NMAG

Das kostenlose Nintendo-Magazin von Fans für Fans

Galaktisch



STAR WARS UNLEASHED
Vorschau

Fantastisch



FINAL FANTASY IV
Test

Informativ

6
Freigegeben ab sechs Jah
gemäß § 14 JuSchG

NEUE USK-SIEGEL
Feature

+

Audio NMAG 4 Ear

BERICHTE, INTERVIEWS UND MASSIG AUDIOKOMMENTARE DIREKT VON DER GAMES CONVENTION

Kalt, gefährlich und myteriös

CURSED MOUNTAIN

100% kostenlos

WILLKOMMEN!

Liebe Spieler und Spielerinnen,

die Welt der Videospiele steht Kopf: Pünktlich zum gediegenen Ausklang der vermeintlich letzten Games Convention in Leipzig verkündet die Kölner Messe den Termin für die 2009 erstmals stattfindende gamescom. Doch der mit Wehmut beklagte Verlust, der in ganz Sachsen zu hören war, erwies sich als verfrüht. Feuchtfröhlich schüttelte die Leipziger Messe die Mitteilung aus dem Ärmel, auch im kommenden Jahr eine Games Convention an den Start zu bringen.

Wir sehen diesem Scharmützel mit sehr gemischten Gefühlen entgegen und können nur hoffen, dass letztlich nicht der Standort Deutschland und mit ihm die hiesigen Spieler und Fans unter der Uneinigkeit und dem Wettstreit zu leiden haben.

Doch sei's drum, wir leben im Hier und Jetzt, und auch Rest-2008 hat spieletechnisch noch einiges zu bieten! Wie nicht anders zu erwarten, dominieren in dieser Ausgabe die Vorschauberichte der GC – und die haben es in sich! Neben massig Artikeln bieten wir euch exklusives Audiomaterial zu Cursed Mountain und den neuen Star Wars-Spielen, obendrein finden sich im Testteil Obscure II, Final Fantasy IV und Soul Calibur Legends wieder.

Wir wünschen euch wie immer viel Spaß mit dem NMag und ein paar letzte warme, verspielte Sommertage.

euer NMAG -Team





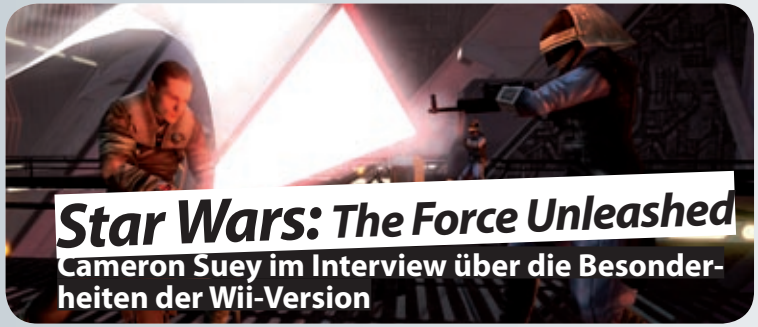
Soul Calibur Legends

Auf einer langen Reise immer wieder draufhauen mit Ausnutzung der Wii-Steuerung.



Cursed Mountain

Entdecke auf den Gipfeln des Himalaya die spirituellen Geheimnisse der Zwischenwelt.



Star Wars: The Force Unleashed

Cameron Suey im Interview über die Besonderheiten der Wii-Version

Schnellfinder

Mit einem Klick auf der richtigen Seite

KOMPAKT
Spielwiese

VORSCHAU
Cursed Mountain
Interview: Cursed Mountain
House of the Dead: Overkill
Overlord
Star Wars: The Clone Wars
Interview: Star Wars: The Force Unleashed
Interview: Igarashi (Castlevania)
Wintersports / Biathlon 2009
World of Goo
Ultimate Band
Guinness World Records
Kurzvorschau Wii
Spectrobes 2
Edna / The Whispered World
Dragonball: Origins
Eledees 2
Französisch Buddy
Einsatz Erde
Games Convention Fazit

TEST
Wii
Soul Calibur Legends
Tischfußball 2008
Off Road
Tiger Woods 09
Madden NFL 09
Obscure 2
Wii Ware
Virtual Console
DS
Die Mumie
Final Fantasy IV
Die Sims 2: Appartmenttiere
Bangai-O: Spirits

NMAG-O-RAMA
Große NMag-Leserbefragung
Stellenausschreibung

FEATURE
Neue USK-Siegel
Vorschau
Impressum

Große Leserbefragung 2008



Eure Meinung ist gefragt: Was haltet ihr vom neuen, interaktiven N-Mag? Wie können wir uns noch weiter verbessern? Als „Belohnung" für euere Teilnahme verlosen wir viele attraktive Preise.

Die Leinwand-Revolution

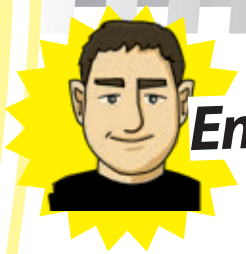
Schon mal im Kino gesessen und gedacht: „Wenn ICH da jetzt mitmachen könnte, das würde ganz anders ausgehen...!“Ja? Nun, liebe Leute, dann ist eure Zeit gekommen! Denn mit VR Space Theatres werden die beiden Unterhaltungsikonen des 20. Jahrhunderts zusammengeführt um mit digitalen Leinwänden und Controllern endlich das „Wir-Gefühl“ im Kinosaal in den Vordergrund zu rücken. Offizieller Partner in Deutschland werden die CineStar-Kinos sein, renommierte Firmen wie Logitech für die Controller und AMD für die Chiptechnik sollen vom Start weg für Qualität sorgen. Jeder Spieler hat an seinem Platz einen eigenen Bildschirm samt Steuereinheit, das Gesamtgeschehen findet auf der Leinwand statt. Zur perfekten Illusion gehört da natürlich auch eine elektrische 3D-Brille. Ein menschlicher Moderator lenkt das offene Spielgeschehen in die von der Masse gewünschte Richtung. Der Start des ambitionierten Projekts ist für die Berlinale 2009 geplant. Wir sind gespannt und halten euch auf dem Laufenden in Sachen Kino 3.0!
Website: http://www.spacetheatres.com

VR SPACE THEATRES

Games Convention vs. gamescom

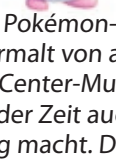
Jetzt ist passiert, was niemand wollte: Zwei Standorte streiten sich um die europäische Spieleleitmesse: Köln mit der gamescom und Leipzig mit der bewährten Games Convention. Die meisten Publisher können sich nur einen Messeauftritt leisten, sie werden sich im Zweifelsfall für Köln entscheiden – dort sind die großen Player, dort ist die Aufmerksamkeit der Medien. Leipzig hat nur eine Chance, wenn man sich ein revolutionäres Konzept überlegt, etwa eine »Spieler für Spieler«-Messe nach dem Vorbild der Penny Arcade Expo in den USA. Vielleicht werden auch andere europäische Messestädte wie London versuchen, eine Gegenveranstaltung zu lancieren. Sie wären dann die lachenden Dritten im innerdeutschen Messestreit, der die Erfolgsstory Games Convention auf dem Gewissen hätte.


Markus Schwerdtel, Chefredakteur GamePro



Emils Kuriositätenkabinett

Pokémon Center











Das Pokémon Center mag so mancher aus den Spielen kennen, doch wer wusste, dass es sie wirklich gibt? Verteilt über Japan findet man mehrere solcher Pokémon Center, welche von der Pokémon Inc. betrieben werden und vor allem zum Verkauf von Merchandising genutzt werden. In einem Pokémon Center gibt es alles, was das Sammlerherz begehrt – von Figuren zu sämtlichen Pokémon über Stofftiere bis hin zu Pokémon-Topflappen, alles untermalt von altbekannter Pokémon Center-Musik, welche einen mit der Zeit auch etwas wahnsinnig macht. Die Preise sind den Waren angemessen und das Personal ist für Japan gewohnt nett, auch wenn es kein Wort Englisch spricht. Derzeit zu empfehlen: die T-Shirt-Reihe „Pokémon 151“, welche traditionelle Pokémon mit modernem Design verbindet.





CURSED MOUNTAIN

ENTWICKLER Deep Silver Vienna
PUBLISHER Deep Silver
GENRE Horror Action-Adventure
TERMIN 1. Hälfte 2009

Zieht euch warm an: Es wird kalt, gefährlich und mysteriös.



In den Bergen des Himalaya geht Seltsames vor: Auf der Suche nach eurem Bruder, der auf einer Bergexpedition spurlos verschwunden ist, stoßt ihr auf verlassene Dörfer und seltsame Gestalten. Doch stets das Ziel vor Augen, nehmt ihr die weite Reise vom Fuß des Berges bis hinauf zum Ziel über das Tal, Klöster und das Basecamp im Bergland Nepals auf euch.

Berg des Horrors

Das Team von Deep Silver aus Wien möchte das Gameplay von Cursed Mountain sehr nah an der Realität auslegen. Viele Sitten und Bräuche der buddhistischen Mönche, die einen Großteil der Bevölkerung stellen, sind in das Spiel integriert. So wird euch auch die im Himalaya häufig praktizierte Himmelsbestattung das Fürchten lehren. Kleiner Exkurs an dieser Stelle: Durch das Gestein und mangelnde Erdreich, sowie raren Holzvorkommen oberhalb der Baumgrenze mussten die Menschen eine alternative Bestattungsmöglichkeit finden. Die Lösung sind die in Scharen vorkommenden Geier, denen die buchstäblich zerhackten und mit Mehl vermengten menschlichen Überreste zum Fraß vorgeworfen werden. Läuft es euch schon kalt den Rücken runter? Dann freut euch auf das Spiel, denn das Horror/Action-Adventure wird einige dieser realen Schauergeschichten bieten!
Das lineare Spielgeschehen selbst ist dreigeteilt: Zunächst gilt es die Level zu erkunden um die Rätsel zu finden. Diese müssen gelöst werden um die Story voran zu treiben. Zwischendurch gibt es immer wieder Horror-Action-Einlagen mit Geistern und Mönchen. Nicht zuletzt hier kommen die Bewegungssensoren der Wiimote ins Spiel.

Berg der Schönheit

Deep Silver Vienna ist der Meinung, dass die Wii eine technisch unterschätzte Plattform ist, auf der viel mehr machbar ist, als momentan vom Gros der Spiele gezeigt wird. Cursed Mountain soll da als Vorbild voran gehen und euch neben einer Gänsehaut auch funkelnde Augen bescheren – doch was ist dran an den guten Vorsätzen? Nun, leider können wir euch hier im ePaper kein Bildmaterial zeigen. Trailer und Screenshots wurden nur hinter verschlossenen Türen gezeigt und noch nicht freigegeben. Diese sahen nach einem Jahr Arbeit stellenweise schon wirklich gut aus, aber teilweise sah man dem Produkt auch noch seinen „Work in Progress"-Status an.

Wir sind sehr angetan vom bisher gesehenen und hoffen, dass auch uns der Berg in seinen Bann ziehen wird. Das Potenzial dazu ist auf jeden Fall da!

Robert Rabe

Schaurig schön.

INFO AN RANDE:
Das Team von Deep Silver Vienna besteht vorrangig aus ehemaligen Mitgliedern des unter chaotischen Umständen geschlossenen Studios Rockstar Vienna. Entsprechende Einflüsse sind in Form eines frei befahrbaren Wilden Westens auch in ihrem zweiten Titel „Ride to Hell" (erscheint nicht für Wii) zu sehen.

Cursed Mountain INTERVIEW



Im Anschluss an die Weltpremiere des Himalaya-Abenteuers hatten wir die Gelegenheit mit Producer Marin Gazzari zu sprechen. Lest selbst, wie viel wir ihm zum Spiel entlocken konnten.

NMag Cursed Mountain ist als Horror/Action-Adventure konzeptioniert. Welche Hauptansätze verfolgt ihr bei der Umsetzung dieses Genres?

Marin Gazzari Das Spiel soll immer aus dem Blickwinkel des Hauptcharakters erzählt und gefühlt werden. Wir möchten ein möglichst realistisches Gefühl während des Aufstieges vermitteln. So werden durch die dünner werdende Luft beispielsweise mehr und mehr Schwindel und Halluzinationen ausgelöst.

NMag Die Geschichte ist in den 80er Jahren angesiedelt. Warum habt ihr euch für die so frühe Vergangenheit entschieden?

Marin Gazzari Wir wollten den Explorationscharakter betonen. In den 80ern gab es kein GPS oder Satellitentelefon. Alles hatte noch etwas den Stil von: „Ich schnall mir wie Reinhold Messner einen Rucksack um und erklimme den Berg". Es gab auch keinen Abenteuer-Tourismus, wo man jemandem 40.000 Euro in die Hand gibt und der Bergführer dich dann schon irgendwie auf den Gipfel bringt. Man musste alles von Anfang bis Ende selber machen.

NMag Hattet ihr eine bestimmte Inspirationsquelle für das Spiel neben der Recherchearbeit? Den klassischen Stoß aus der Tür?

Marin Gazzari Ja, den gab es in der Tat. Unser Game-Designer Gunther kam eines Tages mit dieser Idee auf die Arbeit und hat das Konzept auf den Tisch gelegt. Er steht total auf das Horror-Genre, aber fürchtet sich zu viel vor Horror-Filmen. Deshalb spielt er alle möglichen Horror-Spiele. Resident Evil, Silent Hill, Project Zero – die ganze Palette.

Marin Gazzari Doch schon, auf jeden Fall! Er geht im Sommer öfter auf die Berge und gerade in jüngeren Jahren war er häufig als Bergsteiger aktiv.

NMag Du sagtest, dass die Wii technisch häufig unterschätzt wird. Was denkst du, warum andere Entwickler offenbar nicht fähig sind „State of the Art"-Spiele zu entwickeln.

Marin Gazzari Ich glaube nicht, dass sie es nicht hin bekommen; ich glaube, sie haben aus irgendeinem Grund nicht die Themen oder Zielrichtung das zu machen. Wenn man einen Casual-Titel mit kleinem Budget macht und der durch große Werbemaßnahmen und günstigen Preis gestützt ist, ist für gute Technik wirtschaftlich kein rechter Platz mehr.

Vielen Dank für deine Zeit und viel Erfolg weiterhin mit Cursed Mountain!

Protokoll: Robert Rabe

Audio Kommentar von Marin Gazzari, Producer

Audio NMAG 4 Ear



ENTWICKLER Headstrong Games
PUBLISHER Sega
GENRE Lightgun-Shooter
TERMIN 1. Quartal 2009

HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL





Audio-Kommentar von Bradley Crooks, Head of Studio

Deutsche Inhaltsangabe des Kommentares

Audio NMAG 4 Ear

Zum Fressen gern!

Wenn ihr Spaß an Light-Gun-Action habt und volljährig seid, könnt ihr euch schon einmal auf dieses Spiel freuen – denn House of the Dead: Overkill bietet beste Baller-Action in Reinnatur. Die schlechte Nachricht dabei ist: Das Spiel wird nicht auf dem deutschen Markt erscheinen, also könnt ihr euch bei Interesse schon mal einen guten Importshop suchen.

Kein Ponyhof

Konzipiert als Prequel, verschlägt euch Overkill in das von New Orleans inspirierte Bayou City. Die Demo zeigt ein menschenleeres Volksfest, auf dem sich uns ein Zombie nach dem anderen in den Weg stellt. Die beinahe einzige und gleichzeitig stärkste Waffe ist das Schießeisen. Unermüdlich und dank Gore & Blood-Mapping entsprechend cineastisch dargestellt, schicken wir die Untoten ins Nirvana und sammeln für das Retten der wenigen verbliebenen Zivilisten wertvolle Bonuspunkte. Dabei können wir uns gänzlich aufs Zielen konzentrieren: Die Bewegung durch den Level selbst nehmen uns die festgelegten Kamerafahrten „wie auf Schienen" ab.
Neben Projektilwaffen steht uns das Adrenalin von Alter Ego Agent G unterstützend zur Seite. Mit ihm können wir die Zeit stark verlangsamen um die Haupttrefferzonen, vorzugsweise aber den Schädel, aufs Korn zu nehmen. Als Waffe der Verzweiflung gilt „Evil Eye", mit dem die gesamte Umgebung in Flammen aufgeht. Da wir beim Probespielen aber nicht über Teufelsaugen verfügen, müssen wir gefährlich nahe gekommene Modergestalten durch Handbewegungen in die Ferne schlagen.

Zombies sind Retro

Ein echtes Highlight des Spiels ist die Präsentation im bewusst billigen B-Movie Stil. An roter Farbe wird nicht gespart, Zwischensequenzen schlagen über die Stränge und Bildstörungen, wie man sie von alten Videobändern kennt, wussten sehr zu gefallen. Letztere vermitteln sehr gut den Retro-Charme der 70er, in denen das Spiel zeitlich angesiedelt ist.
Das erst seit sechs Monaten in Entwicklung befindliche Spiel kommt außerdem mit einem kooperativen Zwei-Spieler-Modus daher. Bezüglich Unterstützung der WiFi-Connection halten sich die Entwickler noch bedeckt. Dass die Londoner Jungs von Headstrong Games damit umgehen können, haben sie bereits mit Battalion Wars 2 unter Beweis gestellt. Wenn Overkill außerdem noch eine ordentliche Spieldauer und zahlreiche Gimmicks beigefügt werden, steht uns ein richtig guter Shooter ins Haus.

Robert Rabe

INFO AM RANDE
Bis Mitte August firmierte Headstrong Games noch als Kuju London. Der britische Entwickler hat sich auf die Entwicklung von anspruchsvollen Spielen für Wii spezialisiert. Auch nach House of the Dead: Overkill dürfen wir also einiges vom erfolgreichen Dritthersteller erwarten.

NMAG Hands On





Ein (Mords-)Spaß!



ENTWICKLER Climax Group
PUBLISHER Codemasters
GENRE Puzzle / Action-Adventure
TERMIN 2009



NMAG Hands On

OVERLORD

2007 kam für die Xbox 360 ein Spiel auf den Markt, welches die Kritiker überraschte. Ausgefeiltes Gameplay, schönes Design und vor allem pechschwarzer Humor zeichneten Overlord damals aus. Nichtsdestotrotz entschieden sich die Spieler dazu diesen Titel zu ignorieren – ein großer Fehler!
Das findet auch Codemasters, deswegen wurde die Climax Group, bekannt eher durch Renn- und Lizenzspiele, damit beauftragt zwei neue Teile der Serie zu entwickeln – exklusiv für Wii und DS.
Während sich die DS-Fassung eher auf den Puzzleteil des Spieles fixieren wird, wird Overlord: Dark Legend ein vollständiges Prequel zum originalen Overlord.
Nintendo-Fans dürfte die Spielmechanik von Overlord sowieso bekannt vorkommen – ein Männchen, in diesem Fall der Overlord, wird von verschiedenen kleineren Elementarmännchen begleitet, welche sich durch ihre verschiedenen Fähigkeiten und Elementarstärken und –schwächen auszeichnen. Kein Wunder, dass die Entwickler Pikmin als eine ihrer Hauptinspirationen für Overlord nennen. Doch es gibt einen wichtigen Unterschied zu Pikmin – das Original bringt kein Chaos und Verderben über die Welt. Und genau dieses Element macht den Charme von Overlord aus. Die kleinen Minions beschimpfen die Gegner, geben dämliche Kommentare zur Story des Spieles ab und besitzen - nicht überraschend - keine Manieren. Aber nicht nur Minions, sondern das ganze Spiel präsentiert sich äußerst böse und sarkastisch. Doch nun zur Wii-Fassung. Diese orientiert sich grafisch sehr stark am Original und sieht dementsprechend gut aus. Overlord: Dark Legend ist der eindrucksvolle Beweisdafür, was gekonntes Gamedesign ausmachen kann und wie man, anstatt sich mit schlechter Grafik abzufinden, lieber an unwichtigeren Stellen einspart und das auch noch gekonnt kaschiert. Aber auch auf dem Nintendo DS wurde mit der Grafik nicht gespart. Man darf sich auf jeden Fall auf beide Fassungen freuen, es scheint so, als ob bei gewissen Publishern im Bezug auf Wii-Spiele endlich auf Qualität geachtet wird.

Emanuel Liesinger





Pikmin ohne Miyamoto



ENTWICKLER Krome Studios
PUBLISHER LucasArts
GENRE Beat `em Up
TERMIN November 2008

STAR WARS: THE CLONE WARS: LICHTSCHWERTDUELLE

Von der großen Leinwand direkt auf den heimischen Bildschirm

Pünktlich zum neuen Kapitel der Sternenkrieg-Saga, die seit Mitte August in den Lichtspielhäusern im Animationsgewand daherkommt, kredenzt uns Lucas Arts das passende Spiel zum Film. Das kommt zwar erst gegen Ende des Jahres, dafür aber rechtzeitig zum enorm wichtigen Weihnachtsgeschäft. Der Beiname „Lichtschwertduelle“ lässt dabei alle Hoby-Jedis frohlocken, wünschen sich diese doch seit Bekanntgabe der Wii-eigenen Steuerungsmöglichkeiten eine adäquate Umsetzung knackiger Leuchtröhren-Action. Auf der Games Convention legten wir selbst Hand an und waren gespannt, ob der Titel trotz fehlender WiiMotion Plus-Unterstützung authentisch rüberkommt.

Haue in der Galaxis

Im Kern ist Star Wars: The Clone Wars: Lichtschwertduelle ein waschechtes Beat ‚em Up: Einen von zehn Recken ausgewählt, dazu eine der zwölf Stages (allesamt angelehnt an originale Filmschauplätze) und los geht die Keilerei. Mit dem Nunchuk steuert ihr euren Kämpfer, mit den Tasten C und Z nutzt ihr die Macht, um Gegenstände auf euren Gegner zu werfen oder ihn per Druckwelle von den Socken zu holen. Die eigentlichen Schläge führt ihr via Wiimote aus; diese erkennt Eingaben in die Bewegungsrichtungen links, rechts, oben, unten und vorne (in Richtung des Bildschirms). Selbstredend lassen sich die einzelnen Moves zu mächtigen Kombos verketten. Zwischendurch lockern Minispiele das Geplänkel auf, wenn sich beispielsweise die Lichtschwerter der Kontrahenten kreuzen und beide versuchen, den anderen nieder zu ringen. Zudem zeigen sich die Kämpfer sehr redselig, vor und auch während den Duellen werden immer wieder Dialoge eingestreut, um ein wenig Story in den Prügelalltag einfließen zu lassen. Die Grafik orientiert sich am Animationscharakter des Films und wirkt passend, der Soundtrack und die bekannte Geräuschkulisse samt surrender Lichtschwerter sind über jeden Zweifel erhaben.

Holpriger Jedi

Wird Star Wars: The Clone Wars: Lichtschwertduelle also der erhoffte Geniestreich für Lichtschwert-Jünger? Wir meinen: Nicht ganz. Die Steuerung geht zwar recht locker von der Hand, artet aber doch sehr häufig in wildem, unkoordinierten Gefuchtel vor dem Fernseher aus. Auch hatten wir beim Anspielen das Gefühl, dass nicht alle unsere mit der Wiimote gemachten Eingaben im Spiel Berücksichtigung fanden. Wir sind jedenfalls gespannt, wie sich der Titel im ausführlichen Test schlägt, bis November kann die ein oder andere Schwachstelle durchaus noch behoben werden.

Matthias Heilig



NMAG Hands On

Zweischneidiges Lichtschwert

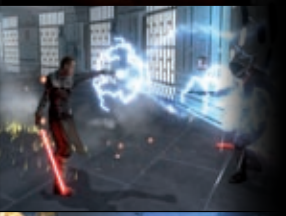
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED INTERVIEW MIT CAMERON SUEY

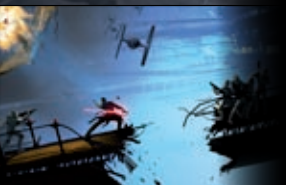
NMAG Hands On











NMag Stell dich doch bitte kurz unseren Lesern vor und erzähl uns, wo euer Entwicklungsstudio liegt und was genau deine Aufgabe bei LucasArts ist.

Suey Sehr gerne! Mein Name ist Cameron Suey und ich bin Assistant Producer für Star Wars: The Force Unleashed, das direkt bei LucasArts in San Fransisco/Kalifornien produziert wird.

NMag Star Wars: The Force Unleashed erscheint als Multiplattformtitel. Wie gestaltete sich die Portierung für Nintendos Wii? Was ist besonders an dieser Version?

Suey Wir wollten keinen einfachen Port für Wii entwickeln, unser Ziel war es, ein von Grund auf neues, eigenständiges Spiel zu erschaffen. Dabei achteten wir auf die besonderen Fähigkeiten der Konsole. Die technischen Feinheiten, wie wir sie auf der 360 und PS3 einbauen konnten, ließen sich in dieser Form auf Wii nicht realisieren. Viel wichtiger war also die Ausnutzung der Wiimote und des Nunchuk, welche euch ein intensiveres Gefühl für die Macht und euer Lichtschwert vermitteln. Die Wii-Version unterscheidet sich also in Levelaufbau und den Moves von der 360-Fassung - unserer Hauptentwicklungsplattform. So gesehen haben wir auf Wii also quasi tatsächlich ein anderes Spiel - wobei die Hintergrundgeschichte die selbe ist. Mit der Wiimote schwingt ihr euer Lichtschwert, der Nunchuk aktiviert eure Machtfähigkeiten, was ein ganz besonderes Spielgefühl hervorruft, das man so von bis dato keinem anderen Spiel kennt.

NMag Zeitlich gesehen - wo spielt The Force Unleashed da in der Star Wars-Timeline?

Suey The Force Unleashed spielt zeitlich gesehen zwischen den Episoden III und IV, genauer gesagt liegen hier 18 Jahre dazwischen, in denen einiges in der Galaxis passiert ist. Das Spiel wird euch eine völlig neue Betrachtungsweise vermitteln, wenn ihr die Filme nach dem Spielen anseht.

NMag Ist George Lucas in die Entwicklung involviert? Kontrolliert und wacht er über jeden Schritt eurer Arbeit?
Suey George ist sehr interessiert an dem Projekt und arbeitet eng mit uns an der Geschichte von The Force Unleashed zusammen. Er gibt uns Tipps und hilft darauf zu achten, was die Charaktere besonders macht, welchem Grundtypen sie entsprechen, wie sie sich verhalten etc. Außerdem arbeiten wir mit einer wirklich tollen Abteilung zusammen, Lucas Licensing, die alles dokumentiert haben, was jemals in der Geschichte von Star Wars passiert ist. Ihr wollt wissen, was Lando Calrissian zu einer bestimmten Zeit in der Star Wars-Timeline gemacht hat? Hier erfahrt ihr es. Es ist eine riesige Datenbank über tausende von Jahren Star Wars- Geschichte.

NMag Seid ihr bei der Entwicklung auf irgendwelche größeren Probleme gestoßen? Hattet ihr Ideen, die sich aufgrund der Hardware nicht realisieren ließen?

Suey Generell läuft keine Entwicklung völlig reibungslos ab, es entstehen immer wieder kleinere und größere Probleme. Es gab jedoch nichts, was wir gerne im Spiel gehabt hätten und nicht realisieren konnten. Klar opferten wir die ein oder andere Nacht und auch das Familienleben litt hier und da unter Arbeit, um dem Spiel den letzten Feinschliff zu geben. Das Ergebnis ist dafür wirklich großartig und wir sind sehr stolz auf unser Werk.

Wir sind sehr gespannt auf das fertige Spiel - vielen Dank für das Interview!

Protokoll:
Matthias Heilig und Robert Rabe



Audio NMAG 4 Ear

LUCASARTS

Audio Kommentar von Cameron Suey, Lucas Arts

Deutsche Inhaltsangabe des Kommentares

INTERVIEW MIT IGA

Auf der Games Convention hatten Robert und Daniel Gelegenheit, mit einem der VIPs aus der Videospielbranche zu plaudern: Koji Igarashi, kurz IGA, stand uns Rede und Antwort zu seinen beiden neuesten Spielen Castlevania Judgment für Wii und Castlevania: Order of Ecclesia für den Nintendo DS.

NMag Herr Igarashi, Castlevania Judgment ist Ihr erster Titel für Wii. Warum haben Sie sich gerade für Nintendos Konsole entschieden und warum ist Judgment ein Beat 'em Up?

IGA Nach dem Launch der Wii haben wir mitbekommen, dass sich viele Fans eine Version für gerade diese Konsole wünschten. Der Grund dafür war natürlich die Steuerung und unsere Frage von da an war: wie können wir einen Castlevania-Titel erschaffen, bei dem der Spieler nach ein oder zwei Stunden nicht mit Muskelkater dasitzt, was mit dem klassischen Gameplay höchst wahrscheinlich gewesen wäre. Zwei Knackpunkte waren die Grafik und der Wifi-Modus, aber ich denke, diese beiden Probleme haben wir zufriedenstellend gelöst.

NMag Hätte man nicht auch eine klassische Steuerung als Grundlage nehmen können, bei der man ab und zu für bestimmte Situationen die spezielle Wiimote-Steuerung verwendet?

IGA Darüber habe ich auch schon nachgedacht, schließlich ist der Wii-Controller dem NES-Controller nicht unähnlich. Wer weiß, vielleicht werde ich das in späteren Titeln verwenden. Ein 2D-Castlevania für WiiWare wäre eine Möglichkeit.

NMag Was genau hat man sich unter der „Order of Ecclesia" vorzustellen und wo ordnet sich dieses Spiel in der Castlevania-Timeline an?

IGA Order of Ecclesia setzt in jedem Fall nach Symphony of the Night und der Ära von Richter Belmont ein, auch wenn ich mich nicht für eine genaue Zeit festgelegt habe. Die Belmonts sind zwar verschwunden, aber die Vampire immer noch vorhanden und eine Gefahr für die Menschen, deswegen gibt es unterschiedliche Organisationen, deren Aufgabe es ist, Vampire zu finden und zu vernichten. Eine davon ist die Order of Ecclesia.

NMag Warum haben Sie sich bei Order of Ecclesia für einen weiblichen Hauptcharakter entschieden? In den letzten Spielen gab es durchgängig männliche Protagonisten.

IGA Dafür gab es mehrere Gründe: Nach so vielen Spielen ohne weiblichen Hauptcharakter gab es viele Fans, die sich eben diesen Wechsel gewünscht haben. Außerdem war es so, dass bisher relativ viele weibliche Charaktere früh in den Spielen gestorben sind, das sollte dieses Mal nicht so sein. Zu guter Letzt wollte unser Designer auch endlich mal wieder seine Aufmerksamkeit einem weiblichen Charakter widmen, hier geht es also wieder um Abwechslung.

NMag Haben Sie eigentlich einen persönlichen Favoriten unter all den Castlevania-Spielen?

IGA Ich habe zwei Lieblinge. Da wäre Symphony of the Night, das auch von vielen Fans als bestes Spiel der Serie angesehen wird und an dem ich selbst mitgearbeitet habe. Und dann ist da noch Castlevania III, an dem ich zwar nicht selbst mitgewirkt habe, das aber einen bleibenden Eindruck bei mir hinterließ und mich nachhaltig beeinflusst hat.

NMag Castlevania war bisher immer im gleichen Genre angesiedelt, jetzt kommt mit Judgment ein Beat 'em Up auf uns zu. Glauben Sie, dass Castlevania auch in weiteren Genres möglich wäre, etwa als Rollenspiel, um dem gesamten Franchise neue Impulse zu geben? Haben Sie vielleicht auch schon Ideen und Pläne für andere Spiele, die nichts mit Castlevania zu tun haben?

IGA Dieses Jahr haben wir mit mit Order of Ecclesia und Judgment einen Vertreter der Hauptreihe und ein Spin-Off der Serie vor uns. Es wäre wohl sehr schwierig, weitere Spin-Offs der Castlevania-Reihe zu entwickeln, ohne dabei die Hauptserie zu vernachlässigen. Da bisher alle Castlevania-Ableger dem Action-Genre angehörten, würde ich auch gerne in dieser Richtung weiter

BERICHTIGUNG:

Mea Culpa: In der letzten Ausgabe hatten wir noch eine Vorschau zu beiden Castlevania-Titeln und gaben dem für Wii den Zusatztitel Judgement – richtig wäre Judgment, also mit einem „e" weniger, da Konami sich an der amerikanischen Schreibweise orientierte.

machen und innerhalb dieser Genre-Grenzen Neues erfinden. Was meine Ideen und Pläne für andere Spiele angeht, muss ich wohl noch etwas warten, bis ich einen würdigen Nachfolger als Producer für die Castlevania-Reihe gefunden habe (lachend).

NMag Sie werden von vielen als der Vater der Castlevania-Serie angesehen. Wodurch lassen Sie sich im Hinblick auf das Franchise inspirieren?

IGA Meine Inspiration kam eigentlich durch viele unterschiedliche Einflüsse. Die Filme und Geschichten von Dracula und Frankenstein spielten eine wichtige Rolle. Außerdem habe ich mich für europäische Geschichte sowie Filme und Bücher aus dem Horror-Genre interessiert.

NMag In den letzten Jahren mussten Gamer mit ansehen, wie einige der erfolgreichen und großen Franchises wie Zelda oder Resident Evil abgeändert und vereinfacht wurden, um der neuen Zielgruppe der Casual-Gamer gerechter zu werden. Inwiefern könnten solche Veränderungen auch zukünftige Castlevania-Spiele betreffen?

IGA Ich stelle mir immer die Frage: Was ist eigentlich ein Casual-Gamer und wie verhält er sich? Ich stelle mir vor, dass ein Casual-Gamer jemand ist, der mit wenigen Spielen zufrieden ist und sich deshalb nicht mehrere Spiele einer Serie kaufen wird. Folglich habe ich als Producer auf eine andere Art von Spielern zu achten, für die einfache Games womöglich nicht interessant genug sind. Das ist der Grund, weshalb ich in Zukunft weiter anspruchsvolle Spiele entwickeln werde.

Wir danken für das Interview

Protokoll:
Daniel Büscher und Robert Rabe

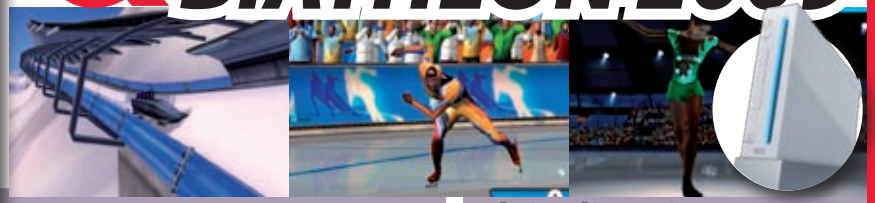
TRAILER

WINTERSPORTS 2009 THE NEXT CHALLENGE & BIATHLON 2009

WINTER SPORTS 2009

BIATHLON 2009

ENTWICKLER 49Games
PUBLISHER RTL Games
Genre Wintersport-Simulation
TERMIN November 2008

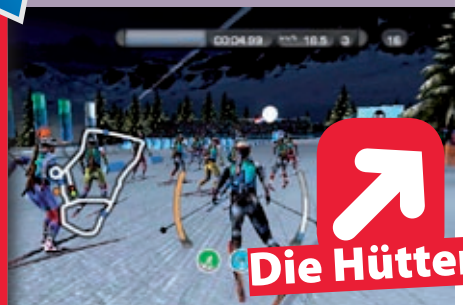


INFO AM RANDE
49Games ist ein Entwicklungsstudio aus Hamburg, das sich ganz auf die Produktion von Wintersportspielen für alle Heimkonsolen spezialisiert hat. So geht das offizielle Videospiel zu den Winterspielen in Turin auf ihr Konto. Mehr Infos unter: http://www.49games.de

Wo uns die Wintersport Compilation schon im vergangenen Jahr überzeugen konnte, packen die Entwickler von 49Games in der 2009er Fassung noch eine (Schnee-)Schippe oben drauf. So könnt ihr nun erstmals aufs Snowboard steigen und im Biathlon die Zielscheiben aufs Korn nehmen. Dabei sagen wir: Daumen hoch für nahtlose Integration von Balance Board und Zapper im gesamten Spiel. Summa summarum werden elf Sportarten geboten, die im missionsbasierten Karriere-Modus bestritten werden können. Auch auf technischer Seite hat sich einiges getan: So sieht das Spiel im Vergleich zum Vorgänger ein ganzes Stück hübscher aus und bietet wie gewohnt den von bekannten RTL-Stimmen gesprochenen Audio-Kommentar.

Audio NMAG 4 Ear

Audio Kommentar von Michael Schröder, 49Games



Ab in die Loipe!

Auch wenn die Kombination aus Langlauf und Schießen bereits in Wintersports vorhanden ist, so bietet man allen Fans des populären Sports mit Biathlon 2009 eine separate Auskopplung. Mit 15 zum Teil Originalstrecken und ebenfalls voller Balance Board- und Zapper-Unterstützung kann das Spiel um Testimonial Magdalena Neuner aufwarten. Beide Spiele werden für Wii veröffentlicht, Wintersports zusätzlich in einer DS-Fassung mit sieben Disziplinen. Freunde virtuellen Pulverschnees dürfen sich auf die beiden viel versprechenden Sportsimulation freuen!

Robert Rabe



Die Hüttengaudi für daheim!

WORLD OF GOO

WORLD OF GOO

ENTWICKLER 2D Boy
PUBLISHER RTL Games
GENRE Puzzle
TERMIN Anfang 2009



NMAG Hands On

World of Goo - schon der Name klingt recht skurril. Das Spiel ist es ebenfalls, und es zu beschreiben eine wahre Herausforderung, der wir uns jedoch stellen möchten. „Ein Mix aus Bridge Builder und Loco Roco" trifft wohl am ehesten zu. World of Goo gehört zu der durchgeknallten Sorte von Puzzle-Spielen, die durch ein hervorragendes Spielprinzip lange an den Bildschirm fesseln. Ihr beginnt ein Level mit einer beschränkten Anzahl an schleimigen Goo-Bällen, die mit der Wiimote per Drag & Drop miteinander verbunden werden können. So entsteht eine wachsende Brücke, die schnell ins Wackeln gerät und bis an ein Rohr reichen muss, in das die übrig gebliebenen Kügelchen anschließend hereinspazieren. Erschwert wird das Ganze teilweise durch starken Wind oder andere Ereignisse. Man glaube es oder nicht, aber an Abwechslung mangelt es diesem Puzzle-Spiel nicht! Doch wieso genau soll das Spiel so sehr fesseln? Ganz einfach: Man möchte ein Level stets aufs Neue spielen und versuchen, so wenig Goo-Bälle wie möglich für den Bau zu nutzen. Dass wir es hier mit einem Meilenstein im WiiWare-Kanal zu tun haben, ist so sicher wie das Amen in der Kirche - so würde es jedenfalls die amerikanische Presse schreiben. Europäer hingegen werden dem Händler ihres Vertrauens einen Besuch abstatten müssen, denn unverständlicherweise hat man sich hier gegen eine WiiWare-Fassung entschieden.

Damian Figoluszka



Bringt frischen Wind in eure Videospiel-sammlung!

ULTIMATE BAND

ENTWICKLER Fall Line Studio
PUBLISHER Disney Interactive
GENRE Musik
TERMIN Februar 2009

Musikspiele sind in – und das nicht erst seit Guitar Hero. Wo sich die Japaner schon seit langem an der virtuellen Dudelei erfreuen, schwappte der Trend erst vor kurzem auch auf uns Europäer über. Nun bekommen wir auch eine coole Umsetzung, die ohne jegliche Zusatz-Peripherie auskommt und dennoch besten Spaß verspricht.
Ultimate Band kann mit mehr als 30 aktuellen und klassischen Rockhits aufwarten, deren Löwenanteil bekannte Songs und zum kleineren Teil aktuelle Disney-Film-Hits sind. Bass, Gitarre, Frontmann – alles ist möglich, und das in einer für die drei Schwierigkeitsgrade gut abgestuften Steuerung. Zum richtigen Timing im einfachen Modus des Gitarristen gesellen sich so im schweren Modus fünf Riffs und diverse Klatscheinlagen.
Wie üblich, kann der Spieler auch eigene Charaktere erstellen und in der Story seine Musiker-Karriere vorantreiben. Als ebenso selten wie gern gesehenes Feature, bietet Ultimate Band Wii-DS-Konnektivität. So lassen sich exklusive Inhalte freischalten und der DS als Verstärker und alternative Steuermöglichkeit verwenden.
Ultimate Band erscheint auch in einer DS-Version und sollte von Musik-Fans keinesfalls aus den Augen verloren werden!

Robert Rabe



Anderes Instrument, ähnliche Steuerung. Dieses Mal mit der Variation „Nunchuk-Shake".





Hier seht ihr den „Hard-Mode". Er ist am ehesten für Guitar Hero Cracks gedacht und will ein ähnliches Spielgefühl liefern - nur ohne Gitarre.



Fazit: Rock the Wiimote!

INFO AM RANDE
Die Songauswahl traf Radial Music aus London, die sich auf dem Gebiet der Musiksuche & Musikberatung spezialisiert haben. „Mit Kultsongs aus allen Jahrzehnten bis zurück in die Sechziger sind für jeden Geschmack die passenden Stücke dabei.", so David Hill von Radial Music. Mehr Infos unter: http://www.radial.tv

Die Entwickler von Fall Line Studio, Utah konzentrieren sich Disney-intern ganz auf die Produktion für Nintendo-Konsolen. So geht auch „Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia" für den DS auf ihr Konto.

Innerhalb von Ultimate Band könnt ihr bei einem Benefizkonzert auftreten. Gedankt ist dies einer Kooperation mit „Music for Relief", einer gemeinnützigen Organisation gegründet von Linkin Park. Mehr Infos unter: http://www.musicforrelief.org

GUINNESS WORLD RECORDS: THE VIDEOGAME



ENTWICKLER Traveller's Tales
PUBLISHER Warner Bros. Interactive
GENRE Party
TERMIN Herbst 2008

Das Schreckgespenst vieler alteingesessener Nintendo-Gamer hat einen Namen: Minispiele, tausendfach neu aufgegossen, uninspiriert und nur auf den ganz schnellen Euro aus. Guinness World Records ist da zum Glück erfrischend anders und erinnert mit seiner Skurrilität beinahe etwas an Wario Ware – mit einem Unterschied: Die Minispiele hier sind echte Weltrekordversuche! Kannst du ein Flugzeug essen, oder doch lieber Kakerlaken? Alles geht mit Bewegungen von Fernbedienung und Nunchuk vonstatten, ist absolut einsteiger- und partytauglich und von der technischen Umsetzung her zwar nicht berauschend, aber einfallsreich genug, um auch Veteranen eine Weile an den Bildschirm zu fesseln. Zumindest gilt das für die bisher bekannten Stunts, denn insgesamt werden 40 Rekordversuche versprochen, inklusive weltweiter Bestenliste und der Chance auf einen Eintrag im Guinness-Buch der Rekorde. Wir sind gespannt, worin die restlichen Rekordversuche bestehen und hoffen auf ähnlich abgedrehte Ideen und Umsetzungen – zu unserer eigenen Überraschung macht das Gezeigte aber definitiv Lust auf mehr!

Andreas Reichel

NMAG Hands On



Rekordverdächtig abgedreht!





KURZÜBERBLICK

Weitere Wii-Spiele, auf die ihr euch in den kommenden Monaten freuen dürft.

Fahre mit der Maus über die Screenshots um Informationen zu erhalten.













SPECTROBES 2: JENSEITS DER PORTALE

Die Sammelhatz der Knuddeltierchen geht in die nächste Runde

ENTWICKLER Disney Interactive
PUBLISHER Disney Interactive
GENRE Rollenspiel
TERMIN 13.11.08

NMAG Hands On

Nachdem Disney Interactive vergangenes Jahr mit Spectrobes ein echter Überraschungstitel gelungen ist, möchte der ansonsten eher für Umsetzungen hauseigener Marken bekannte Konzern sein neuestes Franchise weiter ausbauen. Auf der Games Convention in Leipzig bekamen wir Gelegenheit, den Titel aus der Nähe zu betrachten.

Mehr vom Bekannten

Am Grundprinzip der Serie ändert sich selbstredend nichts: In der Rolle der beiden jungen Söldner Rallen und Jenna steuert ihr mit eurem Raumschiff einzelne Planeten an und begebt euch auf die Suche nach den sogenannten Spectrobes. Das sind kleine, Pokemon-ähnliche Tierchen, die an eurer Seite gegen die fiesen Krawl kämpfen. Der Vergleich mit dem großen Vorbild aus dem Hause Nintendo ist umso passender, bedenkt man das zugrunde liegende Spielprinzip: 150 Wesen gilt es zu ergattern, das Spiel zielt auf den bekannten „Gotta catch `em all"- Sammeltrieb ab. Mithilfe der Sucher fahndet ihr auf den Planeten nach Fossilien vergangener Spectrobes. Habt ihr eines der versteinerten Überreste entdeckt, beginnt die paläontologische Kleinstarbeit: Der Stylus wird zu Hammer und Meißel umfunktioniert, behutsam tastet ihr euch durch die Gesteinsschichten zum zerbrechlichen Fossil vor. Mit dem Pinsel – also dem Stylus – kitzelt ihr den Dreck von der steinernen Oberfläche, bevor ihr letzte Staubreste mit einem beherzten Pusten ins Mikro des DS von der Bildfläche befördert.

Pokemon meets Tamagotchi

Die Identifikation mit den knuddeligen Spectrobes geht aber noch weiter. Nach der Bergungsarbeit wandern die Knochen ins Labor, wo die Überreste analysiert und aufbereitet werden, ehe das Tierchen seine Wiedergeburt erlebt. Dies geschieht mittels Spracherkennung – ihr „weckt" das Spectrobe also quasi mit eurer Stimme. Mit der Tonlage und -länge beeinflusst ihr das Element des Neugeborenen – Aurora, Corona und Flash, was wiederum bestimmte Stärken und Neigungen der Wesen nach sich zieht. Und wie Haustierbesitzer wissen: Das Tier will geliebt und umsorgt werden. Deshalb müssen auch in Spectrobes 2: Jenseits der Portale eure Tierchen getätschelt und gefüttert werden, damit sie sich entwickeln und noch effizienter kämpfen.

Spectrobes für alle

Ein interessantes Gimmick sind, wie schon im ersten Teil, die Sammelkarten, die man optional zum Spiel kaufen kann und durch die man weitere, besondere Spectrobes erhält. Letztere lassen sich auch via WiFi-Verbindung bequem downloaden, zudem lassen sich hier hochgezüchtete Wesen tauschen, verkaufen und Kämpfe ausfechten. Das klingt nach einer tollen Sache und wir sind gespannt, was sich im fertigen Game noch so alles anstellen lassen wird.



Matthias Heilig





Ersteindruck: Sammlerherz, freu' dich drauf!















THE WHISPERED WORLD/ EDNA BRICHT AUS

ENTWICKLER Black Belt
PUBLISHER Daedalic Entertainment
GENRE Point & Click-Adventure
TERMIN t.b.a.

EDNA BRICHT AUS

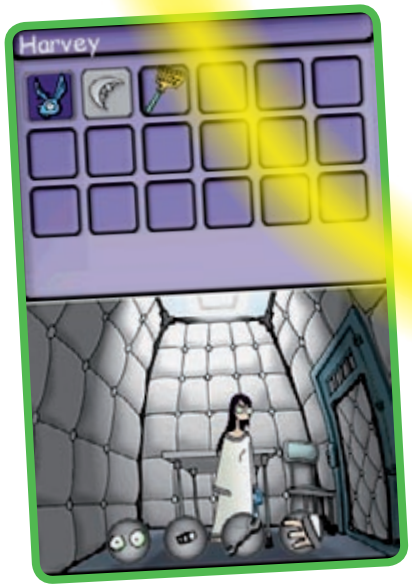
THE WHISPERED WORLD

Euch sind die meisten Videospiele zu flach? In Diskussionen mit „hart aber fair"-Mitarbeitern fehlen euch die Beweise, dass Videospiele auch tolle Storys bieten können?



Mit vier absolut hochwertigen Point & Click-Adventures eilt euch Daedalic Entertainment nun zu Hilfe. Das in Hamburg ansässige und erst im Jahre 2007 gegründete Unternehmen wird im September endlich das lange verschobene Ankh für den DS bringen und anschließend daran mit The Whispered World, Edna bricht aus und A New Beginning die Spieler in fremde Welten entführen. Auf der Games Convention legte man seinen Schwerpunkt auf die viel versprechenden Titel The Whispered World und Edna bricht aus, da A New Beginning erst im nächsten Jahr stärker in den Fokus rücken soll. In The Whispered World wird man den unfreiwilligen Clown Sadwick begleiten , einen eher introvertierten Charakter, dem das Zirkusleben so gar nicht schmeckt. Als wäre das noch nicht genug, plagen ihn schreckliche Alpträume, in denen die Zerstörung seiner Welt mit ihm zusammenhängt. Um herauszufinden, inwiefern diese Träume Zukunftsvisionen sind, macht Sadwick sich auf zu einem Traumdeuter, immer begleitet von seinem treuen Kumpanen Spot. Spot, der eigentlich aussieht wie eine Raupe, ist in Wahrheit ein Formwandler und zudem überaus belastbar. Das muss er auch sein, da nur mit seiner Hilfe zahlreiche Rätsel gelöst werden können. Edna bricht aus bietet ein ähnliches Konzept, ist jedoch noch etwas abgefahrener und deswegen für viele Fans schon zu einem echten Geheimtipp avanciert. Das Spiel beginnt in einer karg eingerichteten Gummizelle und Edna weiß weder, wo sie sich genau befindet, noch wer oder warum sie hier ist. Krank fühlt sie sich nicht – und ihr sprechender Stoffhase Harvey kann ihr zunächst auch keine zufriedenstellenden Antworten geben. Von da an geht es für die beiden auf eine große Reise: raus aus dem Sanatorium und rein in Ednas Vergangenheit, die Aufschluss darüber geben soll, warum sie von dem gemeinen Dr. Marcel festgehalten wurde. Schräger Humor und herzerwärmende Szenen garantiert!

Daniel Büscher





Beide Spiele muss man sich vormerken!

SCHON GEWUSST?
Wer schon mal einen Vorgeschmack bekommen möchte, kann sich die Demo zu Edna bricht aus kostenlos auf vielen Seiten im Internet herunterladen.

ENTWICKLER Namco
PUBLISHER Atari
GENRE Action-Adventure
TERMIN Dezember 2008

DRAGONBALL: ORIGINS

Atari setzt mit diesem Dragonball-Spiel voll und ganz auf die Anfänge der Serie: Ihr spielt den jungen Son Goku, werdet begleitet von Bulma und müsst euch unter anderem der Red-Ribbon-Armee erwehren und am großen Kampfsportturnier teilnehmen. Anders als die meisten Spiele der Serie ist Dragonball: Origins im Genre Action-Adventure angesiedelt, mittels des Touchscreens bereist ihr viele Welten, setzt per Doppelklick euer Kamehameha ein oder bringt Bulma dazu, euch mit ihren Spezialattacken zu Hilfe zu eilen. Neue Fähigkeiten werden durch das Besiegen von Bossen gelernt, zur weiteren Unterstützung kann man auch attributsteigernde Ausrüstungsgegenstände in Läden kaufen. Die Entwickler fokussierten sich bei Origins auf die Story des Ursprungs der Serie: Atari verspricht über 30 Stunden Spielzeit und viele aus dem Fernsehen und Manga bekannte Szenen. Akustisch gab es in der Preview-Fassung zusätzlich die japanische Titelmelodie zu hören, der restliche Soundtrack orientiert sich zwar am Vorbild des Originals, ist aber eigens für das Spiel geschaffen worden. Das Spiel wird in Europa pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erscheinen, ebenso wie das definitiv letzte DBZ-Spiel für die PS2, das den Namen Infinite World trägt.

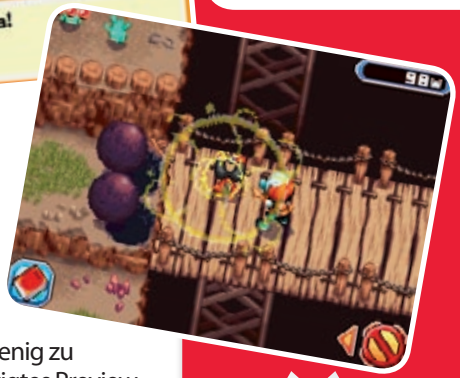
Daniel Büscher



Für Fans ein tolles Weihnachtsgeschenk!

ELEDEES 2
THE ADVENTURES OF KAI AND ZERO





Der japanische Publisher Konami versorgt uns im Winter mit der Fortführung des Wii-Launchtitels Eledees, allerdings nicht für Nintendos Heimkonsole, sondern für den portablen DS. Unter dem Titel The Adventures of Kai and Zero wird inhaltlich an den Erstling, der in Japan und Nordamerika als Elebits auf den Markt kam, angeschlossen: Kai und Zero werden durch eine Erfindung von Kais Vater in ein fremdes Königreich teleportiert und müssen dort wieder einmal Jagd auf die Eledees machen, ohne deren Hilfe sie nicht weiter kommen. Neu im Spiel sind die sogenannten Omega-Eledees, die spezielle Fähigkeiten besitzen und euch unter anderem dabei helfen, versteckte Zugänge zu finden oder Wasser einzufrieren. Überhaupt wird man die kleinen Wesen mehr dazu benutzen müssen, Rätsel zu lösen. Gespannt sein darf man auf die Umstellungen bei der Steuerung von Wiimote auf Touchscreen, denn bekannte Gegenstände wie der Fangstrahler, den man ehemals mit der Fernbedienung steuerte, kommen wieder zum Einsatz. Über den WiFi-Modus des DS wird man sich außerdem mit Freunden messen können. Bisher war von dem Spiel allerdings noch zu wenig zu sehen, um ein gefestigtes Preview-Urteil abgeben zu können.

Daniel Büscher



Uns könnte schon bald ein Licht aufgehen.

ENTWICKLER Konami
PUBLISHER Konami
GENRE Adventure
TERMIN Dezember 08



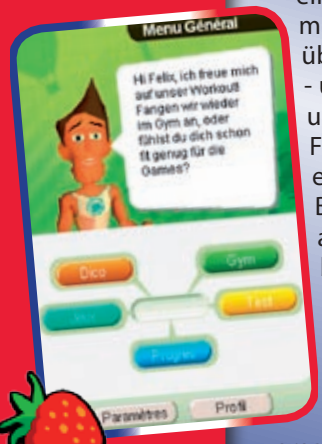
ENTWICKLER Braingame
PUBLISHER Braingame
GENRE Lernsoftware
TERMIN November 2008

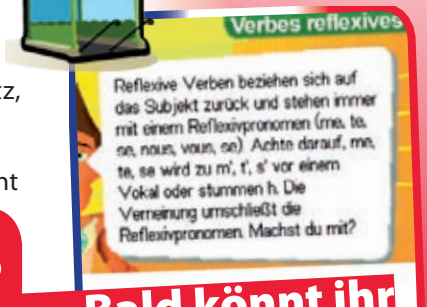
FRANZÖSISCH BUDDY



So langsam fragt man sich, wozu in der heutigen Zeit noch Schulen notwendig sind, wenn doch ein Handheld mit Touchscreen existiert, der auch die Funktion einer kleinen Lerntafel einnehmen kann. Den Job der Kreide übernimmt ein stylischer Stift - und schon kann das Lernen und Schreiben beginnen! In Französisch Coach möchten euch die Entwickler von Braingame schon sehr bald auf diese Weise die zungenbrecherische Sprache unseres Nachbarlandes näher bringen. Die Präsentation erinnert dabei sehr stark an Englisch Buddy, welches ebenfalls in diesem Jahr erschien. Lern-Coach Buddy ist ebenso wieder mit dabei, wie eine große Anzahl an Übungen für den Wortschatz, die Grammatik sowie Diktate. Wie im Englisch-Pendant werden sämtliche Wörter und Sätze von professionellen Sprechern gesprochen, damit ihr euch eine bessere Vorstellung darüber machen könnt, wie sich die Sprache anhört. Wir stecken große Erwartungen in diesen Titel, schließlich war auch Englisch Buddy ein großartiges Spiel mit einem unglaublichen Umfang, einer erstklassigen Sprachausgabe und guter Schrifterkennung. Dass unsere Erwartungen nicht erfüllt werden, ist nahezu unmöglich, da Französisch Buddy seinem Vorbild ähnelt wie eine Mario-Story der anderen. Wer die Sprache also demnächst erlernen möchte, sollte sich diesen Titel unbedingt vormerken!

Damian Figoluszka







Bald könnt ihr problemlos in Frankreich ein Baguette bestellen!

WELTVERBESSERER: EINSATZ ERDE



ENTWICKLER Ubisoft
PUBLISHER Ubisoft
GENRE Adventure
TERMIN November 08

Hinter dem Namen „Einsatz Erde“ verbergen sich (bisher) insgesamt drei Spiele für Wii und DS. „Die Tierretter“ erscheint als einziges für beide Systeme und lässt euch als Tierarzt exotische Tiere versorgen. Nach dem, was wir bisher von der DS-Version gesehen haben, erwartet uns hier wohl eine tierische Version von Trauma Center – ob die mit dem großen Vorbild mithalten kann, ist allerdings eher fraglich. „Insel in Gefahr“ und „Rette die Meerestiere“ erscheinen DS-exklusiv. In ersterem dürft ihr als Umweltaktivist eine Insel vom Müll befreien, während euch letzteres Delfin, Fisch und Co. versorgen lässt. Ubi will mit dieser neuen Casual-Reihe Kinder spielerisch und in Zusammenarbeit mit dem WWF an wichtige ökologische Probleme heranführen, doch außer bei „Insel in Gefahr“ ist bisher keine „Botschaft“ rübergekommen (Der Grüne Punkt lässt hier grüßen). Wir sind gespannt, ob hinter der vollmundigen Ankündigung tatsächlich etwas mehr stecken sollte als eine Sammlung Minispiele im Umweltgewand.

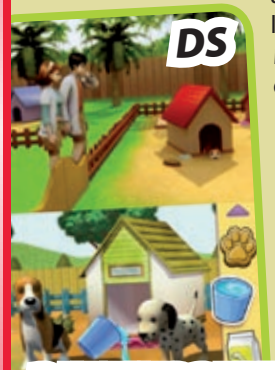
Andreas Reichel

INSEL IN GEFAHR



RETTE DIE MEERESTIERE





DIE TIERRETTER



Viel Lärm um ziemlich wenig?





GAMES CONVENTION FAZIT



Robert Rabe



Das war sie nun – die letzte Games Convention in bekannter Form. Und was für ein Fest! Es macht einfach unglaublich viel Spaß die Entwicklung der Messe von einem kleinen Treffen eingeschworener Fans, hin zu einem Event mit globaler Bedeutung zu beobachten. Für uns als Magazin und euch als Leser bedeutet dies natürlich auch große Vorteile, denn so bekamen wir die Spiele fast ausschließlich direkt von den Entwicklern präsentiert und durften uns sogar über die ein oder andere Weltpremiere freuen. Trotz der wie immer tollen Stimmung bleibt dieses Jahr beim Blick in den Rückspiegel ein fader Beigeschmack für mich als Spieler alter Schule: fast alle Spiele für Wii und DS sind für den Gelegenheitsspieler. Um dem noch die Krone aufzusetzen, fehlte Nintendo als Plattform stellender Marktführer auf der GC. Einige löbliche Ausnahmen, die wir euch auch ausführlich in dieser Ausgabe vorstellen, stechen da wie Pfifferlinge durch das graue Einheits-Moos der Casual-Titel hervor. Ich drücke alle Daumen, dass sich dieser Trend gegen den Trend durchsetzt!







Daniel Büscher

Im Gegensatz zum Kollegen Robert war für mich die Games Convention in den vergangenen Jahren nur ein Mythos bestehend aus Online-Berichten und Fachzeitschriftsartikeln, eine Messe irgendwo zwischen E3 und …naja, E3 halt (kommt mir jetzt nicht mit der TGS!). Im Grunde blieb aber auch mir nicht verborgen, was für alle offensichtlich war: dass die Games Convention eine (Ost-)Deutsche Erfolgsgeschichte sondergleichen war und ist. Dieses Jahr konnte ich sie endlich hautnah miterleben und u.a. mit ansehen, wie die magische Grenze von 200 000 Besuchern gesprengt wurde. Eigentlich beste Bedingungen für eine erfolgreiche Games Convention 2009 in Leipzig, doch halt! Da setzt sich eine kleine Gruppe elitärer Publisher hin und befindet, dass die Messe im nächsten Jahr nach mehr als fünf erfolgreichen Jahren plötzlich in den Westen der Republik versetzt werden soll. Gerecht ist das nicht - und nachdem Leipzig sich die Butter nicht vom Brot hat nehmen lassen wollen, muss man nun eine Spaltung der Aufmerksamkeit und eine damit verbundene Schwächung des Standortes Deutschland befürchten - das eigentlich bereits abgetane Schreckgespenst der erneuten Solidarpaktverlängerung wird damit auch nicht gerade unwahrscheinlicher.

An dieser Stelle könnt ihr euch die Einschätzung unserer Partner von Wiiinsider anhören. Nach vier Tagen Messestress war niemand von uns so recht fähig ein professionelles Gespräch zu führen - deshalb präsentieren wir euch Messe-Highlights, Casual-Spiele, Stinkefüße und Schnupfen für die Galerie innerhalb von drei Minuten. Viel Spaß dabei!

wiiinsider

Audio NMAG 4 Ear







ENTWICKLER Project Soul
PUBLISHER Namco Bandai / Ubisoft
GENRE Action Adventure, RPG
USK ab 12 Jahren
PEGI 16+
PREIS ca. 60 €

SOUL CALIBUR LEGENDS

Ein klassisches Prügelspiel versucht sich im Action-Adventure-Genre, doch kann dieser Versuch funktionieren?







Die Geschichte dieses Spin-Offs spielt zwischen den erfolgreichen Spielen der Soul-Reihe Soul Edge und Soul Calibur und zeigt die dramatische Wandlung des Ritters Siegfried Schtauffen zu seinem dunklen Alter Ego Nightmare. Doch zuvor begibt sich dieser widerwillig mit seinen neuen Weggefährten auf die lange Reise, um das Römische Reich vor den "Bösen" zu erretten…
Gelesen werden muss, da die Handlung von nicht animierten Artworks erzählt wird. Diese wird sehr schnell langweilig, wenn sie denn überhaupt gelesen werden kann, denn bei kleinen Bildschirmen stellt das ein ernstzunehmendes Problem dar!
Im weiteren Spielverlauf trifft man auf einige Charaktere der Spielreihen, welche nach und nach, wie bei einem klassischen RPG, der Gruppe beitreten und nun spielbar sind.
Trotz des eigentlichen Genres erinnert das Spiel sehr an ein Rollenspiel, denn die Stärke des gespielten Charakters erhöht sich nach jeder Quest. Dies führt unweigerlich dazu, sich schon bald auf einen Helden zu spezialisieren, ohne jemals mit allen Charakteren gespielt zu haben.

Eine Neuheit stellt – wie nicht anders erwartet – die Steuerung mit der Wiimote und dem Nunchuk dar. Die Wiimote wird wie eine Waffe geschwungen, und alles wäre perfekt, würde der Charakter auch dementsprechend angreifen. Leider tut er dies erst nach heftigem Nachdruck. Um seinen Helden nach belieben steuern zu können, bedarf es zuerst einiger Zeit intensiven Trainings.
Ein Trauerspiel, welches alles Andere in den Schatten stellt, ist die Grafik, welche sich seit Soul Calibur 2 für den GameCube, nicht weiter entwickelt hat. Wer sich auf ein grafisches Meisterwerk der neuesten Generation freut, sucht hier vergeblich. Einzig und allein die nicht animierten Artworks sind hier nett anzusehen.
Auf einen Multiplayer-Modus wurde auch hier nicht verzichtet. Auf einem vertikal geteilten Bildschirm kann man sich mit jedem beliebigen der sieben Charaktere durch verschiedene Levels kämpfen, welche jedoch nichts mit der Hauptstory zu tun haben.

Bettina Furian



Im Multiplayer-Modus kann man sich mit einem Mitstreiter durch verschiedene Levels kämpfen.



RPG getarnt als Action-Adventure bietet Spielspaß für jeden Anhänger dieses Genres.

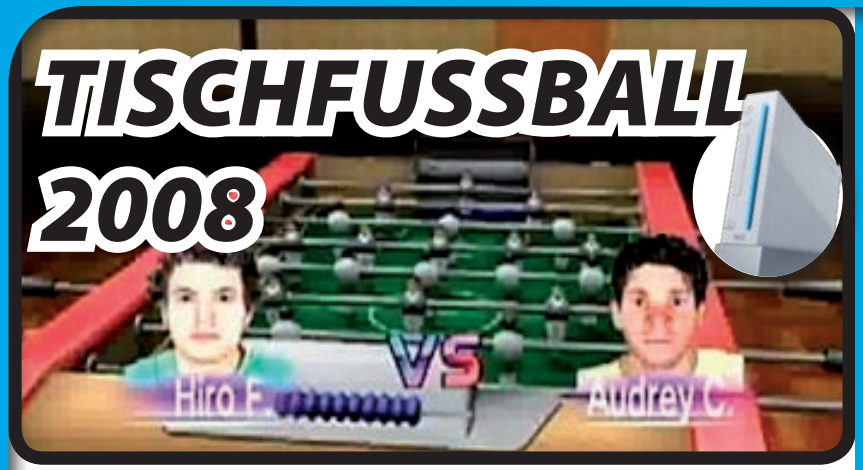
6 von 10

- *Übersichtliche und einfache Level*
- *Viele Gegner zum „Draufhauen"*
- *Knopfbelegung kann verändert werden*
- *Steinzeit-Grafik*
- *Nur wenige spielbare Charaktere*



ENTWICKLER 505 Games
PUBLISHER 505 Games
GENRE Simulation
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 30 €

TISCHFUSSBALL 2008



Was bei FIFA 2008 als Beiwerk richtig gut funktioniert, wird hier mit einer Handvoll mehr Möglichkeiten als eigenes Spiel zum Budgetpreis verkauft: das virtuelle Tischfußball, das sich dank Wiimote wie das reale Tischfußball spielen lässt. Die Kickerstangen können vor- und zurückbewegt sowie gedreht werden, indem ihr selbiges mit der Wiimote macht - von dieser hakelig ausgefallenen Steuerungsvariante raten wir allerdings nur ab. Flüssiger, aber bei weitem nicht perfekt lässt sich das Spiel mit dem Nunchuk spielen, mit dessen Analogstick sich die Stangen bewegen lassen. Nur wer viel herumexperimentiert, kommt mit der Steuerung irgendwann halbwegs klar (beispielsweise wird zwischen Arcade und Simulation unterschieden). Doch trotz allem landet der Ball selten dort, wo man ihn haben möchte. Auch der Umfang klingt wie ein schlechter Witz. Im lieblos inszenierten Meisterschaftsmodus trefft ihr nacheinanderfolgend auf fünf Gegner, die es zu besiegen gilt - habt ihr dies getan, bekommt ihr die Credits zu sehen. Daneben existiert ein Zweikampf-Modus für ein schnelles Spiel - wahlweise alleine oder im Team - gegen Computergegner oder Freunde.

Damian Figoluszka



Hier funktioniert nichts so, wie es funktionieren soll!!

- *Regeln und Steuerung einstellbar*
- *Steuerung mit Nunchuk ertragbar...*
- *... ohne Nunchuk allerdings fast unspielbar*
- *Meisterschaftsmodus nicht der Rede wert*
- *schwache Präsentation*

3 von 10

INFO AM RANDE
Auch FIFA 08 ist mittlerweile ab 30 Euro zu haben - inklusive Tischfußball!

OFF ROAD

Rallye-Spiele für Wii haben es nicht leicht, denn genau wie sich Jump'n'Runs wohl auf ewig den direkten Vergleich mit Mario gefallen lassen müssen, stehen auch besagte Rennspiele im Schatten eines Nintendo-Produkts namens Excite Truck. Off Road schickt sich an, die Herzen der Gelände-Raser zu erobern – und bleibt leider im Schlamm stecken. Dabei ist der Ansatz gar nicht mal so schlecht: unkompliziertes Arcade-Racing mit Wii Wheel-kompatibler Steuerung. Sehr exakt lässt sich damit aber nicht lenken, und so ist es umso ärgerlicher, dass der Arcade-Charakter durch unverschämt träge Fahrzeuge unterhöhlt wird. Auto-Liebhaber erfreuen sich an den lizenzierten Geländewagen von Ford und Land Rover, über die technisch mauen Strecken, das praktisch nicht vorhandene Schadensmodell und das Fehlen jeglichen Geschwindigkeitsgefühls kann das nicht hinwegtäuschen. Immerhin werden 12 Rennvarianten geboten, darunter zum Beispiel Rennen mit Schadensbegrenzung, mit denen Hardcore-Fans durchaus eine Weile Spaß haben können. Der Rest bleibt bei Excite Truck.

Andreas Reichel


Was der große Klotz im Hintergrund wohl mit detailliertem Leveldesign zutun hat?


Leider wird nur ein Splitscreen-Modus für zwei Spieler angeboten.


Mit etwas Glück haut's euch gleich nicht aus der Kurve.

- *für Fans genug Abwechslung*
- *offiziell lizenzierte Autos*
- *technisch zurückgeblieben*
- *kein Geschwindigkeitsgefühl*
- *sehr träge Steuerung*

3 von 10

Hätte besser auf der Straße bleiben sollen.





ENTWICKLER Empire Interactive
PUBLISHER Empire Interactive
GENRE Rennspiel
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 40 €



ENTWICKLER EA Sports
PUBLISHER Electronic Arts GmbH
GENRE Sportspiel
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 50 €

TIGER WOODS PGA TOUR 09

Endlich werdet ihr von dem Starcoach Hank Haney, der auch schon Tiger Woods etliche Unterrichtsstunden gegeben hat, an der Hand geführt. Er gibt euch ein Feedback nach jedem Schlag, damit ihr eure Kraft, den Spin und die Weite besser einschätzen und verbessern könnt.

Durch EAs All-Play-Feature haben nicht nur fortgeschrittene Golfer Spaß, sondern auch die Anfänger unter uns. So kann man zwischen Hilfslinien, die einem aufzeigen, wohin der Golfball fliegen wird, und dem Standardschlag wählen. Auch ein genialer Online-Modus lässt sich auf der Spiele-Disc erblicken. Hierbei könnt ihr euch mit bis zu drei Gegenspielern auf dem Court ein paar Bälle um den Kopf schlagen. Durch die so genannten „Dynamic Skills" verbessert bzw. verschlechtert ihr eure Fertigkeiten nach jeder Runde. Denn nur wer Leistung bringt, wird auch ordentlich belohnt. Diese könnt ihr auch während der Einzelspielerturniere verändern, welche euch monatelang vor der Wii fesseln werden. Daneben gibt es auch witzige Minispiele im Mehrspieler-Modus, bei denen ihr euch mit euren Freunden messen dürft. Die neuen Kurse bringen euch an die unterschiedlichsten Plätze auf der Welt. So seid ihr einmal auf dem Bay Hill Country Club in Florida oder auch beim Sheshan Golf Club in China. Mit den neuen Courts gehen auch neue Profispieler einher, die ebenfalls von verschiedenen Kontinenten stammen. Dies ist aber längst noch nicht alles, denn wenn ihr euren eigenen Spieler erstellen wollt, dürft ihr dies im riesigen Editor bewerkstelligen. Dort könnt ihr alles verändern, was es an einem Menschen so alles gibt. Von der Augenbraue über das Kinn bis hin zu den Waden.

Harald Wicht


Macht euch zum Abschlag bereit


... die Hilfslinie sollte euch dabei unterstützen


Mhh... welche Scheibe soll es heute sein?


Einsamer Golfplatz in den Bergen.

So macht Golfen Spaß!

7 von 10

- *einsteigerfreundlich*
- *stundenlanger Spaß im Online-Modus*
- *fabelhafte Minispiele*
- *Grafik erinnert an Playstation 2-Zeiten*
- *Stille auf dem Feld, da die Musik nur im Menü läuft*

MADDEN NFL 09

Angesichts der sträflichen Vernachlässigung von American Football verspricht EA bei beiden Nintendo-Versionen „Football für alle" - leider wird dem nur die Wii-Version gerecht (siehe rechts). Besonderen Anteil an der Einsteigerfreundlichkeit trägt die Steuerung, die vollständig für Wii-Fernbedienung und Nunchuk angepasst wurde und überraschend exakt und intuitiv arbeitet. Die Grundlagen werden zu Beginn anschaulich erklärt, und wann immer es sinnvoll ist, wird man während des Spielverlaufs über eine fortgeschrittenere Aktion informiert. Allerdings wird dadurch nichts an Spieltiefe eingebüßt: Strategen kommen u.a. durch das Erstellen von Spielzügen per Fernbedienung ebenfalls auf ihre Kosten – dafür blicken Grafik-Fetischisten angesichts platter Zuschauer und eckiger Spieler in die Röhre. NFL-Lizenz, nett gemeinte 22 Minispiele und Anbindung an EAs Online-Service runden das Gesamtpaket ab. Sehr ärgerlich ist die fehlende Übersetzung, die der Wii-Version auch ein Vordringen in höhere Wertungsregionen verwehrt.





Die Version für Nintendos Kleinen unterscheidet sich vor allem durch eines: schlechtere Bedienbarkeit, denn die „Lernhinweise" fehlen ebenso wie eine kurze Einführung, ganz zu schweigen davon, dass die optionale Touch-Steuerung in unhandlicher Friemelei ausartet. Ansonsten sind beide Versionen recht identisch: fehlende Übersetzung, Online-Modus, nur drei Minispiele, dafür eine für DS-Verhältnisse ordentliche Grafik. Nur für absolute Football-Freaks geeignet.

Andreas Reichel



Den Touchdown verspielt.

6 von 10

- *sehr einsteigerfreundlich...*
- *... und trotzdem viel Tiefgang*
- *vorbildlicher Online-Modus*
- *eckige Grafik*
- *fehlende Übersetzung*

Ein Reservist von vielen.

4 von 10



Bilder von der PC-Version



ENTWICKLER EA Sports
PUBLISHER Electronic Arts GmbH
GENRE Sport
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 40 € (DS) / 50 € (Wii)



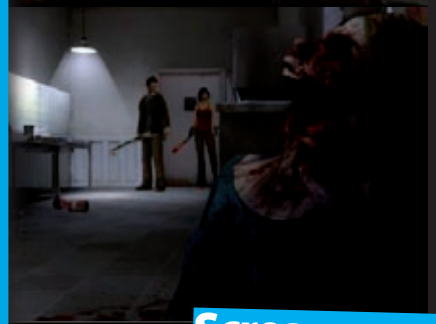
ENTWICKLER Hydravision Entertainment
PUBLISHER Atari
GENRE Horror
USK ab 16 Jahren
PEGI 16+
PREIS ca. 40 €

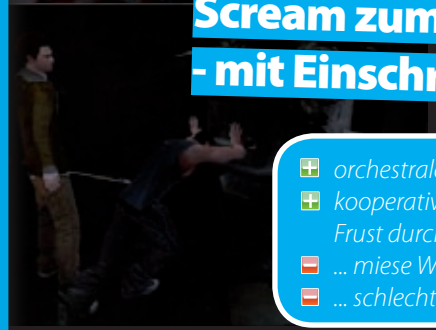
OBSCURE 2

Wer gerne Horrorfilme ala Scream schaut, weiß in etwa, was ihn in Obscure 2 erwartet. Hier läuft alles nach dem „Einer stirbt nach dem anderen"-Prinzip ab, und so dürft ihr euch auf eine ordentliche Portion Action und Gewalt freuen. Erfreulicherweise darf das Abenteuer auch kooperativ mit einem Freund bestritten werden, was auch schon im ersten Teil möglich war und diesen so interessant machte. Hört sich gut an? Typischer Fall von „Denkste"! Leider kommt meist mehr Frust, als Stimmung auf, denn viele Punkte fallen negativ auf und machen das Spiel zu einer lieblosen Portierung der PS2-Fassung. Die Kamera ist nur schwer kontrollierbar, der Schwierigkeitsgrad sehr knackig und die Steuerung wirkt teils undurchdacht. Auch die Grafik ist nicht das gelbe vom Ei: eine solch verwaschene und kantige Optik ist nicht mehr zeitgemäß. Eine Vollkatastrophe ist Obscure 2 dennoch nicht. Die Story erinnert zwar an einen typischen Horrorfilm der heutigen Zeit, beinhaltet aber vielseitige Charaktere, denen sogar Synchronsprecher spendiert wurden und die Atmosphäre kommt recht gut rüber, wofür vor allem der fantastische Sound zuständig ist. Wenn sich die Entwickler etwas mehr mit der Wii-Version beschäftigt hätten, wäre Obscure 2 zu einem spielenswerten Horrorspektakel avanciert.

Damian Figoluszka







Scream zum Nachspielen - mit Einschränkungen!

5 von 10

- \+ *orchestrale Musik*
- \+ *kooperativ spielbar*
- *Frust durch...*
- − *... miese Wiimote-Steuerung*
- − *... schlechte Kamera*

NMAG COMMUNITY
MELD DICH An.
Die NMAG-Community.
...Hier kommen wir zur Sache!

WiiWare™

DEFEND YOUR CASTLE

ENTWICKLER XGen Studios
PREIS 500 Wii-Punkte

Was als kostenloses Flash-Game begann, fand nun seinen Weg in den WiiWare-Kanal. In Defend your Castle greifen gegnerische Horden eure Burg an, die es zu verteidigen gilt. Mit bis zu drei Freunden könnt ihr mittels Wiimote die Strichmännchen packen und durch die Luft schleudern - die Gegner geben so lange nicht auf, bis die Sonne hinter den Bergen verschwindet. Im Laufe des Spiels werden die Gegnermassen immer größer und die Tage länger, weswegen ihr euch ab einer gewissen Stufe allein mit der Wiimote nicht mehr helfen könnt. Sammelt ihr jedoch Punkte, könnt ihr eigene Truppen stationieren - beispielsweise Bogenschützen, die selbstständig Pfeile abfeuern. Mit 500 Wii-Punkten kann man bei diesem Titel wenig falsch machen. Zwar sind nur wenige Gegnertypen vorhanden und besonders dann, wenn die eigene Burg maximal aufgerüstet ist, ist schnell die Luft raus, doch speziell der Multiplayer-Modus ist hin und wieder eine Runde wert. Freunde können schnell in das Spiel mit einsteigen und dank des simplen Spielprinzips direkt voll loslegen.

Damian Figoluszka

INFO AM RANDE
Rot, Weiß, Blau - der Kopf einer Gegnersorte erinnert stark an das Pepsi-Logo.

Hier gelangt ihr zum kostenlosen Online-Flash-Game, bei dem anders als bei der WiiWare-Fassung auch rotes Lebenselixier fließt: http://www.xgenstudios.com/play/castle



Als WiiWare-Titel völlig akzeptabel!

6 von 10

- schneller Einstieg
- gut für zwischendurch
- Luft ist schnell raus
- Grafik nicht der Rede wert

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE - EPISODE 1: HOMESTAR RUINER



ENTWICKLER Telltale Games
PREIS 1000 Wii-Punkte

Für Fans von homestarrunner.com ist Strong Bad's Cool Game eine wahre Offenbarung: Das Point & Click-Adventure knüpft nahtlos an den Humor der Cartoons an und beinhaltet bekannte Charaktere wie Strong Bad, Sad, Mad, PomPom oder den durchtrainierten Homestar, der sich hart für das große Rennen gegen PomPom vorbereitet hat. Als Strong Bad versucht ihr alles dafür zu tun, dass Homestar den begehrten Pokal nicht gewinnt - und da die Anmeldefrist für das Rennen bereits seit einem Monat abgelaufen ist, müsst ihr euch etwas Kreatives einfallen lassen. Das Spiel schlägt mit satten 1000 Wii-Points zu Buche, doch für die Punkte bekommt ihr einiges geboten. Nahezu alles ist anklickbar, es gibt vieles zu entdecken und es ist wirklich erstaunlich, wie viel Sprachausgabe in das Spiel gepackt wurde. Kein Dialog kommt ohne Sprachausgabe daher und Strong Bad liefert einen Schenkelklopfer nach dem anderen. Für Fans des Genres ist das Spiel nicht nur eine Überlegung wert, sondern trotz des hohen Preises für eine Episode fast schon ein Pflichtkauf. Lediglich absolute Englisch-Nieten sollten die Finger von dem Spiel lassen, denn nicht ein einziger Satz wurde eingedeutscht, was bei der großen Anzahl an schwer übersetzbaren Sprüchen ausnahmsweise auch verständlich ist.

Damian Figoluszka





Lachen trainiert die Bauchmuskeln - holt euch mit diesem Spiel einen Sixpack!

8 von 10

- saugeiler Humor
- komplett synchronisiert
- unterhält von Anfang bis Ende
- für 1000 Wii-Punkte etwas zu kurz
- (keine deutschen Untertitel)

INFO AM RANDE
Auf http://www.homestarrunner.com könnt ihr euch ei nen Eindruck über den schrägen Humor verschaffen.

Fünf Episoden von Strong Bad's Cool Game wurden für WiiWare angekündigt und sollen im Monatsrythmus erscheinen.

Virtual Console



Star Parodier

Turbo-Grafx-16



ENTWICKLER Hudson Soft **PREIS** 900 Wii-Punkte



Wolltet ihr schon immer einmal als PC-Engine durch die Lüfte fliegen, mithilfe von handelsüblichen CDs euren Gegnern einen vor den Latz knallen und von Gamepads geschützt werden? Dies ist nun mit Star Parodier möglich, welches versucht die berühmte Star Soldier-Reihe aufs Korn zu nehmen. Alternativ könnt ihr auch Bomberman wählen und euren Gegnern mit Bomben zuballern oder ihr spielt mit dem Star Soldier-Raumschiff und erledigt per Laserkanone die skurrilen Feinde. Mit der Wahl eines Schiffes verändert sich auch das Aussehen der einzusammelnden Items. Bei Bomberman werden die Items zu Feuer-Icons und als PC-Engine dürft ihr Grafikkarten einsammeln. Neben dem normalen Modus, in dem ihr acht Levels bestreiten müsst, gibt es auch den Battle-Modus. In diesem könnt ihr zwischen den bekannten 2- und 5-Minuten-Spielen wählen, bei denen ihr auf Highscorejagd geht, welche aber nicht wirklich ansprechend ist. Das Spiel präsentiert sich in kunterbunten Bonbonfarben, bei dem sich euer Karies wohl sehr freuen dürfte. Ebenso kann sich das Leveldesign sehen lassen, das sich jedes Level von dem vorherigen eindeutig abgrenzt.

Harald Wicht



Gelungene Persiflage an den Shoot 'em up-Knüller Star Soldier.

- witzige Waffen
- liebevoll gestaltete Levels
- geringer Spielumfang
- reizlose Highscorejagd

6 von 10

INFO AM RANDE
Dieser Titel erschien im Rahmen des letztjährigen Hanabi Festivals. Beim Hanabi Festival bringt Nintendo Retrogames auf die Virtual Console, die es bis dato noch nie nach Europa geschafft hatten. In diesem Jahr beispielsweise Super Mario RPG.

Samurai Shodown 2

Neo Geo



ENTWICKLER SNK **PREIS** 900 Wii-Punkte

Neben The King of Fighters und Art of Fighting machte die Samurai Shodown-Reihe das Neo-Geo für Beat 'em Up Fans besonders interessant, denn hinter einer Größe wie „Street Fighter" mussten sich die insgesamt sieben Teile nicht verstecken. Nach dem ersten Teil ist nun auch der zweite für die Virtual Console erhältlich und bietet das, was man von einem Nachfolger erwartet: hübschere Grafik, besseren Sound, mehr Charaktere und Moves sowie eine ebenso perfekte Spielbarkeit. Vor allem technisch spielt der zweite Teil in einer anderen Liga als der Erstling. Die Hintergründe sind sehr detailverliebt, schön gezeichnet und auch an den Animationen der Charaktere gibt es wenig auszusetzen. Diese lassen sich sehr präzise steuern und wer die Tricks in der elektronischen Bedienungsanleitung studiert, wird schnell zum Profiprügler. Wir können Samurai Shodown 2 jedem Beat 'em Up-Fan nur an's Herz legen. Viele Fans betiteln den Teil sogar als den besten der Reihe - völlig verständlich, denn hier wurden sämtliche Elemente eines Beat 'em Ups perfekt zusammengefügt!

Damian Figoluszka



Prügelspaß der Extraklasse!

- gute Spielbarkeit
- erstklassige Technik
- ***fun**tastisch!*
- nur 50 Hz-kompatibel

9 von 10

INFO AM RANDE
In Japan erschien bereits eine Samurai Shodown Anthology unter anderem für Wii, die die Teile I bis VI der Originalreihe umfasst. In der US-Version wird auch Samurai Shodown V Special enthalten sein, über die PAL-Fassung ist jedoch noch nichts bekannt.

1994 erschien ein Anime, der auf den Namen „Samurai Shodown - The Motion Picture" hörte.



ENTWICKLER Artificial Mind and Movement
PUBLISHER Sierra
GENRE Action-Adventure
USK ab 12 Jahren
PEGI 12+
PREIS ca. 30 €

DIE MUMIE
DAS GRABMAL DES DRACHENKAISERS





Zum neuesten Mumien-Film darf selbstverständlich auch ein Spiel nicht fehlen - nicht nur für die „großen" Plattformen, sondern auch für Nintendos Kleinen, wofür sich das kleine Entwicklerstudio „A2M" verantwortlich zeigt. Ihr landet im Reich der Mitte und versucht als Alex und Rick O'Connell General Yang zu stoppen, der den Drachenkaiser wiedererwecken und unsterblich machen will. Gespielt wird hauptsächlich mit Steuerkreuz und Knöpfen, zieht ihr allerdings eine Schusswaffe aus der Tasche, kommt der Touchscreen zum Einsatz. Im gesamten Spiel kämpft ihr gegen Krieger und löst Rätsel, um Türen öffnen zu können. Dies ist nämlich nur dann möglich, wenn ihr chinesische Zeichen kennt und per Touchscreen einzeichnet. Klingt zu Beginn interessant, wird aber recht schnell zur Routine und so löst ihr ständig sich ähnelnde Rätsel wie das typische Blöckeverschieben, zeichnet chinesische Zeichen und bahnt euch euren Weg durch die Terrakotta-Krieger. Mit etwas mehr Abwechslung hätten wir hier ein empfehlenswertes Action-Adventure vor uns, das sogar technisch zu überzeugen weiß.

Damian Figoluszka



INFO AM RANDE
In der nächsten Ausgabe präsentieren wir euch die Wii-Fassung, die aufgrund des späteren Releasetermins den Redaktionsschluss leider knapp verpasst hat.

Kämpfe, Rätsel, Kämpfe, Rätsel - Wo bleibt die Abwechslung?

- *orientiert sich am Film*
- *technisch gelungen*
- *misslungenes Speichersystem*
- *wenig Abwechslung*
- *langweilige Spielmechanik*

5 von 10

FINAL FANTASY IV

Kenner von Final Fantasy wussten bei den Remakes für den GBA im Grunde bereits, was sie erwartete: Abgesehen von einigen zusätzlichen Dungeons oder anderen kleinen Änderungen bekam man quasi die Original-Spiele noch einmal vorgesetzt. Mit den Remakes für den Nintendo DS ist es da schon schwieriger. Final Fantasy IV bietet, mehr noch als Final Fantasy III, eine 3D-Grafik, die für DS-Verhältnisse wirklich maßgebend ist und die Atmosphäre des Spiels noch einmal um ein ganz beträchtliches Maß erhöht, was man ebenso von der bei wichtigen Sequenzen eingesetzten Sprachausgabe sagen kann. Die Charaktere sind also besser in Szene gesetzt, beim Aufrufen des Menüs auftauchende Gedankenblasen geben den Spielern noch mehr Einblick in die Gefühlswelt der Protagonisten. Weitere Dreingaben, etwa die Beschwörung Pochka, die man über Minispiele trainieren kann, oder die sich selbst zeichnenden Karten der Dungeons, für deren vollständige Erkundung man mit neuen Items belohnt wird, rechtfertigen zwar nicht unbedingt einen Neukauf, machen das Spiel aber auch für Kenner wieder interessant.

Daniel Büscher



- *Atmosphärisch top*
- *Viele Neuerungen*
- *schon wieder ein Remake*

8 von 10

Ein Segen für RPG-Hungrige!

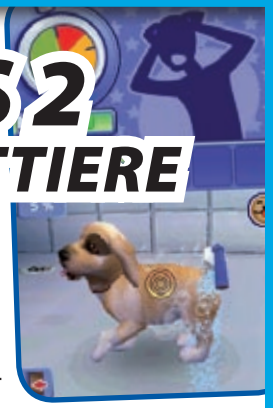


ENTWICKLER Square Enix/ Matrix Software
PUBLISHER Square Enix
GENRE RPG
USK ab 6 Jahre
PEGI 12+
PREIS ca. 40 €



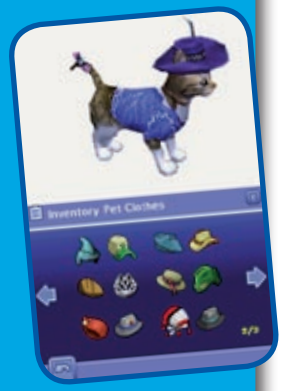
ENTWICKLER Maxis Software
PUBLISHER Electronic Arts GmbH
GENRE Simulation
USK ohne Altersbeschränkung
PEGI 3+
PREIS ca. 30 €

DIE SIMS 2 APARTMENTTIERE



Als Leiter eines Wellnesscenters für Tiere habt ihr die Aufgabe, eure tierischen Kunden zu hegen und zu pflegen. Dies bewerkstelligt ihr via Minigames. So untersucht ihr erst euren Patienten um anschließend die richtigen Methoden anzuwenden. Je nachdem, was das Tier benötigt, müsst ihr es von Schmutz, Gestank oder Parasiten befreien. Um beispielsweise den Schmutz, welcher aber nicht sichtbar ist, weg zu bekommen, sollten ein paar Wasserschlauchspritzer genügen. Will man aber den Gestank beseitigen, so muss man das liebe Wesen mit Parfüm einsprühen um den Geruch zu übertünchen. Ich will gar nicht wissen, was dazu der Tierschutzverein sagen würde. Um für eure Dienste ausreichend bezahlt zu werden, solltet ihr euer Wellnesscenter mit qualitativ hochwertigen Möbelstücken aufwerten. Denn es gilt: Je besser die Ausstattung, desto besser die Einnahmen! Des Weiteren habt ihr euer eigenes Apartment, was aber mit der Story wenig zu tun hat. Ihr könnt dort zwar mit Tieren spielen, auf welche ihr für eure Nachbarn aufpassen müsst, und sogar Möbel aufstellen, Tapeten streichen und Teppiche verlegen, aber dies trägt lediglich zu eurer Belustigung bei. Auch die Bedürfnisanzeige eures Sims ist nicht der Rede wert, da sich eure Bedürfnisse nur auf vier Eigenschaften begrenzen und diese nur gering abnehmen. Deswegen beschränkt sich „Die Sims 2 Apartmenttiere" nur auf das Wellnesscenter, das ihr durch erfolgreiche tierische Behandlungen mit besseren Möbel bestücken könnt, um so wieder Geld zu bekommen, das ihr erneut in die Aufwertung des Centers investieren könnt. Und so weiter, und so weiter...

Harald Wicht





Die Sims sollten dem PC treu bleiben, denn auf Konsolen fühlen sie sich nicht heimisch

3 von 10

- relativ naturgetreue Tiere
- Es gibt einen „Spiel verlassen"-Button
- keine Story
- keine Langzeitmotivation
- langweilige Minispiele...
- ... die zum Teil sinnlos sind

BANGAI-O SPIRITS



Bangai-O dürfte Dreamcast-Fans ein Begriff sein, denn der knochenharte Treasure-Shooter hat dort bis heute eine Fangemeinde. Seinen Ursprung hatte Bangai-O allerdings auf dem Nintendo 64, kam allerdings in dieser Version nicht über die Grenzen Japans hinaus.
Bangai-O Spirits ist schwer einzuschätzen. Durch die fehlende Storyline ist es keine wirkliche Fortsetzung des Originals, neue Levels schließen ein Remake aus. Am besten ist das Spiel wohl als Hommage an das Original zu verstehen, auch wenn es von denselben Entwicklern stammt. Bangai-O Spirits unterscheidet sich vor allem durch eines von jedem anderen Shooter: die massive Anzahl der Gegner auf dem Bildschirm. Alleine dass der Spieler bis zu 100 Raketen gleichzeitig abschießen kann, dürfte zu einer Vorstellung verhelfen. Dies funktioniert leider nicht immer ohne Slowdowns, das stört bei Bangai-O aber nicht wirklich, sondern hilft eher, denn das Spiel ist noch schwerer als sein Voränger, so schwer, dass ungeübte Spieler schon im ersten Level verzweifeln werden. Bei einem kleinen Test in der Redaktion überlebten die Spieler im Durchschnitt vier Sekunden – Hardcoregamer werden am Spiel aber gerade deswegen ihre helle Freude haben.

Emanuel Liesinger



8 von 10

- nur für Hardcoregamer
- von Beginn alles freigeschaltet
- Siehe Pros

Das schwerste DS-Game bisher – toll!



ENTWICKLER Treasure Co. Ltd.
PUBLISHER D3 Publisher / Koch Media
GENRE Shooter
USK ab 6 Jahren
PEGI 7+
PREIS ca. 40 €

GROSSE NMAG LESERBEFRAGUNG 2008

Das NMag kann auf ein ereignisreiches Jahr 2008 zurückblicken. Hinter uns liegt der Übergang vom Print-Magazin hin zum interaktiven ePaper.
Nach drei Ausgaben möchten wir eure Meinungen einholen! Was hat euch gefallen, was weniger? Worüber sollen wir berichten? Was interessiert euch?
Die Antworten auf all diese Fragen helfen uns sehr dabei, das NMag noch mehr nach euren Wünschen auszurichten. Schließlich machen wir ein Heft von Fans für Fans.

Damit eure Mühen nicht gänzlich umsonst sind, verlosen wir unter allen Teilnehmern viele attraktive Preise.
Wir freuen uns auf euer Feedback!
Teilnahmeschluss ist der 8. 10. 2008.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NMAG WANTS YOU!

Das NMag verstärkt wieder seine Reihen - nutzt die Chance, eurer Schaffenskraft freien Lauf zu lassen!
Diesmal suchen wir gleich zwei Spezialisten: einen versierten Schreiberling und einen kreativen Layouter.

Weitere Informationen findet ihr auf unserer Homepage!

ZUM ARTIKEL

WARNER



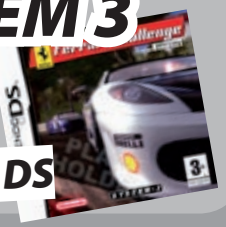
1x GUINNESS WORLD RECORDS – Das Videospiel + GUINNESS WORLD RECORDS 2009 – Das Buch
1x LEGO Batman Wii + LEGO Batman Keyring
1x LEGO Batman DS + LEGO Batman Keyring

DEEP SILVER



3x Bangai-O

SYSTEM 3



2x Ferrari Challenge DS

EMPIRE INTERACTIVE



2x Jackass DS



3x Sega-Tasche
3x Sega USB-Stick



UBISOFT

3x Soul Calibur Legends Wii
3x Soul Calibur IV T-Shirt
3x Schlüsselanhänger Soul Calibur

DISNEY INTERACTIVE STUDIOS



2x Hannah Montana: Welttournee im Rampenlicht Wii

DIE GEWINNER DES FÜHRERSCHEINCOACH GEWINNSPIELS

In der letzten Ausgabe haben wir in Kooperation mit Daedalic Entertainment drei Exemplare des Lernprogramms zum Mitnehmen verlost. Die Gewinner stehen fest und büffeln wahrscheinlich gerade kräftig an den virtuellen Bögen:

Mario Aumüller, Weil
Marc-André Pilc, Düsseldorf
Christos Triantafillidis, Löhne

Herzlichen Glückwunsch wünscht euch das NMag-Team.

NICHT ZU ÜBERSEHEN: DIE NEUEN USK-SIEGEL!

Wer kürzlich vor einem Videospieleregal stand, wird mit hoher Wahrscheinlichkeit große Augen gemacht haben - große Augen für ein größer gewordenes USK-Siegel, an das wir uns nun gewöhnen müssen, denn laut Familienministerin Ursula von der Leyen waren die alten Kennzeichen nur mit der Lupe zu lesen. Ein Fall für Fielmann? Jetzt bedeckt ein USK-Siegel jedenfalls etwa ein Fünftel eines Covers, aus einer Mücke wurde sprichwörtlich ein Elefant! Das Ganze zu einem Zweck: Eltern sollen schneller und besser erkennen, welche Spiele für deren Nachwuchs geeignet sind und welche nicht. Dass man sich für den Schutz der Kinder interessiert, ist natürlich lobenswert, doch viele werden sich jetzt eine Frage stellen: Warum sollten Eltern, die ebenfalls ihr Kind schützen möchten, nicht auch ein kleineres, aber dennoch gut sichtbares Siegel erkennen? Insbesondere die 18er-Freigabe stoch durch die blutrote Farbe auch in alter Form direkt ins Auge. Selbst Spiele ohne Altersbeschränkung wurden übrigens nicht verschont - auch hier lacht euch ein gigantisches USK-Siegel an.

Zitat:
„Die Alterskennzeichen sind wie die Warnhinweise auf Zigarettenpackungen nicht mehr zu übersehen."
Ursula von der Leyen

Vor allem Sammler, die ausgewählte Spielehüllen in eine Glasvitrine stellen, um Gästen den Stolz der Sammlung präsentieren zu können, werden sich über diese neue Gesetzesregelung ärgern. Übergroße USK-Siegel schaden der Schönheit eines Covers und wirken deplatziert - selbst hinter dem Glas einer Vitrine. Darüber werden sich Gelegenheitsspieler, die eine Spielehülle schnell beiseite legen und verstauben lassen, nicht ärgern - schließlich ist ein Spiel dafür da, um es zu spielen und nicht um die Hülle zu betrachten. Dennoch sorgte von der Leyen für viel Aufregung - einige Spieler greifen sogar zu drastischen Mitteln und werden ihre Spiele ab sofort nur noch importieren, um die neuen Siegel nicht zu Gesicht bekommen zu müssen. Dies wäre nichts Neues: Durch die vielen Kürzungen in Gewaltspielen auf dem deutschen Markt und das Nicht-Erscheinen einiger brutaler Spiele hierzulande nutzen viele Spieler längst die Import-Möglichkeit. Kein Wunder, denn weltweit ist Deutschland das strengste Land, wenn es um Killerspiele geht, und in Zukunft möchte man noch mehr Spiele indizieren - jedenfalls wenn es nach Ursula von der Leyen geht...

Damian Figoluszka





Die größten Opfer dieser neuen Regelung sind die DS-Cover!



Auch Wario wird nicht verschont - trotz Altersfreigabe „ab 6 Jahren"!

Info am Rande
Mit fünf verschiedenen Alterseinstufungen wurden im Jahre 2003 erstmals die USK-Siegel eingeführt.

Auch die FSK-Siegel (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) sind von dem neuen Gesetz betroffen.

NMAG

In der nächsten Ausgabe:











ERSCHEINT
Mitte Oktober

Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München
Tel.: 089 / 360 86-02
Fax: 089 / 360 86-501
Web: www.idgmedia.de
Geschäftsführer: York von Heimburg
Verlagsleitung: André Horn
Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.
Vorstand: York von Heimberg, Keith Arnot, Pat Kenealy
Mitglied der Konzerngeschäftsleitung: Josef Lohner
Aufsichtratsvorsitzender: Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München
Chefredaktion: Robert Rabe, Matthias Heilig(V.i.S.d.P.)
Projektkoordinator: Robert Rabe
Redaktion Daniel Büscher, Damian Figoluszka, Marcel Foulon, Bettina Furian, Emanuel Liesinger, Andreas Reichel, Harald Wicht
Layout & Design: Marcus Heibl, Jonas Weiser
Online-Administration: Andreas Reichel

Anzeigen Anschrift Verlag
Anzeigenleitung/Markenartikel: Petra Hermann (-730) (verantwortlich für Anzeigen)
Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)
Mediaberatung: Christoph Knittel (-629)
Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-99740)
© IDG Entertainment Media GmbH

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

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