opern, Vogelscheuchen trinken zu viel Alkohol, Teddybären sind blutrünstige Monster – und Kühe vertragen keinen Cranberrysaft

NEWSTICKER

Captain Olimar aus Pikmin spielt in Super Smash Bros. Brawl mit || Assassin's Creed DS erhält den Untertitel „Altair's Chronicles“ || Pokémon Ranger (DS) geht in die zweite Runde || Ghost Squad (Wii) erhält keine Jugendfreigabe || Ferrari Challenge erscheint erst im April || Häuslebauer dürfen in Our House (Majesco) dank Wiimote bald selbst Hand anlegen || Die Queen wagte sich an eine Runde Wii Sports Bowling und schnitt erstaunlich gut ab || Neues Futter für den Wii Zapper: Lightgun-Shooter „Target: Terror“ von Konami angekündigt





POKÉMON SNAP

Schnipp, schnapp! In Pokémon Snap bewirft ihr die beliebten Taschenmonster nicht wie gewohnt mit Pokébällen, sondern sorgt – mit einem klobigen Fotoapparat bewaffnet – für Schnappschüsse, die anschließend von Professor Eich nach Größe, Pose und Position des Pokémon auf dem Bild sowie weiteren Kriterien bewertet werden. Klingt zu Beginn recht unspektakulär, erweist sich in der Praxis jedoch als durchdacht und motivierend. In einem speziellen Mobil, das in jedem Level automatisch eine vorgefertigte Route fährt, bewegt ihr euch vorwärts – per Analogstick kann in alle Richtungen geschaut werden. Im späteren Spielverlauf kommen auch Hilfsmittel wie Äpfel zum Anlocken der Monster zum Einsatz, mit denen sich in den Levels Rätsel lösen lassen. Hobbyfotografen und Pokémon-Fans können mit dem Titel wenig falsch machen: Zwar sind nur 63 der (damals) insgesamt 151 Pokémon vorhanden, doch diese Tatsache stört recht wenig, und auf der Virtual Console wurde dem Spiel erfreulicherweise eine neue Funktion spendiert – die Wii-Pinnwand-Kompatibilität!

DF

Nintendo • Abenteuer

N64

1000 Wii Points



BUBBLE BOBBLE

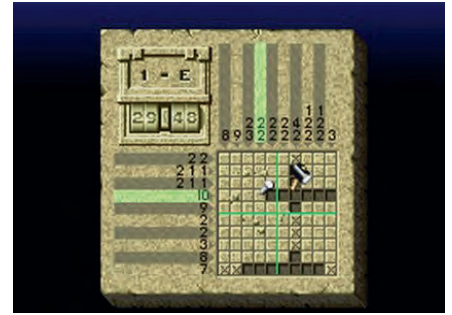
Ohrwurmartige Dudelmusik, eine simple Spielidee und minimalistische Grafik: Im Jahre 1990 schaffte es das Abenteuer rund um Bub und Bob, mit diesen Eigenschaften viele Fans für sich zu gewinnen. Insbesondere Freunde der Seifenblasenputzerei werden mit Bubble Bobble ihren Spaß haben, denn per Knopfdruck spuckt euer putziger Held Blasen, mit denen in 100 Levels verschiedene Monster gefangen werden müssen. Befindet sich ein Monster erst einmal in einer Blase, muss auf diese gesprungen werden, um es endgültig zu vernichten und das hinterlassene Item einzusammeln. Bubble Bobble gehört zu den ersten Spielen, die über einen kooperativen Multiplayer-Modus verfügen. Wogegen die ersten Levels noch recht einfach zu meistern sind, ist in der zweiten Spielhälfte Teamwork gefragt, denn komplizierte Levelgestaltungen sind keine Seltenheit. Im Spiel wird kaum Abwechslung geboten, und der Entwicklungsaufwand hielt sich sicherlich in Grenzen, dennoch dürfen Jump&Run-Freunde, die gern gemeinsam mit einem Freund oder einer Freundin spielen, eingeschränkt zugreifen.

DF

Nintendo • Jump & Run

NES

500 Wii Points



MARIO'S SUPER PICROSS

Dass Steine meißeln motivierend sein kann, wissen Japaner bereits seit vielen Jahren. In Europa wurde Picross bei Spielern erst durch den DS-Teil richtig populär, weswegen davor seit Mario's Picross (Game Boy) aus dem Jahre 1995 dieser an „Schiffe versenken“ erinnernde Rätselspaß nicht mehr erschien. Doch nun sind auch hierzulande viele Spieler im Picross-Fieber. Ein Raster mit 5x5 bis maximal 20x25 Feldern ergibt bei richtigem Wegmeißeln der Felder ein Bild, wobei Zahlen an jeder Reihe und Spalte anzeigen, wie viele Steine in jener dran glauben müssen. Hört sich simpel an, entpuppt sich bei den späteren Aufgaben allerdings als echte Herausforderung: Die Wario-Aufgaben beispielsweise haben zwar kein Zeitlimit, zeigen dafür aber keine Fehler an. Wer sich einmal eingespielt hat, möchte nicht mehr mit dem Meißeln aufhören. Zwar wirken die Farben im Spiel sehr blass und viele Texte sind auf Japanisch, dafür aber kann das Spiel ungemein fesseln; und wer das Spielprinzip erst einmal verstanden hat, benötigt keine deutschen oder englischen Texte mehr.

DF

Nintendo • Puzzlespiel

SNES

900 Wii Points



MEIN ERSTES NINTENDO-SPIEL



„... war bei mir „Super Mario Bros“, das 1989 erschien und noch älter ist als ich. Erstmals spielte ich das Spiel mit drei Jahren, als mein Vater sich ein SNES anschaffte. Damals haben mein Vater und ich ganze Abende davor gesessen und es nicht geschafft, Bowser zu besiegen. Wenn man heute die geheimen Warp-Röhren nimmt, ist man in weniger als drei Minuten im Abschnitt, wofür man früher ganze Abende gebraucht hätte.“ **Simon Winzer**

Welches war dein erstes Nintendo-Spiel? Teil deine Retro-Erinnerungen mit uns.

Einfach per Mail an leserpost@n-mag.de (Betreff: Klassiker).

JONAS WEISER
Merkur-Adept



- **LIEST GERADE:** Der Stadtfeind Nr. 1 von Jonathan Tropper
- **HÖRT GERADE:** Amy Winehouse — Rehab
- **GRÖSSTER STOLZ:** Seepferdchenabzeichen
- **MEIN LIEBLINGSGETRÄNK:** Mineralwasser mit Kohlensäure
- **MACHE ICH MORGENS HALB ZEHN IN DEUTSCHL.:** Überlegen, was ich um halb elf machen könnte

MATTHIAS HEILIG
Gefangener des Systems



- **LIEST GERADE:** Einführung in den praktischen Journalismus
- **ZULETZT GESEHEN:** „I Am Legend“ mit Will Smith
- **GRÖSSTER STOLZ:** meine Wohnung
- **MEIN LIEBLINGSGETRÄNK:** Fanta Limette (Gott habe sie selig)
- **MACHE ICH MORGENS HALB ZEHN IN DEUTSCHL.:** Arbeiten?

ROBERT RABE
Schlechte-Wortwitz-Macher



- **ZULETZT GESEHEN:** Köttbullar-Aktion in einem schwedischen Möbelhaus
- **LIEST GERADE:** Reportagen rund um die Templar
- **GRÖSSTER STOLZ:** Erfolge in 2007
- **MEIN LIEBLINGSGETRÄNK:** Ginger Ale
- **MACHE ICH MORGENS HALB ZEHN IN DEUTSCHL.:** Wenn ich Glück hab', noch schlafen ...

EMANUEL LIESINGER
Miles Edgeworth für Arme



- **SPIELT GERADE:** Zack & Wiki — KAUFEN!
- **ZULETZT GESEHEN:** maschek. — beim Gusenbauer
- **GRÖSSTER STOLZ:** andere lesen den Schwachsinn, den ich schreibe
- **MEIN LIEBLINGSGETRÄNK:** aromatisiertes Wasser
- **MACHE ICH MORGENS HALB ZEHN IN ÖSTERR.:** Mich freuen, dass ich nicht in Deutschland bin

ANDREAS REICHEL
Du-weißt-schon-wer



- **LIEST GERADE:** seinen Deutsch-Hefter — Vor-Ab!
- **ZULETZT GESEHEN:** Das 1001. Bein eines Tausendfüßlers
- **GRÖSSTER STOLZ:** die Gewissheit, dass andere Leute wissen, dass ich weiß, dass ich recht habe
- **MEIN LIEBLINGSGETRÄNK:** blauer Trank
- **MACHE ICH MORGENS HALB ZEHN IN DEUTSCHL.:** In Gedanken bei meinem Bett sein

DAMIAN FIGOLUSZKA
Der einsame Pole




- **ZULETZT GESEHEN:** Rote Karte
- **SPIELT GERADE:** FIFA 08 auf der Wii
- **GRÖSSTER STOLZ:** Polen in der EM!
- **MEIN LIEBLINGSGETRÄNK:** Yoghurt-Milchshake
- **MACHE ICH MORGENS HALB ZEHN IN DEUTSCHL.:** Tagesablaufsplan schmieden

NIGHTS
SEGAs fliegender Sonic



- **HÖRT GERADE:** eine mit Weltuntergang nervende Helen
- **ZULETZT GESEHEN:** Sterne
- **GRÖSSTER STOLZ:** Mein cooles Outfit
- **MEIN LIEBLINGSGETRÄNK:** Zumindest kein Cola light ...
- **MACHE ICH MORGENS HALB ZEHN IN DEUTSCHL.:** Schlafen — tagein, tagaus

DANIEL BÜSCHER
ein Killerspielespieler!



- **SPIELT GERADE:** Kingdom Hearts: Chain of Memories
- **ZULETZT GESEHEN:** Jin-Roh
- **GRÖSSTER STOLZ:** Tetris geschafft
- **MEIN LIEBLINGSGETRÄNK:** Wasser — was sonst?
- **MACHE ICH MORGENS HALB ZEHN IN DEUTSCHL.:** Schlafen?

MARCEL FOULON
Ein Riese in der Zwergenwelt



- **ZULETZT GESEHEN:** mein Erst-Motorrad
- **SPIELT GERADE:** Call of Duty 4
- **GRÖSSTER STOLZ:** Gundam G-Generation Gamecube
- **MEIN LIEBLINGSGETRÄNK:** Sprudelwasser
- **MACHE ICH MORGENS HALB ZEHN IN DEUTSCHL.:** Schulbank drücken

DIE REDAKTION

Neun junge Köpfe, die in jedem zweiten Satz das Wort Nintendo verwenden – das sind wir! Wir sind in erster Linie Spieler, dann erst Redakteure. Wenn wir vor den Bildschirmen sitzen und die Wii-FB wild umherschwingen oder mit dem Touchpen kritzeln, geschieht das nicht mit dem permanenten Hintergedanken, darüber noch einen Test schreiben zu müssen. Doch auch als Nintendo-Nerd muss man nicht automatisch alles gut finden: Wir lassen das Spiel auf uns einwirken. Wurden wir überhaupt

unterhalten, hat es Spaß gemacht? Wir wissen aus eigener Erfahrung: Fünfzig Euro gibt man ungern einfach her; umso wichtiger ist es, am Ende keine herbe Enttäuschung mit einem gekauften Spiel zu erleben. Deswegen versuchen wir, euch eine möglichst nachempfindbare Sicht auf unsere Spieleindrücke zu geben. Unsere Punkte-Bewertung ist nur eine Ergänzung zu einem Test und gibt eine grobe Orientierung an. Die Geschmäcker sind so verschieden, dass nicht jedes Spiel die gleiche Begeisterung bei jedem Spieler auslöst. Wer keine Ego-Ansicht mag, wird wohl auch mit einem genialen Metroid Prime keinen Spaß haben ...



SO BEWERTEN WIR

Jedes Spiel kann in unserem Test eine Bewertung von einem bis maximal zehn Punkten abstauben. Je höher die Zahl, umso mehr unterhält das Spiel. Fünf Punkte bilden dabei die goldene Mitte: Hier erwartet euch kein Sperrfeuer an Innovation, aber ihr werdet auch nicht enttäuscht. Ein typisches Durchschnittsspiel eben. Je höher oder niedriger ein Spiel bewertet wurde, umso besser beziehungsweise schlechter hat es uns gefallen. Keinesfalls solltet ihr die Punktangabe mit Prozentwertungen gleichsetzen, indem ihr einfach eine imaginäre Null hinten anfügt. Stellt

euch die Skala stattdessen wie eine Waage vor. Bei uns bilden fünf Punkte gerade erst das Mittelmaß! Null Punkte vergeben wir übrigens nicht: Einen Punkt erreicht ein Spiel mindestens – und wenn es nur für den Mut des Publishers ist, solch einen Titel zu veröffentlichen.

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

BATTALION WARS 2

ENTWICKLER: Kuju Entertainment • **PUBLISHER:** Nintendo • **GENRE:** Action-Strategie • **SPIELER:** 1 bis 2 • **USK-FREIGABE:** ab 16 Jahren • **PEGI:** 12+ • **PREIS:** circa 50 €

Auch nach Weihnachten wird die Spielergemeinschaft weiter mit hochwertiger Software versorgt. Dieses Mal rückt Nintendos Streitmacht vor und buhlt um die Gunst des Weihnachtsgeldes mit einem kräftigen Argument: Online-Gefechte.



Die Umgebung ist eher realistisch gehalten, während Charaktere und Objekte einem Comic entstammen könnten.



Nach unserer Vorschau in der letzten Ausgabe können wir euch dieses Mal den Test zum – für das Nintendo-Lineup eigentlich unüblichen – BWii präsentieren. Bemerkenswerterweise feierte der Titel aus der Schmiede von Kuju auf der Games Convention 2006 in Leipzig seine Weltpremiere. Schon damals fielen die augenscheinlichen Ähnlichkeiten zum Gamecube-Vorgänger auf. Vielerorts wurde über eine simple Anpassung der Steuerung gesprochen. Trotz dieses Wiedererkennungseffekts beweist das fertige Battalion Wars 2, dass es mehr ist als ein aufgewärmtes Spiel aus der Konserve.




DIE FÄDEN WERDEN IM HINTERGRUND GEZOGEN

Ohne jegliche Vorwarnung starten die Anglo Isles einen Präventivschlag gegen das Sonnenimperium, einzig begründet auf der vagen Vermutung, dass diese eine neue Superwaffe entwickeln. Dieser

Akt der Aggression stürzt den fiktiven Planeten mit der Schlacht um das Coral Atoll beginnend in einen alle Kontinente überziehenden Krieg. Als jedoch die Rauchschwaden der ersten Schlachten verfliegen sind, dämmert es den Generälen langsam, dass hier noch ganz andere Kräfte aus bereits längst vergessenen Zeiten am Werk sind ...

Nicht nur die Hintergrundgeschichte hebt sich von gewöhnlichen Kriegsspielen ab, sondern auch das Gameplay. Nicht wie sonst üblich ein Ego-Shooter, sondern ein Third-Person-Shooter mit einem Schuss Taktik wird uns präsentiert. In der Praxis sieht das dann wie folgt aus: Ihr übernehmt mit Wiimote und Nunchuk die Kontrolle über eine bestimmte Einheit und könnt diese auch direkt steuern. Allen anderen Truppen könnt ihr den Befehl erteilen, ein spezielles Ziel anzugreifen. Da die Infanterie im Vergleich zu Panzern gegen die Luftwaffe praktisch nichts ausrichten kann, eröffnen sich meistens

VIDEOSPIEL-MATHE: BATTALION WARS 2 =

Medal of Honor x Advance Wars + Nintendo Wi-Fi Online-Modus



Wenn es um Kollateralschäden geht, ist die Luftwaffe eine gute Entscheidung.



recht simple taktische Grundzüge, die in der Regel dem Motto „Bekämpfe Großes mit Großem“ folgen. Wie ihr das genau anstellt, bleibt euch überlassen. Zu Land, zu Wasser und in der Luft stehen euch zweiundzwanzig verschiedene Einheiten zur Verfügung. Von Flaks über Bazooka-Schützen, Panzer, Lufttransporter, Fregatten bis hin zu U-Booten ist alles dabei. Ein weiteres wichtiges Element in der strategischen Kriegsführung stellen Gebäude dar, über die ihr beispielsweise Verstärkung anfordern könnt. Diese zu erobern ist an sich simpel, es muss nur die eigene Flagge gehisst werden, und schon ist das Mauerwerk in euren Besitz übergegangen. Wie so oft stellt auch hier eher der Weg zum Ziel das Problem dar. Mal mehr, mal weniger Scharmützel sind erforderlich, um den Aggressoren den Garaus zu machen.

MIT FADENKREUZ UND POINTER

Kriege können nur gewonnen werden, wenn die Feldherren etwas von ihrem Handwerk verstehen. Deshalb wird euch die gut umgesetzte Steuerung in einem Tutorial zu Beginn auch Schritt für Schritt

beigebracht. Per Control-Stick steuert ihr eure Einheit durchs Feld, und dank einer Paarung von Wii-Pointer und Lock-On-Feature nehmt ihr eure Feinde auch ohne vorherigen Konsum von Zielwasser aufs Korn. Aufgrund der Neigungssensoren des Nunchuks könnt ihr springen und Rollen zur Seite ausführen. Dies ist zwar nett gedacht, im Eifer des Gefechts aber nicht praxistauglich. Für uns ein erzwungenes Feature, das durch simples Knöpfedrücken besser hätte gelöst werden können.

Die gut zwanzig Missionen sind abwechslungsreich dargeboten und halten den Spieler stets bei der Stange. Immer wieder gibt es vorgerenderte Filmsequenzen, die zwischen den Schlachten die Geschichte vorantreiben. Am Ende eines jeden Einsatzes werden eure vermeintlichen Heldentaten bewertet und je nach Resultat durch kleine Extra-Inhalte belohnt. Im direkten Vergleich zum Vorgänger ist der Schwierigkeitsgrad eher auf Gelegenheitsspieler zugeschnitten (aus Sicht des Herstellers) oder auch einfach nur geringer.

HISTORISCHER SCHRITT

BWii ist das erste von Nintendo veröffentlichte Spiel, das zugunsten der WiFi-Connection auf einen lokalen Mehrspieler-Modus verzichtet. Drei Modi stehen euch hier zur Auswahl, die euch in spezielle Levels schicken, um gegeneinander oder auch zusammen in die Schlacht zu ziehen. Im Gegensatz zu unserem Eindruck aus der Vorschau liefen die Kämpfe dieses Mal ohne nennenswerte Lags ab. Versprechen können wir allerdings nichts, denn die Qualität hängt dabei immer von

der Verbindung des Spielpartners und der Serverbelastung ab – die nun mal variiert.

Eine der augenscheinlichsten Gemeinsamkeiten zwischen dem Handheld-Vorbild Advance Wars und Battalion Wars ist die knuddelige Präsentation. Bis an die Zähne bewaffnete Soldaten im Comic-Look muten zunächst seltsam an, doch die Rechnung von Kuju geht auf. Der taktische Einschlag wird auf diese Weise unterstützt, und die sonst im Genre übliche cineastische Grafik gerät in den Hintergrund. Um es kurz zu machen: Battalion Wars 2 wird den Erwartungen gerecht. Dank neuer Einheiten, eines spaßigen Online-Modus und einer schlüssigen Story ist die Wii-Version besser als ihr Würfel-Vorgänger. Trotzdem gibt es noch einige Problemchen wie die stellenweise erzwungene Steuerung, einen nach wie vor verbesserungswürdigen Online-Modus und die eher bescheidene KI der Gegner. Dies sind natürlich keine ernsthaften Qualitätsschwächen, verwehren BWii aber den Titel Topspiel.

ROBERT RABE



▲ POSITIV
gute Steuerung, abwechslungsreich, Langzeitmotivation durch Freischaltbares & Online-Modi


▼ NEGATIV
stellenweise dümmliche KI, Technik verbesserungswürdig

NMAG-WERTUNG:
Alle Hobby-Generäle ziehen in die Schlacht!



BATTALION WARS 2

STATEMENT »ROBERT
BWii Sensationell!



Ich fass es nicht: ein umfangreicher Online-Modus! Leider, leider mit einem Haar in der Suppe: Wenn ich Seite an Seite mit Freunden in die Schlacht ziehe, will ich mich auch über Voice-Chat mit ihnen unterhalten können! Atmosphärisch habe ich das sehr vermisst. Aber okay, ich lass die Kirche im Dorf: (Achtung Ironie) Das könnte man aus Gründen des Jugendschutzes natürlich nicht verantworten.





Die Tachonadel schnalzt nach oben und der Motor glüht. So gehört es sich für ein Rennspiel!



Auch wenn die Umgebung karg ausfällt – dem Rennspaß tut das keinen Abbruch.

DTM RACE DRIVER 3: CREATE & RACE

ENTWICKLER: Firebrand Games • PUBLISHER: Codemasters • GENRE: Rennspiel • SPIELER: 1 bis 4 • USK-FREIGABE: ohne Altersbeschränkung • PEGI: 3+ • PREIS: circa 40 €

Mit DTM Race Driver feiert Codemasters schon seit Jahren große Erfolge auf den stationären Konsolen. Daneben wurde kürzlich auch der neueste Teil der Serie für die Xbox 360 und die PS3 angekündigt. Um auch Nintendo-Anhänger in den Genuss dieser preisgekrönten Rennspielserie kommen zu lassen, wurde vor kurzem nach mehreren Verschiebungen der DS-Ableger DTM Race Driver 3: Create & Race veröffentlicht.



Ganz nach dem Vorbild der vergangenen DTM-Titel könnt ihr euch hier in insgesamt siebzehn Meisterschaften mit vierundzwanzig lizenzierten Rennwagen auf letztendlich zwei- und dreißig realen Strecken austoben. Doch wie der Name schon vermuten lässt, verbirgt sich noch eine weitere Option auf der Cartridge. Ihr habt nämlich die Möglichkeit, eure eigenen, individuellen Strecken zu basteln – mit Tribünen, Schikanen und allem, was das Rennfahrerherz begehrt.

FÜR JEDEN ETWAS DABEI

Kenner der DTM-Reihe oder sonstige Rennspielbegeisterte Zocker werden auf den Strecken wohl sehr schnell zurechtkommen. Ob Hockenheim-, Noris- oder Nürburgring, schon nach der ersten Kurve wisst ihr, wo ihr euch befindet.

Wer darauf keine Lust hat, bedient sich des Strecken-Editors. Mittels Touchscreen setzt ihr eure eigenen Streckenabschnitte aus scharfen Kurven, langen Geraden und engen Schikanen zusammen, pflastert die übrigen Felder um eure Rennstrecke mit Tribünen zu und fährt ein paar Runden Probe. Das wird vor allem den Bastlern unter uns gut gefallen, denn hier sind euch kaum Grenzen gesetzt.

Wem auch das zu langweilig ist, der kann

von dem umfangreichen Online-Modus Gebrauch machen. Hier könnt ihr euch Online-Fights um die Positionen liefern und sogar eure Rivalen bestimmen, die gespeichert werden, damit ihr zu einem anderen Zeitpunkt wieder gegen sie antreten könnt. Man muss Firebrand Games an dieser Stelle ein Lob für den auch technisch überzeugenden Online-Modus aussprechen, denn sowohl Ruckler als auch Lags treten sehr selten auf, wodurch einer fairen Auseinandersetzung mit euren Kontrahenten nichts mehr im Wege steht. Leider ist es oft schwierig, Mitspieler zu finden, was das Potenzial des Online-Modus praktisch – und im wahrsten Sinne des Wortes – auf der Strecke liegen lässt.

SO MÜSSEN RENNSPIELE LAUFEN

Technisch präsentiert sich das Spiel mindestens im oberen Mittelfeld: eine für DS-Verhältnisse durchaus ansehnliche Grafik, gepaart mit einer Bildwiederholungsrate, die es wirklich in sich hat. Nur selten treten Ruckler oder Slowdowns auf, ihr habt stets die volle Kontrolle über euren Wagen. Die Fahrphysik unterscheidet sich innerhalb der Rennspielklassen, wodurch keine Langleweile aufkommt.

Wer Rennspielfutter sucht, greift hier auf jeden Fall zu.

MARCEL FOULON



▲ **POSITIV**
sehr umfangreich, vorbildlicher Online-Modus, Create-Funktion

▼ **NEGATIV**
etwas verpixelt, wenige Mitspieler im Online-Modus

NMAG-WERTUNG:
Rennspielmonster im Taschenformat.



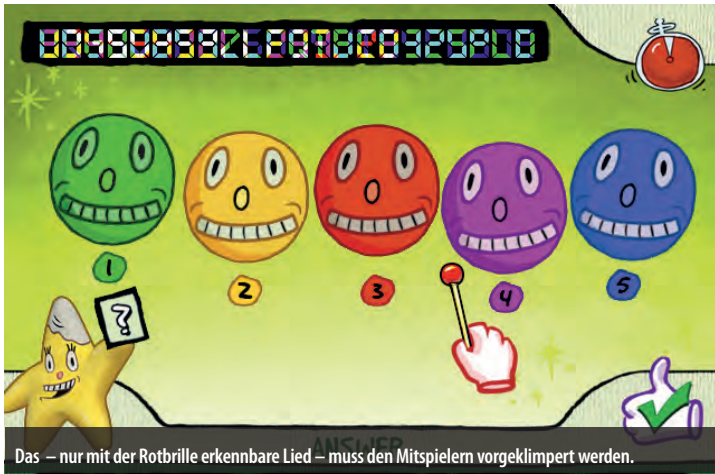
» DTM: Deutsche Tourenwagen Meisterschaft

» Bernd Schneider hat mittlerweile fünf mal die DTM gewonnen



Wer gegen echte Gegner antreten will, wagt das Online-Abenteuer.





Das – nur mit der Rotbrille erkennbare Lied – muss den Mitspielern vorgeklimpert werden.



Auch Geo-Pauken zählt sich in Cranium Kabookii aus.

CRANIUM KABOOKII

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal • **PUBLISHER:** Ubisoft • **GENRE:** Partyspiel • **SPIELER:** mindestens 4 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 50 €

Cranium – lateinisch für Schädel. Dass man bereits zum Verstehen des Spieltitels seine grauen Zellen anstrengen muss, ist bezeichnend für den Port des Brettspiels.

Als Spiel für mindestens vier Personen ausgelegt, schauen Allein-Spieler in die Röhre. Habt ihr aber einmal genügend Leute zusammen, kommt ihr garantiert auf eure Kosten. Als Erstes fällt beim Öffnen der Packung die Rotsicht-Brille auf, mit der ihr auf dem Bildschirm für das bloße Auge verborgene Schriftzüge entschlüsseln könnt. Diese ist aber wirklich nicht mehr als ein Mittel zum Zweck, solche Brillen habt ihr mit Sicherheit bereits zu Hause rumliegen.

ABSEITS DER MATTSCHIEBE

Ziel des Spiels ist es, als erstes Team 24 Punkte zu sammeln, wobei bis zu vier Mannschaften mit mindestens zwei Kollegen gegeneinander antreten. Man misst sich in 15 verschiedenen Spielen in vier Hauptkategorien. So zeichnet ihr bestimmte Dinge, die von den Teampartnern erraten werden wollen, beantwortet Fragen in „Wer wird Millionär?“-Manier oder trällert ein Liedchen, dessen Name herausgefunden werden soll. Das Spielgeschehen findet dadurch nicht nur auf dem Bildschirm, sondern häufig auch im Wohnzimmer statt. In diesen Fällen müsst ihr Kabookii dann einfach mitteilen, ob eine Aufgabe gelöst wurde oder nicht.



INFO » CRANIUM – DAS ORIGINAL

Als Vorbild für die Versoffung hielt das das mehrfach prämierte Brettspiel Cranium her. Mit mindestens vier Spielern tretet ihr in vier unterschiedlichen Kategorien an, die sich

beispielsweise in Sachen Pantomime mit dem virtuellen Pendant decken. Hier gibt es außerdem noch Knete, aus der dann fleißig zu erratende Objekte modelliert werden dürfen. Cranium (ca. 20 €) wird über den Jumbo Verlag vertrieben.

Je nach Begabung dauert eine Spielrunde mit zwei Teams ungefähr eine Dreiviertelstunde.

EINE RUNDE ZWISCHEN SPASS UND FRUST

Die Präzision einiger Funktionen ist wirklich gut – das sieht man am Beispiel des Zeichnens. Leider ist das nicht immer so. Beim Imitieren vorgegebener Bewegungen herrscht hohes Frustrationspotenzial. Egal, was man mit der Wiimote tut, einige Gesten werden oft nicht erkannt. Da solche Problemstellen nicht übersprungen werden können, drückt das auf den Spielspaß.

Die Präsentation des Spiels ist durchschnittlich und setzt keine neuen Maßstäbe im Party-Genre. Obwohl alles im Stil des Brettspiels gehalten ist, erreicht Kabookii nie ganz den Charme der Vorgänger.

Dies gilt auch allgemein: Das Spiel hat nette Ansätze, doch aufgrund einiger Steuerungsprobleme und dem fehlenden Einzelspieler-Modus haben wir es hier mit einem weiteren Bewohner des unteren Mittelfelds zu tun.

ROBERT RABE



Beliebt in der Schule: Bilde ein Wort aus dem Buchstabensalat!

CRANIUM KABOOKII

STATEMENT » ROBERT Mogelpackung!



Das nenne ich mal Irreführung vom Feinsten! Auf der Spielbox ist nirgends vermerkt, dass zum Spielen mindestens vier Gehirnakrobaten vor dem Fernseher versammelt sein müssen – das dürfte eher die Ausnahme darstellen. Zu zweit oder gar allein wird man im Regen stehen gelassen. Zwar weiß ich sehr zu schätzen, dass man mit 16 Spielern (großes Zimmer vorausgesetzt) mit nur einer Wiimote spielen kann, aber über den Informationsgehalt von Produktbeschreibungen sollte man bei Ubisoft noch mal nachdenken – ganz abgesehen davon, dass ein Einzelspieler-Modus in meinen Augen sowieso Pflicht ist!

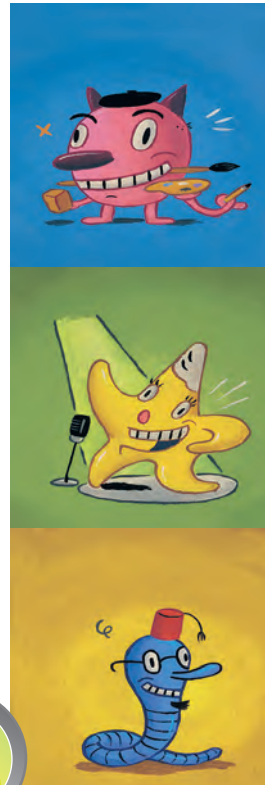


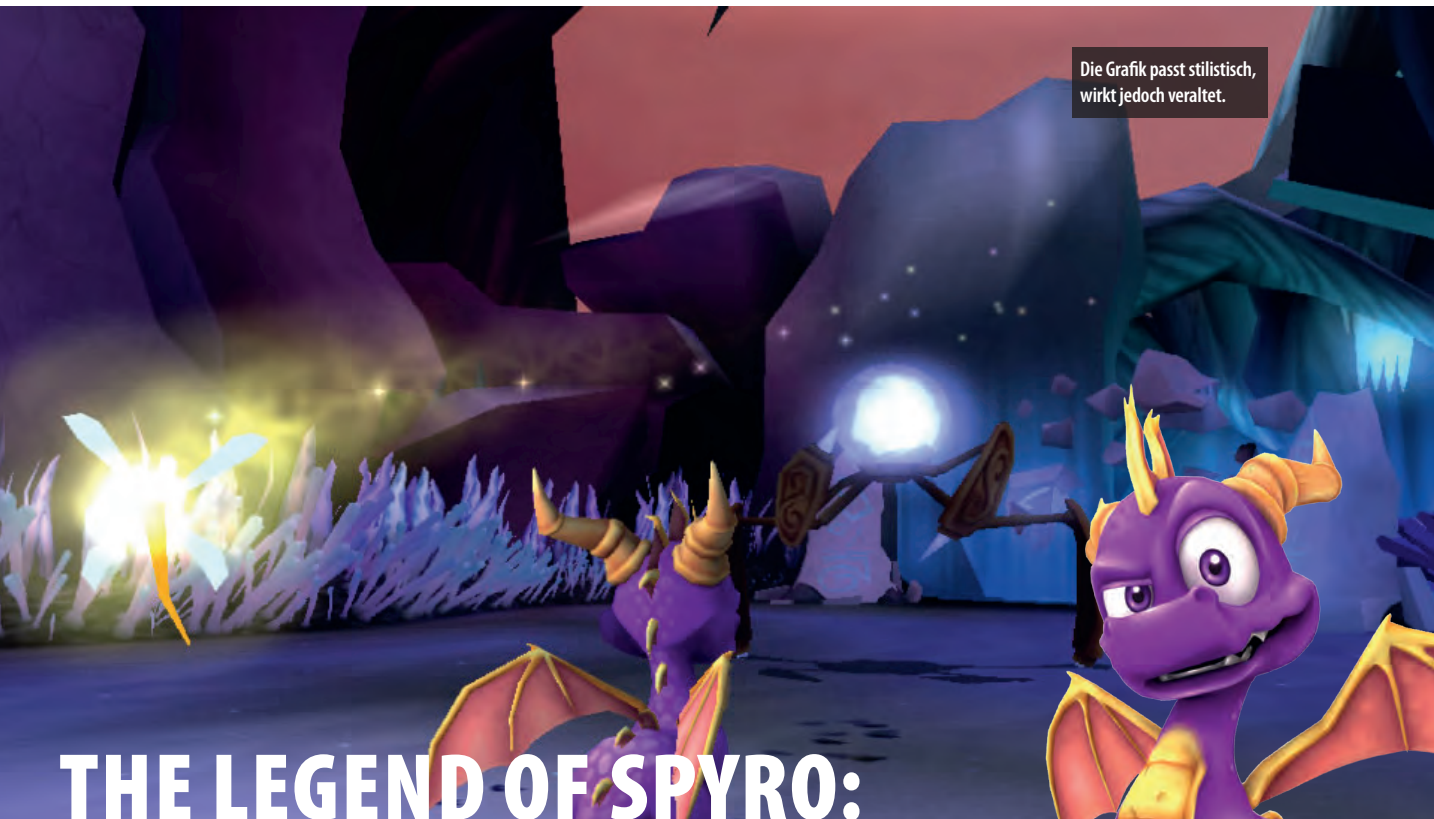
▲ POSITIV
Charme des Originals eingefangen, gutes Spielkonzept ...

▼ NEGATIV
... das an der Umsetzung krankt, Steuerungsprobleme

NMAG-WERTUNG:
Das Original-Brettspiel bleibt das Maß der Dinge.

4
von 10





Die Grafik passt stilistisch, wirkt jedoch veraltet.

THE LEGEND OF SPYRO: THE ETERNAL NIGHT

ENTWICKLER: Krome Studios • PUBLISHER: Sierra • GENRE: Action-Adventure • SPIELER: einer • USK-FREIGABE: ab 12 Jahren • PEGI: 7+ • PREIS: circa 45 €

Der lila Drache erlebt seine längste Nacht – fliegt er seiner Konkurrenz davon?



Der Kapitän scheint über den Besuch des kleinen Haudegens nicht erfreut zu sein.



Auf der schmalen Brücke ist Vorsicht geboten.



Nachdem wir in der letzten Ausgabe das DS-Abenteuer des kleinen Feuerspeiers unter die Testlupe genommen haben, wenden wir uns diesmal der Heimkonsolen-Fassung zu. An der Rahmenhandlung hat sich selbstredend nichts verändert: Im finalen Kampf des Vorgängers *The Legend of Spyro: A New Beginning* besiegte der Schuppen-träger den dunklen Drachen Cynder, der daraufhin vom hässlichen Entlein zum strahlend schönen Schwan mutierte und seine eigentliche Gestalt in Form einer niedlichen Drachendame wiedererlangte. (Pixel-)Genau hier findet der Erzählstrang des vorliegenden Abenteuers seinen Anfang, der noch ausstehende dritte und letzte Teil rundet die Trilogie schließlich ab. Leider findet der vorangegangene Plot kaum Erwähnung im Spiel. Weder im Vorspann noch im Handbuch erfahren Neueinsteiger etwas von den bisherigen Geschehnissen. Dafür fühlen sich Kenner des Vorgängers von der ersten Sekunde an heimisch.

DÜSTERE MACHENSCHAFTEN

Bereits im Vorspann zeigt sich die Marschrichtung des Titels: Die Umgebungen wirken düster und bedrohlich, dunkle Farben und Schattierungen bestimmen das Bild. Grafisch wird Durchschnitten geboten; dass sich das Spiel als Multiplattformentwicklung an dem technischen Stand der Playstation2 orientierte, sieht man ihm deutlich an. Immerhin kommen Besitzer moderner TV-Geräte in den Genuss eines 16:9- und 480p-Modus. Einen der ganz großen Pluspunkte verbucht das Spiel zudem auch diesmal wieder auf der akustischen Seite: Namhafte Sprecher wie die aus *Herr der Ringe* und *Smallville* bekannte deutsche Stimme von Elijah Wood (spricht Spyro) und andere glaubhafte Übersetzer hauchen dem Spiel Leben ein und garantieren auf weiter Strecke eine treffende und gelungene Synchronisation. Auch die musikalische Untermalung passt sich gut den aktuellen



Spyro und die – zurückverwandelte – Drachendame Cynder.



Hier sehen wir einen der Schwall-Angriffe in Aktion.



Rendezvous müssen nicht immer romantisch verlaufen ...

» Spyro musste schon vor seiner eigentlichen Feuerspeier-Karriere dreimal in Nebenrollen den Helden mimen:

- Für das Cover der Drachensaga „Eragon“ stand er mehrere Stunden lang Modell.
- Im Fernsehen eroberte Spyro Ende der 80er-Jahre als Lassy-Double die Kinderherzen im Sturm.
- Seit frühen Jahren macht er sich einen Spaß daraus, im Loch Ness ausgedehnte Badesessions einzulegen und dabei immer wieder mal überraschten Anglern einen gehörigen Schrecken einzujagen.

Spyro: The Eternal Night

STATEMENT » MATTHIAS Rettet die Lindwürmer!



Ich mag ihn ja irgendwie, den kleinen Purpurdrachen. Leider kommt er mit seinen letzten Auftritten aber nie über die Grenze des Mittelmaßes hinaus. Wenn die Entwickler an der Grafikschaube drehen, neue Ideen einfließen lassen und die Spielbarkeit verfeinern, könnte aus dem bislang kleinen Helden ein ganz Großer werden.



▲ POSITIV
Kampfsteuerung, deutsche Sprecher

▼ NEGATIV
kaum Abwechslung, teils unfaire Kämpfe, veraltete Grafik

NMAG-WERTUNG:
Solides, aber innovationsarmes Abenteuer.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
6
von 10

Gegebenheiten im Spiel an, besonders die in Kämpfen aufkommenden Klänge kommen nahezu orchestralisch daher und motivieren zunehmend – etwas mehr davon über das Spiel verteilt wäre aber schön gewesen.

FIGHTIN' DRAGON

Und wie spielt sich das Ganze nun? Die meiste Zeit pendelt The Legend of Spyro: The Eternal Night irgendwo zwischen Plattform-Hüpferei und Action-Adventure umher. Harte Kämpfe gegen eine Heerschar an Gegnern sind des Drachen täglich Brot und machen einen Großteil der Spielzeit aus; sie können zuweilen richtig harsch und leicht frustrierend ausfallen, funktionieren aber dank einer Fülle von Angriffen und variierbaren Kombos generell sehr gut. Das ist auch der ordentlichen Steuerung zu verdanken, welche wiederum auf ausladende Wiimote- und Nunchuk-Features verzichtet – alternativ darf daher auch mit

dem Classic-Controller gedaddelt werden. Zwischendurch wird hier und da mal ein Schalterrätsel gelöst, wobei ihr eine der vier Spezialattacken Feuer, Eis, Erde oder Elektrizität verwendet oder euch die Zeit zunutze macht – das kennen eifrige Spieler schon aus Spielen wie Prince of Persia. Ähnlich dem persischen Thronfolger, dürft ihr für einen kurzen Moment den Strom der Zeit verändern und so beispielsweise schwebende Plattformen verlangsamen. Nett, aber alles andere als innovativ. Sammelt ihr fleißig lila Kristalle auf, welche Gegner nach ihrem Ableben zurücklassen, füllt sich die sogenannte Schwall-Leiste. Ist diese voll, führt Spyro in einer Matrix-gleichen Zeitlupenanimation eine besonders effektive und bildschirmfüllende Attacke aus. Die verschiedenen Elemente in The Eternal Night sind allesamt grundsolide und greifen recht gut, so denn sie mal zum Einsatz kommen. Dadurch, dass man sie allesamt schon besser gesehen hat, fehlt

es dem Spiel jedoch an Eigendynamik und der nötigen Portion Abwechslung. Wie auch für die Handheldfassung gilt daher: Wer auf High-End-Grafik verzichten kann, sich an altgedienten Spielprinzipien nicht stört und stattdessen einen kampfwütigen, sympathischen Helden sucht, darf dem Lindwurm eine Chance geben.

MATTHIAS HEILIG



Das gute an Drachen: sie sind gegen Feuer resistent.



Achtung Fälschung: Die Spielzeugroboter



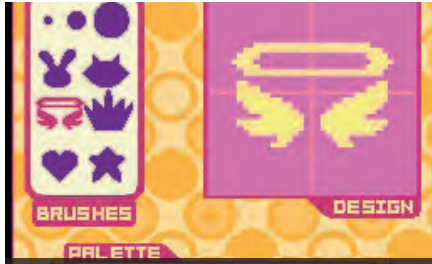
Modebewusst wie eine Barbie: die Bratz.



Liebe Entwickler: Wii ist NICHT der Vorgänger des Gamecubes...



Weicht in den Fahrinlagen den Gegenständen aus.



Hier ist Kreativität gefragt: Erstelle eigene T-Shirt-Muster.



Uh yeah, Barbie war gestern!

SPONGEBOB ANGRIFF DER SPIELZEUGROBTER

Um gleich mit der Tür ins Haus zu fallen: Die DS-Version des neuesten Spongebob-Spiels ist in jedem Fall eher zu empfehlen als die für den GBA, auch wenn sie sich nicht durch eine bessere Note bemerkbar macht. Zwar geht es auch hier wieder darum, den fiesen Calamitous und seine Spielzeugroboter in die Schranken zu weisen, nur ist die Ausführung besser gelungen. Ähnlich wie in Viewtiful Joe prügelt ihr euch durch Side-Scrolling-Levels, wobei ihr jedes Mal zwei unterschiedliche Charaktere auswählen könnt, die dann ein Team bilden. Praktisch ist das eine Mischung aus einem Nah- und einem Fernkämpfer, der Multiplayer-Modus erlaubt auch kooperatives Agieren. Ist für beide Spieler nur ein Spielmodul vorhanden, so werden zwar einige Funktionen eingeschränkt, ihr könnt aber trotzdem alle Levels betreten. Diesmal stehen euch neben den fünf Hauptpersonen Jimmy Neutron, Spongebob, Danny Phantom, Tak und Timmy Turner weitere zur Verfügung, etwa Patrick der Seestern oder Invader Zim. Die Levels gliedern sich immer nach demselben Muster in Aktions-, Fahr- und Bossbereiche, in denen auch die DS-Features genutzt werden, hauptsächlich die zwei Bildschirme.

DANIEL BÜSCHER

BRATZ: 4 REAL

Im ersten dreidimensionalen Action-Adventure rund um Yasmin, Sasha, Jade und Cloe versuchen die vier polygonarmen – aber modebewussten – Gören in ihrem ersten College-Jahr, die Freundescliquen auf dem Schulhof aufzulösen und die Schüler zu vereinen. Stellt euch auf halsbrecherische Zickenkämpfe ein, die teilweise in Form eines Videoausschnitts aus dem Bratz-Film gezeigt werden – leider nur mit englischer Sprachausgabe. Um auf dem Schulhof begehrt zu werden, bedarf es eines einzigartigen Modestils, der alle anderen Schulhofmädchen alt aussehen lässt. Shopping-Touren gehören zum Tagesablauf und werden in der virtuellen (Mega-)Mall getätigt. Allgemein merkt man dem Spiel an, dass die Entwickler versuchten, so viel wie nur möglich auf das Modul zu packen, wodurch der Umfang erstaunlich groß ausgefallen ist. Im Design-Studio könnt ihr eigene Outfits erstellen, ein Haustier kann angeschafft und trainiert werden und Alpträume der Girls lassen sich in Form eines Minispiels nachspielen. Fans des Schulhof-Settings, denen die kantige Grafik und der kaum existierende Sound wenig ausmachen, dürfen zwar einen Kauf in Erwägung ziehen, müssen dafür aber recht tief in die Tasche greifen.

DAMIAN FIGOLUSZKA

BRATZ: THE MOVIE

Auch auf der Wii laufen die Bratz durch sämtliche Einkaufsstraßen und halten Ausschau nach der angesagtesten Mode. In zahlreichen Aufgaben dürft ihr shoppen, was das Zeug hält, einen individuellen Kleidungsstil schaffen und euch Meinungen von Stadtbewohnern anhören, die euer Aussehen selten kritisieren. Die vier Gören haben neben den Einkaufstouren diesmal auch ein anderes, großes Hobby: das Bratz Magazin. Als Teil der Redaktion verfassen die Girls Artikel über Fashion und werden zum Vorbild für viele Leser. Das Spiel hätte eine Bereicherung für die weibliche Spielergemeinde werden können, wenn nicht Grafik- und Gameplaymängel einen Strich durch die Rechnung gemacht hätten. Ein altbackener Grafikstil gepaart mit detail- und polygonarmen Umgebungen sowie schwachen Texturen hätte wirklich nicht sein müssen. Zudem bewegt man sich per Wiimote sehr hakelig durch die Gegenden, wofür auch Kameraprobleme mitverantwortlich sind. Eltern, die den Kauf des Spiels für ihre Kinder in Erwägung ziehen, sollten sich dies zweimal überlegen: Nicht nur die Qualität lässt zu wünschen übrig, auch die Bratz als Vorbilder für die Kinder wären alles andere als wünschenswert.

DAMIAN FIGOLUSZKA

ENTWICKLER: Natsume • **PUBLISHER:** THQ • **GENRE:** Action • **SPIELER:** 1 bis 2 • **USK-FREIGABE:** ab 6 Jahren
PEGI: 3+ • **PREIS:** circa 40 €

▲ **POSITIV**

10 spielbare Charaktere, (immerhin) 3D-Grafik, genutzte DS-Features

▼ **NEGATIV**

... trotzdem relativ kurzes Vergnügen, teilweise einseitige (Button-Smashing)

NMAG-WERTUNG:

Besser als die GBA-Version, trotzdem nicht mehr als ein Standard-Game.



ENTWICKLER: Barking Lizards Technologies • **PUBLISHER:** THQ • **GENRE:** Action-Adventure • **SPIELER:** 1 bis 2 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 40 €

▲ **POSITIV**

Filmausschnitte, Freiheiten/Aufgabenvielfalt, viele Designmöglichkeiten

▼ **NEGATIV**

Sound kaum vorhanden, hakelige Touchscreen-Steuerung, schwache 3D-Grafik

NMAG-WERTUNG:

Vier Gören, die Mädchen mit ähnlichen Veranlagungen unterhalten können.



ENTWICKLER: Blitz Games • **PUBLISHER:** THQ • **GENRE:** Adventure • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 50 €

▲ **POSITIV**

passende Musik, umfangreiche deutsche Synchronisation, Haustier-Feature

▼ **NEGATIV**

grafisch veraltet, unpräzise Steuerung, mangelnde Motivation

NMAG-WERTUNG:

Selbst eine Einkaufstour mit den Eltern bereitet mehr Spaß.



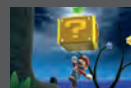
Der Vorgänger NiGHTS into Dreams erschien anno 1996 für das Sega Saturn.

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

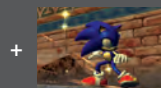
ENTWICKLER: Sonic Team USA • PUBLISHER: Sega • GENRE: Adventure • SPIELER: 1 bis 2 • USK-FREIGABE: ab 6 Jahren • PEGI: 7+ • PREIS: circa 55 €

Wir haben uns die finale Version von Segas erstem Wii-Titel im neuen Jahr unter den Nägel gerissen, um mit der Traumfigur NiGHTS durch fantasievolle Landschaften zu fliegen. Und das klappte überraschend gut, auch ohne Pilotenschein. Lest in unserem Test, warum man Sega in Sachen Game-Design noch einmal zum Nachsitzen schicken sollte.

VIDEOSPIEL-MATHE: NIGHTS =



Super Mario



Sonic und die Geheimen Ringe



Augensand



Die meiste Zeit fliegt ihr mit NIGHTS durch die Lüfte.



Realia: Das dunkle Ebenenbild von NIGHTS.



NIGHTS auf ein Genre festzunageln, ist schier unmöglich. Das gesamte Geschehen pendelt sich zwischen Jump & Run, Adventure und Rennspiel ein.

SCHLAF, KINDLEIN SCHLAF!

In ihren Träumen finden sich die Kinder Helen und William in einer Fantasiewelt wieder. An dem Portal Dream Gate, welches als Schnittstelle zwischen den Traumwelten fungiert, wartet der Fantasie-Narr NiGHTS auf sie, um mit ihnen die verschiedenen Traumwelten der idyllischen Welt Nighttopia zu betreten. Nighttopia wird von dem dunklen Herrscher Wizeman aus der düsteren Nightmares-Welt bedroht. Mithilfe von NiGHTS versuchen die Kinder, Nighttopia vor Wizeman zu bewahren. Im Story-Modus könnt ihr in den Traum eines der beiden Kinder eintauchen. Sowohl Helen als auch William haben in ihren Träumen eine voneinander unabhängige Geschichte zu erzählen, die ihr mit ihnen spielen könnt. In jeder Welt von Nighttopia warten fünf Aufgaben unterschiedlichster Natur auf euch. Kernpunkt hierbei bilden die Flugeinlagen mit NiGHTS. Mit ihm könnt ihr durch die Lüfte sausen und müsst dabei verschiedene Aufgaben bewältigen. Der lila Harlekin bewegt sich auf einer vorgegebenen Route, auf der ihr nach oben und unten abweichen könnt. Stellt auch das Ganze wie eine Art Zylinder vor, dessen Oberfläche NiGHTS entlangfliegt.

Hierbei könnt ihr NiGHTS vorgeben, in welcher Richtung er der Oberfläche entlangsaust. In den Flugeinlagen geht es meist darum, Gegner zu verfolgen, unter Zeitvorgabe eine bestimmte Anzahl von Ringen zu durchfliegen oder Gegenstände einzusammeln. Verlangt die Aufgabe mal keine akrobatischen Flugkünste von euch, könnt ihr mit William oder Helen die Welt frei begehen.

EINE GENERATION ZURÜCK

Hat man 1996 mit der Version für das Sega Saturn noch ein maßgeschneidertes Joypad für NiGHTS angefertigt, ging die Wiimote-Steuerung spürbar in die Hose. Mit der Wii-FB steuert ihr einen Punkt über den Bildschirm, dem NiGHTS dann folgt. Hört sich nach einem Steuerungsschema für den DS an, welches hierauf bestimmt auch funktioniert hätte, auf der Wii zeugt diese Steuerungsart aber von einer Katastrophe.

INFO

Wenn es nach Entwickler Takashi Iizuka geht, würde eine mögliche Fortsetzung zu NiGHTS wieder auf der Wii erscheinen. Auch einer DS-Version sei er nicht abgeneigt, und er habe hierfür schon einige Ideen gesammelt, verrät Iizuka im Interview. Schaut man sich die Verkaufszahlen an, dürfte ein weiteres NiGHTS-Spiel in weite Ferne gerückt sein. In Japan konnte sich der Titel in der ersten Woche nur dürftige 7.000 Mal absetzen. Im Februar steht die Veröffentlichung eines Japan-exklusiven Remakes der Sega Saturn-Urversion NiGHTS into Dreams für die Playstation 2 an. Sollte sich das Spiel ähnlich schlecht verkaufen, sieht es mit einer Fortsetzung der Serie fürs Erste äußerst düster aus.

Schnelle Flugmanöver und Genauigkeit sind auf diese Weise sehr schwer auszuüben. Zum Glück werden aber weitere, klassischere Steuerungsvarianten angeboten. Mit dem Analogstick des Nunchuks, dem Classic-Controller oder dem Gamecube-Pad lässt sich NiGHTS um einiges leichter durch die Lüfte lenken. Als beste Variante erwies sich dabei die Steuerung mit dem Gamecube-Pad, nicht zuletzt durch die ausgereifere Rumble-Technik.

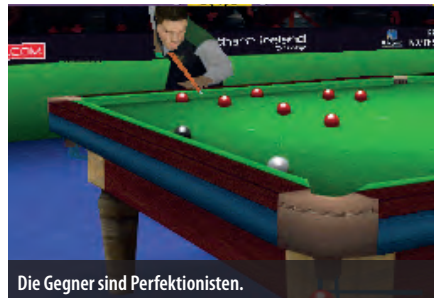
Hat man sich bei der Steuerung durch die vielen Möglichkeiten noch einmal retten können, ging in Sachen Präsentation so einiges schief. Warum hat man den Titel nicht die Zeit gegeben, die er gebraucht hätte, Sega? Die Welten sind zwar durch die Reihe vielschichtig und kreativ gestaltet, die mauere Grafik aber schreckt ab. Matschige Texturen, gravierende Einbrüche bei der Framerate und kantige Modelle aus den Anfangszeiten

Das Spiel bietet zwei voneinander unabhängige Story-Handlungen, deren gesamte Spielzeit bei nur 8 Stunden liegt.

Der Soundtrack zum Spiel umfasst sagenumwobene zwei (!) Stücke.



Mit den Kindern gilt es meistens Sprungpassagen zu bewältigen.



WER WIRD MILLIONÄR



Neben der verbesserungswürdigen DS-Variante hat Ubisoft im Rahmen seiner „Spiele für mich“-Serie nun ebenfalls der Wii eine Umsetzung der Rätselshow spendiert. Doch auch diese wird dem Fernseh Vorbild nicht gerecht. Obwohl das Spiel über 2000 Fragen zum Knobeln & Kniffeln bietet, wiederholen sie sich recht häufig. Die neuen Spielregeln glänzen lediglich durch Abstinenz – zur Wahl stehen die klassischen 50:50-, Telefon- und Publikums-Joker, das war's. Auch müssen wir schmerzlich auf ein breites Angebot an Spielmodi verzichten, denn spielbar ist einzig und allein das klassische Quiz nach dem Vorbild der TV-Show. Warum man keine Highscores eingebaut oder eine Gruppierung der Fragen nach Thematik vorgenommen hat, ist uns schleierhaft.

Wo die Fragenauswahl überzeugen kann, sind Präsentation und Umsetzung des Konzepts auf das Medium Videospiele gelinde gesagt „suboptimal“. Wer wird Millionär für Wii können wir nur hart gesottene Rätselfreunde ans Herz legen – vor allem in Anbetracht des überdimensionierten Preises. Rätselfreunde werfen lieber einen Blick auf Smarty Pants.

ROBERT RABE

ENTWICKLER: Route 1 Games • **PUBLISHER:** Ubisoft • **GENRE:** Quiz • **USK:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 50 €

▲ POSITIV

hohes Niveau der Fragen

▼ NEGATIV

keine Spielmodi, sich wiederholende Fragen und ein durch Abwesenheit glänzender Jauch

NMAG-WERTUNG:

Wir möchten den „Nachbesserungs-joker“ einsetzen.

2
von 10

WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP SEASON 2007-08



Nintendo DS und Snooker? Das passt doch wie die Faust aufs Auge! Dies setzt allerdings voraus, dass bei der speziellen Billard-Variante vom Entwickler auch alle Hausaufgaben erledigt werden, was in Deep Silvers neuestem Snooker-Spiel leider nicht der Fall war. Schon zu Beginn kommt reichlich Frust auf, weil der nicht änderbare Schwierigkeitsgrad extrem unfair, fast schon unmöglich ausfällt. Die misslungene Touchscreen-Steuerung – ein reines Fusselspiel – setzt dem noch die Krone auf. Das präzise Versenken der Kugeln erfordert viel Geduld und ein ruhiges Händchen. Snooker ist ein Präzisionssport, in dem es gilt, fünfzehn rote und sechs andersfarbige Kugeln zu versenken, die euch je nach Farbe mehr oder weniger Punkte verschaffen. Einige Extraregeln erschweren das Ganze – diese werden im Tutorial zwar erklärt, allerdings wie das gesamte Spiel nur in englischer Sprache. Leider kann World Snooker Championship Season 2007-08 keinerlei Erwartungen erfüllen. Selbst der Multiplayer-Modus enttäuscht und darf ausschließlich mit nur einem DS-Gerät gespielt werden. Schade, vielleicht wird in der möglichen „Season 2008-09“ mehr Wert auf Qualität gelegt ...

DAMIAN FIGOLUSZKA

ENTWICKLER: Blade Interactive Studios/Deep Silver • **PUBLISHER:** Deep Silver • **GENRE:** Präzisionssport • **SPIELER:** 1 bis 2 • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** 40 €

▲ POSITIV

viele bekannte Spieler

▼ NEGATIV

kein Wireless-Multiplayer-Modus, schwache Grafik, komplett in Englisch

NMAG-WERTUNG:

Das passt weder wie die Faust aufs Auge noch wie die Kugel in die Tasche!

2
von 10

HERACLES: BATTLE WITH THE GODS



In Heracles: Battle with the Gods begleitet ihr den Sohn des griechischen Göttervaters Zeus auf seiner Mission, sein geliebtes geflügeltes Pferd Pegasus aus den Klauen eines Zentauren zu befreien. Das Abenteuer selbst ist an und für sich nichts Besonderes: In bekannter Jump&Run-Manier bewegt ihr euch springend, Disken werfend und aus Gründen, die die Entwickler wahrscheinlich nicht mal selbst kennen, Torbögen bauend zum höchsten Punkt des Levels. Diese Bögen könnt ihr als Plattform nutzen oder über euren Gegnern zertrümmern. Die Schwierigkeit des Spiels besteht dabei nicht im ausgefeilten Leveldesign, sondern viel mehr in der scheinbar nicht vorhandenen Kollisionskontrolle. Dass die Intelligenz der Gegner mit Knäckebrot konkurriert, ist bei einem Jump & Run nicht weiter tragisch, wohl aber dass das gesamte Spiel technisch auch ohne Abstriche auf dem GBA umsetzbar gewesen wäre. Wolken wegpusten und Feuer löschen wirkt vor allem in der billigen Umsetzung wie ein schlechtes Alibi. Immerhin ist das Spiel nach dreißig Levels und drei Stunden Spielzeit schon vorbei – auch wenn man sich danach ernsthaft fragt, wozu man die Zeit überhaupt investiert hat.

ANDREAS REICHEL

ENTWICKLER: Neko Entertainment • **PUBLISHER:** Midas Interactive • **GENRE:** Jump & Run • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 7+ • **PREIS:** 20 €

▲ POSITIV

nimmt sich selbst nicht ernst (wie auch?), nette Zwischenbildchen

▼ NEGATIV

sehr schlechte Kollisionskontrolle, billige Technik und Game-Design, hohle (End-)Gegner

NMAG-WERTUNG:

„Spielspaß ist was für Weicheier.“ – Heracles

3
von 10



des Gamecubes hätten im Jahr 2008 nicht mehr sein müssen. Warum besitzt das Spiel stellenweise eine wirklich erstaunliche Grafikpracht und glänzt durch eine flüssige Darstellung, schreckt drei Sekunden später an anderer Stelle aber durch stockende Animationen und schauerhafte Grafiken ab? Als Spieler stellt sich die Frage, ob das, was sich gerade in der Wii befindet, wirklich die finale Fassung sein soll. Hätte man dem Titel ein wenig mehr Entwicklungszeit eingeräumt, es hätte wohl nichts zu meckern gegeben, da an einigen Stellen im Spiel gezeigt wird, dass es geht.

NACHSCHLAG

Nach all der Kritik nun zu etwas Erfreuerlicherem: Mit NiGHTS hat Sega die Messlatte für Online-Support bei Wii-Spielen extrem hoch gelegt und dabei auch Nintendo ausgestochen. Im Online-Modus könnt ihr mit Freunden und Zufallsgegnern aus der ganzen Welt online um

die Wette fliegen. Erstaunlicherweise geht die Verbindungsherstellung und Aufrechterhaltung reibungslos über die Bühne. Einziger Kritikpunkt: Nur zwei Spieler können bei einem Online-Rennflug starten. Auch offline darf mit Freunden im Split-Screen geflogen werden. Eine nette Spielerei, über deren Sinn und Nutzen gestritten werden darf, ist das A-Life-System. Sammelt ihr im Spiel Gegner und die sogenannten Nightopians – Lebewesen in Nightopia – ein, werden diese in das My-Dream-Portal übertragen. In diesem Portal tummelt sich alles, was ihr im Spiel gefunden habt. Mit der Zeit wächst dieser bunte Haufen immer weiter an. Nicht nur mehr Gegner und Nightopians kommen hinzu, auch Gegenstände aus dem Abenteuer können freigeschaltet werden. Ist dieses Portal am Anfang nur eine triste und flache Ebene, wird mit gutem Willen und Entdeckungstouren im Abenteuer-Modus daraus eure eigene kleine Traumwelt. Der Clou: Daten aus dem Wii-Wetterkanal werden abgerufen und in My-Dream übertragen. Online könnt ihr Freunde in ihren Traumwelten besuchen oder sie zu euch einladen. Über einen Messenger darf sich dann auch noch „miteinander kommuniziert“ werden. Leider basiert der ganze Chat nur auf Symbolsprache, was ihn letzten Endes unbrauchbar werden lässt.

NiGHTS verwendet die Online-Möglichkeiten der Wii-Konsole wie bis dato kein anderer Titel. Dennoch können nicht alle Features überzeugen. Dafür sind sie viel zu unausgegoren und unbrauchbar. Von den Steuerungseigenschaften der Wiimote wird hingegen so gut wie gar kein

Gebrauch gemacht, hier erweist sich das Kontrollschema der „alten Generation“ sogar noch als das überlegene. Auch in Sachen Grafik hat man sich wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert, und dennoch: NiGHTS macht Spaß, und das ist, was beim Spielen zählt. Die Welten strotzen nur so vor fantasievollen Landschaften, und auch die Aufgaben sind vielfältig gestaltet. Mit NiGHTS einmal schnell online mit über die ganze Welt verteilten Gegnern unkompliziert um die Wette zu fliegen macht ebenso Spaß, wie im Abenteuer-Modus sich einer traumhaften Welt hinzugeben. NiGHTS gehört spielerisch zu den Highlights in diesem Frühjahr, in puncto Technik aber ist es altbacken. Wer wissen will, was es 1996 so auszeichnete, darf es sich zulegen; auch Fans der alten Tage werden nicht vergrault. Der Titel, den man unbedingt einmal gespielt haben muss, ist NiGHTS jedoch nicht geworden.

JONAS WEISER



▲ POSITIV
abwechslungsreiche Aufgaben, bombastischer Sound, ideenreiche Bosskämpfe, Online-Features

▼ NEGATIV
geringe Spielzeit, mauer Technik, keine „innovative“ Steuerung

NMAG-WERTUNG:
NiGHTS zeigt auf kreative Weise, dass Träume nicht langweilig sein müssen.

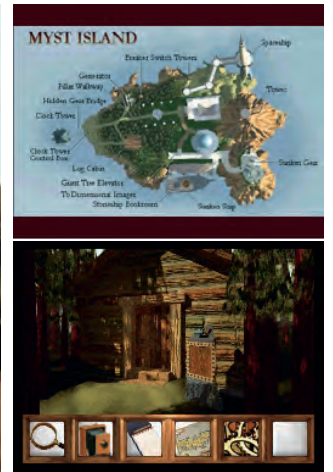


NiGHTS: Journey of Dreams

STATEMENT JONAS Schatzkammer



Die Wii scheint Segas neues Experimentiergerät zu sein. Auf ihr soll getestet werden, ob Fortsetzungen zu längst vergrabenen Franchises von Sega nach vielen Jahren der Vergessenheit wieder begeistern können. Geringe Produktionskosten sind hierfür das entscheidendste Argument. Nach der katastrophalen Neuauflage von Alien Syndrome ist mit NiGHTS aus spielerischer Sicht das Experiment gelungen. Ich bin guter Hoffnung, dass sich das Öffnen der Türen in Segas Archiv beständig wiederholen wird. Und mit Samba de Amigo steht bereits die nächste angekündigte Wiederbelebung an.



MYST DS

ENTWICKLER: Cyan Worlds • **PUBLISHER:** Midway • **GENRE:** Point&Click-Adventure • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 30 €

Es gibt Spiele, die fesseln auch Jahre nach ihrem Erscheinen noch an den Bildschirm. Auf der anderen Seite gibt es solche, die man, wenn überhaupt, lieber nur von Weitem mit der Kneifzange anfassen sollte. Die Umsetzung des PC-Klassikers Myst für den Nintendo DS ist ein Spiel der letzteren Kategorie. Lest in unserem Test, warum.

 Fangen wir vorne an: Das erste Myst-Spiel, das auch die Vorlage für die jetzt aktuelle DS-Umsetzung darstellt, wurde von dem US-amerikanischen Brüderpaar Robyn und Rand Miller entworfen und erschien Anfang der neunziger Jahre für Macintosh, später aufgrund seiner Popularität auch für weitere Systeme, darunter beispielsweise die Playstation. Die große Beliebtheit des Point&Click-Adventures sorgte logischerweise für zahlreiche Nachfolger, insgesamt wurden von der Myst-Reihe inklusive aller Umsetzungen bis heute über 11 Millionen Einheiten verkauft. Ein Erfolg, der zum Titel „Best-verkauftes PC-Spiel“ führte und erst von dem im Jahre 2000 veröffentlichten Die Sims überboten werden konnte.

EINE EINSAME INSEL

In dem Werk der Miller-Brüder findet man sich anfangs auf einer einsamen Insel wieder und hat fortan keine andere Wahl, als diese zu erkunden. Im Verlauf des Spiels reist man durch verschiedene Zeitalter, löst Rätsel und entdeckt allerlei Geheimnisse, allerdings ohne Zeitdruck, Gegner und eigene Identität, da der Hauptcharakter nicht zu sehen ist und

auch nicht vorgestellt wird. Die Entwickler begründen dies damit, dass die Spieler in diese Welt hineinversetzt und praktisch selbst Hauptcharakter sein sollten. Die Rätsel sind dabei oftmals schwierig, auch da man selten angeleitet wird, was denn als Nächstes zu tun sei. Es folgt ein Beispiel aus dem Anfangsszenario: In einem Raumschiff auf der Insel gibt es ein Klavier und diverse Schalter, die man auf einer Skala einstellen muss, damit man in die nächste Welt gelangen kann. Die Schalter senden je nach Position unterschiedliche Töne aus. Nachdem ihr die richtigen Noten zuvor umständlich in einem Buch der Bibliothek gefunden habt, müsst ihr die Einstellung der Schalter mit den Klaviertasten abstimmen. Eine Art Toleranzbereich gibt es nicht; wenn ihr es nicht punktgenau hinbekommt, bleibt euch der Zugang zum nächsten Abschnitt verwehrt. Wer sich angesichts des Spielprinzips nun für Myst zu interessieren begonnen hat, sollte aufmerksam den nächsten Absatz verfolgen.

DIE GRAUSAME WAHRHEIT

Zunächst die gute Nachricht: Das Spiel an sich bleibt Geschmackssache und



▲ POSITIV
 Spielprinzip bleibt erhalten

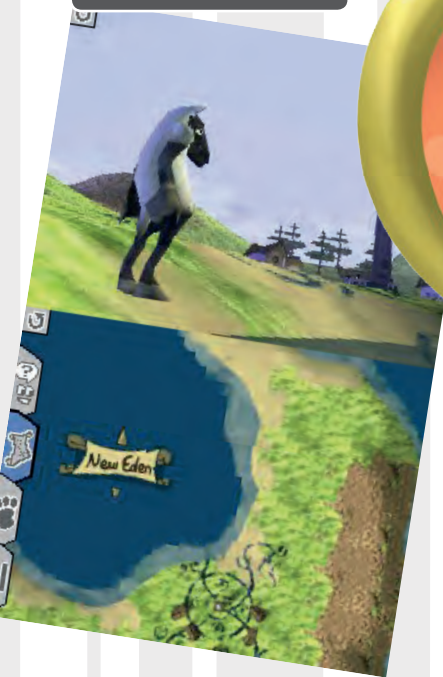
▼ NEGATIV
 schlampige Umsetzung & Übersetzung, Myst-Feeling kaum vorhanden, grafische Fehler, teilweise Spielabstürze

NMAG-WERTUNG:
 Dieses Spiel ist die Verschwendung natürlicher Ressourcen in Reinform

1
 von 10

die meiste Zeit über recht spielbar. Doch das ist auch schon der einzige positive Aspekt. Bei der Umsetzung und Lokalisierung hat man sich bei Midway nämlich gründlich vertan. Wenn man schon im Menü solche Fehler wie „Spiel Last“ und „Seite ablegen“ auftauchen, wenn bei einem Uhrenrätsel die Zeiger plötzlich im Pixelbrei verschwinden und die seltenen Animationen des Spiels nach wenigen Sekunden von Bildrauschen überlagert werden, dann ist da etwas gehörig schief gelaufen. Wie kann so ein Spiel durch die Qualitätskontrolle kommen? Auch gibt es spielerisch einiges zu bemängeln. Warum kann man mit dem Fotoapparat keine Buchseite fotografieren, sondern muss sich Karten und Ähnliches auf ein reales Blatt Papier malen? Das ist absolut nicht mehr zeitgemäß.

DANIEL BÜSCHER



THE LOST LEVELS

NIE VERÖFFENTLICHTE NINTENDO DS-TITEL

Ein Blick auf urzeitliche Releaselisten lässt unweigerlich folgenden Gedankenstoß gedeihen: „War da nicht mal was?“ In der modernen Kommunikationsgesellschaft gibt es immer wieder Informationen, die plötzlich ans Tageslicht gebracht, dann vom Schleier der Wesenlosigkeit umhüllt werden und getreu dem Motto „Aus den Augen, aus dem Sinn“ gänzlich in Vergessenheit geraten ...

Während Nintendos Doppelbildschirm in diesem Jahr seinen dritten Europa-Geburtstag feiert, bisher bedeutende Erfolge verbuchen konnte und schlichtweg Vorzeigehandheld Numero uno ist, gab es doch stets auch noch zahlreiche verheißungsvolle Titel, die es nicht geschafft haben, den Modulschacht von innen zu betrachten, und auf der Strecke geblieben sind. Exklusiv für euch haben wir unsere Spürnasen aktiviert, im Datenmüll so mancher Entwickler gewühlt und ein paar spannende Fakten ausgegraben. Die nächsten Zeilen werden einige düstere Geheimnisse lüften, Hoffnungen wecken oder auch Ernüchterung einkehren lassen ...

ENTWICKLERHYSTERIE

Rückblende in das Jahr 2005: Mit dem Nintendo DS am Horizont und einem Stylus als Eingabegerät verkündete Strategy First in Zusammenarbeit mit un-

terschiedlichen Entwicklern, dass man einige bekannte PC-Klassiker in Bälde auf den Doppelbildschirm bannen würde. Der geneigte PC-Freund konnte einem Wiedersehen mit alten Bekannten, wie beispielsweise Jagged Alliance 2, Disciples II: Dark Prophecy und Warlords DS, entgegenfiebert, wobei allein schon erste Ankündigungen und Schemenbilder für große Aufregung bei den Fans von Retro-PC-Titeln sorgten. Umso ernüchternder war es jedoch, als im Oktober 2007 Strategy First vom eigentlichen Distributionsauftrag zurücktrat und die Software-Explosion damit vorerst auf Eis legte. Es bleibt also zu hoffen, dass ein neuer Publisher gefunden wird, mit genug Kapital in der Tasche, um jene vielversprechenden Titel erneut aufblühen zu lassen.

Andere Spieleschmieden, wie beispielsweise Full Fat, hatten es sich gar nicht zur Aufgabe gemacht, tragbare Umset-

zungen von kultiger PC-Ware zu schaffen, sondern auf Basis vorhandener Serien eigene Produkte entstehen zu lassen. Bestes Beispiel für diese Kategorie war Black & White Creatures, eine begeisternde und erfrischende Simulation um die Omnipotenz eines mächtigen Gottes, der seine tierischen Kumpanen durch die Weltgeschichte lenken muss. Angekündigt wurde das Projekt auf der E3 2005, und kurze Zeit danach wurden auch hier die Stimmen immer leiser, bis der Entwickler von sich aus zugab, dass man die Kreaturen so nicht auf die Menschheit loslassen wollte. Zwar machte eine erste anspielbare Preview-Version mit ansprechendem Touchscreen-Interface und flüssigen Animationen keine schlechten Eindrücke, sehr viel weiter kamen die Spielemacher aber nicht. So klatschte in diesem Falle Publisher Majesco den unbarmherzigen Stempel des Abbruchs auf den ideenbehafteten Papierstapel der Projektplanung.



COOKING MAMA

ENTWICKLER: Office Create • PUBLISHER: 505 Games/THQ • GENRE: Minispielsammlung • SPIELER: einer (DS), 1 bis 2 (Wii) • USK-FREIGABE: ohne Altersbeschränkung • PEGI: 3+ • PREIS: circa 40 € (DS), circa 50 € (Wii)

Willkommen im NMag-Kochstudio



Im Vorfeld sei angemerkt, dass einigen vielleicht das Spielprinzip bekannt vorkommen mag, und zwar aus Ubisofts Sophies Freunde: Kochspaß. Der Verdacht liegt also nahe, dass hier abgekupfert wurde. Wenn man das Dilemma um das Erscheinungsdatum von Cooking Mama betrachtet, sieht die Sache allerdings schon ganz anders aus. Nachdem es in Japan bereits im März und in den USA im September 2006 erschien, kam es im Dezember 2006 auch in ganz Europa heraus ... Ganz Europa? Nein! Ein von unbeugsamen Publishern bevölkertes Land hörte nicht auf, dem Spiel Widerstand zu leisten, und es war Office Create nicht geglückt, einen Vertrieb für Deutschland zu finden. Während das Spiel also weltweit recht erfolgreich war, hatten die Deutschen das Nachsehen. Erst jetzt,

ein Jahr später, erbarmt sich THQ und veröffentlicht Cooking Mama vollständig (wenn auch schlecht) lokalisiert in der Bundesrepublik. So gesehen ist also Sophies imaginärer Kochspaß das Spiel, welches das Prinzip von Cooking Mama übernommen hat.

MINISPIELE ZUM MITTAGESSEN

Wer jetzt ein virtuelles Kochbuch im Stil von Shaberu! DS Oryôri Navi erwartet, muss leider eine Enttäuschung hinnehmen, denn Cooking Mama ist eine Sammlung aus verschiedenen kurzen Minispielen, welche in Rezeptreihenfolge gespielt wird. So muss etwa bei einer Frühlingsrolle zuerst das Gemüse abgeschält und klein gehackt sowie die Sojasprossen von ihren Wurzeln befreit werden. Danach packt man die Zutaten in Teig ein und frittiert das Ganze – fertig ist die Frühlingsrolle. Gekocht wird dabei ausschließlich mit dem Stylus: Zum Schneiden von Gemüse und Co folgt man den am Touchscreen angezeigten Linien, gehackt wird durch schnelles Tippen auf den Bildschirm. Zum Frittieren muss das Gericht in heißes Fett getaucht und im richtigen Moment wieder herausgefischt werden. Realitätsbezug ist in Cooking Mama also so gut wie gar nicht vorhanden, im Gegensatz zu gewissen anderen Spielen behaupten die Entwickler dies aber auch nicht.



WIE ISST MAN PIXEL?

Cooking Mama für DS kommt also endlich auch zu uns – besser spät als nie. Oder doch nicht? Während es im ursprünglichen Releasezeitraum noch als etwas Besonderes galt, stellt es nun nicht viel mehr als eine Minispielsammlung dar. Der Umfang ist mit 120 verschiedenen Rezepten zwar üppig ausgefallen, doch folgen die meisten davon demselben Schema und werden mit der Zeit langweilig. Highscore-Jagden mit Freunden werden durch die maximale Bewertungszahl von 100 Punkten unmöglich, da man diese bereits erreicht, wenn man das Kochrezept fehlerlos bewältigt, was meist schon beim zweiten Versuch der Fall ist.

KULINARISCHE WELTREISE

In den USA und Japan kann man über diese Negativpunkte vielleicht hinwegsehen, denn der dortige Verkaufspreis liegt bei etwa 20 Euro. Hierzulande aber muss man für Cooking Mama ziemlich genau das Doppelte hinblättern. Da fragt man sich, ob es vonseiten der Publisher nicht besser gewesen wäre, den ersten Teil zu überspringen und gleich den weitaus gelungeneren zweiten in die Läden zu bringen, den es in Japan und den USA – wir hätten es uns denken können – schon seit längerer Zeit gibt ...

EMANUEL LIESINGER

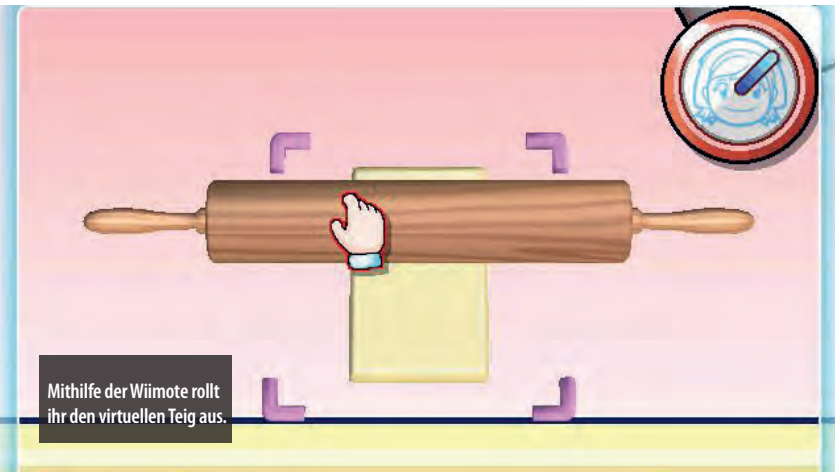


▲ POSITIV
abwechslungsreiche Minispiele, 120 Rezepte und Variationen

▼ NEGATIV
kostet in Europa wieder mal das Doppelte, Minispiele wiederholen sich bald, ein Jahr zu spät

NMAG-WERTUNG:
Exquisite Minispielsammlung.





Mithilfe der Wiimote rollt ihr den virtuellen Teig aus.



Vor jedem Minispiel erfolgt zuerst eine Erklärung.



Wie das wohl schmecken mag ...

Eigentlich bekannt unter „Cooking Mama: Cook Off“ ist Cooking Mama für Wii ein Nachfolger der DS-Fassung. Hierzu- lande hat sich THQ aber offensichtlich dazu entschlossen, sich den Vertrieb etwas zu vereinfachen und dem Wii-Ab- leger denselben Namen zu geben wie der DS-Fassung. Dies ist aber nicht die einzige Gemeinsamkeit zwischen den beiden Fassungen, die zweite ist gleich- zeitig das größte Manko: die Steuerung. Anstatt eine neue, für die Wiimote opti- mierte Steuerung zu schaffen, wurden zum Teil krampfhaft Steuerungsmecha- nismen der Urversion übernommen. Dadurch, dass aber auf Nintendos Heimkonsole das Feedback von Ge- genständen fehlt, welches am DS durch die 1:1-Bewegung von Gegenständen mit dem Stylus teilweise vorhanden ist, werden Minispiele wie etwa das Aufschlagen von Eiern mehr zu einem Glücksspiel, bei dem es darum geht, mit der Wiimote die richtige Geschwindig- keit zu erwischen, damit das Ei zwar an- bricht, aber nicht platzt. Daneben gibt es bei gewissen Spielen noch das Pro- blem, dass die Steuerung zu stark oder zu schwach reagiert, was den Spaß am Spielen oft deutlich senkt.

KOCHEN UM DIE WELT

Aber genug beschwert, die Wii-Fassung bringt auch einiges Interessante mit sich. Zwar wurde die Gesamtanzahl der Rezepte gesenkt, die übrig gebliebenen aber anregender gestaltet und nach Re- gionen sortiert. Zu jeder Rezeptregion gibt es außerdem noch einen Koch, gegen den man ein Duell starten kann. Natürlich ist es auch möglich, diese Kochduelle mit Freunden auszutragen. Leider ist aber die Punktevergabe nicht optimal gelöst, was dazu führt, dass die Duelle oft durch nur einen kleinen Fehler entschieden werden. Von Items und der Möglichkeit, den Gegner beim Kochen zu sabotieren, fehlt jede Spur. Trotz allem bleibt Cooking Mama noch immer der Bonus des äußerst originellen Spielprinzips, auch wenn die etwas krampfhaftige Umsetzung den Kochspaß etwas schlecht dastehen lässt.

EMANUEL LIESINGER

▲ POSITIV Kochen mit Wiimote, gelungener Stil, nach Regionen geordnete Speisen	▼ NEGATIV zu teuer für eine Mini- spielsammlung, Steuerung teilweise schlecht vom DS kopiert, kein Feedback
NMAG-WERTUNG: Krampfhafter DS-Port, versalzen ist die Suppe dennoch nicht.	
5 von 10	



Werft die Gegenstände in den richtigen Kreis ... spannend *gäh*.

VERSTECKT – ENTDECKT! ZIRKUS



Versteckt – Entdeckt! ist ein Spiel, bei dem man sich schon beim ersten Blick auf die Verpackung denkt, dass man das zweite Wort im Namen besser nicht in die Realität umgesetzt hätte. Es entstammt einer hierzu- lande eher unbekannteren Kinderbuchreihe mit ausgefallenen Bildersuchrätseln, bei denen in jedem Buch über 50 Bilder zu finden sind – für 11 Euro! Die Jungs von Transposia dachten sich offenbar „Das können wir besser!“, und packten eine gi- gantische Anzahl von 6 Suchbildern mit je 3 Suchaufgaben auf eine DS-Cartridge – für 30 Euro ... Das führt hochgere- net zu einem Preis von 1 Euro pro Spielminute. Wer sich jetzt an den Kopf greift, darf seine Hand gern dort lassen, denn als kleine Zugabe gibt's noch die Tatsache, dass das Spiel technisch auf niedrigstem Niveau daherkommt und es nicht einmal schafft, die Sprache aus der DS-Firmware auszulesen oder zu speichern, folglich bei jedem Start erneut danach fragt. Interessanterweise richtet sich das Spiel angeblich an Kinder; für die ist es aufgrund der schlechten Lokalisierung („Ich sehe FANTASTIC“) jedoch nicht geeignet. Bei der Über- setzung treten zahllose Fehler und Probleme mit Umlauten auf, statt derer wahllos irgendwelche Zeichen angezeigt werden, was neben der vielen anderen Tippfehler im Spiel allerdings nicht mehr wirklich ins Gewicht fällt. Bei Spielern, die aus dem Kleinkindalter heraus sind, findet Versteckt – Entdeckt! Zirkus höchstens als Keil Verwendung, sollte mal der Küchentisch wackeln – na, immerhin etwas Sinnvolles!

EMANUEL LIESINGER

ENTWICKLER: Transposia • **PUBLISHER:** Koch Media • **GENRE:** Bilder- suchrätsel • **SPIELER:** einer • **USK-FREIGABE:** ohne Altersbeschränkung • **PEGI:** 3+ • **PREIS:** circa 30 €

▲ POSITIV die Verpackung brennt gut, wenn es im Winter kalt wird, außerdem wackelt mein Küchentisch endlich nicht mehr	▼ NEGATIV nach 30 Minuten durchgespielt, kein Wiederspielwert, technisch niedrigstes Niveau
--	---

NMAG-WERTUNG:
Versteckt – Verreckt! Bitte versteckt bleiben – und zwar für immer!

1
von 10





© 2008 Nintendo

Wii™

DISASTER
DAY OF CRISIS



Bully 2
BATTALION WARS™

The logo features the word "Bully" in a large, colorful, stylized font with a green outline. The number "2" is smaller and blue. Above "Bully" is a green gear with a white star. Below "Bully" is the text "BATTALION WARS" in a smaller, white font with a green outline. A trademark symbol (TM) is at the bottom right of the logo.

MARIO



KART[®]

Wii

Wii™

© 2008 Nintendo









Wii **DONKEY KONG**
JET RACE

© 2008 Nintendo



AUS GROSS MACH KLEIN

Die Welle an PC-Klassikern, die ihre beschwingte Verbreitung nicht auf dem DS vollbracht hat, ist jedoch nur die Spitze des frostigkalten Eisberges. Auch Namco kündigte zu frühen Tagen einige erfolgversprechende Titel (auf Basis von bekannten Konsolentiteln) an – darunter Soul Calibur, die japanische Prügelspielikone der späten 90er, und Baten Kaitos, ein kartenlastiges Rollenspiel rund um dramatische Abenteuer, Macht und Tyrannen. Soul Calibur DS beispielsweise wurde vom lateinamerikanischen Club Nintendo Magazin im Januar 2005 bestätigt, verschwand aber später spurlos von Namcos Releaselisten. Dortige Versprechen, dass man sowohl grafisch als auch akustisch den Konsolenvertreter übertrumpfen wolle, konnten anscheinend nicht eingehalten werden – man bedenke nur, dass der Originalprügler die absolute Famitsu-Höchstwertung, eine Top-Platzierung unter den Listen der besten Videospiele überhaupt, und die viertbeste Wertung auf GameRankings.com ergattern konnte. Die logische Folge: Um sich vor der Schmach der Fans zu schützen, wenn besagte Spiel-Qualität schließlich nicht erreicht worden wäre, wurde das Projekt kurzerhand eingestampft. Schade, Beat'em-Up-Kost ist ansonsten gern gesehen beim unterversorgten DS-Publikum. Das Highlight unter den unveröffent-

lichten Titeln konnte jedoch die Konsolen-Konkurrenz von Nintendo verbuchen. Die Gerüchteküche hatte schon zu Zeiten des Game Boy Advance heftig gebrodelt, und immerzu hieß es, dass Microsoft eine Handheldversion zum Action-Giganten Halo plane. Da Microsoft und Sony bekanntermaßen keine besonders dicken Freunde sind und Nintendo auf dem Handheldsektor eher neutral gesinnt ist, blieb Big-M nur eine Wahl: das Projekt auf dem Nintendo DS zu starten. Unter Geheimhaltung bekamen die Kollegen von IGN damals die Möglichkeit, Halo für den Nintendo DS anzuspielden. Es handelte sich dabei um eine Version, die von einem renommierten Entwickler in der Mache war, jedoch aus nicht näher erläuterten Gründen gecancelled wurde. Die sehr frühe Multiplayer-Version des Spiels machte einen soliden Eindruck, kam mit einer vergleichsweise guten 3D-Engine daher, beinhaltete die typischen Halo-Grafiken und -Sounds sowie die Möglichkeit, mit zwei unterschiedlichen Waffen herumzuballern und sich auf der Map Zanzibar auszutoben. Bis zum jetzigen Zeitpunkt liegt das wohl geheimnisvollste Software-Projekt aber noch auf Eis, und es bleibt auch weiterhin fraglich, ob jemals ein Halo DS erscheinen wird.

AUF NIMMERWIEDERSEHEN?

Bleibe im Endeffekt natürlich das

schwerlich zu entwirrende Geheimnis bezüglich des „Warum?“ im Raume stehen ... WARUM werden aufsehenerregende, freudig empfangene Spielideen bloß verworfen, ehe man ihren Siegeszug auch ansatzweise genießen kann? Gerade bei PC-Umsetzungen wird wohl die mangelnde Technik-Power des DS für den Genickbruch sorgen, andere Spiele würden möglicherweise aus Zeitgründen abgeschrieben und wieder andere Titel als plötzlich marktuntauglich eingeschätzt – so mutmaßt man. Klar ist aber auch, dass der Kostenfaktor bezüglich der Portierung des Originalcodes nicht zu unterschätzen ist und deswegen auch nicht uneingeschränkt für DS-Umsetzungen zur Verfügung steht bzw. stand. Wie auch immer das vorzeitige Todesurteil für die verlorenen Handheld-Seelen zustande kam, eine störende Lücke im Genre-Geschwader bleibt solange übrig, bis sich jemand des Projekts erneut annimmt. Theoretisch ist das immer möglich, wenn auch selten üblich. Und doch, vielleicht wartet schon in naher Zukunft ein tot geglaubter DS-Einfall an der nächsten Ecke ... Man würde ihm eine zweite Chance jedenfalls nicht verwehren.

KEVIN JENSEN UND JAKOB NÜTZLER
 • PLANETDS.DE

PLANET **DS**.DE

FANTASTISCHES JAPAN

NMag besuchte die Firmenzentrale von Square Enix in Japan

Es war Mitte November, als uns unverhofft (aber doch willkommen) eine Einladung von einem der größten Publisher Japans ins Brieffach flatterte – Square Enix lud zum Presse-Trip nach Tokio! Gezeigt werden sollten die Veröffentlichungen für Nintendo-Plattformen der nächsten Monate, darunter Spin-Offs der Final Fantasy- und Dragon Quest-Reihen für Handheld und Konsole, aber auch The World Ends With You, ein komplett neues Spiel von den Kingdom Hearts-Machern ausschließlich für den Handheld. Erfahrt auf den nächsten Seiten die neuesten Infos und Eindrücke zu Square Enix' Line-Up für Nintendo-Konsolen. In einem Reisetagebuch berichtet außerdem Daniel über seine Erfahrungen im 10.000 Kilometer entfernten Nippon.

ZU GAST BEI SQUARE ENIX

EIN REISEBERICHT

Als Gewinner der redaktionsinternen Ränkespiele quasi auserkoren, allein den weiten Weg in das Land der aufgehenden Sonne zu bestreiten, sowie nach Wiederkehr Sticheleien der Redakteurkollegen in Kauf nehmend, machte ich mich auf, der 13-Millionen-Metropole einen Besuch abzustatten. Nach insgesamt über siebzehn Stunden Flug (von Hamburg aus mit Umweg über London) erfolgte die Landung auf dem Flughafen in Narita, von dort aus ging es per Bus weiter zum Hotel im Stadtteil Shinjuku, in dem auch zahlreiche andere Journalisten für diesen Trip untergebracht waren. In den ersten beiden Tagen wurde uns, sprich mir und den Kollegen von Publikationen mit illustren Namen wie IGN, Edge, Official Nintendo Magazine und vielen weiteren, Zeit zur

Verfügung gestellt, um die Stadt kennenzulernen. Zu diesem Zweck ging es nach einer kurzen Ruhepause gleich zur nächstgelegenen U-Bahn-Station, wo man, wenn man nicht gerade von dem komplexen U-Bahn-Netz erschlagen wurde, eine sogenannte Suica – eine Super Urban Intelligent Card – erwerben musste, da die Bahngänge elektronisch gesichert und ohne dieses Hilfsmittel nicht zu erreichen sind. Unsere Gastgeber aus der Londoner Niederlassung Square Enix führten uns in die für Touristen besonders interessanten Stadtteile Akihabara und Shibuya. Ersteres ist ein wahres Eldorado für Videospiele und Anime-Liebhaber. Wo auf der Welt kriegt man sonst die Gelegenheit, durch enge Straßen zu spazieren, nur um plötzlich in der Nähe das Zelda-Theme aus dem NES-Debüt zu vernehmen, und, der Musik folgend, einen Retro-Shop zu entdecken, in dem sich vom Game&Watch über Mother 2 bis hin zum Virtual Boy alles finden lässt, was das nostalgische Gamer-Herz begehrt? Man ist so abgelenkt durch die vielen kleinen und spezialisierten Läden, die auch noch in den verwinkeltesten Gassen zu finden sind, dass man die Zeit völlig vergisst. Man guckt, staunt, spielt mitunter und gibt Geld aus oder landet (natürlich ohne Absicht und Vorwarnung!) in der Hentai-Abteilung im zweiten Stock eines sonst ganz harmlos aussehenden Shops. Für „normale“ Menschen hingegen ist vermutlich Shibuya interessanter – die riesige Kreuzung vor der Bahnstation, dort, bei der pro Ampelphase Tausende von Menschen die Straße überqueren, kennen wohl die meisten schon von

Bildern her. Besonders beeindruckend ist die Szenerie bei Nacht, wenn die Neonschriften leuchten und die riesige Werbetafel, die ein wenig an den New Yorker Times Square erinnert, besser zur Geltung kommt. Sobald hier das Nachtleben beginnt, wimmelt es auf dem Platz geradezu vor Jugendlichen, die sich zunächst an der berühmten Hunde-Statue „Hachikō“ treffen, um von dort in die vielen Nebenstraßen oder Kaufhäuser zu strömen. Hachikō hat man deshalb eine Statue gewidmet, da er noch zehn Jahre nach dem Tod seines Herrchens jeden Tag auf ihn gewartet haben soll – und seither gilt er als Inbegriff der Treue. Natürlich gab es noch weitere Beobachtungen, das öffentliche Verhalten der Japaner etwa. Es hat den Anschein, als würde es sich im Vergleich mit dem der Deutschen vor allem im Umgang der Menschen miteinander unterscheiden, Höflichkeit und Sauberkeit sind angesagt. Mir ist es passiert, dass sich Leute sofort entschuldigt haben, nur weil sie mir nicht die Tür aufgehalten haben, und ein „tezudatte kudasai“ („Können Sie mir helfen?“) reichte vollkommen aus, um einen englischunkundigen Japaner zu meinem Verbündeten im Großstadtdschungel zu machen. Ein gutes Beispiel für die Sauberkeit ist in Restaurants zu finden: Usuell erhält man immer ein feuchtes Tuch, um sich vor dem Essen die Hände zu reinigen. Auch der Mythos vom arbeitswütigen Japaner bestätigte sich auf eine gewisse Weise, denn an jeder Ecke sah ich Menschen arbeiten. Selbst dort, wo es eigentlich keine Stellen zu besetzen gab; wie Marktschreier warben dann meist junge





Menschen mit einem Schild in der Hand für das nächste Restaurant oder andere Dinge. Überarbeitete Japaner gleichen den Schlafmangel häufig im Zug aus – trotzdem sieht man dort ab und an auch Geschäftsmänner den DS zücken. Bei uns eine fast undenkbare Angelegenheit.

THE WORLD IS WIDE ...

Nach vielen Stunden des Staunens und Fotografierens waren denn auch wir irgendwann im Tokioter Nachtleben angelangt. Für uns Journalisten, die wir hauptsächlich aus Europa stammen, gestaltete es sich in echter Lost in Translation-Manier aus zahlreichen Karaoke-Sessions; aber auch Restaurant-Besuche mit allerlei Sake, Tofu, Sushi und unidentifizierbaren anderen Dingen standen auf dem Plan. Gegessen wurde natürlich nur mit Stäbchen, was Anfängern gewisse Schwierigkeiten bereiten kann, nach kurzer Zeit aber dann doch recht leicht von der Hand geht. Den meisten jedenfalls. Ein wertvoller Tipp für jeden Stäbchen-Benutzer: die Hölzer niemals auf die Schale legen oder gar senkrecht hineinstecken. Das eine mag vielleicht nur unhöflich sein (wie eigentlich alles, was man tut oder eben auch nicht tut, doch bei Ausländern machen Japaner glücklicherweise häufig eine Ausnahme), das Letztere aber ist ein Zeichen für den Tod, da man so etwas nur zum Gedenken Verstorbener tut. Auch möchte ich hier eine Lanze für die viel belächelten japanischen Touristen brechen, die an jeder Kreuzung in einer deutschen Großstadt stehen bleiben, um ein Foto zu schießen: In Tokio ist es genau andersherum. Und das hängt nicht mit den vielen kurzen Röcken zusammen, die dort trotz Winter und Weihnachtsdeko zu sehen waren. Wo wir schon mal dabei sind: Man hatte es nicht nur als Mann nicht leicht, obendrein musste man sich als Deutscher wirklich in Acht

nehmen: Gerade noch war man beim Karaoke der fiesen Aufforderung entkommen, doch bitte den „Hit“ 99 Luftballons zu trällern, da wurde man beim Fachsimpeln wegen des strengen Jugendschutzes im eigenen Land schief angeguckt („Umbrella Chronicles didn't make it to Germany?“ – begleitet von ungläubigem Staunen). Doch erfreulicherweise hat Tokio so viel zu bieten, dass man sich nicht ewig über derlei aufhalten kann. Denn mal ehrlich, wer will sich schon durch politischen Aktionismus davon abhalten lassen, die Sky Bars zu besuchen, in denen man in den höchsten Stockwerken teils bei Live-Musik an der Bar sitzen und über das nächtlich beleuchtete Tokio hinweggucken kann? Diese Erfahrung ist nämlich nur mit einem Wort zu beschreiben: unbezahlbar (das allerdings auch im wahrsten Sinne des Wortes).

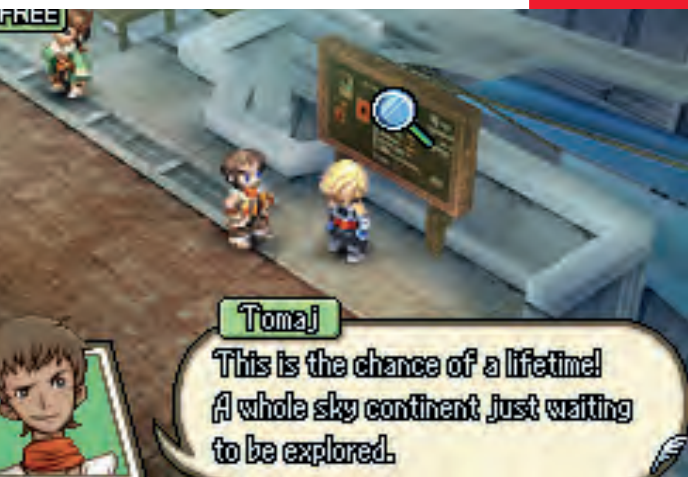
... BUT ENDS WITH YOU!

Doch natürlich war ich nicht nur zum Spaß in Tokio. Nachdem ich am Morgen des ersten „Arbeitstages“ bereits um fünf Uhr durch einen Erdbebenalarm geweckt wurde (ein perfekter Start in den Tag also), ging es im Folgenden „nur“ noch um die zu führenden Interviews, denen ich mit Spannung entgegenschah, da sich unter den Interviewpartnern zum Teil auch solche befanden, die bereits an Meilensteinen wie Final Fantasy VII mitgearbeitet hatten. Logisch, dass man gar nicht anders konnte, als den Sprechern an den Lippen zu hängen und jedes Wort mit höchstem Interesse aufzusaugen. Das Ergebnis könnt ihr in dieser sowie in der nächsten Ausgabe begutachten. Nach den Interviews wurde noch



das Square-Enix-Hauptquartier von innen präsentiert, inklusive einer kleinen Führung durch die Arbeitsräume, in denen das Fotografieren aber nicht erlaubt war. Nach einem abschließenden Abendessen sollte es am nächsten Morgen zurückgehen. Doch wer schon mal in Japan am Abreisetag verschlafen hat, infolgedessen trotz Kanji-Unkenntnis die Bahn statt den Bus nehmen sowie am Flughafen feststellen musste, dass der eigene Flug gecancelt worden war, weiß, was ich an diesem Tag durchmachte. Dass ich es trotzdem irgendwie zurück nach Deutschland schaffte, verdanke ich vor allem der Hilfsbereitschaft der Japaner vor Ort. In diesem Sinne: „Hontou ni arigatou gozaimashita!“





INTERVIEW

Final Fantasy XII: Revenant Wings

INFO

Nach zahlreichen Remakes der früheren Final Fantasy-Teile kommt nun erstmals nach Final Fantasy Tactics, das 2003 für den GBA veröffentlicht wurde, ein neues Spiel der Serie für einen Nintendo-Handheld zu uns. In Japan längst erhältlich, wird Revenant Wings, ein Sequel zu dem PS2-Highlight Final Fantasy XII, bei uns am 15. Februar 2008 erscheinen. Die Story setzt da an, wo der Vorgänger aufhört, kennen muss man das Original aber nicht, um ihr folgen zu können. Wir sprachen mit den Schöpfern Motomu Toriyama und Eisuke Yokoyama über ihr neuestes Werk.



NMag: Die westliche Version des Spiels ist im Vergleich zur japanischen schwieriger gestaltet worden. Können Sie uns sagen, weshalb Sie sich für diesen Schritt entschieden haben und was genau schwieriger gestaltet wurde?

Toriyama: Revenant Wings ist ein Echtzeit-Strategiespiel. Da dieses Genre in Japan bisher weniger populär war als im Westen, mussten wir einerseits das Spiel für Japaner leicht zugänglich machen, und andererseits wollten wir Spielern, die mit dieser Art von Spielen schon vertrauter sind, auch eine gewisse Herausforderung bieten. Um dieses Ziel zu erreichen, haben wir für die westlichen Versionen die Intelligenz der Monster etwas heraufgesetzt, sodass sie sich eher wie menschliche Gegner verhalten und mehr Taktik erfordern. Außerdem gibt es einen zusätzlichen, sehr umfangreichen und schweren Dungeon, der in der japanischen Version nicht enthalten ist.

NMag: Das Spiel bietet das mit Abstand größte Repertoire an Summons – traditionelle Wesen wie Shiva und Ifrit wurden wieder in das Spiel integriert, nachdem sie im originalen FF XII abwesend waren. Wurde hier dem Wunsch der Spieler Folge geleistet?

Yokoyama: Für uns war klar, dass die Summons das Spielgeschehen um einiges interessanter machen würden. Natürlich hätte man auch bloß die unterschiedlichen Berufsklassen gegeneinander kämpfen lassen können, also

etwa Weißmagier gegen Schwarzmagier, oder Ritter gegen andere Menschen, aber durch die Beschwörungen hat man die Möglichkeit, unglaubliche Kräfte und Fähigkeiten freizusetzen, ohne dass es aus dem Rahmen fallen oder komisch wirken würde. Und sobald wir uns erst einmal zu diesem Schritt entschieden hatten, dachten wir uns: je mehr, desto besser. Die vielen neuen und alten Summons bieten zusammen eine gute Mischung aus Nostalgie und Neuartigem, insgesamt viel Abwechslung.

NMag: Wie sehr wird bei der Entwicklung eines Spiels eigentlich auf dessen Integrität bezüglich des westlichen Marktes geachtet?

Toriyama: Als wir mit der Entwicklung von Revenant Wings begannen, waren wir uns sehr wohl bewusst, dass das originale FF XII für die PS2 in Nordamerika wie in Europa sehr erfolgreich war. Folglich wollten wir etwas schaffen, das diesen Märkten entgegenkam, was letztlich auch einer der Gründe dafür war, weshalb wir uns für das RTS-Kampfsystem entschieden haben. Da es uns aber außerdem wichtig war, dass das Spiel weltweit von den Spielern angenommen werden würde, haben wir die Story etwas simpler gehalten, als es normalerweise bei einem Final Fantasy der Fall ist.

NMag: Vorhin haben Sie von Nostalgie gesprochen. Glauben Sie, dass das, was

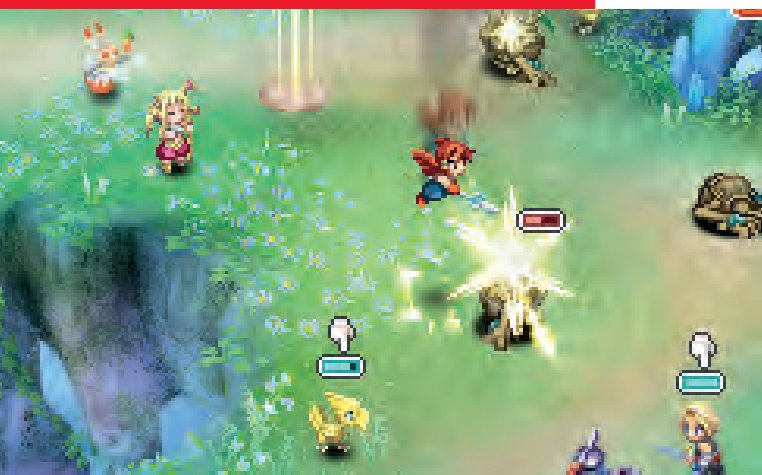
Nostalgie in einem japanischen Spieler erwecken würde, das gleiche Gefühl in einem westlichen Spieler hervorruft?

Toriyama: Wenn Japaner etwa auf das NES mit seinen wenigen Pixeln und einfachen Sprites zurückblicken, fühlen sie sich immer in die wunderbare Zeit ihrer ersten Videospieleerfahrungen zurückversetzt. Ist es bei westlichen Spielern nicht ähnlich? Denn wenn dem so ist, werdet ihr euch in Revenant Wings auf jeden Fall wohlfühlen. Wir haben einfach versucht, der 3D-Grafik, die wir verwendet haben, diesen Nostalgie-Bonus abzugewinnen.

Yokoyama: Du musst als Entwickler aber auch aufpassen, dass deine Inhalte Jüngere nicht ausschließen. Was man heute beobachten kann, ist doch, dass Spiele allgemein immer mehr auf ältere Gamer ausgerichtet sind, erwachsener werden. Wir haben mit Revenant Wings ein Spiel zu erstellen versucht, das für jüngere wie ältere Spieler gleichermaßen geeignet ist.

NMag: Die Charaktermodelle der Hauptcharaktere aus Final Fantasy XII wurden für Revenant Wings deutlich verändert und wirken nun um einiges jünger. War dies eine gewollte Entscheidung, etwa, um das „typisch jüngere“ Nintendo-Publikum anzusprechen?

Yokoyama: Normalerweise ist es unsere Richtlinie für Final Fantasy-Spiele gewesen, immer ein möglichst realistisches Design, möglichst realistische Grafik zu



Motomu Toriyama (Director) l., Eisuke Yokoyama (Producer) r.

haben. Daran hat sich bis heute nichts verändert. Die Veränderungen kommen einzig und allein durch den Sprung von der PS2 auf den Nintendo DS und dessen schwächere Hardware zustande. Es war also nicht so, dass wir eine jüngere Zielgruppe im Sinn hatten, wir haben eher versucht, der schwächeren Grafik möglichst viel Nostalgie mitzugeben.

NMag: Was kommt bei der Entwicklung eines Spiels eigentlich zuerst: die Story oder das Design und Spielsystem? Und wie beeinflussen sich diese Faktoren während des Prozesses gegenseitig?

Toriyama: Der Grundstein für dieses

Sequels setzt. Gibt es dafür einen bestimmten Grund?

Toriyama: Ich denke, dass dieser Schritt Entwicklern wie Spielern Vorteile bringt. Für uns wäre es eine Verschwendung, wenn wir die reichen Welten, die wir bereits kreiert haben, nicht weiter nutzen würden. Spieler dagegen wollen bestimmt gerne weitere Geschichten mit den Figuren, die sie bereits liebgewonnen haben, samt den dazugehörigen Welten erleben.

NMag: Was sagen Sie zu der Kritik, Square Enix brächte in letzter Zeit zu viele Remakes heraus? Besonders in Hin-

„Für uns wäre es eine Verschwendung, wenn wir die reichen Welten, die wir bereits kreiert haben, nicht weiter nutzen würden.“

Spiel war folgender Gedanke: Wir wollen ein Final Fantasy, das die speziellen Fähigkeiten des DS nutzt. Also haben wir überlegt, wie man diese Vorgabe am besten verwirklichen könnte – daraus ging dann das Kampfsystem hervor, das wir nun benutzen, und das ja ausgiebigen Gebrauch vom Stylus macht. Im Fall von Revenant Wings war also tatsächlich zuerst das Spieldesign an der Reihe und dann erst die Story. Es gab erfreulicherweise keine Schwierigkeiten, sodass auch keine Veränderung vorgenommen werden mussten.

NMag: Es hat den Anschein, als ob Square Enix in letzter Zeit verstärkt auf

blick auf Final Fantasy mutet es so an, als ob man das Franchise ausschlachten würde, in der Hoffnung, mit dem Namen möglichst viel Profit zu machen.

Toriyama: Wir vertreten den Standpunkt, dass Spiele, die bereits vor so vielen Jahren erschienen sind, auch der heutigen Spielerschaft zugänglich gemacht werden sollten, da schließlich nicht jeder damals schon die Gelegenheit hatte, diese Titel zu spielen.

Zudem mag es für ältere Spieler auch interessant sein, wieder in alte Welten einzutauchen.

NMag: Wie stellen Sie eigentlich sicher, dass bei der Lokalisierung die einzelnen,

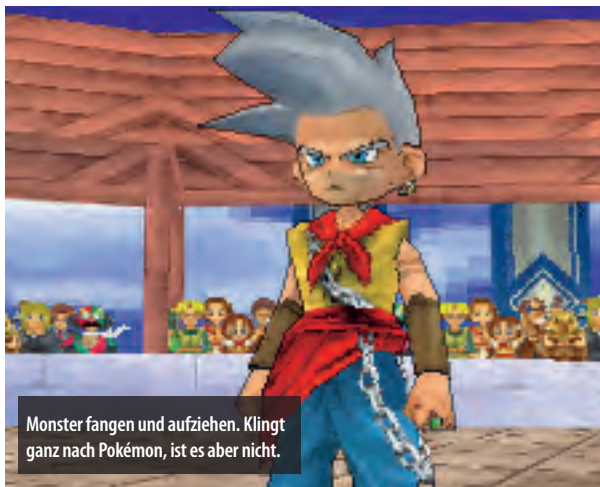
speziellen Charaktere, und überhaupt die Story, durch unterschiedliche Übersetzer nicht zu sehr verändert werden?

Toriyama: Das Entwicklerteam steht den Übersetzern bei Fragen immer zur Verfügung. Bei Revenant Wings war es glücklicherweise so, dass die Übersetzer dieselben waren, die bereits das PS2-Spiel übersetzt hatten, und wir sie einfach das tun lassen konnten, was sie für notwendig hielten.

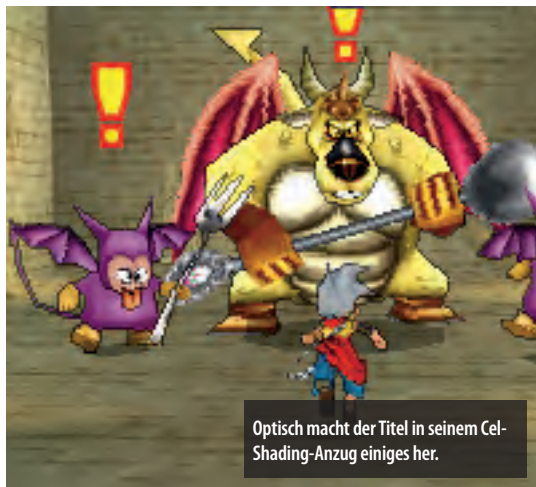
NMag: Eine abschließende Frage: Stimmen Sie mit der Ansicht überein, dass sich der Nintendo DS immer mehr zur Hauptplattform für Neuentwicklungen entwickelt? Oder anders gefragt: Ist es so, dass Handhelds im Allgemeinen den größeren Konsolen Konkurrenz machen, da die Entwicklungskosten niedriger ausfallen und das Produzieren weniger aufwändig ist?

Toriyama: Beide Varianten haben ihre Vor- und Nachteile. Für uns als Entwicklerstudio werden die großen Konsolen immer ihren Reiz wahren, da sie es uns ermöglichen, die Grenzen des technisch Machbaren auszuloten und die Spiele an ihr grafisches Limit zu bringen, was gerade für ein Final Fantasy wichtig ist.

Yokoyama: Die Handhelds dagegen bieten uns andere Möglichkeiten. Als Entwickler hast du mehr Freiheiten, kannst in kleineren Teams arbeiten und neue Ideen besser ausprobieren. Deshalb wird es von uns für beide Arten von Plattformen in Zukunft neue Titel geben.



Monster fangen und aufziehen. Klingt ganz nach Pokémon, ist es aber nicht.



Optisch macht der Titel in seinem Cel-Shading-Anzug einiges her.

ENTWICKLER:

Tose

PUBLISHER:

Square Enix

GENRE:

Rollenspiel

TERMIN:

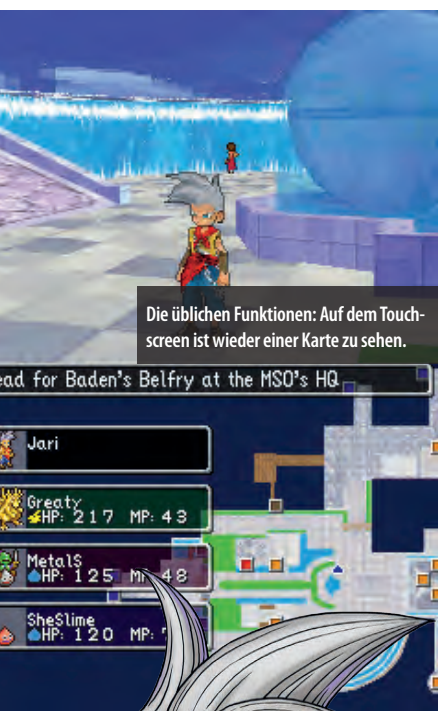
März 2008

EINSCHÄTZUNG:

Ernst zu nehmender Pokémon-Konkurrent



DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER



Die üblichen Funktionen: Auf dem Touchscreen ist wieder einer Karte zu sehen.



„Pokémon? Das ist doch nur was für Kinder.“ Wer dieser Ansicht ist, der muss hier gar nicht weiter lesen. Wer dagegen vom Spielprinzip des Fangens und Trainierens von Monstern nicht genug bekommen kann und endlich mal wieder etwas Abwechslung in seinen von Kämpfen bestimmten Alltag bringen möchte, kriegt mit Dragon Quest Monsters: Joker ab Frühjahr 2008 endlich die Chance dazu.



Dabei spielt sich der Anfang eigentlich wie ein Ableger des beliebten Nintendo-Franchise, mit einer Ausnahme: Ihr startet in einem Gefängnis. Euer Vergehen? Ihr wolltet an der Monster Scout Challenge teilnehmen. Mit der Zusage, fortan als Spion zu arbeiten, kommt ihr zwar vorerst frei, doch wer einmal in den Bann der Monster-Wettkämpfe gezogen wurde, wird sich nicht auf Dauer von ihnen abhalten lassen.

SIEBEN INSELN, EINE AUFGABE

So reist ihr denn im späteren Verlauf über insgesamt sieben Inseln, immer auf der Suche nach neuen, starken Monstern, während ihr trainiert, züchtet und fangt, was das Zeug hält. In Square Enix' Antwort auf Pikachu und Co erwarten euch zahlreiche Wesen aus dem Dragon Quest-Universum sowie Charaktere aus der Feder des Dragonball-Schöpfers Akira Toriyama, und das durchgehend in dreidimensionaler Cel-Shading-Optik. Da die Monster auf der Oberwelt zu sehen sind, kann man selbst entscheiden, ob man ihnen aus dem Weg geht oder sie gar von hinten angreift, um einen Vorteil zu erlangen. Alternativ lässt sich mittels Pfeifen ein Zufallskampf starten. Ein weiterer Unterschied zu Nintendos Variante ist das Monster-Scouting-System: Wilde Gegner werden nicht einfach durch einen Kampf geschwächt und dann mit einem Objekt gefangen, sondern lassen sich durch einen Kräftevergleich mit euren Monstern überzeugen, eurem Team beizutreten. Eure Erfolgswahrscheinlichkeit wird mittels einer Prozen-

tanzeige angegeben; mit Zaubersprüchen, die eure Angriffsstärke erhöhen oder die gegnerische Verteidigung schwächen, könnt ihr sie zu euren Gunsten wenden. Eine andere Möglichkeit, eure Sammlung von Monstern zu vergrößern und zu stärken, ist das Züchten. Jedes Monster hat einen bestimmten Rang; paart man es mit einem anderen, kombinieren sich die Ränge, teilweise entstehen auch neue, seltenere Wesen.

MONSTER IM NETZ

Was aber den vielleicht größten Reiz dieses Spiels ausmacht, ist der Multiplayer-Modus. So wird es nicht nur möglich sein, über die Wireless-Funktion des Nintendo DS mit seinen Freunden zu konkurrieren, etwa indem man One-on-One-Kämpfe ausficht oder Turniere für bis zu 16 Spieler veranstaltet. Über die WiFi-Connection wird man sich auch mit anderen Spielern aus der ganzen Welt messen können. Wunschweise kann man auch „klein anfangen“ und sich zunächst mit anderen europäischen Spielern messen, in jedem Fall werden die Kampfresultate in Online-Rankings festgehalten. Für Siege gibt es Belohnungen, etwa Monster oder Items, allerdings nur einmal täglich. Schon jetzt steht fest, dass mit Joker ein ernst zu nehmender Titel in den Startlöchern steht, der sich vor den weltberühmten Taschenmonstern nicht verstecken muss, zumal in der verstrichenen Zeit seit dem Japan-Release Ende 2006 einige Verbesserungen vorgenommen wurden. Mehr dazu in unserem ausführlichen Interview!



In zahlreichen Kämpfen stellt sich heraus, wie gut ihr eure Monster trainiert habt.



Trotz Anspielung in einer altertümlichen Welt: Der Jet-Ski darf nicht fehlen.

Interview mit Taichi Inuzuka

NMag: In Japan ist die Dragon Quest-Serie eine der erfolgreichsten; viele Europäer dagegen kennen hauptsächlich nur Dragon Quest VIII, das 2006 für die Playstation 2 in Europa veröffentlicht wurde. Warum hat sich Square Enix ausgerechnet jetzt für den Schritt entschieden, weitere Dragon Quest-Abenteuer in Form der Spin-Offs Swords und Monsters außerhalb von Japan zu veröffentlichen?

Inuzuka: Dragon Quest VIII spielte hierbei eine entscheidende Rolle. Wir haben gesehen, wie positiv dieses Spiel von den Gamern angenommen wurde, also haben wir uns gefragt: Was können wir ihnen als Nächstes bieten? Da es bis zum neunten Teil noch ein bisschen dauert, gibt es von uns nun Dragon Quest Monsters: Joker für den DS und Dragon Quest Swords für Wii.

NMag: Das Spiel konkurriert durch sein Spielprinzip mit der in diesem Bereich sehr dominierenden Pokémon-Serie, erscheint aber nicht wie diese in zwei unterschiedlichen Ausführungen. Was war Ihr Grund für diese Entscheidung und warum sollte sich ein Spieler für Dragon Quest Monsters: Joker und gegen Pokémon entscheiden?

Inuzuka: Die Entscheidung gegen zwei unterschiedliche Versionen ist doch erfreulich für den Spieler: Wir haben alle unsere Ideen in ein einziges Spiel zu stecken versucht und lassen uns da auch nicht von anderen beeinflussen, selbst wenn die Pokémon-Spiele auf ihre Weise sehr erfolgreich sind. Diese Unabhängigkeit zeigt sich bei Joker auch in der Steuerung, wir wollten praktisch bleiben und nicht unbedingt den Stylus nutzen, nur weil das jeder andere auch so macht. Den Unterschied zwischen Pokémon und Dragon Quest Monsters sehe ich in der Altersgruppe der Spieler, Pokémon zielt eher auf ein sehr junges Publikum ab. Damit sage ich nicht,

dass Pokémon nur für Kinder ist, natürlich gibt es auch ältere, die so etwas gut finden können – ich selbst bin ja auch quasi ein Pokémon-Fan. Aber viele Spieler wollen, wenn sie älter werden, auch Spiele, die sie auf diesem Weg begleiten, die mit ihnen erwachsener werden. Dragon Quest Monsters füllt die Lücke, die sich zwischen Spielen wie Pokémon und beispielsweise Final Fantasy oder einem Dragon Quest VIII auftut, weil es ein cooleres Design, sehr gute Musik und neue Monster bietet. Eine große Hilfe hierbei ist Akira Toriyama, der unsere Vorstellungen immer bestens umzusetzen weiß.

NMag: Japanische Spiele sind manchmal sehr eigen und können sich bei westlichen Konsumenten daher nicht immer so gut durchsetzen wie in ihrem Heimatland. Gab es deswegen Überlegungen, das Spiel für den westlichen Markt ändern zu lassen?

Inuzuka: Daran haben wir gedacht, ja, aber eher im Sinne allumfassender Verbesserungen. Dadurch, dass das Spiel in Japan bereits veröffentlicht wurde, waren wir in der Lage, ein wenig Feedback zu sammeln, was zu drei größeren Veränderungen in den westlichen Versionen geführt hat. Die erste ist das bereits angesprochene WiFi-Ranking. Japaner konnten sich nur mit anderen Japanern messen, Europäern wird es möglich sein, sich mit europäischen oder Spielern auf der ganzen Welt zu messen. Die zweite betrifft das Aufleveln im späteren Verlauf des Spiels, viele fanden es zu langwierig, also haben wir das verkürzt. Die dritte betrifft die Stärke der Monster. In unserer Variante hatten Monster gewisse Limits, die wir nun aufgehoben haben. Das bedeutet, ein Slime wird auch eine sehr starke Kreatur töten können, wenn er denn korrekt gezüchtet und trainiert wird, was vorher so nicht möglich war.

NMag: Wie ist eigentlich das Verhältnis der einzelnen Entwicklerteams innerhalb von Square Enix? Gibt es so etwas wie Rivalitäten, oder arbeiten unterschiedliche Teams auch kooperativ, tauschen sie Ideen aus?

Inuzuka: Da an Dragon Quest VIII beispielsweise ein anderes Team arbeitete als an Dragon Quest Monsters: Joker, gucken die Entwickler natürlich auf das, was jemand vor ihnen geleistet hat und fragen sich, was sie besser machen könnten. Es handelt sich dabei um keine richtige Rivalität, höchstens um einen leichten, positiven Ansporn. In unserem Falle wollten wir mit der schwächeren Hardware des DS eine Grafik erstellen, die dem PS2-Spiel nicht hinterherhinkt. Einen kreativen Austausch von Gedanken gibt es so auch nicht unbedingt, da die Entwicklerteams voneinander unabhängige Einheiten sind, wie kleine Eigenunternehmen. Und das finde ich auch gar nicht verkehrt, da die Spiele andernfalls schnell ihre Frische verlieren würden. Ideenaustausch mag in einigen Fällen nicht verkehrt sein, aber nehmen wir mal an, ein Final Fantasy-Team würde seine Ideen in eine Dragon Quest-Produktion einfließen lassen, dann würden die Grenzen zwischen den Serien verschwimmen. Analog dazu wird auf die jetzt vorherrschende Arbeitsweise die Abgrenzung der Monsters-Serie gegenüber dem Dragon Quest-Stamm bewahrt.

NMag: Welche Pläne gibt es für die Zukunft? Können wir Europäer uns im Zuge dieser Welle von Dragon Quest-Veröffentlichungen auch auf die nachträgliche Lokalisation alter Titel freuen? Inuzuka (lachend): Auch wenn ich eigentlich nichts dazu sagen darf – wir haben noch einiges in petto und versuchen ja jetzt bereits, so viele Spiele wie möglich in den Westen zu bringen. Ihr dürft also auf jeden Fall gespannt sein!



INTERVIEW

Final Fantasy: Crystal Chronicles – Ring of Fates

INFO

Am 12. März 2004 erschien Final Fantasy: Crystal Chronicles in Europa für Nintendos Gamecube und sorgte vielerorts für enttäuschte Gesichter. Nintendo hatte sich zwar bemüht, große Namen auf den haus-eigenen Zauberwürfel zu holen (zur Erinnerung: Metal Gear Solid: The Twin Snakes erschien nur zwei Wochen später), aber gerade im Falle von Final Fantasy waren die Spieler nicht gut auf den Stilwechsel zu sprechen, den Crystal Chronicles mit sich brachte. Das Spiel war auf den Multiplayer-Modus ausgelegt, für den man aber vier GBAs samt dazugehörigen Kabeln brauchte, und verzichtete auf eine anspruchsvolle Story. Besser machen soll es nun der Nachfolger für den DS, der im Frühjahr zu uns kommen wird. Wir sprachen mit Kiyoko Maeda (Producer) und Mitsuru Kamiyama (Director) über das Spiel.

NMag: Um gleich voll einzusteigen: Was dürfen sich die Spieler von Crystal Chronicles: Ring of Fates erwarten? Was haben Sie im Vergleich zum viel kritisierten Gamecube-Ableger verändert?

Maeda: Zunächst einmal haben wir uns die Kritik der Spieler zu Herzen genommen und eine Story eingebaut, von der wir denken, dass sie einem Final Fantasy gerecht wird. Für diejenigen, die beim Spielen wenig Zeit zur Verfügung haben oder keiner Story folgen wollen, gibt es kurze Quests für zwischendurch. Ring of Fates ist ein Action-RPG, das von Rätsel-Elementen aufgelockert wird. Durch die verschiedenen Rassen mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten gibt es unterschiedliche Lösungswege, die Dungeons ändern sich je nachdem, welche Charaktere man spielt; also ist für einen hohen Wiederspielwert gesorgt.

NMag: Der Story-Modus ist allerdings nur allein bestreitbar, und einen richtigen WiFi-Modus gibt es auch nicht. Was waren die Gründe für diese Einschränkungen im Multiplayer-Modus?

Maeda: Story- und Multiplayer-Modus sind nicht komplett voneinander getrennt, im Mehrspieler-Modus gibt es beispielsweise durchaus Parallelen zum Story-Modus. Wir haben das Hauptaugenmerk auf die Geschichte gelegt, und dafür war es hilfreich, nur einen einzelnen Spieler zu haben, der als Protagonist mit der Umwelt interagiert. Wie schon bei der Entscheidung gegen

die Touchscreen-Steuerung waren wir in puncto WiFi-Funktion auch der Ansicht, dass das Action-Element nicht so gut hätte transportiert werden können.

NMag: Wie wurde das Spiel nach dem Release von den japanischen Spielern aufgenommen? Was sind die Erwartungen für den Westen?

Kamiyama: Uns freut besonders, dass das Spiel auch Leuten gefallen hat, die vorher nicht so den Zugang zu dieser Art von RPG gehabt hatten. Wir haben viel positives Feedback bekommen, beispielsweise in Form von Postkarten oder Beiträgen in Gameshows. Generell kann man sagen, dass das Spiel bei jungen und alten Spielern Anklang gefunden hat. Aufgrund des Feedbacks und da wir annehmen, dass actionreiche Spiele weltweit eine große Anziehungskraft ausüben, sind unsere

der Crystal Chronicles-Reihe ausschließlich auf Nintendo-Konsolen zu finden sein?

Maeda: Hauptsächlich war es die im Vergleich zum Gamecube schwächere Hardware, die uns das Übertragen des Designs erschwert hat. Besonders die geringere Auflösung des Bildschirms machte uns zu schaffen, die Charaktere von Crystal Chronicles mit ihren großen Gesichtern erleichterten uns aber diesen Vorgang doch erheblich. Letztendlich haben wir aber das Spiel erschaffen können, das wir haben wollten. In jedem Fall hat es uns Spaß gemacht, für diese Plattform zu entwickeln, auch wenn Nintendo im Gegensatz zum ersten Teil keine zusätzliche Unterstützung bereitgestellt hat. Zu zukünftigen Projekten können wir natürlich noch nichts sagen, aber Sequels zu Crystal Chronicles müssen nicht zwangsläufig für

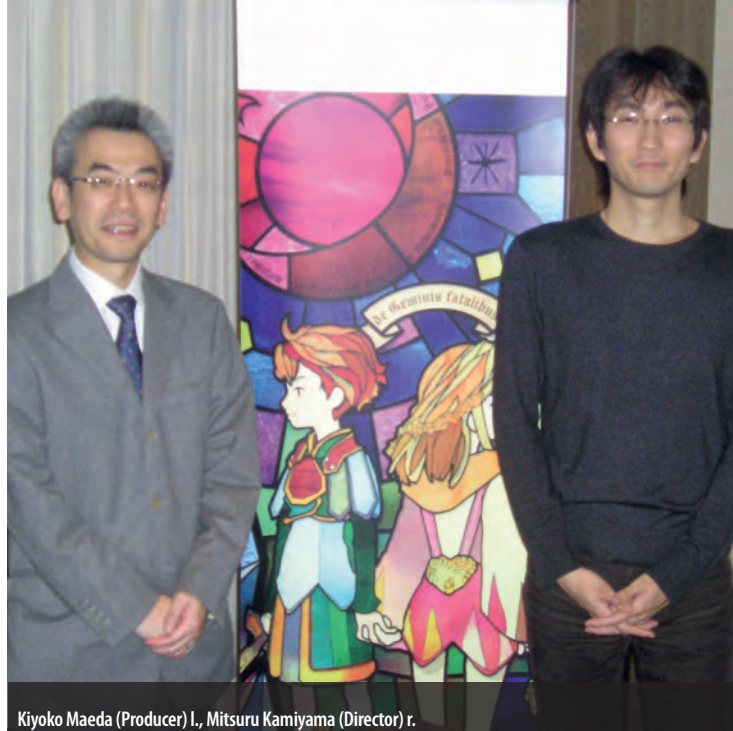
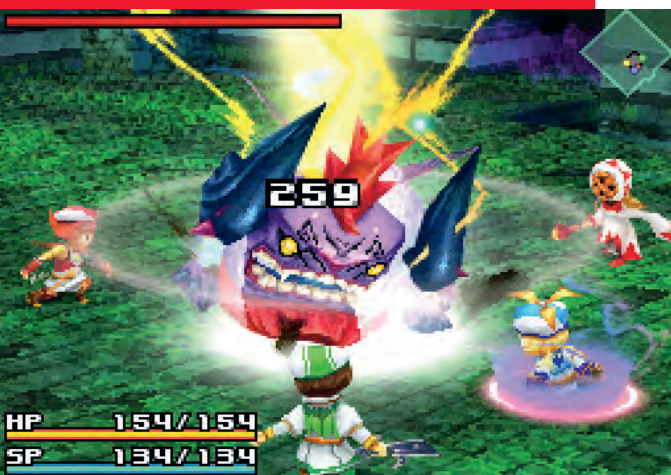
„Das Team ist der Ansicht, auch hier etwas dem Vorgänger Würdiges geschaffen zu haben, da wir mittels vieler Überstunden eine für DS-Verhältnisse sehr gute Leistung aus der Hardware kitzeln konnten.“

Erwartungen die gleichen wie für Japan, also entsprechend hoch. Als Producer willst du aber natürlich, dass sich dein Spiel immer noch besser verkauft, das ist klar (lacht).

NMag: Was waren eigentlich die größten Schwierigkeiten bei der Entwicklung für den DS? Und werden zukünftige Ableger

eine Nintendo-Konsole sein. Im Falle von Ring of Fates war der Nintendo DS einfach am besten für das geeignet, was wir vor hatten. Selbstverständlich hoffen wir aber auch weiterhin auf eine gute Zusammenarbeit mit Nintendo, was unser Line-Up ja deutlich macht.

NMag: Viele Leser interessiert bestimmt,



Kiyoko Maeda (Producer) l., Mitsuru Kamiyama (Director) r.

„Sequels zu Crystal Chronicles müssen nicht zwangsläufig für eine Nintendo-Konsole sein.“

Wie die Spiele-Entwicklung nun genau aussieht. Wie werden eigentlich die Charaktere und Monster für ein Spiel erstellt? Und können Sie uns etwas über den Verlauf der Entwicklung sagen?

Kamiyama: Klar, das ist kein Problem. Die Entwicklung fängt prinzipiell mit einem Setting und einer Story an. Erst wenn dieses grundlegende Gerüst festgelegt ist, können sich die Illustratoren damit beschäftigen, es verstehen und verinnerlichen und darauf basierend Figuren erstellen. Im Anschluss daran folgen Modellierung und Grafikprogrammierung. Da wir von Anfang an klare Vorstellungen von dem hatten, was wir am Ende haben wollten, gab es im Laufe der Entwicklung nicht wirklich viele Veränderungen. Eine Ausnahme stellt hier die Sprachausgabe im Story-Modus dar, zu der wir uns erst recht spät entschieden haben. Erst beim Testen haben wir mit einigen Sprechern experimentiert, was dem Team so sehr gefallen hat, dass wir dazu einfach nicht „Nein“ sagen konnten. An anderer Stelle wollten wir nicht auf Teufel komm raus den Touchscreen verwenden – tatsächlich benutzen wir ja eine eher „konservative“ Button-Steuerung. Der Touchscreen hätte die Action einfach zu sehr aus dem Spiel

genommen, deshalb kommt er nur selten zum Einsatz, zum Beispiel beim Auswählen der Zaubersprüche.

NMag: Die Crystal Chronicles-Spiele unterscheiden sich stark von den gewöhnlichen Ablegern des Franchise. Gab es jemals die Überlegung, Crystal Chronicles als eigene Serie ein- und fortzuführen?

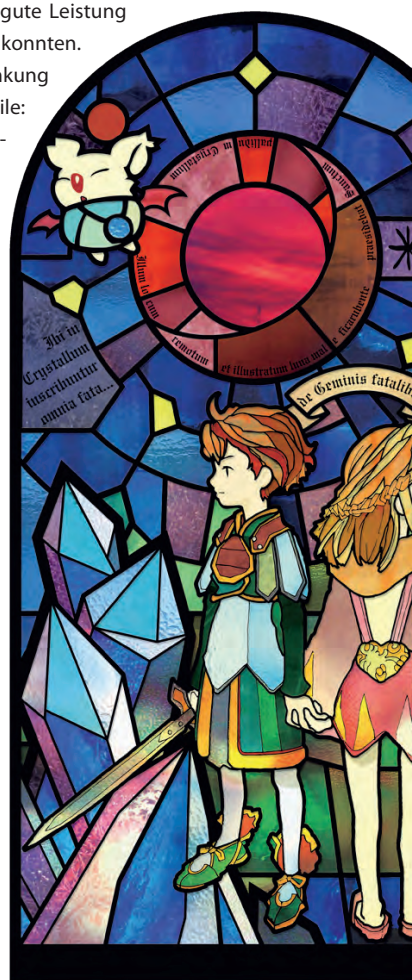
Maeda: Beim ersten Crystal Chronicles ging es ja darum, ein Final Fantasy-Spiel für den Gamecube zu veröffentlichen. Die eindeutige Abweichung von dem Stamm der Serie war zwar vorhanden, aber wir sahen darin kein Problem, schließlich – und das wissen die Spieler – bietet jedes einzelne Final Fantasy seinen eigenen Stil auf. Offenerweise muss gesagt sein, dass die Einführung neuer Namen immer mit einem gewissen Risiko einhergeht und es äußerst schwierig ist, diese langfristig zu etablieren. Im Endeffekt aber bestimmen die Spieler durch ihre Kaufentscheidungen, was für welche Konsole produziert wird.

NMag: Final Fantasy ist ein großer Name und gilt für viele als eine der besten Rollenspielerien überhaupt. Wie hoch ist der Druck, wenn man ein Spiel zu einer Serie erstellen muss, an die jedes Mal bestimmte, meist hohe Erwartungen geknüpft werden?

Kamiyama: Der Vorgänger von Ring of Fates erschien für den Gamecube – daher waren wir uns bewusst, dass wir im

Aspekt Grafik ja eigentlich nichts verbessern konnten. Trotzdem ist das Team der Ansicht, auch hier etwas dem Vorgänger Würdiges geschaffen zu haben, da wir mittels vieler Überstunden eine für DS-Verhältnisse sehr gute Leistung aus der Hardware kitzeln konnten.

Die Hardware-Beschränkung hat aber auch ihre Vorteile: Sie gibt dir die Möglichkeit, dich mehr auf das Gameplay zu konzentrieren, das ja normalerweise den Hauptanteil zum Spielspaß beiträgt. In unserem Fall haben wir uns auf die Einbringung vieler Ausrüstungsgegenstände und auf die Action-Elemente fokussiert. Deshalb denken wir, einen insgesamt würdigen Vertreter der Serie geschaffen zu haben. Abgesehen von dem Druck ist die Entwicklung eines Final Fantasy-Spiels immer interessant und aufregend, da man das Beste aus den gegebenen Möglichkeiten herausholen möchte und jeder mit ganzem Herzen dabei ist.



ENTWICKLER:

Square Enix/Jupiter

PUBLISHER:

Square Enix

GENRE:

RPG

TERMIN:

Frühjahr

EINSCHÄTZUNG:

Möglicher


Topitel!



THE WORLD ENDS WITH YOU

Du hast dich schon immer gefragt, wie es wäre, plötzlich im tokioter Stadtteil Shibuya aufzuwachen, ohne zu wissen, wie du dort hingekommen bist? Nein? Macht nichts. Das so etwas trotzdem passieren kann, beweist Hauptcharakter Neku Sakuraba im neuesten Werk der Kingdom Hearts-Macher, genannt The World Ends With You.



 Kurz nach dem Aufwachen muss der 15-Jährige zu seinem eigenen Erstaunen feststellen, dass er psychische Kräfte besitzt, mit denen er die Gedanken der Personen um ihn herum lesen kann und in einem Wettkampf auf Leben und Tod gefangen ist.

FREUNDLICHE GRÜSSE VOM TOD

Initiiert wurde dieser von den ominösen Shinigami (im Deutschen etwa „Totengeister“), die Anime-Serie Bleach lässt grüßen. Um zu gewinnen, muss Neku zusammen mit der ebenfalls 15-jährigen Shiki Misaki innerhalb einer Woche bestimmte Aufgaben in Shibuya erfüllen, vor allem aber gegen die „Noise“, schlechte Gedanken, die sich in Form von wilden Tieren manifestieren, kämpfen.

Hierbei kommen natürlich die Fähigkeiten des DS zum Tragen; mit einem Pusten ins Mikrofon könnt ihr eine Art Tornado erwirken, während die Steuerung ansonsten über eine Mischung aus Richtungstasten und Touchscreen ausgeführt wird. Die beiden Charaktere ergänzen sich übrigens, indem man beispielsweise bei Rätseln zwischen ihnen hin und her wechselt, ähnlich dem Partnersystem in Resident Evil Zero. Einen Großteil des Spiels werdet ihr unter anderem damit verbringen, die Gedankenketzen umhergehender Personen aufzulesen und anderen Personen, die eben diese bestimmten Ideen brauchen, einzupflanzen.

DAS JAPAN VON HEUTE

Da die Story in drei Kapitel unterteilt ist, entschied man sich, dem Spieler für jedes Kapitel einen anderen Partner zuzuweisen. Gut schafften es die Entwickler, den Stadtteil zum Leben zu erwecken. Shibuya, das für viele der Inbegriff der japanischen

Jugendkultur ist, wartet mit einem bunt zusammengewürfelten Haufen aktueller japanischer Künstler auf, die neueste Kleidung darf ebenfalls nicht fehlen. Diese verbessert sogar eure Attribute – wer ein cooles Outfit trägt, erhöht zum Beispiel seine Angriffskraft. Neben Hachikō (siehe Reisebericht) integrierten die Entwickler auch viele Gebäude, wobei aber Werbetafeln und ähnliche Dinge entfernt wurden. Für die westlichen Spieler wird es nur wenige Änderungen geben, da diese – ebenso wie alle Japaner, die Shibuya vor dem Spiel noch nicht kannten – bei der Entstehung des Spiels mit berücksichtigt wurden. Der Multiplayer-Modus beschränkt sich leider auf einige wenige Minispiele, bei denen aber jeder Spieler seinen individuell gestylten Charakter ins Rennen schicken kann.

KINGDOM

Die Kooperation zwischen Square Enix und dem Entwicklerstudio Jupiter, das seinen Sitz in Kyoto hat und bereits für das GBA-Spiel Kingdom Hearts: Chain of Memories verantwortlich war, merkt man dem Spiel optisch wie spielerisch im positiven Sinne an. Auf unsere Frage, ob die Ähnlichkeiten beider Titel in Sachen Charakterdesign beabsichtigt waren, gab man uns mit einem Lachen zu verstehen, dass das zwar nicht der Fall wäre, aber man selbst schon zu dieser Einsicht gekommen sei. Planning Director Takeshi Arakawa merkte an, dass dies vermutlich daher rühre, dass sich die Entwicklungszeiten von The World Ends With You mit dem des PS2-Spiels Kingdom Hearts 2 überschneiden haben. Angesichts all dieser Verzweigungen darf man gespannt sein, ob der neue, unabhängige Titel an die Qualität des Top-Franchise Kingdom Hearts anknüpfen kann und womöglich als neue Serie fortbestehen wird oder ganz einfach nur heiße Luft ist.



Es berichtete: Daniel Büscher
Die Interviewfragen entstanden in Zusammenarbeit mit Stefan Baumgartner, Erek Hainke und Sven Aström von unserer Partnerseite squareport.de





Grafisch präsentiert sich das ganze in einem Grau-in-Grau. **600**

DISASTER

DAY OF CRISIS™

Bei Monolith Software hat man die Naturgewalten gebändigt und schickt sich an, die Herzen der Spieler buchstäblich im Sturm zu erobern! Eins ist sicher: Hier zieht mehr auf als nur ein Hagelschauer auf ...



Als Disaster: Day of Crisis im Rahmen der E3 2006 angekündigt wurde, nahmen die meisten Nintendofans den Titel zwar dankend als Wii-exklusives Game an – sowas hatte zu Gamecube-Zeiten schließlich Seltenheits-

wert! –, doch wirklich etwas anfangen konnte mit dem Spiel niemand. Immerhin war und ist bekannt, dass sich die Japaner bereits auf dem Gamecube mit der Baten Kaitos-Serie einen Namen in der Nintendo-Welt gemacht haben und schon länger mit

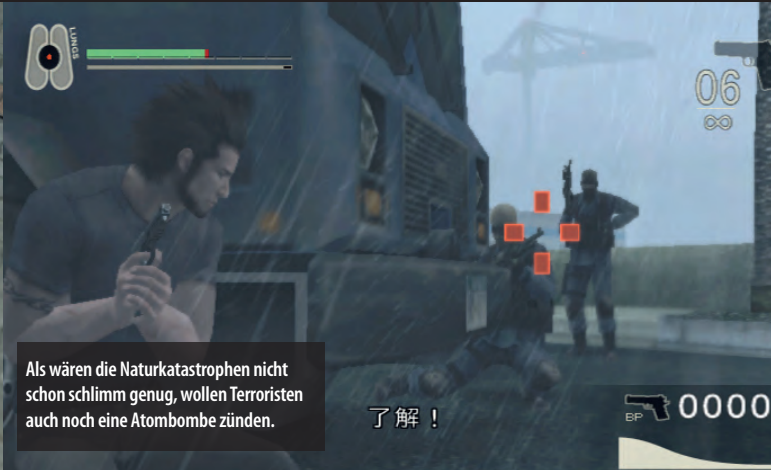
der Xenosaga-Reihe auf der Playstation 2 für Aufsehen sorgen. Und nun entwickelt eine Rollenspiel-Schmiede ein Action-Game – ob das gut gehen kann? Was wir bisher davon zu sehen bekamen, deutet stark darauf hin, dass Ray auf seinem Katastrophen-Trip nicht nur die Sturmflut, sondern auch die Kritiken mehr oder weniger unbeschadet überstehen wird.

ALLES NUR GEKLAUT?

Die Idee, den Spieler Teil einer Naturkatastrophe werden zu lassen, ist in der Videospielewelt allerdings nicht wirklich neu – bereits 2003 kam die Irem-Entwicklung SOS The Final Escape für die Playstation 2 in die Läden Europas. Damals übernahm man die Kontrolle über einen Reporter, der die Ursache für die mysteriösen Erdbeben ausfindig machen und damit auftretende schwerwiegende Unannehmlichkeiten für die Menschen auf einer künstlichen Insel verhindern sollte. Bei Monolith scheint man sich nicht nur am amerikanischen Namen („Disaster Report“) ein Beispiel genommen zu haben, sondern auch am Spielprinzip selbst, denn auch bei der Wii-exklusiven Katastrophen-Hatz dreht sich alles darum, Naturkatastrophen zu überleben.

TAG DES JÜNGSTEN GERICHTS

Dabei zeichnet Disaster: Day of Crisis ein noch schrecklicheres Szenario auf den Bildschirm: am namensgebenden „Day of Crisis“ (etwa „Krisentag“) tritt in den Vereinigten Staaten gleich eine Reihe von Phänomenen mit zerstörerischer Gewalt auf. Die Regierung versucht verzweifelt, so viele Zivilisten wie möglich zu retten, doch bei riesigen Flutwellen, Erdbeben



und Vulkanausbrüchen landauf, landab gestaltet sich das natürlich recht schwierig. Als wäre das nicht genug, haben auch noch Terroristen mit einer Atombombe ihre kriminellen Finger im Spiel, und als Mitglied eines Elite-Rettungsteams steckt Ray, unser Alter Ego, natürlich mittendrin in dem ganzen Schlamassel. Was wir von Disaster bisher zu sehen bekamen, macht allerdings – zumindest grafisch – einen durchwachsenen Eindruck. Die Charaktere wirken überwiegend ausgereift, jedoch wurden uns bislang erst wenige davon gezeigt. Auch die Umgebungen bestechen einerseits durch Detail- und Polygonreichtum, andererseits aber auch durch Grobschlächtigkeit. Bäume, die nur aus Bitmaps bestehen, sollten selbst bei noch so großer Weitsicht vermieden werden – warum ein eindrucksvolles Panorama durch einen Haufen Pixelmatsch trüben?

GRAFIK PFUI, SONST HUI?

Nintendofans wissen natürlich nicht erst seit gestern: Grafik ist nicht alles. Das


ENTWICKLER:
 Monolith Software

PUBLISHER:
 Nintendo

GENRE:
 Survival-Action

TERMIN:
 TBA

EINSCHÄTZUNG:
 Alles andere als katastrophal!



scheint besonders auf Disaster: Day of Crisis zuzutreffen. Denn hier kommt nun endlich mal ein Nintendo-Spiel, das so gar nicht Nintendo-typisch aussieht – genau das Spiel, das Nintendo braucht, um ihr Software-Repertoire um realistischere Franchises zu erweitern und damit vielseitiger zu machen. Trotz einiger grafischer Defizite tönt man in Kyoto, man wolle mit Disaster bahnbrechende Physik und fesselnde Bilder bieten. Das ist für ein Survival-Action-Game mit einem Hintergrund von diesem Kaliber natürlich der entscheidende Punkt; wird das Szenario zu langatmig präsentiert, bricht das Kartenhaus nicht erst bei einer stärkeren Windböe hoffnungslos in sich zusammen. Wie die Präsentation letztendlich aussieht, kann zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht gesagt werden, dazu ist bislang (nebst Trailern) zu wenig Material verfügbar. Was wir bis dato jedoch definitiv wissen, ist, welche Inhalte uns aus spielerischer Sicht erwarten. Zunächst einmal geht es natürlich darum, den Wirren einer Reihe von Katastrophen halbwegs unbeschadet zu entrinnen, etwa einstürzenden Gebäuden zu entkommen oder sich schwimmend durch eine überflutete Stadt zu kämpfen. Wenn euch nicht gerade das Wasser bis zum Hals steht, seid ihr oft in Schießereien mit besagten Terroristen verwickelt und versucht, ihnen einen Strich durch die atomare Rechnung zu machen. In diesen Momenten wird Disaster: Day of Crisis zum Shooter im Stile eines Resident Evil 4. Dabei müsst ihr – wie schon beim Vorbild aus dem Hause Irem – nicht nur die shootertypische Gesundheitsanzeige im Auge behalten. Die Monolith-Entwicklung blendet neben Gesundheit

und Munition zum Beispiel auch noch die aktuelle Konzentration eures Alter Ego ein. Ray muss regelmäßig zum Wasserglas greifen, um seine Konzentration aufrechtzuerhalten und nicht an Wasserentzug oder im Kugelhagel zugrunde zu gehen. Doch einige Zivilisten haben viel schwerwiegendere Probleme als fehlendes Tafelwasser: Manchmal müsst ihr bei einem bewusstlosen Mitbürger Wiederbelebungsmaßnahmen durchführen. Ob wir bald Herzdruckmassagen per Wiimote üben können? Außerdem bietet Disaster Rennszenen, in denen Ray etwa vor herabfließenden Lavamassen fliehen muss oder im Auto durch die Stadt rast, beispielsweise, um verletzte Zivilisten in Sicherheit zu bringen. Wir hoffen immer noch, uns auch Boote und Helikopter zu nutze machen zu können.

PASST DAS ALLES ZUSAMMEN?

Insgesamt scheint Monolith Software ein Action-Feuerwerk in der Mache zu haben, auf das man zu Recht gespannt sein darf. Wir sind guter Dinge, dass die einzelnen, doch sehr gegensätzlichen Elemente zu mehr als nur einem einfachen Sammelurium zusammengesetzt werden, und sehen bei entsprechender Umsetzung und Wiimote-Nutzung natürlich gerne über das eine oder andere kantige Auto hinweg. Das ganze Konzept steht und fällt allerdings nicht mit der Steuerung, sondern mit der Aufmachung – reißen die Action-Szenen während der Katastrophen nicht vom Hocker, bleiben nur die Shooter-Einlagen, und damit bliebe Disaster: Day of Crisis weit hinter seinen Ansprüchen zurück.

ANDREAS REICHEL





MARIO

Kein Nintendo-System ohne Mario Kart – seit dem SNES ist diese Devise Programm! Auch die Wii stellt da keine Ausnahme dar, und doch ändert sich so einiges. Was genau, das lest ihr in unserer großen Vorschau zur neuen Pistenralley des Klempners. den Actionrunden die Wii-Fernbedienung gekonnt einsetzt, kann zeigen, was für ein schlaues Köpfchen er ist.



Seit Super Mario Kart für Nintendos 16 Bit-Konsole, das SNES, erschien, hat sich in der Branche eine Menge getan. Videospielden tauchten auf, feierten Erfolge und verschwanden wieder in der Versenkung oder haben sich durch mäßige Fortsetzungen nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Mario dagegen ist anders: Seit inzwischen mehr als 25 Jahren hat der Klempner nicht nur unzählige Male Prinzessin Peach gerettet, sondern findet nebenbei auch noch Zeit für Freizeitsport wie Golf, Tennis und Fußball. Mario Kart ist sozusagen der Urvater der Mario-Auskopplungen und hat nicht nur ein ganzes Genre – die Funracer – begründet, sondern stets für neue Impulse gesorgt. Die Erwartungen an die inzwischen siebte Instanz der Serie für Nintendos Wundermaschine Wii sind dementsprechend hoch.

NUR EIN ALTER HUT?

Auf den ersten Blick wirkt Mario Kart Wii wie ein bunt zusammengewürfeltes

Durcheinander von allem, was Fans schon seit Jahren fordern und was sich im Laufe der Zeit in der Serie als mehr oder weniger beliebt erwiesen hat. Die seit dem Gamecube-Ableger Double Dash!! eingeführten, individuell fahrbaren Untersätze sind auch diesmal wieder mit von der Partie: Wario macht erneut in seinem lila Cabrio die Pisten unsicher, und – ein Novum in der Serie! – auch motorisierte Zweiräder gehören nun dazu. Ob abermals nur Karts aus der Gewichtsklasse des Fahrers ausgewählt werden können oder ob, wie bei Mario Kart DS, jeder Charakter in jedem Vehikel fahren darf, ist jedoch noch nicht bekannt. Glücklicherweise sitzt diesmal allerdings wiederum nur ein Charakter im Wagen; das bei vielen Spielern wenig beliebte „Bäumchen wechsel dich“-Spiel aus Double Dash!! kommt hier nicht mehr vor. Stattdessen werden alte Stärken ausgebaut: Anstelle von nur acht sind nun bis zu zwölf Fahrer gleichzeitig auf der Strecke unterwegs. Neben den



Neben einem Standard-Kart hat jeder Fahrer weitere Vehikel zur Auswahl.



Klassiker neu aufgelegt: DKs Bergwelt aus Double Dash!!

KART

üblichen Verdächtigen – Mario, Luigi, Koopa, Yoshi, Donkey Kong und Co – wurden bereits einige Neuzugänge und Wiedereinsteiger gesichtet: Baby Peach nimmt zum ersten Mal am Grand Prix teil, Boo dagegen hat bereits im Gamecube-Ableger zusammen mit Mutant Piranha herumgespukt. Wir sind gespannt, welche Charaktere uns sonst noch mit ihrer Anwesenheit beehren werden! Vielleicht bekommen Peach und Daisy ja weibliche Unterstützung durch Sternprinzessin Rosalina, bekannt aus Mario Galaxy?

3... 2... 1... GO!

Wie schon zuletzt auf Nintendos Kleinem rekrutieren sich die Pisten aus 16 neuen und 16 neu aufgelegten Strecken vorangegangener Ableger, insgesamt erwarten uns also wieder 8 Cups und eventuell (wie schon zu Gamecube-Zeiten) ein alle Strecken umfassender Grand Prix respektive die entsprechenden Spiegel-Versionen. Unter den Retro-Strecken verstecken sich Pisten aller Mario Kart-Teile – unter anderem sind Yoshi Kaskaden aus der DS-Version und die Muh-Muh-Farm vom N64 vertreten. In Sachen Einzelspieler-Modus braucht man wohl keine großartigen Überraschungen zu erwarten: Man versucht sich wieder

nacheinander an den verschiedenen Cups, holt möglichst einen Gold-Pokal nach dem anderen und schaltet damit neue Fahrzeuge und Charaktere frei. Doch ein Spiel wie Mario Kart hat sich nicht um einen bahnbrechenden Einzelspieler-Modus verdient gemacht, sondern sorgt seit jeher für nervenaufreibende Mehrspieler-Duelle und jede Menge Spaß in geselliger Runde.

ICH GEB GAS ...

Dafür will auch Mario Kart Wii sorgen, mithilfe zweier ultimativer Allzweckwaffen: einerseits dem bewährten Battle-Modus mit mehr Spielern denn je, andererseits mit einem Thema, für das Nintendo in den Augen der meisten Fans viel zu lang gebraucht hat, es zu entdecken: dem Online-Gaming! Zwar wird mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auch diesmal das Freundescode-System verwendet werden, doch der Freude über einen onlinefähigen Battle-Modus tut das selbstverständlich keinen Abbruch! Nintendo hat diesbezüglich noch keine Details bekannt gegeben, doch wir vermuten Zufallsrennen und Fahrten gegen Leute aus der Freundesliste, bei denen man völlig anonym kämpft und vielleicht



INFO » WII WHEEL

Bei diesem wohlklingenden Accessoire handelt es sich um einen kleinen Aufsatz für die Wiimote in Form eines Lenkrads. Die Funktionsweise ist mit vergleichbaren Produkten von Drittherstellern identisch – der typischen Rennspiel-Steuerung für Wii wird durch ein Plastik-Gehäuse Rechnung getragen. Damit soll vor allem Neulingen der Einstieg ins Rennschießen erleichtert werden. Das Wii Wheel wird im Bundle mit Mario Kart Wii in die Läden kommen und voraussichtlich auch einzeln erhältlich sein – Preis unbekannt. Natürlich sind auch viele andere Rennspiele wie Excite Truck damit kompatibel, obwohl sich über Sinn oder Unsinn einer solchen Peripherie streiten lässt. Spiele, bei denen die Wiimote geneigt und nicht gedreht wird, lassen sich zwar theoretisch auch damit spielen (etwa Sonic und die Geheimen Ringe), doch es erscheint natürlich recht sinnfrei, ein Lenkrad nach links und rechts zu drücken.



Durch Sliden könnt ihr enge Kurven besser schneiden.



Auf der Muh-Muh-Farm geht die Luzie ab.

sogar, wie bei Super Smash Bros. Brawl, gar nicht merkt, wenn der Computer für einen rausgeflogenen Spieler das Steuer übernimmt. Eine nach Spielstärke sortierte Zuordnung wäre dabei wünschenswert, denn auch diesmal können Profis – dem verhasst-geliebten „Snaken“ (durch Sliden nicht nur ohne Geschwindigkeitsverlust um Kurven kommen, sondern auch auf den Geraden Turbo-Boosts nutzen) sei Dank – auch ohne Hilfe von Items weniger geübte Gegner weit hinter sich lassen. Übrigens haben die Entwickler außerdem über einen Streckeneditor nachgedacht, allerdings wurde diese Idee anscheinend wieder fallengelassen. Schade, selbst gebastelte Strecken an Freunde zu schicken oder vielleicht sogar ganz neue Strecken per WiiConnect 24 auf die Konsole geschickt zu bekommen, wäre wohl das höchste aller Gefühle.

... ICH WILL SPASS!

Scheinbar hat Nintendo diesmal auch ein wenig bei sich selbst abgeguckt, denn ganz ähnlich wie bei Excite Truck kön-

nen die Fahrer an Schanzen und in der Luft kleine Stunts ausführen. Doch keine Sorge, Mario Kart Wii wird nicht zum Tony Hawk-Verschchnitt – die „Stunts“ beschränken sich letztendlich auf Drehungen und stehen allem Anschein nach nicht wirklich im Vordergrund, bringen außer einem Turbo-Boost also keinen erkennbaren Vorteil. Bis das Spiel erscheint, kann dieses neue Feature aber natürlich noch ein wenig ausgebaut werden. Auch die Steuerung orientiert sich stark an Excite Truck und unterstützt das neue Wii Wheel (siehe Infokasten). Im Klartext heißt das, ihr haltet die Wiimote – mit oder ohne Lenkrad-Aufsatz – quer, und dreht sie nach links oder rechts, um zu lenken. Gas und Bremse liegen wohl auf der 1- und 2-Taste, Items warten darauf, über das Steuerkreuz euren Gegnern das Leben schwer zu machen, und hinter dem B-Button verbirgt sich das Sliden. Ob das Wii Wheel bei dieser ohnehin schon sehr einfach zu erlernenden Steuerung überhaupt noch dazu beitragen muss, Kart-Neulinge vor die Wii zu locken?



Über die Turborampe den Berg hinunter: DK ist nicht mehr zu stoppen.

LASST DIE MOTOREN WARMLAUFEN!

In spielerischer Hinsicht scheint Mario Kart Wii schon jetzt bereit zum Durchmarsch zu sein, quasi um die Funracer-Krone von sich selbst zurückzuerobern. In puncto Garfik hingegen wird zwar bekanntes Mario-Design geboten, doch wirklich vom Hocker haut uns die Technik nicht – dafür sieht alles noch zu sehr nach dem Gamecube-Vorgänger aus, beispielsweise besteht die Fahrbahn auf Schienen zu offensichtlich aus einer einfachen Textur. Im Gegensatz dazu ist die Umgebung mit einem in der Serie bisher nicht gekannten Detailreichtum gestaltet worden, und – am allerwichtigsten – auch das Geschwindigkeitsgefühl kommt nicht zu kurz, selbst ohne 200ccm-Grand Prix (doch haben wir die Hoffnung diesbezüglich noch nicht aufgegeben). Was bleibt, ist ein in jeder Hinsicht überwältigender Gesamteindruck. Mario Kart Wii wird zusammen mit Super Smash Bros. Brawl endlich wieder ein Spiel, das auch abseits von Tennis, Golf und Baseball zum Spielspaßgarant avanciert. Dafür legen wir unsere Hand ins Feuer!

ANDREAS REICHEL

ENTWICKLER:

Nintendo

PUBLISHER:

Nintendo

GENRE:

Funracer

TERMIN:

2. Quartal 2008

EINSCHÄTZUNG:

Macht die Motoren startklar!



Neue Items bringen mehr Spaß mitein.



DE BLOB

Es ist längst bekannt, dass Hobbyprogrammierer zu Höchstleistungen fähig sind. Und dass es Sinn ergibt, ihre Werke kommerziell zu vertreiben, dürfte spätestens nach Portal jedem klar sein. So dachte offenbar auch THQ, als sie von neun Studenten der Kunsthochschule Utrecht aus den Niederlanden das Projekt De Blob übernahmen und nun auf Wii und DS portierten.

ENTWICKLER:
Blue Tongue Software

PUBLISHER:
THQ

GENRE:
Action-Strategie

TERMIN:
2. Quartal 2008

EINSCHÄTZUNG:
Lets paint the town red!



BUNTE BLOBS FÜR ALLE!

Das Prinzip von De Blob ist so einfach wie ausgefallen: Man steuert eine Art Wassertropfen, welcher Farbmännchen in sich aufnehmen und deren Farbe weitergeben kann. Im Spiel befindet man sich in einer Stadt, der von der bösen I.N.K.T. Corporation alle Farben entzogen wurden, und hat nun die Aufgabe, diese wieder einzufärben. Das lässt sich durch das Absorbieren von Farbmännchen in den drei Grundfarben Rot, Gelb und Blau und das anschließende Berühren der zu färbenden Gebäude bewerkstelligen. Während die Zielfarbe bei normalen Gebäuden nicht vorgegeben ist, gibt es spezielle Bauwerke, die nur in einer bestimmten Farbe eingefärbt werden können. Oft wird hier auch vorausgesetzt, dass man mehrere Farbmännchen zum Mischen der Farben verwendet, um etwa einen grünen Blob zu bekommen. Behindert wird man dabei immer wieder von der I.N.K.T. Corporation, die den Blob schwarz färbt, was nur durch komplette Neutralisierung der Blobfarbe durch reines Wasser wieder rückgängig gemacht werden kann.

KATAMARI?

Spätestens wenn man die ersten Bilder zu sehen bekommt, wird so mancher eine Verbindung zu Keita Takahashis Katamari

Damacy herstellen – zu Unrecht. Abgesehen davon, dass man bei De Blob mit einer Kugel herumrollt, hat das Spiel mit Katamari nichts gemeinsam; die Entwickler freuen sich allerdings über diesen Vergleich, auch wenn keiner von ihnen einen Teil der Katamari-Reihe besitzt. Die Steuerung jedoch fällt sowohl bei Katamari als auch bei De Blob ausgesprochen originell aus. Durch die farblosen Welten gerollt wird per Nunchuk und in die gewünschte Richtung gesprungen per Wiimote-Schwung. Das klingt jetzt zwar recht simpel, wird aber im Spiel durch Sprungcombos zwischen Gebäuden und Plattformen zu einer ausgefeilten Mechanik, die einige Überraschungen bereithält.

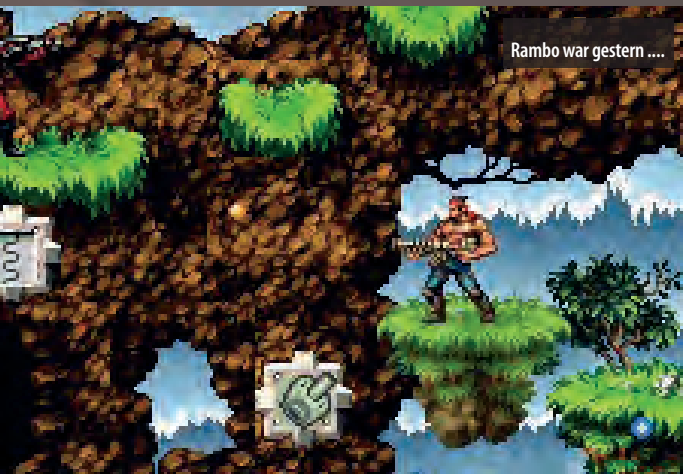


DE BLOB IN AUSTRALIEN

Entwickelt wird die Wii-Fassung vom australischen Entwickler Blue Tongue Software, bekannt für Spiele wie Jurassic Park: Operation Genesis oder Filmlizenzspiele wie Der tierisch verrückte Bauernhof oder Nicktoons Unite!. Aber auch der Entwickler der DS-Fassung, Helixe, ist bisher nur durch Spiele wie Ratatouille oder Cars für Nintendos Handheld in Erscheinung getreten. Ob die Unerfahrenheit mit eigenen Franchises bei diesen Entwicklern ein Problem darstellt, wird sich zeigen, bisher sieht De Blob jedenfalls vielversprechend aus.

EMANUEL LIESINGER





Rambo war gestern



Die Action steht an erster Stelle

CONTRA 4

Ihr glaubt, ihr seid hart? Beweist es!

ENTWICKLER:

WayForward

PUBLISHER:

Konami

GENRE:

Action

TERMIN:

TBA

EINSCHÄTZUNG:

Ballerfreuden à la carte.



Älteren Semestern oder eingefleischten Veteranen unseres Hobbys läuft bei dem Namen Probotector bestimmt auch heute noch ein wohliger Schauer über den Rücken. Für alle, die jetzt in Unkenntnis die Achseln zucken, hier ein kleiner Exkurs in die Videospiele-Historie: Bei Probotector handelt es sich um die europäische Fassung der Sidescroll-Ballerorgie Contra, dessen Wurzeln bis in die späten 80er-Jahre reichen und ihren Anfang in vernebelten Spielhallen finden. Auf nunmehr ein Dutzend Umsetzungen hat es die Serie inzwischen gebracht, doch am Spielprinzip hat sich auch nach 20 Jahren nichts verändert.

BALLERN BIS DER DAUMEN GLÜHT

Während bei Probotector aus Angst vor einer möglichen Indizierung die beiden Hauptakteure gegen bleierne Roboterkollegen getauscht wurden, rennt und schießt ihr euch bei Contra 4 stilecht mit

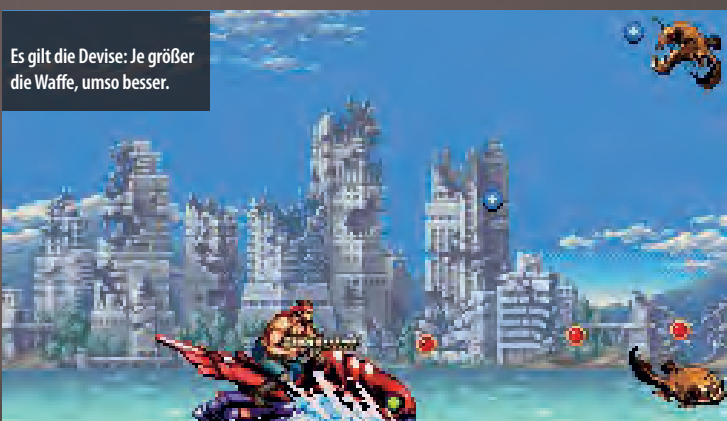
den vor Testosteron nur so strotzenden Waffenbrüdern von links nach rechts und ballert auf alles, was euch vor die Flinte kommt. Um euch diese „Arbeit“ etwas zu erleichtern, sammelt ihr in den insgesamt neun Levels zahlreiche Power-Ups ein, die eure Wumme beispielsweise kurzerhand in einen feurigen Flammen- oder einen durchschlagskräftigen Raketenwerfer umfunktionieren. Auch der beliebte und äußerst effektive Mehrfachschuss ist wieder mit von der Partie. Der Einsatz der Items ist auch dringend zu empfehlen, denn eure Gegner sind auf Zack und zwingen euch dazu, neben einem schießwütigen Daumen ein geschultes Auge mitzubringen, denn nicht selten gilt es, wilden Geschossen eurer Widersacher auszuweichen.

INSERT COINS

Contra 4 wird selbst eingefleischte Joypad-Akrobaten stellenweise an

den Rand der Verzweiflung bringen – und genau das ist es, was einen Ableger der Serie ausmacht! Wer bei der Phrase „Trial and Error“ nasse Finger bekommt, sollte das Spiel direkt im Regal stehen lassen. Alle anderen werden mit effektvollen Endbossen und jeder Menge Daueraction belohnt. Wem's dann allein doch zu schwierig wird, der schnappt sich einen Freund und jagt den Gegnern via WiFi-Verbindung im Duett die Kugeln um die Ohren. Habt ihr den Arcade-Modus erfolgreich hinter euch gebracht, warten 40 weitere Challenges auf euch. Unter anderem will hier eine Stage gänzlich ohne Waffengebrauch überstanden werden. Ab wann Freunde klassischer Retro-Spiele in Deutschland auf ihre Kosten kommen, ist leider noch unklar, aber eines ist sicher: Wo Contra draufsteht, ist auch Contra drin – freut euch drauf!

MATTHIAS HEILIG



Es gilt die Devise: Je größer die Waffe, umso besser.





DIE SPINNEN, DIE JAPANER!

Epik ist tot! Hoch leben die Partyspiele – Wie die Wiege der Videospiele sich gegen den Westen sträubt.

Im Land der aufgehenden Sonne, dem Heimatland der Videospiele, werden so viele neue Ideen, Charaktere und Konzepte geboren wie in keinem anderen der Welt. Hier entsteht oftmals ein neuer Trend, der sich teilweise auf den kompletten Globus auswirkt. Kein Markt ist so umkämpft wie der japanische, haben doch hier auf der kleinen und eigen-sinnigen Insel die weltweit führenden Konsolenriesen Sony und Nintendo ihre Firmensitze. Eine Konsole, die in Japan floppt, floppt weltweit. Doch mittlerweile scheinen sich die Grenzen diesbezüglich – wenn auch schleichend – zu verschieben. Bestes Beispiel hierfür dürfte die Xbox 360 oder auch schon deren Vorgängermodell sein. Während Microsofts lauthalses Böxchen in den USA einen wahren Triumphzug nach dem anderen feierte, blieb der Erfolg in Japan aus. Bis heute konnte sich die Konsole trotz reichlich guter Software nicht durchsetzen. Die Japaner mögen wohl einfach keinen Fremden in ihren Reihen.

Die Japaner bevorzugten schon immer Spiele, die in unseren Gefilden mit einem eher abwertenden Kopfschütteln abgetan wurden. Doch es gab auch Spiele, bei denen dieser scheinbar vorhandene Graben wie weggezaubert schien. Denn ob nun Japaner, Amerikaner oder Europäer, alle kämpften gerne mit Link, jeder sprang, hüpfte und rannte gerne mit Mario.

In den letzten Jahren zeichnet sich jedoch

auch in diesen bis dato unangefochtenen Allerweltsfranchises eine Veränderung ab. Nintendo musste entsetzt zur Kenntnis nehmen, wie ihre eigenen Landsleute plötzlich und ohne einen für das Unternehmen nachvollziehbaren Grund die Lust auf die Abenteuer von Mario und Co verloren. Bestes Beispiel: Super Mario 64. Konzipiert als neuer Trendsetter, waren die Japaner nicht wirklich überwältigt von der dritten Dimension, in die das Unternehmen den kleinen italienischen Klempner befördert hatte. Die Europäer und Amerikaner jedoch verzehrten sich nach wie vor nach jedem Stück Software des althergebrachten Spielprinzips – ob nun 2D oder 3D. Den nächsten Schock erhielt Nintendo nach der Veröffentlichung des eigens für den japanischen Markt angepassten Spiels The Legend of Zelda: The Wind Waker. Unverhofft konnte der Titel weder an den Erfolg der vorangegangenen Teile anknüpfen noch der Serie zu neuem Schwung verhelfen. Ironischer Weise konnte der Erfolg des Spiels in ganz anderen Regionen der Erde gefunden werden: bei uns! Das wird damals in den Chefetagen von Nintendo für faltenlastiges Stirnrunzeln gesorgt und einschneidende Prägungen in Konzeption und Planung mit durchaus bitterem Nachgeschmack nach sich gezogen haben.

Eines der gravierendsten Phänomene, das sich unter anderem auf solche eben genannten Misserfolge zurückführen

lässt, ist die Verlagerung von Potenzial und Energie in die Entwicklung von Spielen für sogenannte Gelegenheitsspieler. Eben solche Misserfolge scheinen bei Nintendo ein Umdenken verursacht zu haben, das selbst Miyamoto-san dazu bewegt hat, die Epik in Videospiele als tot oder – um es ein wenig milder auszudrücken – als gescheitert zu erklären. Problematisch wird dieses Umdenken allerdings, wenn man den japanischen Markt einmal außer Acht lässt und stattdessen die westlichen Märkte unter die Lupe nimmt. Zwar mag es durchaus sein, dass die Japaner ein Wii Fit dem neuesten Mario-Abenteuer vorziehen und generell mehr von Partyspielen beziehungsweise Minispielsammlungen halten als von epischen Grafikperlen, jedoch ächzt der Europäer und der Amerikaner geradezu nach eben solch grandiosen Titeln. Die Herausforderung, nicht nur für Nintendo, wird darin bestehen, die gravierend unterschiedlichen Geschmäcker der Japaner mit denen der restlichen Welt so auszubalancieren, dass mit dem Softwareangebot am Ende alle glücklich und zufrieden sind. Denn nur wer die Ganzheit der Märkte mit entsprechender Software versorgt, wird auf Dauer mit Erfolg gekrönt sein.

PASKAL TOUTSIDIS • WIIINSIDER.DE

wiiinsider

INFO»
Die Videospielebranche befindet sich in einem bisher noch nie da gewesenen Wandel. Die Entwickler stehen vor neuen Problemen: Wie kann man all die verschiedenen Geschmäcker eines globalen Marktes gleichzeitig befriedigen? Paskal Tousidis von unserer Partnerseite wiiinsider.de hat sich Gedanken gemacht.

„Selbst Miyamoto-san erklärt, die Epik in Videospiele als tot oder – um es ein wenig milder auszudrücken – als gescheitert.“

LESERBRIEFE

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

Total Genial

Hey NMag-Redaktion, ich wollt euch nur mal sagen, ich finde euch TOTAL! Genial. Ich weiß nicht, ob jetzt alle diese kleine Anspielung verstehen. Aber mir eigentlich egal. *g*

Ich lese Nintendo-Magazine jetzt schon viele Jahre und musste mit ansehen, wie zu Anfangszeiten der Gamecube-Ära das vielleicht bis dato beste Nintendo-Mag seine Segel streichen musste. Vertrieben von einem Mit-Konkurrenten. Mann, was war ich damals traurig. Waren doch die anderen Mitbewerber einfach keine adäquate Alternative. Na gut, mit dem Heft, das öfter mal seinen Namen ändert, konnte ich mich noch gut anfreunden.

Aber mit dem „meist-

gekauften“ Nintendo Magazin konnte ich irgendwie nie warm werden. Das ist jetzt der Grund, warum ich meinen ersten Leserbrief schreibe. Ich habe manchmal das alte Gefühl wieder, wenn ich euer Heft lese. Dieses Gefühl, ein Teil zu sein. Das Gefühl, dass Jonas, Matthias, Damian und wie ihr alle heißt, mit MIR reden. Dass WIR, die LESER und die REDAKTION, eine kleine eingeschlossene Gemeinschaft sind. Das Gefühl habe ich schon TOTAL! lange nicht mehr gehabt. Ich möchte euch danken, dass ich es dank dem NMag wieder verspüre. Auch wenn ich sagen muss, dass das NMag noch nicht so TOTAL! Genial ist, wie ich es gern hätte. Aber aller Anfang ist schwer, und ihr seid auf einem TOTAL! guten Weg. Lasst uns diesen zusammen (Redaktion + Leser) so lange gehen, wie es geht.

MALTE WEGE

Hallo Malte!

Hach, das erwärmt das alte Zockerherz! Vielen Dank für diesen TOTAL! offenen und beschwingenden Leserbrief. Selbstredend verstehen wir deine Anspielung, ein Großteil von uns ist ebenfalls mit der TOTAL! aufgewachsen. In der Tat vermittelte das Magazin ein „Wir-Gefühl“, wie man es sich von heutigen Heften häufiger wünschen würde. Wir versuchen, die für uns elementaren Pluspunkte aus den prägenden Zeitschriften herauszufiltern und in das NMag einfließen zu lassen. Das ist ein lebendiger Prozess, der kontinuierlich weiterläuft. Der Austausch mit euch, wie wir Spieler aus Leidenschaft, ist unser wichtigster Antrieb, ohne den das Heft nicht funktionieren würde. Euer Lob und eure Kritik sind es, was das NMag weiterbringt. Und das versuchen wir, Monat für Monat zu Papier zu bringen.

In diesem Sinne – auf einen hoffentlich noch langen, gemeinsamen Weg!

MATTHIAS

Spiel gesucht

Hallo ihr Lieben, ich bin schon seit Ewigkeiten auf der Suche nach einem alten NES-Spiel,

und ich komme einfach nicht mehr auf den Namen. Darüber hinaus habe ich schon fast alle Internetseiten durchsucht, aber bis jetzt leider noch nichts gefunden. Das Spiel lässt mir keine Ruhe, weil ich es nie durchgespielt habe, und ich würde das jetzt gerne nachholen. Am besten auf die Virtual Console. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen und mir verraten, wie wahrscheinlich es ist, dass es dann auch noch auf die VC kommt. Wenn nicht, ist auch nicht so schlimm, da ich noch ein NES mein Eigen nennen darf – nur, das Spiel gibt es halt nicht mehr! Es ging damals um eine Schlange, die sich auf einem 3D-Feld bewegt hat. Mit der einen Taste konnte man springen, mit der anderen seinen Gegner fressen und wachsen. Am Ende des Levels musste man mit der Zunge seinen Endboss besiegen! Ich weiß aber leider nicht mehr, wie es heißt.

U2

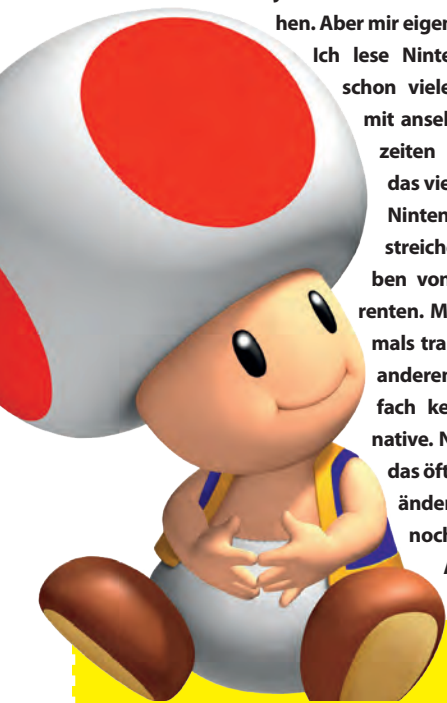
Mensch, hast du ein Glück, dass wir in der Redaktion auch betagte Redakteure sitzen haben – das Spiel heißt „Snake Rattle ‘n’ Roll“, wurde seinerzeit von Rare entwickelt und gilt als eines der schwersten Spiele für Nintendos graue Kiste. Im Internet solltest du unter diesem Namen noch einiges finden können. Viel Spaß!

MATTHIAS

Pädogik

Liebes NMag-Team,

Ich selber bin zwar keine regelmäßige Leserin eures Magazins, doch musste ich euch jetzt einfach diese Dankesmail schreiben. Ich kaufe das NMag immer für meine beiden Jungs (10 und 11 Jahre jung), die wahrlich in Euphorie geraten, wenn sie das Heft in der Einkaufstasche sehen. Beide sind begeisterte Wii- und Nintendo DS-Spieler und benutzen das NMag stets, um sich über die neuesten Spiele zu informieren, und halten mir diese dann auch zur Genüge vor Augen. Dabei ist mir gerade der Spagat zwischen eu-



Lieblingsleser dieser Ausgabe:

Farore, der uns diese tollen geistreichen Gedichtszeilen zukommen lassen hat und als Sahnehäubchen das Ganze mit einer selbst gemalten Rabbids-Illustration abrundete. Große Klasse! Vielen Dank für dein Engagement!

Wenn sich Sony an die Kundschaft schmiegt, und BigN auf der Lauer liegt,

Zwischen Joystick, Wiimote, Kamera, ist immer jemand für uns da.

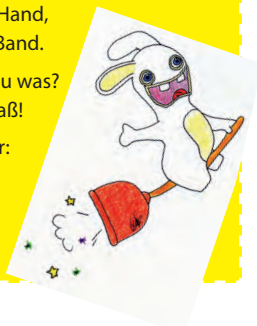
Denn Software, sei sie gut oder sei sie's nicht, die Jungs rücken's ins rechte Licht.

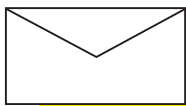
So herrscht am Kiosk Hysterie, die neue Ausgabe, wann krieg ich die?

Und hältst das Papier erst in der Hand, bist vor Freude außer Rand und Band.

Denn mit dem Heftchen, weißt du was? Macht daddeln erst so richtig Spaß!

Drum tönt es auch im neuen Jahr: „Das NMag, das ist wunderbar!“





Anregungen, Kritik, Wünsche, eure Meinung – alles ist willkommen. Einfach eine E-Mail an leserpost@n-mag.de

rem jugendfreundlichen Design, aber auch kulturellen und zum Teil sehr ernstesten Themen der Branche aufgefallen. Dadurch benutze ich euer Heft mittlerweile dazu, um mich auch selber über jene Spiele zu informieren, welche ich im Auftrag meiner beiden Jungs kaufen soll. Dank eures Engagements habe ich so bisher durchweg altersgerechte Spiele kaufen können. Macht weiter so!

CAROLA

Liebe Carola,

es freut uns riesig, dass wir es in deinen Augen schaffen, die Jugendauglichkeit mit einem dennoch anspruchsvollen Hintergrund in Einklang zu bringen. Das ist nicht immer ganz einfach, stellt uns aber monatlich vor eine tolle Herausforderung. In einer Zeit, in der Videospiele immer mehr im Fokus des öffentlichen Interesses stehen, sind wir in der Pflicht, ganz genau darauf zu achten, was wir abdrucken. Denn der Kern unserer Arbeit ist klar: unseren Lesern die Möglichkeit zu geben, sich über Spiele zu informieren, für die sie ihr sauer verdientes oder erspartes Geld ausgeben möchten. Ebenso sollen Eltern wissen, was sie ihren Kindern kaufen und ob die Titel auch tatsächlich für Kinderhände geeignet sind. Wenn das – wie in deinem Fall – Früchte trägt, haben wir unser Ziel erreicht.

MATTHIAS

Post vom Master Chief

Hey NMagger!

Ich bin's, der Master Chief – wollte mal kurz Halo sagen. Es mag euch ungewöhnlich vorkommen, dass ich als Microsoft-Held einem Nintendo-Magazin schreibe. Leider bin ich meiner Rolle als Weltenretter momentan mehr als überdrüssig. Ich habe einfach genug von dem ständigen Rumballere. Ich brauche Abwechslung in meinem Job. Ein Auftritt in Smash Bros. oder ein Startplatz in Mario Kart wäre mir unendlich wichtig. Wie aber stelle ich das an? Da dachte ich natürlich sofort an euch. Könnt ihr da nicht

ein gutes Wort für mich einlegen? Ich möchte endlich auch neue Zielgruppen ansprechen, ohne die ist der persönliche Game Over scheinbar bereits vorprogrammiert. Gespräche mit den zuständigen Entwicklern sind bereits geführt. Auch die Kollegen Solid Snake und Sonic haben schon ein gutes Wort für mich eingelegt. Einzig Befürworter in der Presse fehlen mir noch. Ein Petitionsschreiben wäre auch eine Idee. Mein Auftritt hängt von eurem Engagement ab. Ich zähle auf euch.

DER MASTER CHIEF

Holerö Master Chief!

Wir haben lange Zeit überlegt, was wir mit deinem etwas unorthodoxen Wunsch anstellen sollen. Dein Schreiben kam – mit Verlaub – in der Tat überraschend. Da wir vom NMag jedoch gewillt sind, auch über den berühmt-berühmten Tellerrand hinaus zu schauen und Männer im grünen Overall ohnehin für hilfsbedürftig halten, entschlossen wir uns, dir bei deiner Jobsuche etwas unter die Arme zu greifen. Liebe Entwickler von Nintendo, wenn ihr also diese Zeilen lest: Fasst euch ein Herz und gebt dem Jungen eine Chance – er hat doch niemanden außer uns. Baut zur Not die Karts beim neuen Mario Kart größer oder erteilt stillschweigend dem Banshee eine Fahrerlaubnis (mit eingebauter Drosselung, versteht sich). Und bestimmt geht der monumentalste aller monumentalen Kämpfe in die Geschichte der Videospiele ein: der Master Chief alias „Greenhorn“ gegen „Killerpilz“ Toad. Wenn das nicht für fünfstellige Aberkäufe des nahenden Smash Brothers sorgt, wissen auch wir nicht weiter. Sollten alle Stricke reißen, bastelt doch einfach ein eigenständiges Spiel für unsere grüne Büchse und nennt es, sagen wir mal, „Nintenchiefs“! Das klappt garantiert. Wir drücken die Daumen!

MATTHIAS

NMAG-O-RAMA

Bei folgenden Themen ist deine Meinung diesen Monat herzlich willkommen.



Soft- und Hardcore

Verkommt der Hardcore-Spieler zu einer Randgruppe? Publisher sind im Casual-Gamer-Rausch, dennoch machen Vollblut-Spieler auf ihre Wünsche aufmerksam. Wir sind weiterhin auf eure Meinungen gespannt. (E-Mail-Betreff: Gelegenheitsspieler)

Standards

(Seite 10) Mein allererstes Videospiele, und warum auch du es gespielt haben musst (E-Mail-Betreff: Klassiker).

(Seite 5) Eine Frage, eine Antwort: Was ist dein größter Stolz in deiner Videospielsammlung? (E-Mail-Betreff: Eine Frage)

Mitmachen wird belohnt!

Jeder Leserbeitrag zu einem NMag-o-Rama-Thema, den wir abdrucken, wird mit einem Überraschungspreis honoriert. Schickt einfach eure Beiträge an leserpost@n-mag.de oder schaut in unseren Foren auf n-mag.de vorbei. Wie freuen uns über jede Nachricht – ehrlich!

Fehler des Monats:

Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder – zu eurer Unterhaltung natürlich – einige Rechtschreib- und Tippfehler eingebaut. Wer einen davon findet, schreibt an leserpost@n-mag.de. Die E-Mail mit dem schlimmsten oder ausgefallensten Fehler, die in unserem Postfach landet, gewinnt einen Überraschungspreis.

Fehler aus Ausgabe 01/2008

Auf heißer Fehlersuche war in der letzten Ausgabe Kim Trank. Er hat uns als Erster eine Fehler-E-Mail geschickt. Zu unserem großen Erstaunen ging er nicht auf die Orthografie und demnach auf Rechtschreibfehler ein, sondern nahm sich der Interpunktion an und verwies unter anderem auf den Fehler auf Seite 16: „... hat Matthias anstelle von geht's geht's geschrieben“. So ein geschultes Auge ist uns natürlich ein Überraschungspaket wert.





Wie geht man mit der neuen Zielgruppe um? Ist ein Spiel schlecht, nur weil es einem nicht gefällt?

GO, NINTENDO!

Die Kolumne von Kevin Cassidy

VOM WANDEL DER INDUSTRIE UND AUF DER STRECKE GEBLIEBENER REDAKTEURE



Vor gut zehn Jahren sah die Welt der Videospiele noch anders aus. Hardcore-Spieler waren der einzig existente Markt, weshalb die Entwickler auch alles daran setzten, dieses Publikum bei Laune zu halten. Machen wir nun einen Zeitsprung nach vorn und gehen zurück in die Zukunft, erkennt man leicht, wie sehr sich die Dinge verändert haben. Der Spielergemeinschaft wird nach wie vor eine wichtige Rolle zuteil, doch steht sie nicht mehr allein im Rampenlicht. Wir präsentieren: die „erweiterte Zielgruppe“. Diese ist nicht mit den Casual-Spielern zu verwechseln. Die erweiterte Zielgruppe ist voll von Leuten, die bislang nie wirklich Videospiele gespielt haben. In den krassesten Fällen haben sie noch nicht einmal einen Joystick angefasst. Nintendo hat nun einen Weg gefunden, diesen Markt zu betreten: Man veröffentlichte zwei Plattformen, die den Leuten die Hürde einer komplexen Spielsteuerung nahmen. Durch die einzigartigen



Bedienmöglichkeiten von Wii und DS kann jeder verstehen, wie man spielt. Es ist viel einfacher zum Baseballschlagen den Arm zu bewegen oder die Items zum Aufnehmen schlicht zu berühren. Dieser neue Trend ruft Entwickler und Publisher auf den Plan, die jetzt fleißig für die erweiterte Zielgruppe entwickeln, da es bei ihr genauso viel zu holen gibt wie bei den alteingesessenen Hardcore-Spielern. Vielleicht sogar noch mehr. Es ist die natürliche Evolution eines Industriezweigs, verknüpft mit einem Problem: Die Videospiele-Redakteure der Welt wurden bei diesem Trend wohl in der Steinzeit zurückgelassen.

Genau wie früher Entwickler und Publisher sprachen auch Rezensenten nur eine einzige Zielgruppe an. Wen würden die Tests zu Donkey Kong Country, Super Mario 64 und Luigi's Mansion interessieren? Core-Gamer. Es gab einfach niemand anders, der abgedruckte Reviews zu Vi-

deospielen lesen würde. Hausfrauen würden nicht im Traum die Nintendo Power, EGM, GamePro oder irgendeine andere Spiele-Zeitschrift abonnieren. So sah die Welt der interaktiven Unterhaltung für mehr als zwanzig Jahre aus. Doch die Zeiten haben sich geändert. Publisher und Entwickler haben erkannt, dass sich ihnen durch anders konzipierte Produkte neue Zielgruppen erschließen. Einige Leute sagen, dass diese neuen Ideen den Core-Spieler nicht im Geringsten interessieren würden. Wahre Worte, denn ich bin zwar ein riesiger Fan von Wii Sports, aber mit Carnival beispielsweise kann ich überhaupt nichts anfangen. Was ich aber verstehe, ist, dass Carnival ein neues Publikum anspricht – eben die „erweiterte Zielgruppe“. Unglücklicherweise jedoch können die Spieltester mit diesen Konzepten ebenso wenig anfangen wie ich ...

Schaut man sich die Wertungen von Ti-



teln wie Carnival an, so liest man teils vernichtende Urteile. Dieses Schicksal ereilt viele Spiele dieser Art. Software wie Smarty Pants, Cranium Kabookii, Mein Wortschatz-Coach, Endless Ocean und Boogie haben stark unter den miesen Bewertungen zu leiden. Sie alle passen perfekt ins Gespann der Spiele für die erweiterte Zielgruppe und fallen damit bei den Redakteuren durchs Raster. Lange Zeit wurde die Industrie von Produkten für Hardcore-Spieler dominiert. Jetzt müssen sich die Tester auch mit Spielen anfreunden, die für andere Vorlieben gedacht sind. Der Knackpunkt ist, dass sich viele von ihnen für diesen Typ von Spiel schlicht nicht interessieren. Anstatt ihren Job zu machen und das Spiel auf die für die Zielgruppe wichtigen Aspekte hin abzuklopfen, gehen sie von vornherein mit einer negativen Grundeinstellung an die Arbeit. Was dies betrifft, haben die Herren Tester ordentlich die Scheuklappen angelegt. Jemand, der Halo 3 spielt und anschließend einen Artikel dazu verfasst, wird Carnival sicherlich nicht mehr die gleiche Aufmerksamkeit schenken können.

Journalisten auf dem Spielesektor sollten sich ein Vorbild an ihren Kollegen in der Filmindustrie nehmen. Film-Rezensenten haben eine wunderbare Herangehensweise an Streifen, die sich nur an eine kleine Zielgruppe richten. Nehmen wir zum Beispiel das Genre Horror. Es gibt

reichlich Filmkritiker, die rein gar nichts für diese Art von Unterhaltung übrig haben. Sie wünschen sich Filme mit Tiefe und Botschaft; nicht literweise Blut, verstümmelte Menschen und Geschrei. Obwohl der Großteil des Reviews sicherlich die negativen Seiten hervorhebt, würden sie den Film stets auch aus dem Blickwinkel des eigentlichen Publikums betrachten. Ein, zwei Paragraphen richten sich immer an die Leute, für die der Film gemacht wurde. Zum Beispiel hört man oft von vernichtenden Urteilen über die Serie „Saw“, aber gleichzeitig wird auch immer wieder betont, dass Freunde der Vorgänger bestens unterhalten werden. Film-Rezensenten verstehen, dass sich ihr Medium an mehrere Zielgruppen richtet. Nur weil sie selbst nicht der jeweiligen angehören, heißt dies noch lange nicht, dass ein Film keine Fans finden wird.

Übertragen auf den Videospiegelmarkt müsste man lernen, zwischen schlechten Spielen und Spielen, die die erweiterte Zielgruppe ansprechen, zu unterscheiden. Wie gesagt, Carnival ist nicht mein Fall. Aber ich verstehe, was die Entwickler wollten und an wen sie sich richten. Das Spiel ist gut umgesetzt und wird seine Zielgruppe zu unterhalten wissen. Das sieht man besonders an den Verkaufszahlen. Sie sind so gut, dass der Publisher Take 2 sich dazu entschloss, eine DS-Version von Carnival umzusetzen. Das Grundrezept ist simpel: Die neuen Spieler

sollen Spaß haben, ohne zu viel lernen zu müssen. Einfach so zwischendurch mal die Konsole anwerfen. Tester, die diesem Spiel weniger als 50% geben, verstehen einfach nicht, welcher Wechsel sich momentan vollzieht. Sie sind in ihrer kleinen Welt gefangen und weigern sich, mal einen Schritt zurückzumachen und das gesamte Bild zu betrachten. Dennoch darf es für schlechte Qualität keine Entschuldigung geben. Wenn sich ein Spiel nicht gut anfühlt bzw. steuert oder nicht gewisse Grundanforderungen erfüllt, sollten die Entwickler durch miese Wertungen auch die Quittung bekommen. Wenn es aber nur schlecht ist, weil die Thematik einem nicht gefällt, sollte man vielleicht noch mal über den Beruf nachdenken.

Redakteure müssen sich dem gegenüber, was derzeit in der Branche vorgeht, öffnen. Sie müssen ihre Vorurteile ablegen und die Produkte aus der Sicht derer betrachten, die sie ansprechen wollen. Das ist die neue Realität – ob man nun will oder nicht. All diejenigen, die weiter auf den alten Pfaden wandeln, schaden nur dem Medium Videospiegel und seiner Gleichstellung zu Fernsehen oder Literatur.

KEVIN CASSIDY, GRÜNDER UND CHEFREDAKTEUR VON GONINTENDO.COM, EXKLUSIV FÜR NMAG, ÜBERSETZT AUS DEM ENGLISCHEN VON ROBERT RABE



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



Dragon Quest Monsters

VORSCHAU

Wir haben die neusten Eindrücke und Infos zum Wii-Hoffnungs-RPG direkt aus Japan.

VORSCHAU

Sega lädt seine Hausprominenz zum Tennisspielen ein. Wer sich da alles auf dem Court tummelt, erfährt ihr in der nächsten Ausgabe.



Sega Superstar Tennis

TEST

Jetzt geht es auch auf dem DS höchst sportlich zu. Wir zeigen euch im Test, wer die Revanche gewinnt.



Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

Alle Angaben ohne Gewähr.

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

Geschäftsführer: York von Heimburg
Verlagsleitung: André Horn
Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.
Vorstand: York von Heimberg, Keith Arnot,
Aufsichtsratsvorsitzender: Pat Kenealy
Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feiningger-Straße 26
80807 München
Chefredaktion: Jonas Weiser, Matthias Heilig (Vi.S.d.P.)
Projektkoordinator: Robert Rabe
Redaktion Andreas Reichel, Daniel Büscher, Marcel Foulon, Robert Rabe, Damian Figoluszka, Emanuel Liesinger
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Kevin Cassidy, Kevin Jensen, Jakob Nützler, Paskal Toutsidis
Lektorat: Daniel Büscher, Marion Schneider
Comic-Figuren Marvin Dere
Layout & Design: Jonas Weiser

Anzeigen Anschrift Verlag
Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)
Mediaberatung: Christoph Knittel (-629)
Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-99740)

Produktion, Rechtliches
Produktionsleitung: Dirk Steiger
Druck ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlingerstr. 17-19, 86167 Augsburg
© Copyright IDG Entertainment Media GmbH

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

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

WIR DANKEN UNSEREN PARTNERN

wiiinsider
• wiiinsider.de

playWii.de
• playwii.de

z-elda.com
• z-elda.com

WiiMeet
• nintendo-lan.de

N-Life
• n-life.de

GoldenSun Zone
• goldensun-zone.de

wiitower
Aktuelle News zur Nintendo Wii
• wiitower.de

PLANET DS.DE
• www.planetds.de

MyNintendo.de
• mynintendo.de

RAWIOLI
• rawioli.de

Wii-front.de
• wii-front.de

NINTENDOCAST
• nintendocast.de

NINTENDO POWER
• nintendo-power.de

wiiarefree.com
• wiiarefree.com

WARS WORLD
• wars-world.de

consolewars
consolewars.eu

nFreaks.de
• nfreaks.de

Wiifansite
www.wii-fans.de
• wii-fans.de

SSB-BRAWL.DE
• ssb-brawl.de

nfans.de
• nfans.de

MAG'64
• mag64.de

ZELDA EUROPE
• zeldaeurope.net

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

SQUARE PORT
• squareport.de