



Punch Out – Zugeschlagen



News von der E3

The Conduit
im Marathon-Test

Cursed Mountain

Erlebe die raue Schönheit des verfluchten Berges!

Arc Rise Fantasia



Eingeflogen: Die RPG-Hoffnung im Import-Test aus dem Land der aufgehenden Sonne.

100%
KOSTENLOS

Willkommen!

Liebe Spielerinnen, liebe Spieler,

in der letzten Ausgabe haben wir es bereits angekündigt und nun hoffen wir, dass es euch auch gefällt: das **neue NMag-Design!** Denn viel hat sich getan seit unserer Gründung anno 2004. Nintendo geht seit dem DS völlig neue Wege und auch die Redaktion ist größer und erfahrener als je zuvor, was durch einen weniger bunten Look und realitätsnahe Avatare zum Ausdruck gebracht werden soll.

Doch natürlich waren wir nicht nur mit uns selbst beschäftigt, die **E3 in Los Angeles** wurde ebenfalls gebannt verfolgt. Mit „Metroid: Other M“, „Golden Sun DS“, „Super Mario Galaxy 2“ und anderen Großkalibern hat Nintendo die letztjährige Präsentation bei weitem übertroffen – besonders schwierig war das bekanntermaßen aber nicht. Wir haben für euch alles Interessante herausgepickt und aufgearbeitet.

Abseits der großen Bühnen trudelten auch in unserer Redaktion wieder viele interessante Titel ein, die wir unter die Lupe nehmen konnten. Neue Versionen von „Anno“, „Boom Blox“, „Pokémon“ oder auch „Punch Out!“ stehen dabei kompletten Neulingen gegenüber, die um eure Aufmerksamkeit kämpfen. Als besonderes Schmankerl gibt es ein **Riesen-Feature zu „Cursed Mountain“**, dessen Entwickler uns Rede und Antwort standen sowie einen europaaexklusiven Importtest zum Japano-RPG „Arc Rise Fantasia“.

In diesem Sinne,

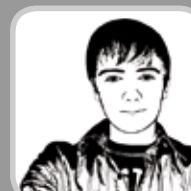
eure **nMag** Redaktion



Jasmin
Belima



Daniel
Büscher



Eric
Ebelt



Damian
Figoluska



Marcel
Foulon



Bettina
Furian



Marcus
Heibl



Emanuel
Liesinger



Robert
Rabe



Andreas
Reichel



Björn
Rohwer



Alexander
Schmidt



Jonas
Weiser



Harald
Wicht

Impressum

Redaktion NMag
Gartenstraße 29
14974 Ludwigsfelde
E-Mail: leserpost@n-mag.de

Herausgeber eleven media GbR
Chefredaktion Robert Rabe (ViSdP), Jonas Weiser
Projektkoordinator Robert Rabe
Redaktion Daniel Büscher, Eric Ebelt, Damian Figoluska, Marcel Foulon, Bettina Furian, Emanuel Liesinger, Andreas Reichel, Björn Rohwer, Alexander Schmidt, Harald Wicht

Layout & Design Jasmin Belima, Damian Figoluska, Marcus Heibl, Jonas Weiser

Online-Administration Andreas Reichel

Anzeigen eleven media GbR
z. Hd. Dirk Gemeinhardt
Kapellenweg 11
97273 Kürnach
E-Mail: d.gemeinhardt@eleven-media.com
Telefon: 0 93 67 / 98 58 89

© NMag

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 der Redaktion 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 Datenbanken ohne Zustimmung der Redaktion unzulässig.

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

Inhaltsverzeichnis



Anno: Erschaffe eine neue Welt – Wii

Anno: Erschaffe eine neue Welt – DS

Index

- 02 Editorial / Impressum
- 03 Inhaltsverzeichnis
- 04 Relaunch-Gewinnspiel

Live

- 06 NMag im Wandel
- 07 **E3** Live
- 08 **E3** Wii-News
- 09 **E3** DS-News

View

- 10 View compact
- 11 Cursed Mountain
- 15 Cursed Mountain – Interview
- 18 **E3** New Super Mario Bros Wii
- 19 **E3** Super Mario Galaxy 2
- 20 **E3** Metroid: Other M
- 21 **E3** The Grinder
- 22 **E3** Final Fantasy CC: Crystal Bearers
- 23 **E3** Resident Evil: Darkside Chronicles
- 24 **E3** Muramasa: The Demon Blade
- 25 **E3** Dead Space: Extraction
- 26 **E3** Wii Fit Plus
- 27 **E3** Golden Sun DS

Test

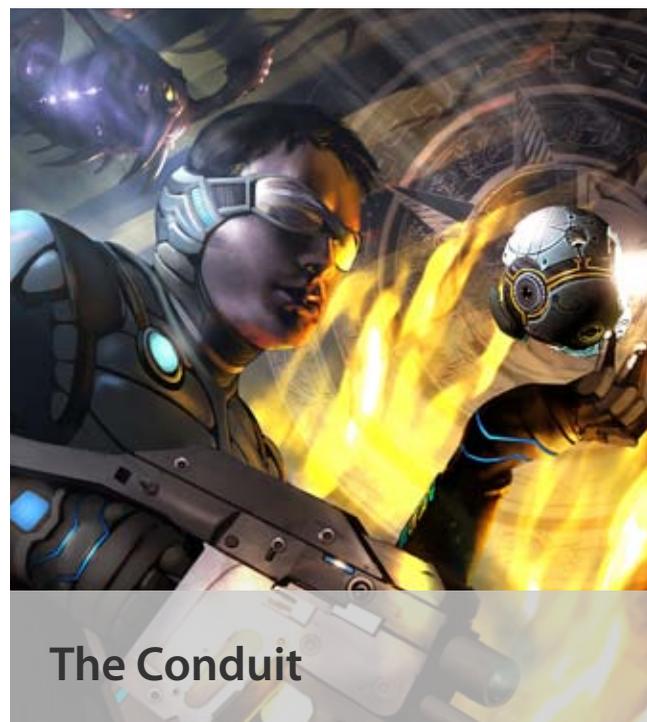
- 29 Test compact
- 30 The Conduit Wii
- 35 Punch-Out!! Wii
- 37 Anno: Erschaffe eine neue Welt Wii
- 39 Geheimakte 2: Puritas Cordis Wii
- 41 Boom Blox Smash Party Wii
- 42 Blast Works Wii
- 43 Let's Tap Wii
- 44 X-Men Origins: Wolverine Wii
- 45 EA Sports Active Wii
- 46 Arc Rise Fantasia Import Wii
- 49 Pokémon Platin DS
- 52 Anno: Erschaffe eine neue Welt DS
- 53 Geheimakte 2: Puritas Cordis DS
- 54 Rhythm Paradise DS
- 55 Military History Commander DS
- 56 Crystal Defenders R1 WiiWare
- 57 Swords & Soldiers WiiWare
- 58 Pitfall VirtualConsole
- 59 Art-Style: PicoPict DSiWare

Plus

- 60 Totaka's Song
- 62 Unsere Partner / Vorschau



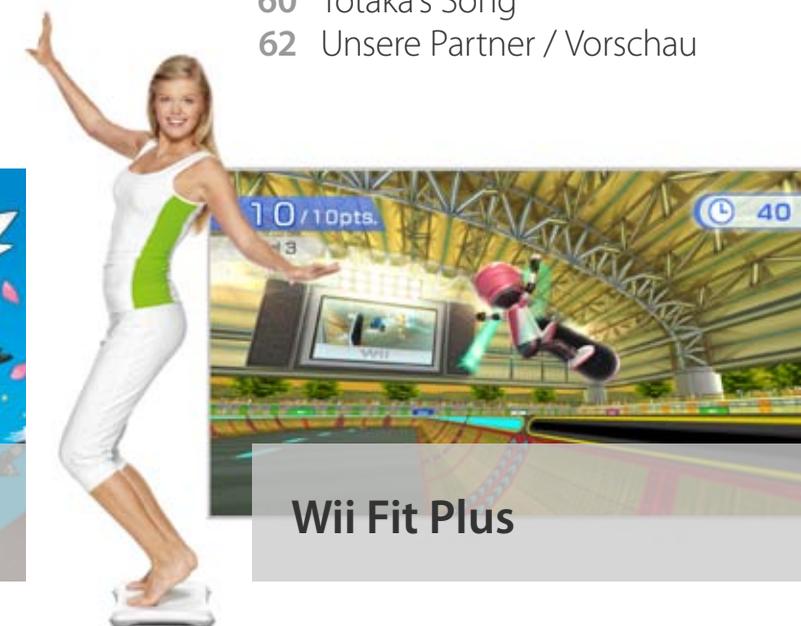
Boom Blox Smash Party



The Conduit



Pokémon Platin



Wii Fit Plus



Großes Relaunch-Gewinnspiel

Das NMag feiert zum fünfjährigen Jubiläum seinen großen Relaunch. Zum großen Feiermonat Juni lassen wir, Nintendo, Deep Silver, SEGA und Ubisoft eine ganze Palette an hochwertigen Preisen springen!

1 x Jacke

1 x Tasche

1 x Jacke + Tasche

1 x Virtua Tennis Wii + SEGA-Tasche + SEGA-Jacke

5 x Sophies Freunde & PETZ DS Taschen

4 x Anno: Erschaffe eine neue Welt Chilisamen

2 x Rayman Raving Rabbids Figuren

3 x Rayman Raving Rabbids T-Shirts



Martin Wein, Deep Silver

„Happy Re-Launch! Nach fast 5 Jahren Pionierarbeit habt Ihr Euch ein Lifing wirklich verdient. Macht weiter so, denn als Informationsquelle in Sachen Nintendo seid Ihr ganz vorne mit dabei. Und da wir mit Cursed Mountain 2009 eines der Wii-Highlights für Core-Spieler in Arbeit haben, wird in den neu deisgnten NMag auch jede Menge Deep Silver drinstecken.“



Niels Bogdan, Ubisoft

„Von Ubisoft Seite möchte ich ganz herzlich zum 5-jährigen Jubiläum des NMag gratulieren. Gerade der Spagat zwischen Online und Print bereichert aus unserer Sicht die Medienlandschaft. Hardcore-Spieler finden hier eine super Möglichkeit sich regelmäßig kostenlos über kommende und aktuelle Titel zu informieren. Weiterhin viel Erfolg auf dem von Euch eingeschlagenen Weg!“



Fabian Mario Döhla, SEGA

„Das NMag hat mit seinem innovativen Distributionsweg nicht nur erfolgreich Neuland betreten, sondern bietet Nintendo-Fans darüber hinaus die perfekte Mischung aus Unterhaltung, Fakten und spannenden News – und das seit mittlerweile fünf Jahren. Wir freuen uns über die gute Zusammenarbeit, sind gespannt auf den Relaunch... und natürlich auch auf die Wertungen unserer kommenden Games. Wenn die nicht stimmen, dann zerstört sich dieser Lobgesang hier natürlich nachträglich von selbst.“



Harald Ebert, Nintendo

„Mit NMag feiert ein Pionier unter den Videospiele-Papers seinen 5. Geburtstag. Dazu gratuliert Nintendo dem Redaktionsteam ganz herzlich. Gratulieren kann man aber auch den Videospieľfans, die durch NMag regelmäßig, kostenlos und umfassend über ihr liebstes Hobby informiert werden. NMag ist eindeutig ein Magazin von Gamern für Gamer. Das zeigt sich an der ansprechenden Art und an der Liebe zum Detail, mit der es seine Themen präsentiert. NMag ist ganz einfach DIE Informationsquelle für treue Nintendo-Gamer. Ihnen allen und der Redaktion wünschen wir auch für die Zukunft noch viel Freude an diesem tollen Magazin – und selbstverständlich weiterhin viel Spaß beim Spielen.“





Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag und Relaunch!

Vier große Videospiele-Hersteller, von denen ihr mit Sicherheit mehrere Spiele im Schrank stehen habt, verraten euch warum auch sie das NMag so sehr schätzen und jeden Monat lesen. Dies zum Anlass nehmend, möchten sie unter allen NMag-Lesern hochwertige Spiele samt Merchandise verlosen! Alles was ihr dazu tun müsst, ist uns bis zum 2. Juli eine E-Mail mit dem Betreff „Happy Birthday“ an leserpost@n-mag.de zu senden.

Die Gewinner werden von uns in der kommenden Ausgabe veröffentlicht, der Rechtsweg darf wie immer leider nicht teilnehmen.

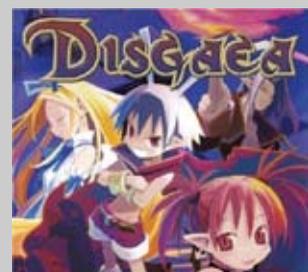
Wir wünschen euch viel Glück!



5 x 1 Spiel aus dem Redaktionsarchiv



3 x Puzzle Quest Galactrix DS



8 x Square Enix Packages (bestehend aus: Disgaea DS T-Shirt, FFCC: Echoes of Time Soundtrack, Chrono Trigger Soundtrack)



1 x Animal Crossing Wii incl. Wii Speak zusammen mit Aufkleberbogen, Tasse, Notizblock, Kugelschreiber, Tragebeutel, Shampoo von Shampoodel „Trudes Traumhaar“



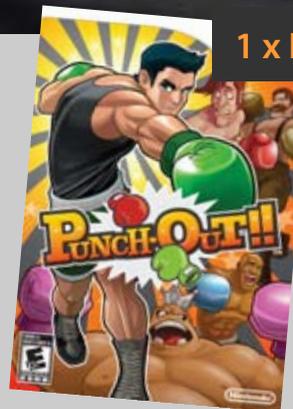
1 x Zelda: Twilight Princess Statue



1 x Punch-Out! signiert vom britischen Boxstar Joe Calzaghe



1 x Pokemon Platin und T-Shirt „Offizieller Pokémon Trainer“ und zwei Pokemon Figuren und Aufkleberbogen



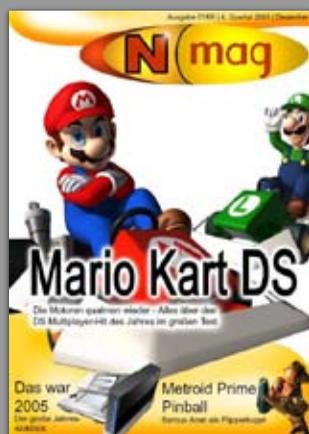
1 x Donkey Kong: Jungle Beat



1 x Laufrythmus DS



Herbst 2004



Frühling 2006



Frühling 2007



Herbst 2007



Frühling 2008



Sommer 2009

NMag im Wandel

Wer Betriebswirtschaftslehre oder Japanologie studiert, wird das Wort aus dem fernsten Osten kennen: Kaizen. Dabei handelt es sich um nichts anderes, als den kontinuierlichen Verbesserungsprozess.

Auch wir möchten uns natürlich nicht stets auf dem selben Level bewegen, sondern irgendwann auch einen Schritt nach vorne machen. Schließlich seid auch ihr bei Videospielen gewillt, voranzukommen, oder? Wie ihr unschwer erkennen könnt haben wir diesen Schritt - wie angekündigt - nun endlich getan und hoffen, dass unser „Kaizen“ aufgeht!

Ein Logo ist geboren

Sehr stolz sind wir auf unser neues Logo, an dem wir wochenlang mit viel Herzblut arbeiteten, wobei die meiste Zeit der Feinschliff in Anspruch nahm. Wir haben ein modernes und gut einprägsames Logo geschaffen, das von dem Slogan „Der multimediale Klick“ begleitet wird. Getreu nach dem Motto „kurz

und knackig“ soll dieser den multimedialen Inhalt, also unsere interaktiven Schaltflächen, Videos, Audiokommentare und eingebundene Musikstücke unterstreichen und bekräftigen, dass das Heft lebendigen Inhalt bietet.

Jetzt auch für Monochrom-Displays?!

Hinzu kommt, dass wir die Verwendung von kunterbunten Farben sowohl auf der Homepage als auch im Heft-Layout stark reduziert haben. Die Erklärung hierzu ist simpel: Genauso wie Nintendo streben wir eine Imageänderung an und möchten vor allem „reifer“ wirken. Das Erscheinungsbild des Heftes wirkt zu eurem Vorteil nun deutlich übersichtlicher, ihr könnt euch also besser auf das Wesentliche konzentrieren: den Inhalt! Die Wertungs-

kästen bieten euch nun mehr Informationen und wirklichkeitsgetreue Avatare des Teams wurden erstellt. Auch haben wir uns technisch weiterentwickelt: Das Anzeigeformat des Heftes kommt nun im 16:10-Format daher, da dieses mittlerweile zum Standard geworden ist. Selbstverständlich wurde auch unsere Homepage optisch an unser neues Layout angepasst und erlaubt euch nun auch, Video- und Audio-Material aus dem Heft herunterzuladen. Doch genießt diese Ausgabe, lernt unsere zahlreichen Neuerungen einfach selbst kennen und schreibt uns eure (wichtige!) Meinung an leserpost@n-mag.de – wir freuen uns drauf!

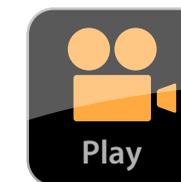
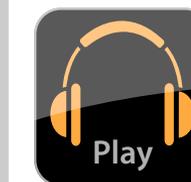
0.5er Schritte bei Wertungen

Für Wackelkandidaten haben wir nun 0.5er-Schritte bei den Punktwertungen eingeführt - in Tests dieser Ausgabe schon zu sehen.



Audios und Videos im neuen NMag

Wie gewohnt haben wir auch wieder jede Menge Multimedia in das neue NMag gepackt. Ihr erkennt die Audio- und Videodateien an den nebenstehenden Symbolen.



Und so funktioniert's:

Um Audiokommentare und Videos wiederzugeben müsst ihr nur auf die Buttons klicken. Schon öffnet sich ein Fenster, in dem die Datei abspielt.

Bei Mouseover steht euch eine komfortable Multimedialeiste zur Verfügung. Auch der schwarze Rahmen dient keinesfalls nur optischen Zwecken. Über diesen kann man das Fenster verschieben, in der rechten, unteren Ecke in der Größe verändern und in der rechten, oberen Ecke schließen.

Nintendo E3 Pressekonferenz 2009

Wahre Gamer werden die nahezu unerträgliche Spannung vor Beginn einer E3-Konferenz Nintendos sehr gut kennen. Häufiger Mitgedanke: „Lass die Bombe platzen, Nintendo!“



Wenige Tage ist es her, als Cammie Dunaway die Bühne betrat und Nintendos diesjährige Konferenz eröffnete. Sie hatte das zweifelhafte Vergnügen, hauptsächlich Nintendos Casual-Sparte zu präsentieren. Für die gesamte Konferenz war etwa eine Stunde eingeplant, da spielte man mit den Nerven eines jeden traditionellen Zockers, der auf epische Neuankündigungen warte-

te, als man etwa 25 Minuten mit New Super Mario Bros. Wii, Wii Fit Plus und einer umfangreichen Wii Sports Resort-Anspielsession verbrachte.

Die Bombe ist geplatzt...

Die Casual-Ankündigungen zogen sich selbstverständlich nicht durch die gesamte Konferenz, schließlich brachte der „Reggienator“ nach einer halben Stunde die Herzen sämtlicher RPG-Fans mit einer einzigen Ankündigung nahezu zum Stillstand: Golden Sun findet seinen Weg auf den DS! Damit



hätte wohl niemand – nicht einmal das NMag – gerechnet. Der nicht ganz akzentfrei Englisch sprechende Satoru Iwata fehlte dieses Jahr natürlich ebenfalls nicht und erklärte ausführlich Nintendos Ziel, jeden Menschen zum Spielen zu bringen. Daneben präsentierte er „den nächsten, logischen Schritt nach Gehirn- und Körpertrainern“, den Wii Vitality Sensor.

...in kosmischem Ausmaß!

Was die diesjährige E3-Konferenz aber ausmachte, waren die zahlreichen Überraschungen. Den Höhepunkt bildete dabei nicht einmal ein Super Mario Galaxy 2, welches dennoch für übergroße Augen bei sämtlichen Zusehern sorgte. Vielmehr war es die epische Präsentation eines neuen Projektes von Nintendo und Team Ninja. Mit „Metroid Other M“ geht die Metroid-Reihe in eine neue Richtung und bei einer solchen Ankündigung konnte sich auch das Vor-Ort-Publikum kaum halten, wo es doch stets so still war. Nintendos Auftritt unterteilte sich in die zwei Teile „Casual“ und „Core“ und dürfte nach dem letztjährigen „Debakel“ die Erwartungen zahlreicher Fans sogar übertroffen haben.

Damian Figoluszka ■ ■ ■



Nintendos E3-Pressesprecher



Satoru Iwata

Damals Mitarbeiter bei HAL Laboratory, heute Geschäftsführer bei Nintendo.



Reggie Fils-Aime

Der Präsident von Nintendo of America wird sehr gerne auch „Reggienator“ genannt.



Cammie Dunaway

Sie ist Nintendos neue Vizepräsidentin für den Bereich „Verkauf und Marketing“.

Wii-News powered by Nintendo WiiX

Seit Erscheinen unserer letzten Ausgabe fand nicht nur die E3 statt. Sonstige Meldungen mit hoher Priorität rund um unsere schnuckelige Nintendo-Konsole fasste unser Partner „WiiX“ für euch zusammen.

Red Steel 2 erscheint Ende 2009 exklusiv für Wii und Wii MotionPlus. Es funktioniert nur mit 1:1-Bewegungssteuerung und wird auch im Bundle mit dem Sensor ausgeliefert. Red Steel 2 spielt in einer US-Stadt im mittleren Westen, die auch asiatische Einflüsse aufweist - großes Augenmerk liegt auf den Schwertkämpfen.



Tales of Monkey Island wurde für WiiWare angekündigt. Es soll wie Strong Bad in fünf Episoden zu je 1.000 Wii-Punkten erscheinen und die Geschichte um den Piraten Threepwood erzählen, der gegen den Erzrivalen Le-Chuk und einen Voodoo-Fluch kämpft.



Shaun White Snowboarding - World Stage kommt im Winter dieses Jahres exklusiv für Wii zurück.



No More Heroes 2 - Desperate Struggle präsentierte sich in einem neuen Trailer und wird wahrscheinlich Wii MotionPlus zur 1:1-Schwertsteuerung nutzen.



Zu **The Legend of Zelda** für Wii wurde ein erstes Artwork veröffentlicht. (Der leicht ältere) Link scheint diesmal nicht mehr mit dem traditionellen Masterschwert zu kämpfen, sondern eine mysteriöse Begleiterin zu haben, die ihm im Kampf zur Seite steht und sich wahrscheinlich verwandeln kann.



Pünktlich zum Start von **Monster Hunter 3** wird in Japan ein Bundle des Spiels mit Wii erscheinen. Parallel dazu gibt es auch eine schwarze Edition von Konsole und allen Controllern.

High Voltages Gladiator A.D. spielt sich im Antiken Rom ab und dreht sich um blutige Gladiatorenkämpfe. Neben dem Action-Gameplay soll es auch einige Taktik- und Strategieelemente beinhalten. Release: Q2 / 2010.

Metroid Prime 1, 2 und 3 erscheinen am 04.09.2009 auf einer Disc für 49,99 Euro in Europa. Die ehemaligen GCN-Klassiker werden für Wii angepasst.

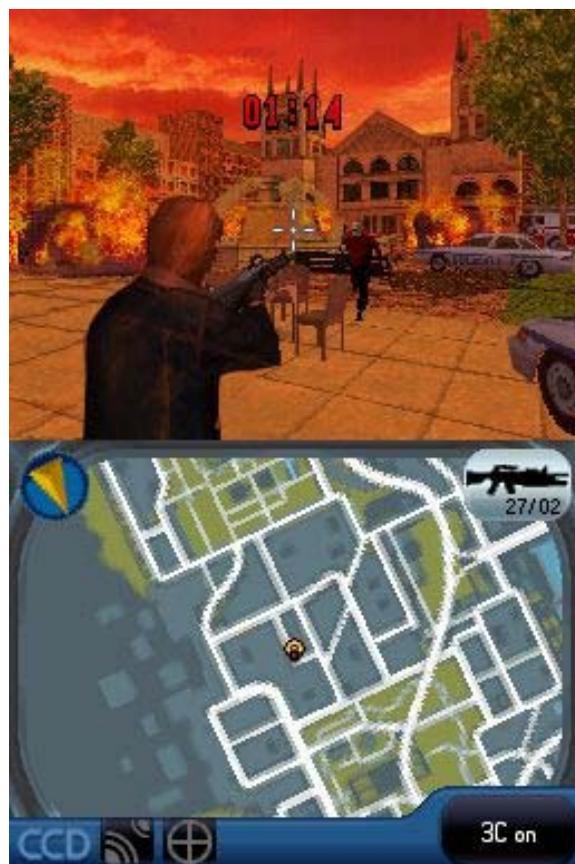
Folgende Sportarten werden in **Wii Sports Resort** mit 1:1-Steuerung spielbar sein: Golf, Tischtennis, Rudern, Frisbeewerfen, Schwertkampf, Jetski, Wasserski, Basketball, Bogenschießen, Skydiving, Rundflug.



DS-News powered by PlanetDS

Der Nintendo DS zeigte auf der E3 einmal mehr, warum er ein buchstäblicher Held für die Hand ist.

Ubisoft verblüffte mit der Vorstellung von **C.O.P. - The Recruit**, einem Action-Spiel im großen GTA-Stil. Protagonist Dan Miles kommt darin einer verbrecherischen Verschwörung auf die Spur. Die Grafik ist für Handheld-Verhältnisse beachtlich, der Release wird schließlich im 4. Quartal erwartet.



Eines der E3-Highlights für DS-Besitzer war mit Sicherheit **The Legend of Zelda: Spirit Tracks**, das 100 Jahre nach Phantom Hourglass spielt. Der Teamwork-Aspekt: Ab sofort begleitet euch ein nützlicher Phantom-Ritter durch die Dungeons, außerdem soll es einen Multiplayermodus geben. Sehenswert ist auch der schicke E3-Trailer!



Zurück nach Johto: In der Fernsehsendung Pokémon Sunday kündigte man Remakes der goldenen und silbernen Edition an. **Heart Gold & Soul Silver** kommen diesen September nach Japan.



Layton und Luke melden sich zurück! Direkt zur E3 präsentierte Nintendo Trailer und Screens zu **Professor Layton und die Schatulle der Pandora**. Ab September 2009 darf wieder losgerätselt werden, Details lest ihr in der PlanetDS-Preview!



Wem die Knobelaufgaben von Picross DS noch nicht Herausforderung genug waren, darf sich demnächst auf die dreidimensionale Variante mit dem Titel **Picross**

3D freuen –ein Puzzle-Editor ist mit an Bord. Dafür steht der deutsche Releasetermin aber noch aus.

Hektische Kreativität: In **WarioWare D.I.Y.** dürfen Bastler endlich ihre eigenen Microgames erstellen und sie (auch online) verschicken.

Mit einer Europa-Veröffentlichung ist leider erst Ende 2009 zu rechnen.



view compact

- 11 Cursed Mountain
- 15 Cursed Mountain – Interview
- 18 **E3** New Super Mario Bros Wii
- 19 **E3** Super Mario Galaxy 2
- 20 **E3** Metroid: Other M
- 21 **E3** The Grinder
- 22 **E3** Final Fantasy CC: Crystal Bearers
- 23 **E3** Resident Evil: Darkside Chronicles
- 24 **E3** Muramasa: The Demon Blade
- 25 **E3** Dead Space: Extraction
- 26 **E3** Wii Fit Plus



Wii



DS

27 **E3** Golden Sun DS



Metroid: Other M



Muramasa: The Demon Blade



Super Mario Galaxy 2



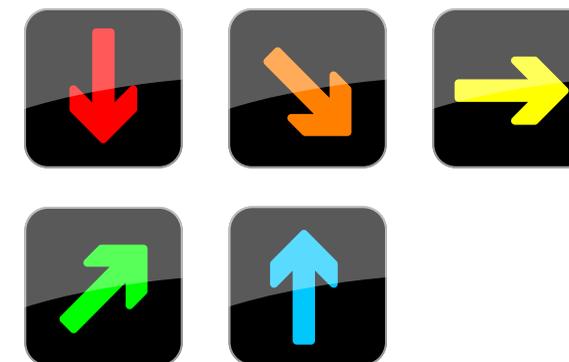
The Grinder

view-Bewertung

In unserer Rubrik „view“ bringen wir euch Spiele näher, die erst in Zukunft erscheinen werden. Teils sind Titel dabei, die kurz vor ihrer Veröffentlichung stehen. Teilweise berichten wir aber auch über Games, deren Veröffentlichung noch mehr als ein Jahr hin ist.

Dadurch variiert natürlich auch die Art und Weise, in denen wir die Spiele erleben. Befindet sich das Spiel noch in einer frühen Entwicklungsphase, sehen wir meist eine Präsentation. Ist das Spiel fast fertig, bekommen wir eine spielbare Fassung in die Redaktion.

Natürlich lässt sich bei Produkten die noch nicht fertig sind keine finale Bewertung abgeben. Daher geben wir eine Tendenz in Form eines Pfeiles ab, der grob signalisieren soll wie wir das Spiel nach derzeitigem Stand einschätzen. Dabei kann sich unsere Meinung im finalen Test natürlich auch abweichen – schließlich können auch wir erst nach ausführlichem Spielen eine endgültige Wertung abgeben.





Cursed Mountain

Von Gipfelstürmern, Buddhismus und dunklen Mönchen – das NMag besteigt den Gipfel des verfluchten Berges.

Der Berg hat gerufen. Der verfluchte Berg, um genauer zu sein. Deep Silver lud zum Presse-Event ins österreichische Dachsteingebirge, um das Feeling vom Survival-Horror-Titel „Cursed Mountain“ am eigenen Leibe zu erfahren. Gemeinsam mit den Entwicklern konnten wir eine imposante Eishöhle erkunden – ganz wie im Spiel.

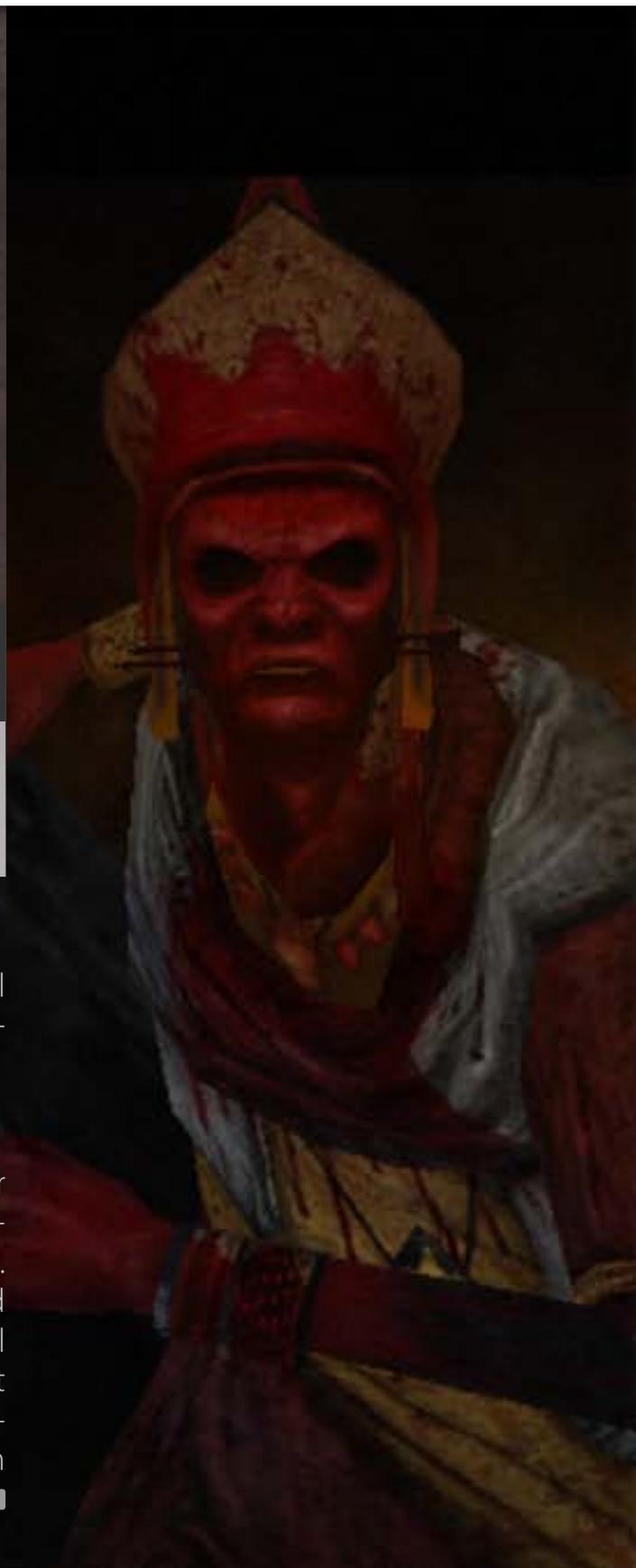
Im Gegensatz zu Eric Simmons, dem Hauptcharakter, konnten wir unseren Trip aber deutlich mehr genießen. Denn der arme Kerl hat, wie Reinhold Messner, seinen Bruder an den Himalaya verloren. Um

ihn wiederzufinden schlüpfen wir im Spiel in Erics Haut und besteigen den gefürchteten Gipfel des Chomolonzos.

Weitblick

Unseren Weg zum Gipfel beginnen wir bereits weit über europäischen Verhältnissen in mehreren tausend Metern Höhe. Auf dem Weg zur weißen Bergspitze wird man in der finalen Version 13 lineare Level durchschreiten, die eine Gesamtspielzeit von gut 15 Stunden bieten sollen. Wir sahen auf dem Event eine tibetische Stadt in den Wolken, ein buddhistisches Kloster ▶

Einige wenige
Impressionen der
österreichischen
Berg- und Eiswelt





und eine bitterkalte Eishöhle. Alle Stationen wirkten sehr authentisch und können optisch schon jetzt der ersten Grafik-Liga auf der Wii zugerechnet werden. Ein von den Entwicklern besonders angepriesenes Spannungselement ist die permanente Sichtbarkeit aller Level. So soll die Neugierde des Spielers bereits frühzeitig auf kommende Etappen gerichtet werden. Im Gegenzug kann man ins Tal auf bereits gelöste Aufgaben schauen, so dass echtes Bergsteiger-Feeling erzeugt wird.



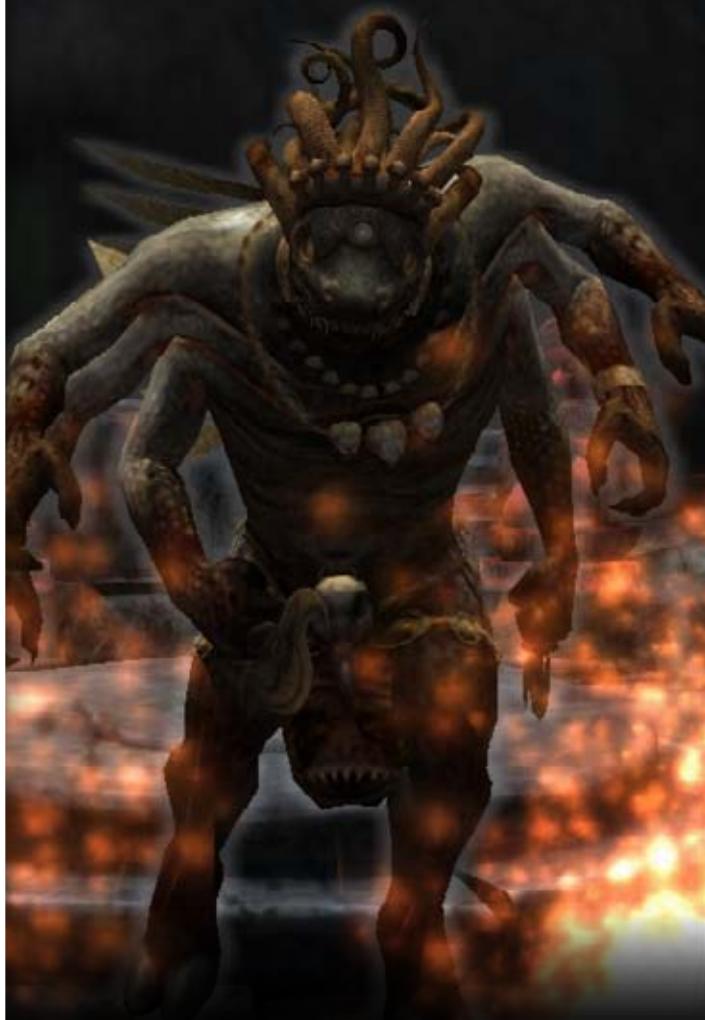
Die dunkle Seite

Doch wie wird so ein Himalaya-Gipfel bestiegen? Da das Spiel in den 80er Jahren angesiedelt ist, müssen wir leider ohne GPS-Navigation oder sonstiges Hi-Tech-Gerät auskommen. In „Cursed Mountain“ steht daher der Kampf gegen die Naturgewalten und vor allem gegen buddhistische Mönche aus der Scheinwelt auf der Tagesordnung.

Der Kampf gegen die Naturgewalten und buddhistischen Mönche aus der Scheinwelt steht auf der Tagesordnung.

Diese dunklen Gestalten tauchen plötzlich auf und ihnen muss zum Aufstieg ins Jenseits verholphen werden. Da freut sich auch die USK. Per Anvisieren mit der Wiimote werden sie aufs Korn genommen und durch Tastendruck verwundet. Hatte das Erfolg, geht es an den Finishing-Move, ein durch Gesten simuliertes Gebet. Im richtigen Rhythmus und korrekter Reihenfolge werden so sechs mögliche Bewegungen kombiniert. Die mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk ausgeführten Moves funktionieren sehr gut. Dennoch wünschen ▶





Info am Rande

„Cursed Mountain“ gefällt auch Nintendo. Deshalb war der Titel am hauseigenen E3-Stand des japanischen Konsolenherstellers anspielbar und wird später wahrscheinlich auch in TV-Werbespots beworben.

Cursed Mountain Gewinnspiel



Gemeinsam mit Deep Silver verlosen wir passend zu unserer großen Vorschau

3 „Cursed Mountain“-Jacken

Schickt uns dazu einfach eine E-Mail an leserpost@n-mag.de mit dem Betreff „Cursed Mountain“. Im Inhalt müsst ihr uns den vollen Namen des Hauptcharakters verraten. Aufmerksame Leser finden ihn im Text. Wir drücken euch die Daumen, Teilnahme-schluss ist der 30. Juni 2009. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



DEEP SILVER

wir uns für die Finalfassung ein größeres Angriffsspektrum.

Drahtseilakt

Genre-typisch wollen auf dem verfluchten Berg auch Quests gelöst werden. Eine wabernde Luftmasse um einen entsprechenden Gegenstand sagt uns „Untersuche mich!“. Unter anderem auf diese Weise lassen sich rund 75 Buchsegmente finden,

die für den interessierten Spieler die Hintergrundgeschichte weiter voran treiben. Da Deep Silver Vienna sich mit der Wii für die aktuelle Geschicklichkeitskonsole entschieden hat, dürfen zugehörige Einlagen natürlich nicht fehlen! Durch Querhalten der Wiimote muss auf Bergspalten balanciert werden und auch das richtige Timing ist vonnöten. Nämlich genau dann, wenn finstere Mönche aus dem Jenseits nach

uns greifen. Solche kleineren Einlagen tauchen im Spiel immer wieder auf und sollen für erfrischende Abwechslung sorgen.

Großgeschrieben: Authentisch

Die Entwickler haben viel Arbeit in die Recherche und realitätsgetreue Umsetzung der virtuellen Welt gesteckt. So kann durch das Opfern von Räucherstäben an Schreinen die Energie aufgebessert werden. ▶





Ebenso steigt der Grad der Halluzinationen mit akutem Sauerstoffmangel in den höheren Gefilden. Nicht als Folge von Mangel an Sauerstoff ist die Himmelsbestattung zu verstehen. Dieser Akt ist im Himalaya keine Seltenheit, da die Böden durch Permafrost zu fest für gewöhnliche Begräbnisse sind. Stattdessen werden die Menschen dem Himmel, respektive Greifvögeln, geopfert. Spätestens an diesem Punkt sollte selbst

der härteste Gipfelstürmer einen mulmigen Magen bekommen und verstehen, warum das Spiel seinen Namen trägt. Mit „Cursed Mountain“ steht eines der Top-Ten-Wii-Produkte für passionierte Spieler in 2009 auf der Release-Liste. Bereits jetzt wird eine stimmig-finstere Atmosphäre erzeugt und wir sind gespannt, ob uns das Spiel auf der heimischen Couch eine Gänsehaut beschert.

Cursed Mountain

	Publisher	Deep Silver
	Entwickler	Deep Silver Vienna
	Genre	Survival-Horror
	Termin	3. Quartal
	Weblink	offizielle Website

- + dichte Atmosphäre bei hübscher Grafik
- + unverbrauchtes Szenario
- + simulierter Gipfelaufstieg
- Kampfsystem wirkt noch funktionsarm

Da kommt ein potenzieller Horror-Hit! Wenn der Spannungsbogen über die Spieldauer hinweg aufrecht gehalten und der Buddhismus angemessen präsentiert werden kann, kommt hier was ganz Großes.



Prognose
Robert Rabe





Cursed Mountain: Interview

Im Rahmen des Events in Österreich, dem Heimatland der Entwickler, hatten wir die Möglichkeit mit Martin Filipp von Deep Silver Vienna über sein „Baby“ zu sprechen.

NMag: Das letzte Mal haben wir auf der Games Convention über die Weltpremiere des Spiels gesprochen. Was sind die größten Fortschritte, die ihr seitdem gemacht habt?

Martin: Wir befinden uns bildlich gesprochen nun kurz vor dem Gipfel der Entwicklung und das Team sammelt die letzten Reserven sowie Sauerstoffvorräte um ihn zu erreichen. Es lässt sich sagen, dass die Spieleentwicklung grundsätzlich ein dynamischer Prozess ist und im Laufe einer mehrjährigen Produktionszeit viele Aspekte des Designs

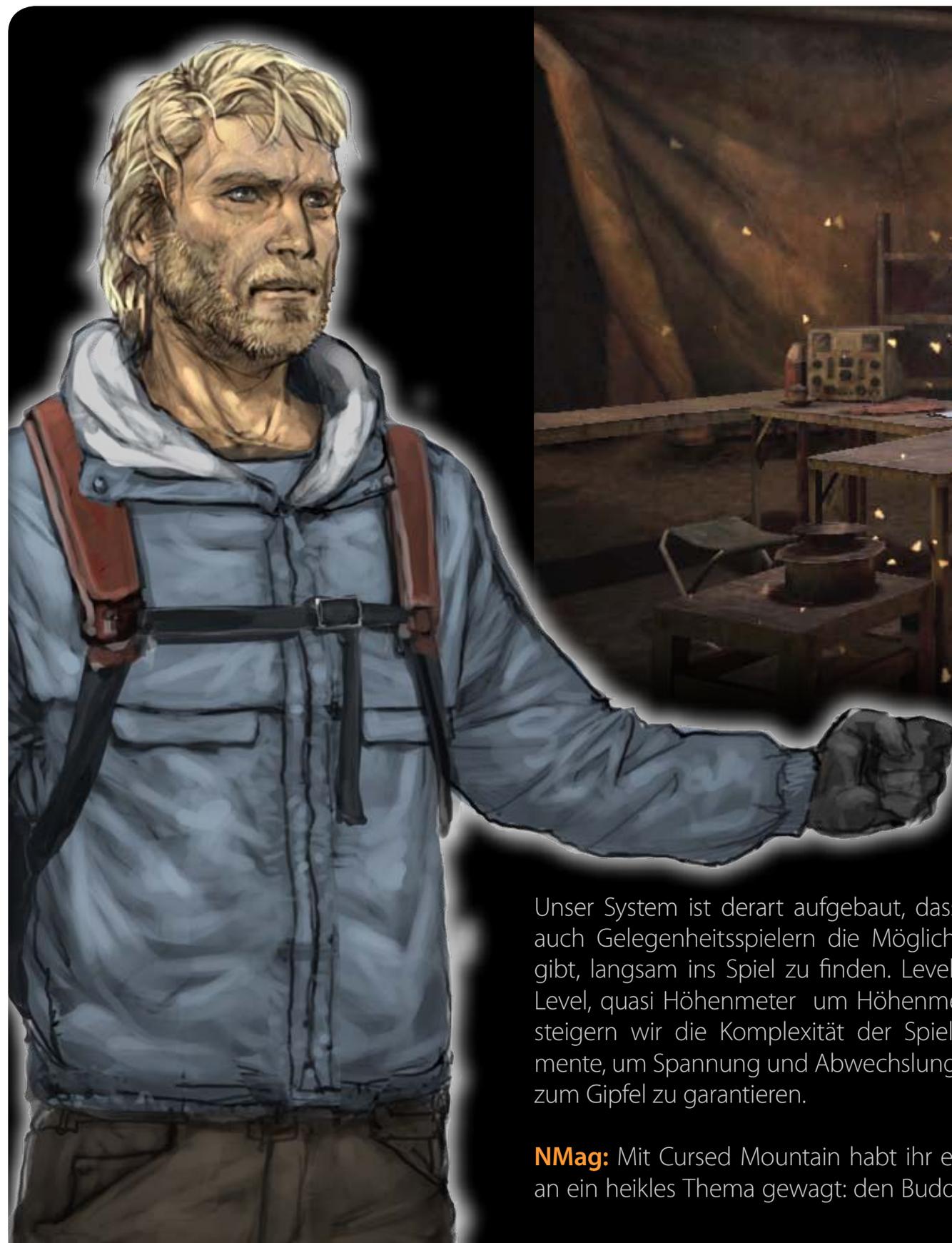
sich immer wieder auf dem Prüfstand befinden. Daher ist es sehr wichtig gegen Ende der Entwicklung sogenannte Usability Tests mit Leuten von der Straße durchzuführen, um herauszufinden, ob alle Ideen auch tatsächlich funktionieren.

NMag: Kämpfen, respektive Beten, ist einer der wichtigsten Bestandteile im Spiel. Was sind die Feinheiten des von euch angewandten Systems?

„Wir öffnen die Arme des Spielers im Bezug auf das Spiel und ziehen ihn damit noch tiefer in die Geschichte.“

Martin: Der wichtigste Aspekt ist das Öffnen der Körpersprache. Mittels der Mantras, die mit Hilfe von Gesten ausgeführt werden, öffnen wir die Arme des Spielers in Bezug auf das Spiel und ziehen damit den Spieler noch tiefer in die Geschichte. Er ist somit noch näher am Geschehen und muss sich seinen Ängsten stellen, ohne mit angezogenen und steifen Schultern vor dem Schirm zu sitzen.





Unser System ist derart aufgebaut, dass es auch Gelegenheitsspielern die Möglichkeit gibt, langsam ins Spiel zu finden. Level für Level, quasi Höhenmeter um Höhenmeter, steigern wir die Komplexität der Spielelemente, um Spannung und Abwechslung bis zum Gipfel zu garantieren.

NMag: Mit Cursed Mountain habt ihr euch an ein heikles Thema gewagt: den Buddhis-

mus. Wie geht ihr mit den jüngsten Problemen um und wie implementiert ihr die Religion in die virtuelle Welt?

Martin: Als liberales Team respektieren wir die kulturellen sowie religiösen Traditionen der Himalaya-Region. Wir verunglimpfen diese sehr alte und stolze Kultur in keinsten Weise. Ganz im Gegenteil haben wir versucht die wunderbare Vielfalt von Tibet so getreu wie möglich einzufangen. Cursed Mountain beruht auf realen Tatsachen der Buddhistischen Mythologie und unserer westlichen Sichtweise dazu. Der Buddhismus ist also eine Art Katalysator für die vordergrün-

dige Suche von Eric Simmons nach seinem jüngeren Bruder Frank, und Erics eigener Reise zu seinem inneren Ich auf dem Weg zum Gipfel des Chomolonzos.

NMag: In höheren Bergwelt-Lagen wollt ihr den Spieler auch die dünne Luft spüren lassen. Das soll durch häufigere und verschärfte Halluzinationen geschehen. Wie genau setzt ihr das um?





Martin: Du sprichst hier zwei verschiedene Elemente von Cursed Mountain an. Einerseits der Kampf Erics gegen die Elemente, wie Wind, Schnee und Kälte, und gegen den Berg selbst um seinen Bruder Frank zu finden. Andererseits haben wir die klassischen Gefahren des Höhenbergsteigens, Höhenkrankheit und Sauerstoffmangel. Ab einem bestimmten Level muss Eric mit Hilfe von Sauerstoffflaschen aufsteigen und Sorge tragen, dass er immer ausreichend davon dabei hat. Mittels dieser beiden Aspekte setzen wir

den Spieler mit einer Situation auseinander, wo er sich ständig fragt, ob alles, was er auf dem Weg zum Gipfel am eigenen Leib erfährt, real oder auf Halluzinationen zurückzuführen ist. Wir transportieren dies mittels verschiedener Elemente. Beispielsweise mit visuellen Flashbacks, die, je höher sich Eric befindet, umso deutlicher und stärker werden und Charaktere und Situationen im Spiel, die auch je nach Höhe mehr und mehr die reale und die Geisterwelt verschmelzen lassen.

NMag: Gibt es etwas, das du unseren Lesern mitteilen möchtest?

Martin: Neben der sehr spannenden Geschichte, basierend auf der buddhistischen Mythologie, die Cursed Mountain zu Grunde liegt, möchte ich euch auf die Cutscenes des Spieles verweisen. Aneinander gereiht ergeben sie mit ihrem sehr speziellen Stil aus meiner Sicht ein eigenes kleines Kunstwerk, das ihr euch nicht entgehen lassen solltet.

Robert Rabe ■ ■ ■



New Super Mario Bros. Wii

Nach dem Motto „Back to the Roots“ machte Nintendo bereits auf dem DS viele Spieler glücklich, da ist es beinahe selbstverständlich, dass nun auch die Wii an die Reihe kommen soll.

Über 18 Millionen verkaufte Einheiten und zahlreiche hohe Wertungen geben den Japanern recht: der Schachzug, mittels eines verkappten 2D-Stils an alte Zeiten anzuschließen, ging mit „New Super Mario Bros.“ vollends auf. Vermutlich werden auch die positiven Reaktionen auf „Wario Land: The Shake Dimension“ eine Rolle gespielt haben, als Nintendo sich

für die Entwicklung eines weiteren 2D-Jump'n'Runs für die aktuelle Konsole entschloss.

Was sie auch anfassen: alles wird zu Gold!

Besonders erfreulich war für uns vor allem der integrierte Multiplayer-Modus, bei dem sich bis zu vier Spieler kooperativ unterstützen oder gegenseitig fertig machen dürfen. Am Ende eines jeden Levels wird abgerechnet: wer hat die meisten Münzen gesammelt und Gegner geplättet? Gespielt wird dabei entweder als Mario, Luigi oder mit einem von zwei Toads. Auch



unterschiedliche Yoshis als Reittiere dürfen da natürlich nicht fehlen!

Eine Nische füllen

Das Spielprinzip erinnert in der gezeigten Form frappierend an Sonys Top-Titel „LittleBigPlanet“, für das es auf der Wii bisher keinen adäquaten Ersatz gibt. Ob Nintendo hier eine Nische füllen möchte? Auch wenn wir von keinem Editor ausgehen, spielerisch steht uns mit dem neuen 2D-Abteneuer im Pilzkönigreich mit seinen vielen Welten und Wiimote-Einsatz höchstwahrscheinlich ein echtes Schmankerl bevor. Dafür sollte im Grunde schon Marios lange 2D-Jump'n'Run-Geschichte garantieren.



New Super Mario Bros. Wii

	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Nintendo
	Genre	Jump'n'Run
	Termin	Winter 2009
	Weblink	–

- + Mario in 2D!
- + bis zu vier Spieler
- + mit Yoshi und neuen Ideen
- kein Online-Modus

Trotz der wenigen Infos ein vielversprechender Titel. Allerdings schielt Nintendo mit mindestens einem Auge auf die Casual-Gamer, weswegen der Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch sein dürfte.



Prognose
Daniel Büscher





Super Mario Galaxy 2

In der Geschichte von Nintendo wird erstmals ein zweites Super Mario Jump'n'Run in 3D auf einer Plattform veröffentlicht. Weniger überraschend ist, dass es sich dabei um den Super Mario Galaxy-Nachfolger handelt.

Die nächste Überraschung folgte schon zu Beginn des Trailers, denn dort konnte das Publikum einen Yoshi erblicken, den Mario mit einem gezielten Sprung auf dessen Ei befreite. Über ein Wiedersehen mit dem beliebten Dino dürfte sich wohl jeder Nintendo-Fan freuen. Das bekannte Schlucken von Gegnern wird dadurch ebenfalls möglich sein, wie auch das aus Yoshis Story bekannte Schwingen von einem in der Luft schwebenden Ball zum anderen.

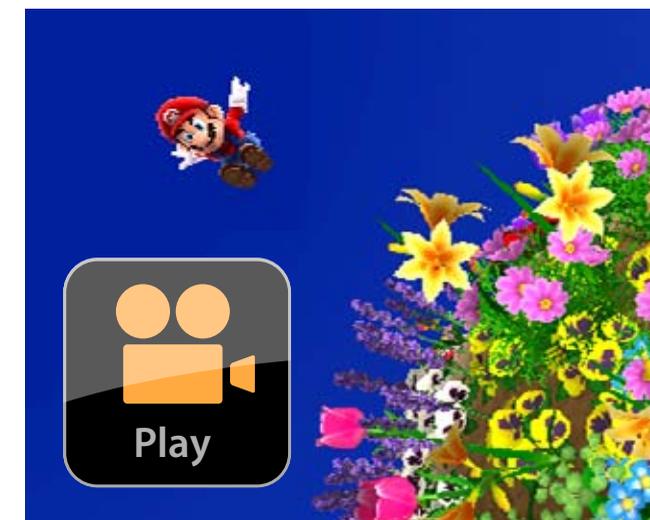
Mario, der Zimmermann?

Ein weiteres neues Feature ist ebenfalls schon bekannt – ein riesiges Bohrmaschinen-Item!

Dadurch kann sich Mario durch Wände bohren und so sonst unerreichbare Orte erreichen. Ein Bossgegner wird durch diese Taktik wohl auch besiegt werden können, wie man im Trailer gesehen hat. Für Abwechslung sorgen aber auch wieder die verschiedenen Themenwelten. Eislandschaften, Grasländer und auch das feuchte Nass wird es wieder geben.

Groß, größer, Galaxy!

Das hoffen wir zumindest, denn die Levels aus dem Vorgänger waren nicht unbedingt für ihre Größe bekannt. Übrigens sollen 90% aller Levels neu erschaffen worden sein, 10%



Super Mario Galaxy 2



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Termin	2010
Weblink	–

- + gehobener Schwierigkeitsgrad
- + Yoshi wird steuerbar sein
- + neues Bohrmaschinen-Item
- Levelgrößen noch unbekannt

Wenn durch den gehobenen Schwierigkeitsgrad und einen steuerbaren Yoshi ein noch spannenderes Spielgefühl erzeugt wird, können wir uns auf 2010 freuen!



Prognose
Eric Ebelt



wird man also in ähnlicher Weise schon gesehen haben. Alle, die den ersten Teil als zu leicht empfunden haben, dürfen sich freuen. Nintendo versprach Besserung und der zweite Teil soll nun mit einem angehobenen Schwierigkeitsgrad daherkommen und sich vor allem an die Spieler richten, die mit Super Mario World aufgewachsen sind. Wenn Nintendo dieses Versprechen hält, wird uns der zweite Teil bestimmt genauso faszinieren, wie es 2007 sein Vorgänger geschafft hat. ■ ■ ■

Metroid: Other M

Wer ist so geschickt wie ein Ninja, so anmutig und stark wie eine Dame aus der „Dead or Alive“-Reihe und kommt 2010 erneut auf die Wii: Die richtige Antwort lautet natürlich Samus Aran!



Neben einem neuen „Golden Sun“ hatte Nintendo auch eine weitere Ankündigung für uns Spieler parat, die kaum jemand erwartet hat: Die Ankündigung eines neuen Metroid-Spiels! Das war aber nicht einmal die größte Überraschung, denn das Spiel wird nicht nur von Nintendo entwickelt, sondern auch von Team Ninja, den Entwicklern von „Ninja Gaiden“ und „Dead or Alive“.

Metroid Gaiden

So wie die zwei verschiedenen Firmen miteinander kooperieren, so kooperieren im neuen Metroid-Abenteuer auch die unter-

schiedlichsten Gameplay-Elemente: Das Spiel bietet sowohl 2D- als auch 3D-Gameplay, First-Person und Third-Person-Ansicht und dazu auch noch eine Mischung aus schnellen action-orientierten und langsamen Spielabschnitten! Doch das war noch nicht alles: Zum ersten Mal in der Metroid-Geschichte geht Samus in den Nahkampf! Uns bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler es schaffen die Übergänge zwischen den verschiedenen Gameplay-Elementen fließend zu gestalten, damit das Gameplay nicht nur ein Potpourri aus guten Ideen wird.

Metroid Origins: Samus

Die Geschichte des Spiels findet im Zeitraum zwischen „Super Metroid“ und „Metroid Fusion“ statt und soll die Spieler tiefer in Samus' Hintergrundgeschichte eintauchen lassen. Der Spieler erfährt unter anderem mehr über Samus' Beziehung zu ihrem Kommandanten Adam Malkovich, der Metroid-Fans schon aus „Metroid Fusion“ bekannt ist. Apropos „Metroid Fusion“: Da das Spiel anscheinend sehr storylastig wird, soll der Titel auch ähnlich linear wie „Fusion“ werden.

Metroid: Other M



Publisher	Nintendo
Entwickler	Project M
Genre	Action
Termin	2010
Weblink	-

- + haufenweise Neuerungen
- + tieferer Einblick ins Metroid-Universum
- + viele verschiedene Gameplayelemente...
- die momentan noch etwas konfus wirken

Solange das Spiel das gewisse „Metroid-Gefühl“ behält und kein sinnloser Action-Kracher wird, steht uns Großes bevor!



Prognose
Alexander Schmidt





The Grinder

Was passiert passiert, wenn man "The Conduit", den Xbox 360-Shooter "Left 4 Dead" und diverse Monsterarten zusammen mixt? Der nächste Shooter von High Voltage ist geboren: "The Grinder".

Wii-Spieler haben es in letzter Zeit wahrlich nicht leicht - Casual-Games wohin man sieht. Ihr könnt eure Fitness trainieren, Tierdoktor sein oder euch zu „Sophies Freunden“ gesellen. Aber war es das? Haben Wii-Spieler kein weiteres Verlangen mehr nach Core-Games?

"The Conduit" war nur der Anfang

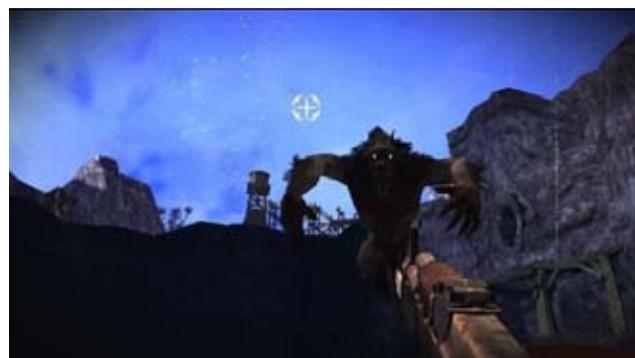
High Voltage hat die Wii-Community nicht vergessen. Nach "The Conduit" kündigte die Entwicklerschmiede noch vor der E3 in Los Angeles ihr neuestes Werk an. Wieder handelt es sich um einen Ego-Shooter und auch hier kommt die bereits aus "The Conduit" bekannte Grafik-Engine zum Einsatz. Herausgekommen ist – "The Grinder".

Vampire, Werwölfe und andere Monster

"The Grinder" spielt dabei in einer Fantasy-Welt voller Vampire, Werwölfe und allerhand untoter Monster. Ihr seid dabei praktisch ein kryptobiologisches A-Team und begeben euch auf die Jagd um alles um euch herum zu töten. Näheres zur Story ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht bekannt, doch haben die Entwickler nach eigener Aussage versucht den Style von guten Horrorfilmen in der Story und in den Charakteren widerzuspiegeln.

Zusammen sind wir stark!

Das Fokus des Spiels ist klar auf Teamplay ausgerichtet. In einem vierköpfigen Team begeben ihr euch auf die Jagd, wobei jedes Team-



mitglied online von anderen Spielern gespielt werden kann. Das erinnert nicht umsonst an den Xbox 360 Shooter "Left 4 Dead", welcher ein ganz ähnliches Spielprinzip verfolgt. So gaben die Entwickler zu, selbst sehr viel Zeit mit dem genannten Xbox 360-Spiel verbracht zu haben und sprachen ein klares Lob aus. Ihrer Ansicht nach fehle es der Wii einfach an einer ähnlichen Spielerfahrung. Diese Lücke wollen sie jetzt mit "The Grinder" füllen – und sie sind auf einem guten Weg dorthin.



The Grinder

	Publisher	TBA
	Entwickler	High Voltage
	Genre	Ego-Shooter
	Termin	TBA
	Weblink	–

- + "The Conduit"-Grafik-Engine
- + (bisher) bis zu 60 Gegner gleichzeitig
- + Online-Coop-Modus
- möglicherweise sehr monoton

Nach „The Conduit“ scheint der nächste potentielle Shooter-Hit in den Startlöchern zu stehen. Gebt uns mehr davon!



Prognose
Marcel Foulon





Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

Ein neues Final Fantasy-Spinoff, das nicht nur eine packende Story beinhalten soll, sondern auch Telekinese und Echtzeitkämpfe? Wenn das mal kein Hitkandidat ist!

Langsam war es still um den ersten „richtigen“ Ableger der „Crystal Chronicles-Reihe“. Schon 2005 wurde er angekündigt, 2006 noch einmal kurz angeteasert und danach ist er in der Versenkung verschwunden. Mittlerweile strotzt das Projekt aber wieder vor Leben. Square Enix verteilt großzügig Trailer und auf der E3 gab es sogar eine spielbare Demo! Doch von was handelt das Spiel mit einer der längsten Entwicklungszeiten auf der Wii überhaupt?

... and Magic is no longer known

Der Titel spielt in der Zukunft des Crystal Chronicles-Universums, in dem die Magie fast ausgestorben ist und nur noch wenige Personen magische Fähigkeiten besitzen. Diese Personen werden Crystal Bearers genannt und von der Bevölkerung verachtet

und gefürchtet. Ihr übernehmt die Rolle eines dieser Bearer namens Layle, der die Fähigkeit zur Telekinese besitzt.

Final Fantasy meets Klonoa

Die Telekinese ist der Dreh- und Angelpunkt des Spielgeschehens. Im Kampf könnt ihr einfach Gegenstände auf eure Gegner schleudern oder in Dungeons Schalter aus der Ferne betätigen. Den bisherigen Informationen zufolge könnt ihr mit fast jedem Gegenstand interagieren und so auch einfach mal zum Spaß Dinge in der Gegend herumschleudern. Die Möglichkeiten die sich so ergeben sind enorm! Falls ihr jetzt aber denkt, dass das Spiel wie die anderen „Crystal Chronicles-Spiele“ nur im Multiplayer richtig Spaß macht, dann liegt ihr falsch. Denn den Entwicklern zufolge soll „The Crystal Bearers“



eher eine Einzelspielererfahrung werden. Wir freuen uns schon auf den Winter, denn dann sollen die „Kristallträger“ – zumindest in Amerika - erscheinen.



Final Fantasy CC: The Crystal Bearers

	Publisher	Square-Enix
	Entwickler	Square-Enix
	Genre	Rollenspiel
	Termin	Ende 2009
	Weblink	-

- + ungewöhnliches Gameplay
- + vermutlich tolle Sounduntermalung
- keine CGI-Zwischensequenzen
- unnötige Wiimote-Spielereien?

Square Enix entwickelt ausnahmsweise kein Remake und setzt dazu auch noch auf eine ungewöhnliche Spielmechanik. Wird „The Crystal Bearers“ das neue „The World Ends with You“ – jedoch mit Markennamen?



Prognose
Alexander Schmidt





Resident Evil: The Darkside Chronicles



Ein zweites Mal programmiert cavia im Auftrag von Capcom ein „Resident Evil“ für Nintendos Erfolgskonsole und lässt erneut die alten Geschichten Revue passieren.



Resident Evil: The Darkside Chronicles



	Publisher	cavia
	Entwickler	Capcom
	Genre	Rail-Shooter
	Termin	TBA
	Weblink	-

- + neue Storystränge
- + verbesserte Gameplayansätze
- im Prinzip das gleiche Spiel nochmal
- wieder nur zwei Spieler

Wieder ein Rail-Shooter für Wii – doch Resident Evil: The Darkside Chronicles könnte sich dank gewagter Gameplay-Versuche von seiner Konkurrenz abheben!



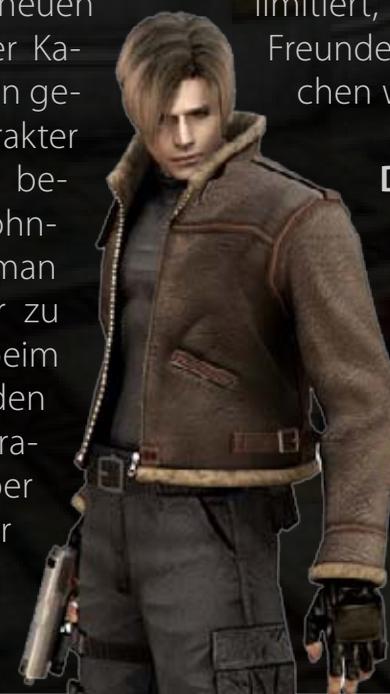
Prognose
Emanuel Liesinger



Diesmal werden die Ereignisse von „Resident Evil 2“ sowie „Resident Evil: Code Veronica“ neu beleuchtet, als spielbare Charaktere bietet das Spiel also Claire Redfield sowie je nach Abschnitt Leon S. Kennedy oder Steve Burnside. Natürlich erfährt man wieder massig neue Hintergrunddetails zu den Stories der Originalspiele, während man sich mit Wii Remote und Zapper durch die Levels schießt. Resident Evil-Fans dürfen sich noch dazu auf ein Wiedersehen mit Figuren wie Ada Wong, Albert Wesker und Sherry Birkin freuen. Außerdem soll das Spiel einen – wenn auch kleinen – neuen Abschnitt bieten, zu dem bisher leider noch nichts bekannt ist.

Neue Perspektiven

Im Gegensatz zum Großteil der Spiele dieses Genres will cavia einen neuen Weg bei den Bewegungen der Kamera einschlagen. Diese soll nun genau das darstellen, was der Charakter sieht – sprich sie wackelt und bewegt sich hektischer als gewöhnlich. Ausserdem bekommt man diesmal auch seinen Begleiter zu Gesicht – ein Detail, welches beim letzten Teil negativ auffiel. In den Genuss der zwei neuen Kamera-Features kommt der Spieler aber nur im Einzelspieler-Modus. Der Schwierigkeitsgrad passt sich im Spiel automatisch an die



Fähigkeiten des Spielers an. Der Mehrspielermodus ist weiterhin auf zwei Spieler limitiert, wer also gemeinsam mit drei Freunden Raccoon City (un-)sicher machen will, schaut leider in die Röhre.

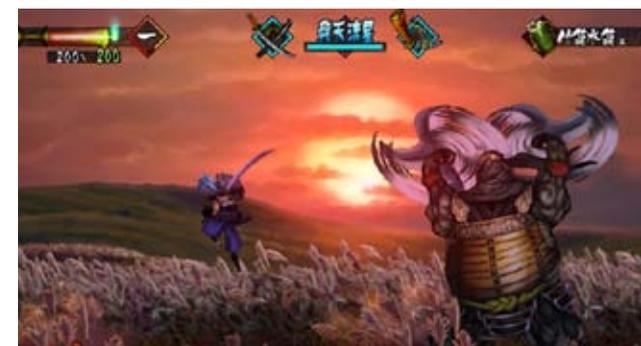
Dunkle Chroniken

Wer Rail-Shooter mag bekommt hier erneut ein äußerst storylastiges Abenteuer vorgesetzt und wird höchstwahrscheinlich seine helle Freude mit diesem Titel haben. Wer allerdings auf ein komplett neues Resident Evil hofft, wird enttäuscht sein.



Muramasa: The Demon Blade

Retro-Fans und Action-Puristen aufgepasst: Muramasa zeigt, wie moderne Sprite-Action auszusehen hat – weit mehr als ein Nachruf der 16 Bit-Ära!



Muramasa: The Demon Blade



Publisher	Ignition
Entwickler	Vanillaware
Genre	Action-Adventure
Termin	September 2009
Weblink	–

- + detailverliebte 2D-Grafik
- + Sprachausgabe
- + Old-School Gameplay
- + schnelle Action

Muramasa ist zweifellos der Beweis, dass Sprites, tolle Atmosphäre und schöne Grafik sich nicht gegenseitig ausschließen müssen. Nicht nur Action-Fans dürfen auf diesen potentiellen Hit gespannt sein!



Prognose
Andreas Reichel



Für Wii erscheint doch nur noch Casual-Kram! – da bildet „Muramasa: The Demon Blade“ eine willkommene Abwechslung für Wii-Spieler, deren Gehirn vor lauter Training bereits astronomische Dimensionen erreicht hat. Denn selbiges darf hier getrost auf Sparflamme eingestellt werden!

Back to the roots...

...lautet die Devise: klassische Hack'n'Slay-Action mit einer Prise RPG, die sich hauptsächlich in verschiedenen Klingen mit unterschiedlichen Spezialattacken, Geschwindigkeit und eigener Lebensanzeige äußert. Der Fokus liegt dabei auf der Action, Erkundungen à la Met-

roid sind in abgeschwächter Form aber auch vertreten.

Nicht nur für Retro-Fans

Muramasa ist mit Viewtiful Joe vergleichbar, allerdings viel einfacher gestrickt und weit weniger abgedreht. Das Kampfsystem setzt Maßstäbe in Sachen Einsteigerfreundlichkeit und verlangt prinzipiell nur zwei Buttons für Standard- und Spezial-Attacken, ohne aber zum Button-Mashing zu mutieren.

Alles Andere als flach

Was uns aber wirklich begeistert hat ist die handgezeichnete 2D-Grafik. Mit großen Sprit-

tes, mehreren Hintergrund-Layern und einer extremen Liebe zum Detail – jedes noch so kleine Element wurde liebevoll in Szene gesetzt – ist Muramasa zweifelsohne das mit Abstand hübscheste 2D-Game aller Zeiten. Wir legen unsere Hand ins Feuer: Das wird ein sicherer Action-Hit!

Dead Space: Extraction

Wie macht man Fans noch neugieriger auf die Fortsetzung eines Titels mit offenem Ende? Electronic Arts weiß es ganz genau: Mit einem Comic, einem Film und einem dritten Prequel!



Die Strategie verbreitet sich in letzter Zeit wie ein Lauffeuer: Man veröffentlichte auf einer rechenstarken Konsole ein brauchbares Spiel, füge aggressives Marketing hinzu und gehe dann dazu über eine Wii-Fassung des Titels zu basteln, um von diesem Marketing noch ein bisschen zu profitieren. Auch EA kann bei dieser Strategie natürlich nicht wegsehen.

Vor dem „Downfall“

Bereits ein Film und eine Comicbuchreihe erzählen die Ereignisse vor der Necromorph-Verseuchung des Raumschiffs USG Ishimura durch ein geheimnisvolles Artefakt, Marker genannt, welches beinahe der gesamten Besatzung das Leben kostete und sie zu willenlosen Mutanten werden lies. „Dead Space: Extraction“ spielt noch

vor dem animierten Film „Dead Space: Downfall“, kurz nachdem der ominöse Marker auf dem Planeten Aegis VII gefunden wurde. Der Rest der Story liegt bisher unter Verschluss.

Dead Planet

Die Entwickler von Visceral Games, welches früher unter EA Redwood Shores bekannt war, haben sich dazu entschlossen, den neuen Titel als Rail-Shooter zu designen. „Um die Stärken der Wii perfekt zu nutzen“ heißt es. Trotzdem spielt sich das Spiel eher wie ein Adventure, vor allem da es im Gegensatz zu Spielen wie „House of the Dead“ Aufgaben zu erfüllen gilt und das Geballer immer wieder durch atmosphärische Storysequenzen unterbrochen wird.

Tod den Necromorph!

Eines hat „Dead Space: Extraction“ schon in der Demo bewiesen: Es kann grandiose Atmosphäre aufbauen. Ob sich dies auch im gesamten Spiel bewahrheitet und wie sehr der Rail-Shooter durch andere Genres überlagert wird, wissen wir spätestens im Oktober. ■ ■ ■



Dead Space: Extraction



Publisher	Visceral Games
Entwickler	Electronic Arts
Genre	Rail Shooter
Termin	3. Oktober 2009
Weblink	offizielle Website

- + grandiose Atmosphäre
- + vermischte Genres...
- ...die in einem Rail-Shooter münden
- Wii-Versoftung?

Obwohl wir bereits wissen, wie's ausgehen wird – „Dead Space: Extraction“ könnte dennoch eine interessante Vorgeschichte zu EAs Actionkracher aus dem Jahre 2008 werden!



Prognose
Emanuel Liesinger





Wii Fit Plus

Lange hat es in der Fitness-Küche gebrodelt, jetzt ist es offiziell: Nintendos Zugpferd „Wii Fit“ bekommt ein Sequel. Mit dem knackigen Zusatz „Plus“, will man das Genre weniger neu erfinden als konsequent weiter entwickeln.



die Füße schnell hintereinander angehoben und an bestimmten Stellen Sprünge angedeutet werden. So kann das Balance Board eure Bewegung auf den Bildschirm umsetzen.

Auch das Balancieren auf einem Ball mit simultanem Jonglieren, wird durch Board, Wiimote und Nunchuk realisiert. Weitere Disziplinen sind Skateboard fahren, das Fliegen mit einem Mii-Huhn und das mathematisch korrekte Bewegen eures Hinterteils. Hier müssen Buttons aktiviert werden, die gemeinsam die Summe Zehn ergeben.



Wii Fit Plus

Wii Fit Plus	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Nintendo
	Genre	Fitness-Trainer
	Termin	Herbst 2009
	Weblink	-

- + Zeitmanagement-Feature
- + coole, neue Minispiele
- Langzeitmotivation fraglich
- nur ein Update

Wo ist der Online-Modus? Wie wird die Langzeitmotivation geschaffen? Warum gibt es keine neue Disziplin neben Yoga, Kraft und Aerobic? Viele Wünsche, denen die finale Fassung hoffentlich nachkommt.



Prognose
Robert Rabe



Als bloße Software oder im Bundle mit dem Balance Board wird „Wii Fit Plus“ pünktlich im

Herbst und zum Ende der Jogging-Zeit in den Verkaufsregalen stehen. Doch was wird anders sein? Als Kernfeature werden 15 neue Minispiele und 6 neue Übungen implementiert, so dass Besitzer des Originals einige Neuigkeiten

zu sehen bekommen. Da die restlichen Übungen alt bekannt sind, kommt „Wii Fit Plus“ wie der Name schon sagt als Upgrade daher.

Für Spielkinder

Der Fokus in den Neuerungen liegt auf den Minispielen, die auch auf der E3 anspielbar waren. So gibt es einen Laufparcours mit Hindernissen und Sprüngen, der von den 3D-Mario Jump'n'Runs inspiriert wurde. Dabei müssen

Auf den Hund gekommen

Auch kleinere Features, wie die Möglichkeit euren Hund oder Katze zu wiegen werden in „Wii Fit Plus“ möglich sein. Erfreulich für all jene mit Zeitmangel: Die Trainings lassen sich ab sofort nach zwischen zwanzig und vierzig Minuten budgetieren. Für Freunde der Wohnzimmer-Fitness kommt ein solides Update auf uns zu!



Golden Sun DS

Eigentlich schaffen es nur Ankündigungen großer Rollenspielreihen von Square Enix die Fans in der Nintendo-Welt zum Jubeln zu bringen. Doch auch eine kleine und dennoch sehr erfolgreiche Spielereihe konnte dieses Kunststück während der Nintendo-Pressekonzferenz auf der E3 2009 vollbringen: die Rede ist von Golden Sun mit dem neuen Ableger für Nintendo DS!



Die beiden bisherigen GBA-Rollenspiele erschienen in den Jahren 2002 und 2003 in unseren Gefilden und ließen schnell riesige Fangemeinden entstehen. Sechs Jahre warteten und hofften diese nun, ob und wann ein Nachfolger kommen wird. Das Bangen um einen dritten Teil nimmt endlich sein Ende, denn 2010 wird die Sonne ein weiteres Mal aufgehen und den Spieler in eine magische Welt entführen.

Eine Generation später

Die Geschichte soll mit den Nachfahren der Helden aus dem ersten Teil fortgesetzt und spielerisch der Touchscreen sehr stark genutzt werden. Auch müssen sich die Spieler keine Sorgen machen, wenn sie keinen Nintendo DSi besitzen, denn Golden Sun DS wird auf jedem DS-System spielbar sein.

Golden Sun DS

In einem Interview vor einem Jahr verriet uns Camelot, dass viele Mitarbeiter des Studios kündigen würden, wenn kein dritter Teil von Golden Sun in Aussicht wäre.





Rare Informationsmenge

In welche Richtung sich die Geschichte entfalten wird, kann man zu diesem Zeitpunkt nur erahnen. Angesichts der Komplexität der ersten beiden Spiele und deren Qualität, kann man davon ausgehen, dass sich die Entwickler mit einer DS-Umsetzung sicherlich genauso viel Mühe geben werden. Warten wir ab, bis wir die „Goldene Sonne“ 2010 wieder aufgehen sehen! ■ ■ ■



Golden Sun DS



	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Camelot
	Genre	Rollenspiel
	Termin	2010
	Weblink	-

- + schöne und detaillierte 3D-Grafiken
- + passende Kamera-Schwenks
- + Kampfsystem ähnlich der Vorgänger
- frühes Entwicklungsstadium

Wenn Camelot genauso gute Arbeit leistet, wie schon bei den Vorgängern und anderen Hochkarättern wie Mario Tennis und Golf, können wir uns auf ein famoses Rollenspiel mit Old-School-Feeling freuen!



Prognose

Daniel Schön, goldensunzone.de



test compact

- 30 The Conduit **8.5**
- 35 Punch-Out!! **8.5**
- 37 Anno: Erschaffe eine neue Welt **8.5**
- 39 Geheimakte 2: Puritas Cordis **7.5**
- 41 Boom Blox Smash Party **8.5**
- 42 Blast Works **7.5**
- 43 Let's Tap **7.0**
- 44 X-Men Origins: Wolverine **5.5**
- 45 EA Sports Active **8.0**
- 46 Arc Rise Fantasia Japan-Import **8.0**



Wii

- 49 Pokémon Platin **9.0**
- 52 Anno: Erschaffe eine Neue Welt **8.5**
- 53 Geheimakte 2: Puritas Cordis **7.5**
- 54 Rhythm Paradise **7.5**
- 55 Military History Commander **4.5**

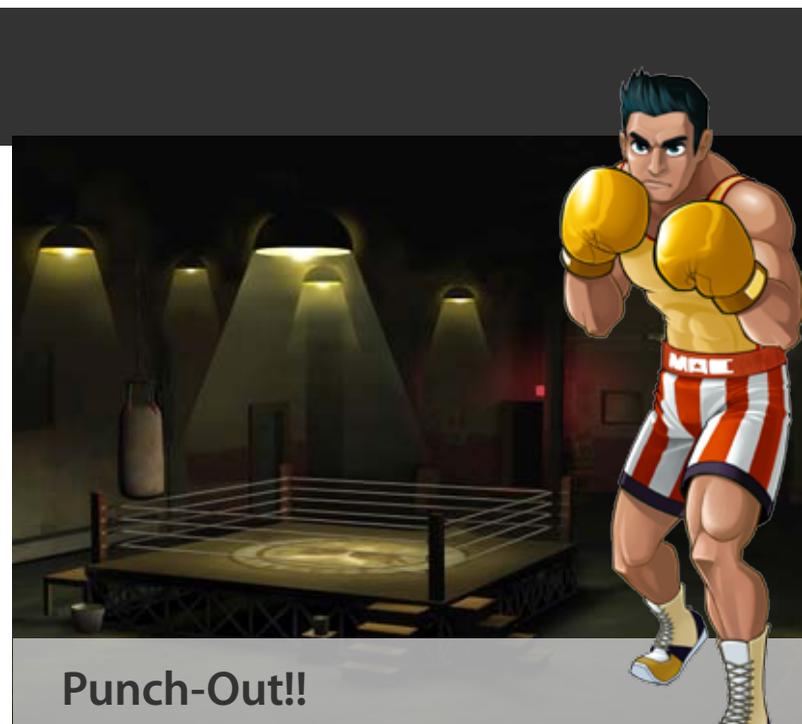


DS

- 56 Crystal Defenders R1 WiiWare **8.0**
- 57 Swords & Soldiers WiiWare **8.5**
- 58 Pitfall VirtualConsole **5.0**
- 59 Art Style: PicoPict DSiWare **8.0**



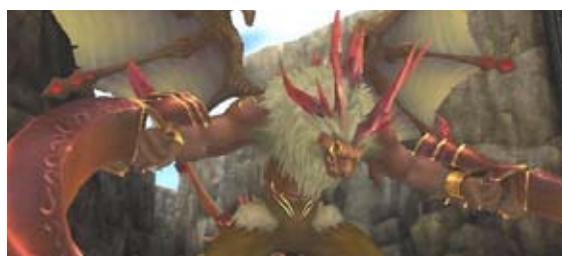
Download



Punch-Out!!



Boom Blox Smash Party



Arc Rise Fantasia



Anno: Erschaffe eine neue Welt

Wie wir testen

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 Punkteangabe 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 das Spiel mindestens – und wenn es nur für den Mut des Publishers ist, solch einen Titel zu veröffentlichen.





The Conduit

Conduit – für Bänker eine Refinanzierungsstruktur, für die zockende Gesellschaft die Shooter-Hoffnung für Wii. Wir haben als eines der ersten Online-Magazine weltweit bis zum Abspann gezockt!

Mit dem Tag, an dem die Entwicklung von „The Conduit“ bekannt gegeben wurde, schlug der Titel hohe Wellen. Man wollte Next-Gen-Grafik auf die Wii bringen, WiiMotion Plus unterstützen und zunächst keinen Publisher am Hals haben, um in Ruhe ein Ego-Shooter-Meisterwerk zu produzieren.

Der Plan schien aufzugehen: Man wurde auf der E3 2008 mit Awards überhäuft, die Nintendo-Community betrachtete „The Conduit“ als DEN zukünftigen Hoffnungsträger und mit SEGA stieg Ende Oktober bei näher schreitender Veröffentlichung schließlich auch ein großer Publisher ins Boot ein.

Für B-Movie-Fans

Obwohl die Story in Ego-Shootern zugegebenermaßen zu vernachlässigen ist, schafft sie doch den Rahmen für das Game-Setting. Was ist die Motivation Kopf und Kragen eures virtuellen Ichs zu riskieren? Wo und gegen wen wird gekämpft? Welche Waffen stehen zur Verfügung?

Im Falle von „The Conduit“ sieht sich die US-amerikanische Hauptstadt Washington D.C. einer Invasion durch feindliche Aliens ausgesetzt. Für eine Geheimorganisation namens Trust kämpft ihr als Michael Ford zunächst gegen den Terroristen-Führer Prometheus um von ihm das All-Sehende-Auge (ASA) zu bekommen. Kaum habt ihr dieses Multi- ▶



funktionstool in euren Besitz genommen, wendet sich euer alter Arbeitgeber aber gegen euch.

Nachdem ihr euren Zweck erfüllt habt, will euch der Trust mit einer Armada von Aliens den Garaus machen. Doch der hat seine Rechnung ohne eure Kampfkünste gemacht: Euch gelingt die Flucht und urplötzlich kooperiert ihr mit Prometheus, der bis vor wenigen Minuten noch euer Feind war.

Wendungen wie diese gibt es in „The Conduit“ häufig. Das ist gut, denn so wird die Spannung hoch gehalten. An eurer Hauptaufgabe ändert sich dadurch aber in der Regel nichts. Diese bleibt wie eh und je: „Schießt nieder, was sich bewegt!“

Kapitale Action

Getreu diesem Motto durchlaufen wir einen der ersten Level im Spiel: den Washingtoner Flughafen. Zunächst scheint alles ruhig und zwei scheinbar friedliche Männer laufen auf uns zu. Unterstützung in Sicht? Fehlanzeige! Die beiden eröffnen das Feuer auf uns. Gut, dass wir die Waffe immer im Anschlag geladen haben... Nach dieser wenig fordernden Aufgabe machen wir uns auf durch die Sicherheitskontrollen und erreichen die Abfertigungshalle.

Kaum sind wir in der Mitte des quadratischen Raumes, wird quasi wie gerufen das Feuer aus allen Richtungen eröffnet. Also

decken wir die bösen Jungs durch Schütteln des Nunchuks mit Granaten ein. Die explosiven Wurfgeschosse landen genau an dem Ort, auf den der Pointer der Wiimote zeigt. Das ist besonders in hektischen Situationen angenehm, da die Kraft beim Nunchuk-Schütteln doch selten dosiert aus dem Handgelenk kommt.

„The Conduit“ steuert sich von allen bisher erhältlichen Ego-Shootern für die Wii am besten.

Mr. Ford sieht alles

Ist der erste Anflug vorbei, ducken wir uns auf Tastendruck und suchen Schutz hinter einer Anzeigetafel. Weiterhin schießen computergesteuerte Gegner fleißig auf uns – doch vergebens. Als wir um die Ecke schleichen und mit einem gekonnten

Schlag mit der Wiimote einen Gegner im Nahkampf besiegt haben, können wir uns leider nicht von Schäden an der Anzeigetafel überzeugen. Denn zerstörbare Umgebungselemente gibt es in „The Conduit“ leider nicht – eine Sache, die wir in „Red Steel“ vor fast drei Jahren gesehen haben. Nach einigen weiteren Schusswechseln machen wir uns über Rolltreppen auf in Richtung Untergrund, wo die U-Bahn des Flughafens wartet. Kaum wurde die betreten und durchschritten, wartet am Zugende ein Wahnsinniger, der mit Mr. Ford seinem Ende gegenübersteht. Doch bevor wir abdrücken können, jagt er sich und den gesamten Zug in die Luft. Wie es sich für einen echten Superhelden gehört, ▶



überlebt ihr aber die Explosion und habt zunächst euer Ziel erreicht: Ihr besitzt das All-Sehende-Auge!

Das ASA ist eine Art Universaldecoder. Mit ihm lassen sich gekritzelte Geheimcodes entziffern, Bewegungsmine aus der Ferne zünden oder bei Ratlosigkeit die einzuschlagende Route anzeigen. Besonders das letztere Feature ist bei uns sehr gut angekommen, hilft es doch die Geschwindigkeit und Spannung im Spiel hoch zu halten.

Der Flughafen-Level ist als einer der ersten im Spiel noch recht einfach zu bestreiten. Die Entwickler von High Voltage Software haben dem Spiel aber eine sehr gute Lernkurve beschert, so dass auch erfahrene Zocker vom Spiel herausgefordert werden.

Präzise zielen. Explosiv schießen.

Zu Beginn der Entwicklung wurde „The Conduit“ häufig mit WiiMotion Plus in Verbindung gebracht. Die Unterstützung des Controller-Add-ons wurde im Laufe der Zeit

jedoch gestrichen. Laut der Entwickler hätten die zusätzlichen Gyro-Sensoren keinen Beitrag zu einer verbesserten Spielmechanik liefern können.

Und auch wir können uns kaum beschweren: „The Conduit“ steuert sich von allen bisher erhältlichen Ego-Shootern für die Wii am besten. Angenehm wird die Zeige-Funktion der Wiimote zum Zielen verwandt. So wird ein Anvisieren ohne großes Fuchteln möglich, gleichzeitig aber auch nicht jede noch so kleine Bewegung erkannt. Dank der ▶

Grafik in „The Conduit“

Für „The Conduit“ haben die Entwickler eigens die Grafik-Engine Quantum 3 entwickelt. Nach eingehender Überprüfung der bereits verfügbaren Engines kam man zu dem Schluss, selbst eine Engine entwickeln zu müssen um ein zufrieden stellendes Grafik-Erlebnis auf Wii realisieren zu können. In „Gladiator AD“ und „The Grinder“ wird sie ebenfalls zum Einsatz kommen. Und das exklusiv – laut Eric Nofsinger von HVS steht eine Lizenzweitergabe nicht zur Debatte.



einstellbaren Controller-Empfindlichkeit und des „toten Bereichs“, in den gezeigt werden muss um euer Alter Ego zu drehen, sollte niemand mit Steuerungsproblemen zu kämpfen haben.

Gruppen-Schießerei

Bereits in unserer letzten Ausgabe haben wir euch ausführlich den Mehrspieler-Modus von „The Conduit“ vorgestellt. Leider vermisse-

sen wir sehr die Möglichkeit der lokalen Keilerei – High Voltage Software hat sich ganz auf die WiFi-Connection konzentriert. Hier stehen insgesamt 9 Maps, die an die Räumlichkeiten im Einzelspieler-Modus angelehnt sind, und 13 Modi zur Verfügung. Endlich sehen wir das auf Wii, was man bereits länger vom PC her kennt. So stehen Modi wie Deathmatch, Last Man Standing (wer überlebt, gewinnt) oder ASA Foot-





ball (möglichst lange das All-Sehende-Auge in Besitz haben) für Draufgänger bereit. Wer lieber im Team antritt, kann zum Beispiel aus Capture the Flag oder Marathon (höchste aggregierte Trefferzahl) wählen. Bis zu zwölf Spieler können so gegeneinander antreten.

Die Waffen, die euch zur Verfügung stehen, sind identisch mit denen aus der Solo-Kampagne. 18 Schießseisen, die von den drei

Hauptgruppen Mensch, Trust und Aliens stammen, sind wählbar. Einfache Pistolen, Sniper-Gewehre, Raketenwerfer – die gesamte Palette, die man aus Ego-Shootern kennt, ist am Start.

Gewohnte Kost

„The Conduit“ ist der bis dato beste Ego-Shooter für die Wii. Die Steuerung und die Grafik wurden so umgesetzt, wie wir uns

es fortan für alle Wii-Games wünschen. Dennoch: Das gewisse Etwas fehlt, um den Titel in den Spiele-Olymp zu befördern. Hierzu hätte die Story mitreißender und das Setting sowie die Level-Gestaltung außergewöhnlicher sein müssen. Aber seid versichert: „The Conduit“ wird allen Action-affinen Videospielelern im Einzel- und besonders im Mehrspielermodus jede Menge Spaß machen.

The Conduit



Publisher	High Voltage
Entwickler	SEGA
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1 – 12 (online)
USK	ab 16 Jahren
Preis	ca. 50 € zum Shop
Weblink	–

Präsentation

- + beste Wii-Grafik bisher
- keine deutsche Sprachausgabe

Atmosphäre

- + „Aliens-haben-angegriffen“-Stimmung
- + abwechslungsreicher Location-Mix

Gameplay

- + flüssiger, spannungsgeladener Spielablauf
- + gelungen eingestreute ASA-Elemente

Steuerung

- + makellose Steuerung...
- + ... die frei kalibrierbar ist

Multiplayer

- + auch mit Freundes-Freunden spielbar
- mehr Maps hätten nicht geschadet

Ich hatte mit der Baller-Action meinen Spaß und freue mich auf die kommenden Produkte von HVS. Alleine die Tatsache, dass ein Entwickler sich ganz Wii-exklusiven Core-Games verschrieben hat, finde ich großartig!



Fazit

Robert Rabe





Punch-Out !!

Lange hat Nintendo uns dieses Jahr auf den ersten First-Party-Titel warten lassen, doch endlich heißt es Ring frei für „Punch-Out!!“ Doch ist Little Macs lang erwartetes Comeback geglückt?

Lange war die Wii für Freunde des Box-sports eine Wüste - nicht ein einziges konnte überzeugen und weit über die Hälfte fielen komplett durch. Doch dabei soll es nicht länger bleiben, denn Little Mac mischt mit der neuesten Auskopplung der „Punch-Out!!“-Serie dieses Genre gehörig auf und legt die Messlatte für die Nachfolger enorm hoch an.

Nur ein Remake?

Wahrlich erkennt man zwischen dem Ur-„Punch-Out!!“ und dem neuesten einige Parallelen. Abermals kämpft ihr euch mit Little Mac, einem 17 Jahre alten New-Yorker an die Spitze der World Video Boxing Association

und trifft dabei auf viele alte Bekannte – sehr viele! Gerade einmal zwei neue Kämpfer steigen in den Ring. Von den weiteren zwölf Gegnern sind zehn dem „Punch-Out!!“ und zwei „Super Punch-Out!!“ entnommen. Summa summarum treten gegen einen also nur vier-zehn Gegner an, was für heutige Verhältnisse à la „Super Smash Bros. Brawl“ sicher nicht sehr viel ist.

Die Liebe zum Detail

Die relativ geringe Gegnerzahl wird jedoch komplett gerechtfertigt durch die Individualität jedes einzelnen Charakters. Keiner gleicht nur in geringster Weise dem nächsten und

jeder hat seine eigenen Schwachpunkte und Moves. Aber auch die Kommentare sind einzigartig, da jeder Charakter in seiner Landessprache spricht. Dadurch versteht man zwar nur selten, was gesagt wird, aber atmosphärisch ist dies ein klarer Pluspunkt. Die Geschichte jedes Charakters wird in liebevoll gezeichneten Cutscenes erzählt und rundet die Charakterpräsentation gekonnt ab. ▶





Nach dem Kampf ist vor dem Kampf

Zwar erreicht man alle drei Gürtel bereits nach wenigen Stunden, doch ist das lange noch nicht das Ende der Fahnenstange. So könnt ihr euch in den Schaukämpfen an verschiedenen Challenges versuchen, von denen manche einem einiges abverlangen, denn Challenges, bei denen man unter anderem den Gegner mit nur ganz wenigen Schlägen KO schlagen muss, erfordern höchste Präzision. Doch auch wie im normalen Alltag lassen die einzelnen Gegner ihre Niederlagen nicht auf sich sitzen und treten schon bald zur Revanche an – dann aber stärker und mit einigen Schutzmaßnahmen.

Auch für Multiplayer spitze?

Während man am Singleplayer-Modus kaum etwas zu bemängeln hat, gibt es im Multiplayer-Modus doch einigen Verbesserungsbedarf.

Fleißige Kämpfer erwartetet am Ende des Spiel ein ganz besonders haariger Gegner, der fast so bekannt wie Mario und Link ist.



Dieser ist zwar im Großen und Ganzen gut gelungen, aber es wäre wünschenswert gewesen mehr als einen spielbaren Charakter einzubauen. Auch ein Online-Modus hätte dem Spiel den letzten Schliff gegeben. Trotzdem erwartet einen hier ein für Singleplayer nahezu perfektes Spiel mit gelungener Steuerung, einem Soundtrack mit Ohrwurm-Garantie und einem genialen Charakterdesign.

Punch-Out!!



Publisher	Nintendo
Entwickler	Next Level Games
Genre	Boxen
Spieler	1 – 2
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 50 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + geniales Charakterdesign
- + gute Grafik

Atmosphäre

- + sehr guter Soundtrack
- + viel Humor

Gameplay

- + sehr motivierend
- + interessante Challenges

Steuerung

- + mehrere Steuerungsmöglichkeiten
- + Balance-Board-Support

Multiplayer

- kein Online-Modus
- keine Charakterauswahl

Little Mac is back! Nach knapp 15 Jahren Pause kehrt „Punch-Out!!“ mit einem Paukenschlag zurück, erobert den Gürtel zurück und stellt jegliche Genre-Konkurrenz in den Schatten.



Fazit

Björn Rohwer





Anno: Erschaffe eine neue Welt

Bereits in der letzten Ausgabe widmeten wir unsere große Titelstory dem ersten Anno für die Wii. Diesen Monat sagen wir euch, ob sich der Griff ins Händlerregal für euch lohnt!

Nach der Dürre von 1404 leidet König Georges Volk Hunger. Um den Leiden ein Ende zu setzen, schickt er seine beiden Söhne in die Welt hinaus, um neue Inseln zu erschließen.

Geld regiert die Welt

Ihr übernehmt die Rolle des stets gut gelaunten Sohnes William Riley und macht euch auch direkt an die Arbeit, auf dem neuen Land Nahrung zu produzieren, doch dies ist nicht eure einzige Aufgabe, die ihr in der siebenteiligen Kampagne erfüllen müsst. Der Winter steht vor der Tür und es mangelt an Stoffen, die

ihr durch geschickt platzierte Warenkreisläufe aus Hanfplantagen und Webstühlen erzeugt. Damit die Betriebskosten aber auch gedeckt werden, solltet ihr so bald wie möglich eure Stadt zu einer Metropole ausbauen, um höhere Steuereinnahmen zu erzielen.

Für Ruhm und Wohlstand!

Ihr solltet also auch an euer eigenes Volk denken, welches Bedürfnisse hat, die es zu befriedigen gibt. Erfüllt ihr die Wünsche eures Volkes, so steigt es um eine

Blue Byte erschuf unter anderem Die Siedler-Reihe und ließ Erfahrungen aus dem Strategiespielbereich in die Entwicklung von Anno einfließen.

Volksschicht auf – gleichzeitig werden neue Güter verlangt. So reichen Milch, Nahrung und Stoffe für einfache Pioniere, aber Bürger hingegen verlangen anspruchsvolle Gewürze und Kräuter. Ihr solltet eure Stadt so schnell wie möglich ausbauen, denn für einen neu erreichten Stadtlevel schaltet ihr Technologien wie einen Handelsvertrag frei. Um an wirklich alle Rohstoffe zu kommen, ist die Besiedlung anderer Inseln Pflicht, was Krieg manchmal leider auch nicht vermeiden lässt. ▶





Anno: Erschaffe eine neue Welt



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Keen Games
Genre	Echtzeit-Strategie
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- Geschichte wird in Standbildern erzählt
- bunter Grafikstil nicht jedermanns Sache

Atmosphäre

- sehr gute Synchronsprecher
- schöner Soundtrack

Gameplay

- unterschiedliche Aufgaben
- Anno-Kennern nicht komplex genug

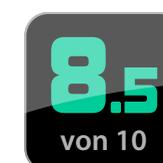
Steuerung

- angenehme Steuerung
- Schiffsflottenverwaltung umständlich

Multiplayer

- langweiliger Coop-Modus
- kein Online-Modus

Als Anno-Fan ist der Titel für mich genau das Richtige, bis Anno 1701 erscheint, denn Komplexität wurde bei diesem Spiel leider klein geschrieben. Schmerzlich vermisse ich auch einen Online-Modus.



Fazit
Eric Ebelt



Aufgabenvielfalt

Anfangs ist die Weltkarte noch nicht voll aufgedeckt - um also neues Land zu erschließen, müsst ihr euch neue Kartenabschnitte erst durch bestimmte Taten verdienen. Diese Verdienste könnten unterschiedlicher nicht sein: Einmal reicht es, einen Schatz zu heben, ein anderes Mal sollen drei Korsarschiffe versenkt werden oder mehrere Siedlungen den Status Seehafen erreichen.

Fast perfekt

Anno: Erschaffe eine neue Welt macht – obwohl der Look sehr kindlich gehalten ist

– eine sehr gute Figur und passt in seiner Form außerordentlich gut auf die Wii. Die Steuerung fühlt sich zwar sehr einfach an, allerdings ist die Fummelei beim Verwalten eurer Armada nicht nachzuvollziehen – in der DS-Version hat es doch auch geklappt! Außerdem fragen wir uns, warum man die Geschichte in Standbildern erzählen musste – Videoszenen sucht man vergebens. Dafür entschädigen aber die sehr gute Synchronisation und die entspannenden Melodien. Obwohl es dem Spiel an einem Online-Modus mangelt, erwartet euch hier ein echter Sommerhit!



Geheimakte 2: Puritas Cordis

Kann der Nachfolger des deutschen Adventure-Hits „Geheimakte Tunguska“ die Point'n'Click-Gemeinde wieder vor den Fernseher fesseln?



Das Ende der Welt naht! Vulkane brechen plötzlich aus, Flutwellen überschwemmen das Land und auch die globale Erwärmung macht das sorglose Leben auf der Erde nicht leichter. Eine Entwicklung, die die Menschen in die Arme der Weltuntergangssekte Puritas Cordis treibt. Doch was genau möchte die Sekte bezwecken? Und was hat das Ganze mit mehreren toten Geistlichen und einem mysteriösen uralten Dokument zu tun? Ein klassischer Fall für Nina und Max!

Helden kennen keinen Urlaub

Doch leider hat sich das Adventure-Traumteam zerstritten und geht nun getrennter Wege. Während Max sich mit einer Studienkollegin in Indonesien herumtreibt, möchte Nina sich auf einer Kreuzfahrt entspannen. Da das Ganze so natürlich unglaublich langweilig wäre, werden beide Helden in merkwürdige Ereignisse verwickelt und

Der Multiplayer-Modus ist nicht der Rede wert. Der zweite Spieler kann nur mit der Wiimote einen Zeiger auf dem Bildschirm bewegen. Mehr nicht!

entdecken so eher zufällig die dunklen Machenschaften der Sekte. Die Story wird dabei in stimmungsvollen, wenn auch grafisch nicht mehr ganz zeitgemäßen, Zwischensequenzen vorangetrieben. Das Ganze wird dabei von einem zwar nicht Erinnerungswürdigen, aber immer zur Atmosphäre des Titels passenden Soundtrack unterlegt.

MacGyver lässt grüßen!

Spielerisch bietet Puritas Cordis klassische Point'n'Click-Kost. Ihr lauft durch verschiedene Örtlichkeiten und sucht dabei ▶





nach Hinweisen und Gegenständen, die ihr in typischer Adventure-Manier kombinieren müsst. Damit ihr nicht jeden Pixel selbst absuchen müsst, haben die Entwickler die praktische Hotspot-Funktion eingebaut. Dadurch könnt ihr euch durch Drücken der Plus- und Minustasten jeden Gegenstand, mit dem eine Interaktion möglich ist, anzeigen lassen.

Bedientechnische Perfektion

Der Hauptgrund für den Kauf der Wii-Version ist eindeutig die Steuerung. Sie

ist extrem einfach zu erlernen und funktioniert jederzeit tadellos. Ein weiterer positiver Aspekt ist, dass die Dialoge wieder einwandfrei von professionellen Synchronsprechern vertont wurden. Doch leider ist auch der zweite Teil der Geheimakte nicht perfekt. So habt ihr auf der Wii-Umsetzung bei jedem Betreten eines Raumes mit langen Ladepausen zu rechnen, die teilweise mehrere Sekunden betragen! Gepaart mit ein paar Logiklücken wird so aus dem zweiten Teil der Geheimakte „nur“ ein gutes Spiel. ■ ■ ■

Geheimakte 2: Puritas Cordis



Publisher	Koch Media
Entwickler	Keen Games
Genre	Point'n'Click
Spieler	1 – 2
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 45 € zum Shop
Weblink	–

Präsentation

- + schicke Hintergründe
- veraltete Grafik

Atmosphäre

- + professionelle Synchronsprecher
- lange Ladezeiten

Gameplay

- + meist logische Rätsel
- seltene Logiklücken

Steuerung

- + intuitive Steuerung
- + leicht erlernbar

Multiplayer

- + man kann zu zweit spielen...
- doch macht das leider kaum Sinn

Puritas Cordis ist leider nicht perfekt. Das liegt zum einen an den langen Ladezeiten, zum anderen aber auch an dem teils gekünstelt wirkenden Humor. Adventure-Freunde werden trotzdem ihren Spaß haben.



Fazit

Alexander Schmidt





Boom Blox Smash Party

Steven Spielberg ist im Filmgeschäft eine der wichtigsten Persönlichkeiten und eroberte letztes Jahr mit „Boom Blox“ auch den Videospielemarkt. Jetzt ist es so weit und ihr könnt wieder fleißig Klötzchen umwerfen!



Wieder einmal ist mit „Boom Blox“ eine Serie der jährlichen Update-Tradition von EA verfallen und versucht knapp ein Jahr nach dem Release des ersten Teils wieder die Massen zu begeistern – was hervorragend funktioniert.

Konsequente Fortsetzung

Von vorne bis hinten ist Spielbergs zweiter Ausflug auf die Wii eine konsequente Fortsetzung seines Vorgängers. Schon angefangen bei den Menüs fallen einem die ersten positiven Veränderungen auf, aber richtig los geht es dann in den ersten Leveln. So wurden einige neue Werkzeuge integriert und man kann nun auch mit jeder der Figuren am Rand frei agieren, was wieder frischen Wind in das Spielprinzip bringt.

Langzeitmotivation!

Wenn es einen Punkt gibt, in dem dieses Spiel kaum zu toppen ist, so ist es die Langzeitmotivation, denn sobald man die über 400 Level im Einzelspieler-Modus durchgespielt hat, ist noch lange nicht Schluss. Man kann über den neuen Online-Modus stets neue, teils von EA und teils von anderen Spielern kreierte Level herunterladen, aber auch selbst Hand anlegen und in dem sehr umfangreichen Editor sein Talent als Gamedesigner unter Beweis stellen. Falls man dann noch ein bis zwei weitere Leute zur Hand hat, geht der Spaß mit massig extra Multiplayer- und Koopleveln so richtig los.

Nur ein Update oder mehr?

Besitzer des ersten Teils können wir hiermit beruhigen – das Spiel bietet genügend neue Elemente und Level um den Kauf zu rechtfertigen und auch Leute, die der Serie bisher keinerlei Beachtung geschenkt haben, sollten sich den Titel genauer anschauen, denn obwohl die Aufmachung klar an die breite Masse gerichtet ist, macht das Gameplay auch alteingesessenen Videospiele-Hasen Spaß.

Boom Blox Smash Party



Publisher	EA
Entwickler	EA LA
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + bessere Grafik und mehr Details
- + gute Menügestaltung

Atmosphäre

- + stimmige Sounds
- + gelungene Szenarios

Gameplay

- + mehr als 400 Solo-Level
- + viele neue Ideen

Steuerung

- + sehr zugängliche Steuerung
- teilweise etwas pingelig

Multiplayer

- + Multiplayer-Granate!
- + umfangreicher Editor

Schon der erste Teil hat mich und meine Mitspieler stundenlang gefesselt und die Fortsetzung legt in jeglichen Belangen noch eine Schippe drauf. Danke, Herr Spielberg!



Fazit
Björn Rohwer





Blast Works: Build, Trade, Destroy

Ausgerechnet auf Wii lassen die 2D-Shooter mal wieder ein Lebenszeichen vernehmen – BlastWorks ist absolut einzigartig und ein echter Überraschungs-Hit!

Bereits auf den ersten Blick wird klar, dass BlastWorks weit mehr ist als ein x-beliebiger Sidescrolling-Shooter. Die rudimentäre, eckige Grafik und der trashige Dance-Soundtrack vermitteln den Eindruck, als wäre es ein paar Generationen zuvor entwickelt worden.

Blinde Zerstörungswut

Wenn ihr hier einen Gegner abschießt, kann er an eurem Schiff kleben bleiben und dient fortan gleichermaßen als Schild und als Waffe. So gewinnt euer Schiff immer mehr an Durchschlagskraft, allerdings fallen die Teile nach einem Treffer auch wieder ab. Dadurch kommt es in BlastWorks nicht nur darauf an, Angriffsmuster auswendig zu lernen.

Mach's dir selbst!

Die Editoren für Schiffe, Gegner und Level erlauben es euch, das Spiel komplett nach euren Wünschen zu gestalten. Egal ob fliegende Pflanzen oder Samus im Pilzkönigreich – eurer Fantasie werden keine Grenzen gesetzt. Leider erfolgt die Bedienung der Editoren teils sehr umständlich und die Wii-Fernbedienung ist manchmal etwas zu unpräzise.

Unbegrenzte Möglichkeiten

Wer nicht so kreativ ist, schaut auf BlastWorksDepot.com vorbei und sucht sich von anderen Usern erstellte Inhalte heraus. Auch eigene Kreationen können problemlos aus dem Spiel heraus hochgeladen werden. Die Auswahl kann sich bereits jetzt sehen lassen,

auch Tutorials für die Editoren sind verfügbar. Für jeden Fan von 2D-Shootern ist BlastWorks sowieso Pflichtkauf, doch wegen des einzigartigen Gameplays und den umfangreichen Editoren sollte auch der Rest unbedingt einen Blick riskieren!



Blast Works: Build, Trade, Destroy



Publisher	Eidos
Entwickler	Budcat Creations
Genre	Shooter
Spieler	1 - 4
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 € zum Shop
Weblink	-

Präsentation

- Grafik von vorgestern
- teils lieblose Gestaltung

Atmosphäre

- + pure Shooter-Action
- + einfallsreiche Levels

Gameplay

- + einzigartiges Spielprinzip
- + umfassende Editoren

Steuerung

- + alle Wii-Controller unterstützt
- Editoren teils umständlich

Multiplayer

- + eigener Download-Content
- Chaos-Multiplayer

Ich bin zugegebenermaßen kein großer Fan von Sidescrolling-Shootern. Da ist es umso beachtlicher, dass mich BlastWorks trotz des hohen Schwierigkeitsgrades viele Stunden begeistern konnte!



Fazit

Andreas Reichel





Let's Tap

Was macht Yuji Naka nur ohne seinen blauen Igel? Ganz einfach: Er widmet sich der Familienunterhaltung und entwickelt eine der innovativsten Minispielsammlungen der letzten Jahre.

Während Microsoft auf der E3 sein Projekt Natal groß angekündigt und auch Sony ein Stück vom Motion-Control-Markt abhaben wollte, entwickelte schon vor längerer Zeit ein kleines Team im Hause Sega ihre eigene Steuerung ohne jegliche Knöpfe. Diese ist zwar nicht ganz so spektakulär und visionär wie die beiden Erstgenannten, dafür aber bestimmt genauso Spaßig.

Klopf, Klopf

Die Steuerung dieses Spiels ist sehr schnell erklärt. Man legt die Wiimote auf einen Pappkarton und klopft sich dann rhythmisch durch fünf verschiedene Minispiele. Mehr nicht! Durch die geringe Anzahl an Spielen wird leider einiges an Potential verschenkt, da die Steuerung wirklich tadellos funktioniert. Hinzu kommt, dass eines der Spiele mehr eine Art Kunst-Programm als ein Spiel ist. Die weiteren Spiele fallen zum Glück alle sehr positiv auf und können über einige Zeit im Einzelspieler-Modus motivieren – aber

erst im Multiplayer-Modus entfaltet sich die ganze Pracht dieses Spiels.

Die Party kann beginnen

Sobald man zu zweit, dritt oder viert vor der Konsole sitzt, geht der Spaß erst so richtig los. Besonders in dem mit Abstand besten Spiel der Minispielsammlung, dem Hindernislauf, gibt es hitzige Multiplayerschlachten, viel Streit und viel zu lachen. Auch Fans von Musikspielen kommen auf ihre Kosten und können den kompletten, mit sehr vielen Ohrwürmern gespickten, Soundtrack in einem der Minispiele trommeln.

Zu guter Letzt sind aber auch der Shooter und die Jenga-Variante gut gelungen und laden immer wieder auf eine Runde Geklopfe ein. Mit ein paar mehr Minispielen gäbe es an dieser Stelle eine uneingeschränkte Kaufempfehlung, so bleibt jedoch nur ein innovatives, kurzweiliges Partyspiel, das man durchaus im Auge behalten sollte.



Let's Tap



Publisher	SEGA
Entwickler	Probe
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 30 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + fröhlich und kunterbunt
- grafisch nur Durchschnitt

Atmosphäre

- + Soundtrack mit hoher Ohrwurmgefahr!
- + sehr zugänglich

Gameplay

- + jedes Spiel passt perfekt in das Konzept
- lediglich fünf Minispiele

Steuerung

- + sehr innovativ
- manchmal zu pingelig

Multiplayer

- + macht mit mehreren doppelt Spaß
- + hitzige Multiplayerrennen

Schade, dass das Spiel lediglich fünf verschiedene Minispiele bietet, denn ansonsten wäre „Let's Tap“ ein klarer Hitkandidat gewesen. Das Konzept und die Umsetzung haben jedoch ein großes Lob verdient.



Fazit

Björn Rohwer





X-Men Origins: Wolverine

In den Kinos sorgte die bis in den Himmel gelobte Vorgeschichte rund um Wolverine wie erwartet für klingelnde Kassen. Gehört die Spielumsetzung nur zu den Nebenprodukten?



Wer weit zählen kann, ist vielleicht auch in der Lage, die Anzahl der misslungenen Spielumsetzung zu populären Filmen zu bestimmen. Ironischerweise gehört kaum ein X-Men-Teil vom Gamecube dazu, doch „Wolverine“ für die Wii darf sich getreu nach dem Motto „gemeinsam sind wir stark“ dazugesellen.

Ärger, Ruhe... und wieder Ärger?

Der Film beginnt Interesse weckend, das Spiel hingegen zwar ebenso actionreich,

aber storytechnisch wie per Zeitmaschine aus den 90iger-Jahren in die heutige Zeit transferiert. Nach vielen Jahren der Anstrengung erholt sich Wolverine von all den Strapazen der vergangenen Zeit und nimmt dabei an Stärke ab. Dummerweise wird seine über alles geliebte „Kayla“ entführt, also dürfen seine Klagen wieder frische Luft - und natürlich auch Blut - schnappen.

Angesiedelt im Durchschnittsbereich

Wolverine zeigt seinen Widersachern, dass man ihn besser hätte in Ruhe lassen sollen



X-Men Origins: Wolverine



Publisher	Activision
Entwickler	Amaze
Genre	Action
Spieler	1
USK	ab 18 Jahren
Preis	ca. 60 € zum Shop
Weblink	-

Präsentation

- + coole Bosskämpfe
- wenig Drumherum

Atmosphäre

- + Zwischensequenzen gefallen
- langweiliges Leveldesign

Gameplay

- + schnelles Spielgeschehen
- kaum Freiheiten

Steuerung

- + schnell erlernbar
- Bewegungserkennung nicht optimal

Multiplayer

-
-

Dass die Spielumsetzung nicht an die Qualität des Films rankommt, war klar. Doch wer zu offensichtlich versucht, bei Videospielern eben das schnelle Geld zu machen, gehört fast schon bestraft.



Fazit

Damian Figuluszka





EA Sports Active

Nachdem man von Hulahup, Kopfballschießen und „Ich messe ...“-Wartereien genug hat, kommt man nun in den Genuss von echter körperlicher Ertüchtigung.

Zwar brachte Wii Fit erstmals sportliche Aktivitäten vor den heimischen Fernseher, aber der tatsächlich messbare Erfolg hat sich bei den meisten wohl in Grenzen gehalten. Dahingegen schloss sich EA mit Fitnessexperten zusammen, um einen „Active Personal Trainer“ zu kreieren, der auf leicht erlernbaren

Übungen einer westlichen Fitnessphilosophie aufbaut, die fernab von Gleichgewichts- und Wohlfühlgymnastik stehen. Aus diesem Grund liegt nicht nur ein speziell entwickelter Beingurt dem Programm bei, sondern auch ein Trainingsband, welches die Intensität der Übungen um ein Vielfaches erhöht.

Kalorie statt BMI

Das Fitnessprogramm setzt auf den Kalorienverbrauch, der von der Trainingsintensität abhängt. Diesen kann man bei den selbst erstellten und frei wählbaren Workouts je nach Belieben verändern.

Die 30-Tage-Challenge veranlasst den Nutzer zu einer langfristigen Beteiligung an den sportlichen Aktivitäten, um seine

eigene Fitness wieder auf Vordermann zu bringen. Auch das Herz-Kreislauf-System wird durch die unterschiedliche Beanspruchung von Ober- und Unterkörper in Schwung gebracht.

Zeit zu Schwitzen!

In 25 Übungen strebt man nach seinem eigenen Trainingsziel und Fitnesslevel. Dabei steht einem ein Personal Trainer zur Seite, der nach jeder Trainingseinheit seine Ratschläge zum Besten gibt. So wird beim Laufen auf der Rennstrecke die Schnelligkeit gemessen und anschließend analysiert. Neben dem herkömmlichen Laufen bietet das Programm Cardio Boxen, Tennis, Tanzen, verschiedenen Variationen von Ausfallschritten und vieles mehr.

Wem das alleinige tagtägliche Training vor dem Fernseher auf Dauer zu öde wird, kann noch einen Trainingspartner heranziehen. Dabei gilt es gemeinsam die Übungen abzuschließen, egal auf welchem Schwierigkeitsgrad die Einheiten absolviert werden.

EA Sports Active



Publisher	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Genre	Sport
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + professionelle Anleitungsvideos
- + Ansporn während der Übungen

Atmosphäre

- + eigene Lieder sind integrierbar
- nerviges Gedudel von vorgegebenen Songs

Gameplay

- + 25 anspruchsvolle Übungen
- ... von denen sich viele ähneln

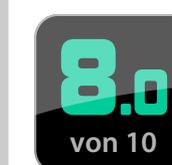
Steuerung

- + Balance-Board-Unterstützung
- Probleme bei der Bewegungserkennung

Multiplayer

- + gleichzeitiges Trainieren
- Erfolg ist vom Trainingspartner abhängig

Hierbei gerät man nicht nur ins Schwitzen, sondern fühlt sich auch nach jedem Training um ein Vielfaches vitaler. Jedoch stören die Steuerungsprobleme bei manchen Übungen, da diese einem ausgeglichenen Workout im Wege stehen.



Fazit
Harald Wicht





Arc Rise Fantasia

Einer der wenigen Vertreter des RPG-Genres auf Nintendos Wii nahm den weiten Weg vom Land der aufgehenden Sonne bis hin zum CD-Schacht unserer japanischen Wii auf...

Nach erfolgreicher Ankunft begannen wir schließlich mit Spannung das Abenteuer von „Arc Rise Fantasia“. Zwar haben wir es hier nicht mit einem Werk eines Square Enix-Teams zu tun, doch muss das nicht unbedingt bedeuten, dass dieser neue Genrevertreter vom japanischen Entwickler „Imageepoch“ keine Aufmerksamkeit verdient hat. Schließlich hatten auch Mitverantwortliche von „Tales of Symphonia“, „Chrono Trigger“ und „Luminous Arc“ ihre Finger im Spiel!

Über den Wolken

Ihr schlüpft in die Rolle des 17-jährigen

Jungen „Larc“, der mit einer Luftschiffarmee durch die Wolken fliegt. Diese Szene wird einige an Segas „Skies of Arcadia“ für Nintendos Würfel erinnern und gehört zu der Vielzahl der wunderschönen Renderszenen zu Beginn des Spiels. Die Truppe wird von wildwütigen Drachen angegriffen, wovon einer Larc den Kampf ansagt. Als ihr euch gemeinsam mit dem Drachen auf dem Erdboden wiederfindet, steht dieser kurz vor der Explosion. Doch „Lyphia“, ein junges Mädchen mit magischen Fähigkeiten, kann diese noch stoppen und schließt sich euch an. Im Laufe des Spiels wird Larc von bis zu fünf wei-

teren Personen begleitet, allerdings nicht von allen dauerhaft.

Im klassischen Stil

„Arc Rise Fantasia“ gehört zu den klassischen RPGs, wie sie auf der Wii im Moment noch Mangelware bzw. in Deutschland nicht existent sind. Gespielt wird old-school-like mit Wiimote und Nunchuk, auf eine Bewegungssteuerung hat man also verzichtet. Alternativ kann auch der Gamecube- oder Classic-Controller genutzt werden. In den mehr als 40 Stunden, die euch das Spiel wahrlich an den Bildschirm fesselt, erkundet ihr eine ▶





Play



große Oberwelt, die frei begehbar ist. Darauf befinden sich selbstverständlich diverse Gegner, aber auch lebendige Städte mit Waffen- und Item-Händlern, Magie-Shops, Hotels und vielem mehr könnt ihr auffinden und darin mit „Rico“-Münzen zahlen. Zum Kampf antreten müsst ihr nur dann, wenn ihr einen der sichtbaren Gegner auch berührt. Doch Vorsicht: Wenn ihr euch ihnen nähert, werdet ihr verfolgt.

Kampfsystem mit Komplexität

Wenn von einem klassischen RPG die Rede ist, kann sich das Kampfsystem natürlich nicht allzu sehr von einem „Final Fantasy“ oder „Skies of Arcadia“ unterscheiden. Ein paar Besonderheiten hat man erfreulicherweise dennoch eingebaut. Gekämpft wird rundenbasiert, allerdings wird am oberen, lin-

ken Rand angezeigt, wie viele Angriffspunkte euch für die Runde zur Verfügung stehen. Danach müsst ihr euch bei der Angriffswahl orientieren, denn sei es ein Schlag, die Nutzung eines Items oder eine Magie - für jede Aktion benötigt ihr eine bestimmte Anzahl an AP. Welcher Charakter wie viele Angriffe pro Runde ausführt, ist euch selbst überlassen. Auch Spirit Points sind vorhanden und werden zusätzlich für Magie-Angriffe benötigt. Weiter findet ihr im Laufe des Spiels auch eine „RP“-Anzeige unter dem SP-Balken. Diese lädt sich wie auch die SP während eines Kampfes langsam wieder auf und ist für das Beschwören eines euch verbündeten Giganten notwendig - sehr schön anzu-

sehen und extrem effektiv! Ganz nett: Auch Waffen können gelevelt und sogar mit besonderen Eigenschaften wie zusätzlichen HP versehen werden.

Grafisch in der Oberliga?

Das Spiel lässt ein Gefühl der Epik aufkommen, wie man es in den meisten Spielen für Wii vermisst. Dafür sorgen auch die Musikstücke, welche die Atmosphäre sehr gut untermalen. Sehr gefallen hat uns auch das Charakter- bzw. Gegnerdesign. Die Helden wachsen dem Spieler schnell ans Herz und an der Anzahl der Gegnertypen gibt es nichts zu kritisieren. Doch grafisch reißt das Spiel leider keine Bäume heraus, denn da-

Charaktere lassen sich umstylen - da es sich um ein typisch japanisches Spiel handelt, darf auch „fast stofflos“ natürlich nicht fehlen...





für sind viele Texturen zu unscharf und das Bild flimmert teilweise sehr stark, wodurch man sich an die alte Konsolengeneration zurückerinnert fühlt. Einige Stellen hingegen, wie die Städte oder Gebäude von innen, wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet und sind ebenso wie bestimmte, effektvolle Angriffe schön anzusehen. Leider zoomt die Kamera gelegentlich zu weit heraus, überlastet dadurch die Wii-Hardware und Slow-downs entstehen.

Suchtfaktor? Definitiv vorhanden!

Wir hielten es zwar für sehr unwahrscheinlich, doch dieses Spiel kommt in der Tat beispielsweise an ein „Tales of“ heran und sieht

Namcos Rollenspiel-Reihe optisch auch sehr ähnlich. Nicht selten kommt es vor, dass man sich so sehr in das Spiel vertieft, dass die Zeit in Vergessenheit gerät. Das Aufleveln der Charaktere motiviert ungemein und die Sprachbarriere hielt sich trotz fehlender Japanischkenntnisse erstaunlicherweise sehr in Grenzen, da ein paar wenige englische Worte und Hilfspunkte auf der Karte ungemein weiterhelfen können. Leider ist ein Europa-Release dieser RPG-Perle noch ungewiss. Die Lokalisation eines derart epischen Spiels nimmt viel Zeit in Anspruch, zumal auch viel Sprachausgabe vorhanden ist - gedulden müssen sich europäische Wii-Spieler also definitiv noch.

Arc Rise Fantasia



Publisher	Marvelous Entert.
Entwickler	Imageepoch
Genre	RPG
Spieler	1
USK	noch keine
Preis	ca. 60 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + Charakter- und Gegnerdesign gefallen
- grafisch nicht ganz up-to-date

Atmosphäre

- + Charaktere mit Charme
- + schöne Musikeduntermalung

Gameplay

- + fesselndes Kampfsystem
- + ein RPG, wie man es sich wünscht

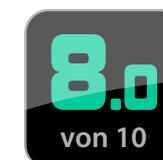
Steuerung

- + schnell erlernbar
- Bewegungssteuerung wäre interessant

Multiplayer

-
-

Endlich kommt die RPG-Lawine auf der Wii so langsam in Bewegung. Das Spiel hat mich für viele Stunden an den Bildschirm gefesselt – das haben zuletzt nicht viele Wii-Titel geschafft!



Fazit

Damian Figoluszka





Pokémon Platin

Aus unseren Köpfen sind die Pokémon schon lange nicht mehr weg zu denken. Bereits im Mai trauten sich die ersten Trainer zurück nach Sinnoh, um ihren Pokédex abermals zu vervollständigen.

Wie in der Diamant- und Perl-Edition schlüpft ihr auch in der Platin-Ausgabe in die Haut eines Mädchen oder Jungen, um der beste Trainer aller Zeiten zu werden. Dieses Ziel hat auch euer bester Freund und Nachbar, mit dem ihr euch in den Nachbarort aufmacht, um Professor

Eibe zu treffen. Allerdings kommt dieser euch zuvor und überreicht euch euer erstes Pokémon, bevor ihr im hohen Gras wildlebenden Monstern unterlegen werdet.

In der PAL-Version ist es aus Jugendschutzgründen nicht möglich in der Spielhalle von Schleiede an den Automaten zu spielen. Denkwürdig!

Alte Story im neuen Gewand

Kenner der aktuellen Editionsreihe erkennen hier bereits den ersten Unterschied, denn normalerweise würdet ihr euer erstes Taschenmonster an einem See erhalten und Professor Eibe vor einem angreifenden Pokémon retten. Im späteren Spiel-



verlauf dürft ihr sogar eine ganz neue Welt erkunden, in der eine andere Form von Giratina auf euch wartet. Diese kleinen, aber feinen Veränderungen ziehen sich durch den ganzen Spielverlauf, zu dem auch neue Charaktere gehören, wie der Polizist LeBelle, der Jagd auf Team Galaktik macht. Auch einige Orte, wie der Aufbau von Arenen haben sich ein wenig verändert. In der Arena von Ewigenu muss ihr nun zum

Beispiel die Zeiger einer riesigen Blütenuhr bewegen, um voran zuschreiten. Veteranen der ersten Stunde freuen sich eher über ein Wiedersehen mit den legendären Pokémon Arktos, Zapdos und Lavados.

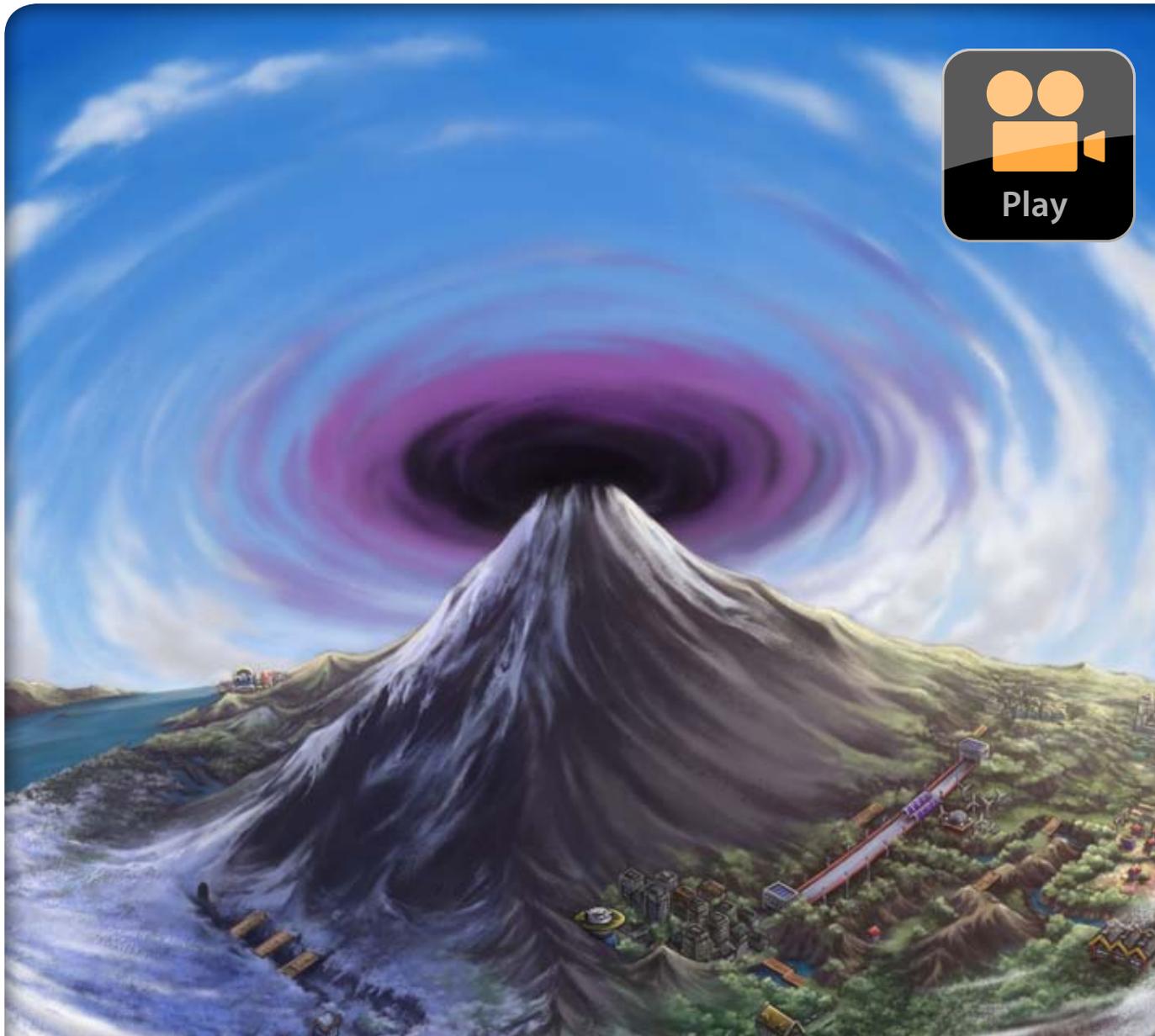
Ich will der Allerbeste sein!

Um in die berühmte Pokémon-Liga eintreten zu dürfen, müsst ihr von einem Ort zum anderen ziehen und acht Orden in den Arenen gewinnen. Um den Herausforderungen gewachsen zu sein, müsst



ihr die unterschiedlichsten Pokémon fangen und trainieren. Oftmals führt nur eine gut überlegte Taktik zum Ziel. Um euer Team zu vergrößern, deckt ihr euch in Supermärkten mit Pokébällen und anderen nützlichen Utensilien ein und macht euch auf die Jagd! Dabei gilt es, das wilde Pokémon so gut es geht zu schwächen und mit Statusveränderungen - wie einer Vergiftung - zu belegen. Das macht das Einfangen wesentlich leichter.

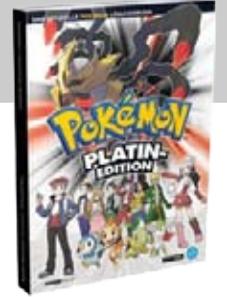




Pokémon in Hülle und Fülle

Bis ihr aber alle 493 Einträge in eurem Pokédex gefüllt habt, werden unzählige Stunden vergehen. Wie auch in den Vorgänger-Titeln kann man nicht alle Monster im Spiel fangen. Entweder transferiert ihr die Pokémon von euren alten GBA-Editionen, wobei aber unumgänglich ein DS und kein DSi vorhanden sein muss - oder ihr tauscht mit Freunden, die ebenfalls eine Ausgabe der aktuellen Reihe besitzen. Der Freundschaftsanteil wird - wie von Nintendo gewohnt - sehr groß geschrieben. Einige der begehrtesten Monster gibt es auch an bestimmten Events abzustauben, die von Nintendo bekannt und größtenteils auch ausgerichtet werden.

Pokémon Platin Lösungsbuch



Rechtzeitig zum Release der Platin-Edition brachte Future Press das offizielle Lösungsbuch auf den Markt. Auf über 550 Seiten werdet ihr so gut wie alle wichtigen Informationen über das Spiel erhalten - ein Pokédex-Verzeichnis mit 492 Monstern inklusive. Anfangs tut man sich etwas schwer sich in dem leider farblich etwas blass wirkenden Buch zurecht zu finden, aber nach einer kurzen Einarbeitungszeit funktioniert dies ohne Probleme. Schade finden wir aber, dass die Fundorte der Items nicht zugeordnet sind, sonst ist der Preis von 20 Euro bei diesem großen Umfang aber mehr als nur günstig und wer einen Ratgeber auf seiner Pokémon-Expedition durch Sinnoh nicht missen möchte, sollte unbedingt zuschlagen!





Grandioser Umfang

Habt ihr keinen Freund in der Nähe, könnt ihr dieses Feature auch online nutzen und sogar Kämpfe mit anderen Spielern austragen oder mit euren Freunden in Sinnohs Untergrund Minispiele spielen. Ist euch eher nach einem ruhigen Nachmittag zumute, könnt ihr in diesem auch alleine nach Mineralien suchen und gegen Items eintauschen.

An der Oberfläche habt ihr die Möglichkeit, an Wettbewerben teilzunehmen, Beeren anzupflanzen und zu Knurpsen – einer leckeren Speise für eure Pokémon – weiter zu verarbeiten. An jedem Ort und zu jeder Zeit gibt es immer etwas für euch zu tun!

Suchtpotenzial vorprogrammiert

Durch das ständige Gefühl, niemals gelangweilt zu sein, wird der experimentierfreudige Spieler wochenlang an den DS gefesselt. Die trockene Handlung darf da gerne übersehen werden. Habt ihr bisher noch niemals ein Pokémon-Spiel in der Hand gehabt, dürft ihr neben den vielen Pokémon-Fans blind zuschlagen. Besitzer der anderen beiden Editionen sollten sich überlegen, ob sie das kleine Update wirklich benötigen oder es vielleicht doch lieber im Regal liegen lassen. Mit dem Kauf kann man aber in jedem Falle nichts falsch machen! ■ ■ ■



Pokémon Platin



Publisher	Nintendo
Entwickler	Game Freak
Genre	Rollenspiel
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + liebevoll gestaltete Welt
- durchschnittliche Handlung

Atmosphäre

- + 493 Pokémon
- + passender Soundtrack

Gameplay

- + motivierendes Spielgefühl
- + viele Nebenaufgaben

Steuerung

- + funktioniert einwandfrei
- + diverse Touchscreen-Features

Multiplayer

- + Onlinetauschbörse
- + Minispiele

Obwohl ich viele der neuen Pokémon äußerlich nicht mag, kann ich mich doch mit der neuen Edition anfreunden und erlebe jeden Tag aufs Neue gerne ein weiteres Abenteuer mit meinem Team!



Fazit
Eric Ebelt





Anno: Erschaffe eine neue Welt

Passend zur Wii-Version erreichte uns letzten Monat auch die DS-Fassung. Ob der Titel den Ruf der Serie auch auf dem DS wahren kann, erfahrt ihr in unserem Test.



Anno: Erschaffe eine neue Welt



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Keen Games
Genre	Echtzeit-Strategie
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + nett erzählte Geschichte in...
- ...langweiligen Standbildern

Atmosphäre

- + toller Soundtrack
- nicht komplett vertont

Gameplay

- + viele unterschiedliche Aufgaben
- + drei Schwierigkeitsgrade

Steuerung

- + angenehme Bedienung
- teilweise etwas hakelige Steuerung

Multiplayer

- -
- -

Ich wurde mit dem Titel nicht richtig warm, da mir die schwache Präsentation der Geschichte und die Steuerung beim Verlegen der Wege auf die Dauer zu nervig erscheint. Ich greife lieber zur Wii-Version.



Fazit
Eric Ebelt



Ihr schlüpft in die Rolle eines Königssohns und eure Aufgaben im Spiel sind es, fremde Inseln zu besiedeln und die Bedürfnisse des Volkes zu befriedigen. So verlangen eure Pioniere eine Kirche zu ihrem geistlichen Wohle und eine Molkerei für die tägliche Portion Milch. Später gilt es immer exotischere Waren zu beschaffen, wie zum Beispiel Gewürze und teure Kleider.

Auf in den Krieg!

Ist euer Volk zufrieden, winken höhere Steuereinnahmen, mit denen ihr eure Schiffsflotte und vor allem eure Armee bezahlen

könnt. Um eine bereits besetzte Insel einzunehmen, müsst ihr eure Schiffe über den sehr leicht zu bedienenden Kartenmodus zu deren Zielorten bewegen. Eure Truppen kämpfen nicht mehr auf Schlachtfeldern, sondern nutzen Markthäuser, Kasernen und Co. aus, um sich zu verteidigen. Dieses Prozedere erlebt ihr entweder in der Kampagne oder im berühmten Endlos-Spiel.

Land in Sicht!

Das Geschehen wird immer mit der richtigen Ohrwurm-Musik unterlegt. Ehe ihr euch

verseht, pfeift ihr bestimmte Stücke unter der Dusche nach. Die Zwischensequenzen wurden allesamt sehr schön vertont, im Spiel

Keen Games war für den Vorgänger Anno 1701 auf dem DS verantwortlich.

selbst sucht man aber vergebens nach einer Sprachausgabe, was die Atmosphäre ein klein wenig stört. Ebenfalls schade finden wir, dass sich das Wegebau-System etwas träge steuert. Dies sind aber nur sehr kleine Mankos, denn Anno – Erschaffe eine neue Welt macht auch so sehr viel Spaß und eignet sich besonders für mobile U-Bahn-Strategen!

Geheimakte 2: Puritas Cordis

Wer braucht eigentlich Gehirntrainer, wenn es auch noch die guten alten Point'n'Click-Adventures gibt?



Neben einer Wii-Version beglückt uns Publisher Koch Media auch mit einer mobilen Version des Knobelabenteuers. Inhaltlich ist das Spiel absolut identisch mit seinen großen Brüdern auf Wii und PC. Das bedeutet: ihr durchsucht auch auf dem DS die Gegend nach Hinweisen und Gegenständen, befragt Menschen und deckt so die Pläne der Weltuntergangssekte Puritas Cordis auf.

Wo liegen die Unterschiede?

Technisch ist der DS den „großen“ Versionen natürlich klar unterlegen. Die Grafik ist etwas klobig, für DS-Verhältnisse aber ziemlich gut gelungen. Leider sind die meisten Objekte aufgrund der geringen Bildschirmgröße des DS kaum erkennbar. Die Hotspot-Funktion, mit der ihr jeden Gegenstand, mit dem eine Interaktion möglich ist, anzeigen lassen

könnt, wird dadurch unerlässlich. Auch der Sound musste unter den limitierten Hardware-Bedingungen leiden. Die Sounduntermalung bleibt zwar im Grunde dieselbe, auf Sprachausgabe wurde aber, bis auf in den Zwischensequenzen, verzichtet.

Zückt den Stylus – Es darf gerätselt werden!

Auch die Steuerung musste logischerweise geändert werden und diese funktioniert sogar erstaunlich gut. Das Steuerkreuz dient zum Scrollen durch euer Inventar, das durchgehend am unteren Bildschirmrand angezeigt wird. Mit den Schultertasten aktiviert ihr die Hotspot-Funktion. Alle sonstigen Aktivitäten vollführt ihr mit dem Stylus. Durch einfaches Drag & Drop könnt ihr Gegenstände miteinander kombinieren und so viele der Rätsel lösen.



Adventure-Spass in der Hosentasch'

Auch ohne Sprachausgabe und Wiimote-Steuerung ist Geheimakte 2: Puritas Cordis durchaus zu empfehlen. Dabei besitzt der Titel fast alle Schwächen seines großen Vorbilds und noch ein paar mehr. Jedoch besitzt die DS-Version den klaren Vorteil jederzeit mitnehmbar und damit jederzeit spielbar zu sein. Letztendlich läuft es nur auf eine Frage hinaus: Spielt man lieber unterwegs oder spielt man lieber bequem vor einem großen Bildschirm?

Geheimakte 2: Puritas Cordis



	Publisher	Koch Media
	Entwickler	Keen Games
	Genre	Point'n'Click
	Spieler	1
	USK	ab 6 Jahren
	Preis	ca. 40 € zum Shop
	Weblink	-

Präsentation

- + nette Grafik
- zu kleiner Bildschirm

Atmosphäre

- + passende Musikuntermalung
- kaum Sprachausgabe

Gameplay

- + meist logische Rätsel
- + seltene Logiklücken

Steuerung

- + intuitive Steuerung...
- die aber teils ungenau ist

Multiplayer

-
-

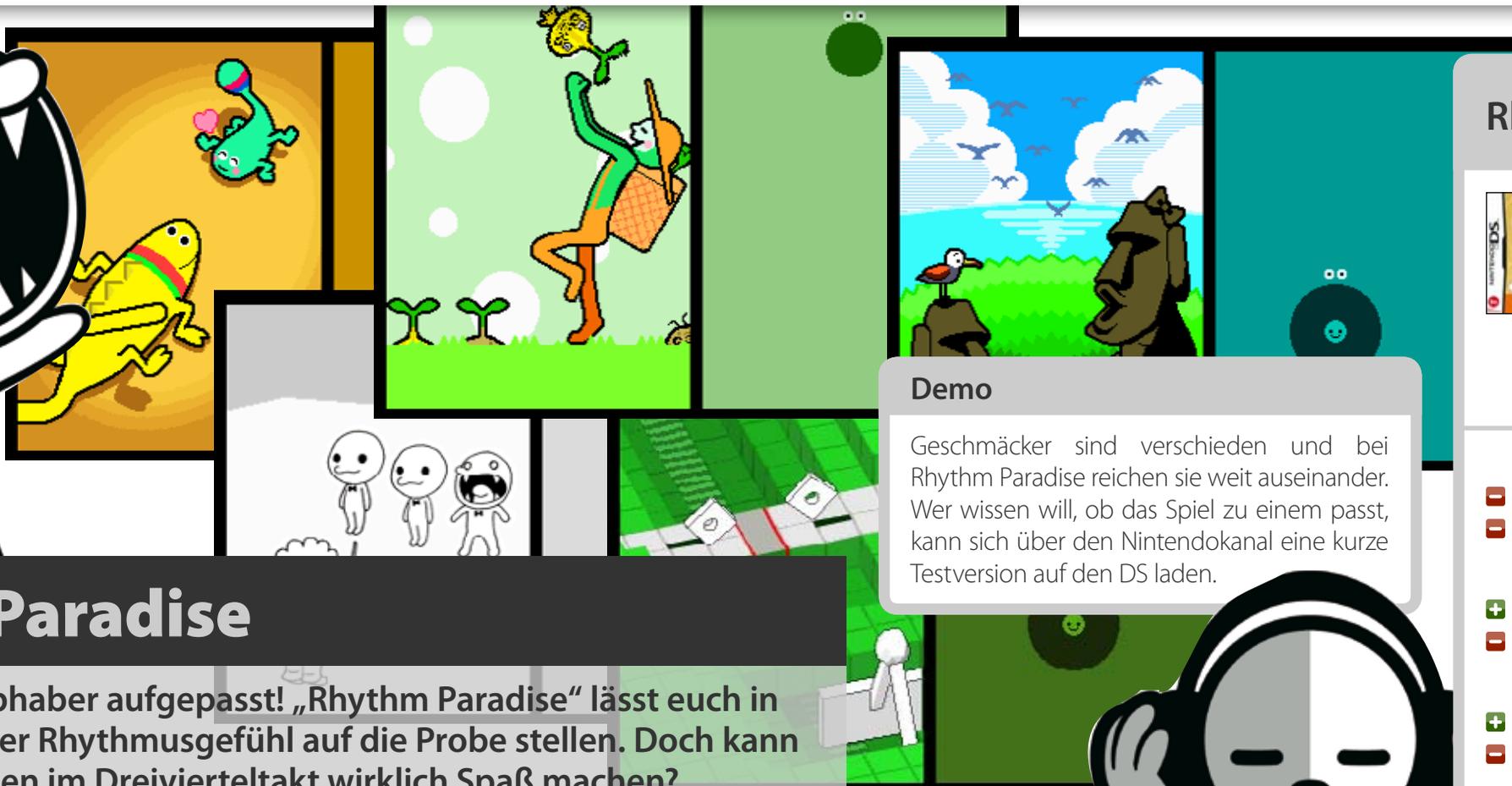
Auch im Hosentaschenformat bleibt Puritas Cordis ein empfehlenswertes Adventure. Dank Sprachausgabe und größerem Bildschirm würde ich persönlich die Wii-Version vorziehen.



Fazit

Alexander Schmidt





Rhythm Paradise

„Wario Ware“-Liebhaber aufgepasst! „Rhythm Paradise“ lässt euch in 50 Minispielen euer Rhythmusgefühl auf die Probe stellen. Doch kann Touchscreen-Tippen im Dreivierteltakt wirklich Spaß machen?

Das Rhythm Paradise vom selben Team wie WarioWare stammt, ist ziemlich schnell klar. In zahlreichen Minispielen mit abgedrehter Optik und Soundkulisse tippt ihr, oder versucht es zumindest, passend zum Beat auf den Bildschirm.

Tippen, schnippen, Lauscher auf!

Rhythmischer Paarungstanz von Echsen, ein Chor junger Froschspunde oder Dosenkicken zum Takt. So seltsam sich es anhört, so lustig und kreativ sind diese Elemente im Spiel. Hauptsächlich tippt und zieht ihr Linien auf dem Screen, wann immer das der Rhythmus von euch verlangt. Wie durch ein Metronom wird euch der Takt vermittelt, den

ihr durch Tippen im Rhythmus weiterführen sollt. Ihr werdet euch dabei erwischen, wie ihr, ohne auf den Bildschirm zu schauen, euch nur noch auf die Ohren verlasst und den Takt mittippt, und irgendwie hat man am Abend einen Ohrwurm und weiß nicht so recht, woher dieser kommt.

Geschmackssache

Die Präsentation beschränkt sich auf das Nötigste und verschenkt keinen Platz für ablenkende Grafik-Effekte. Das wichtigste Element ist der Sound. Hier ist es wirklich Geschmackssache, ob der Titel euch zusagt oder nicht, schließlich baut das ganze Spiel auf Musik auf. Es wird nicht jedermanns Ge-

Demo

Geschmäcker sind verschieden und bei Rhythm Paradise reichen sie weit auseinander. Wer wissen will, ob das Spiel zu einem passt, kann sich über den Nintendokanal eine kurze Testversion auf den DS laden.

schmack sein, wenn deutsche Lyriks (immerhin wurde alles eingedeutscht) sich auf „Happy, happy, happy“ oder „Die Jugend von heute ist so depressiv“ beschränken. Aber gerade das ist der eigenwillige Charme, der in seiner Abgedretheit auch schon die Gemüter bei „Wario Ware“ gespalten hat. Entweder man liebt es oder man hasst es. ■■■



Rhythm Paradise



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Musikspiel
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 30 € zum Shop
Weblink	-

Präsentation

- auf einen Bildschirm ausgelagert
- größtenteils nur 2D-Darstellungen

Atmosphäre

- schrill, bunt, japanisch ...
- ... was nicht jedermanns Geschmack ist

Gameplay

- herausfordernd,
- manchmal dann auch zu schwierig

Steuerung

- ruckzuck gerlernt
- Fehlinterpretationen der Eingabe

Multiplayer

-
-

Wer sich schon für WarioWare begeistern konnte, dem wird auch Rhythm Paradise gefallen. Die leichte Steuerung ermöglicht einen schnellen Einstieg, der Schwierigkeitsgrad bleibt dennoch nicht auf der Strecke.



Fazit

Jonas Weiser





Military History Commander: Europe at War

Das Thema „Zweiter Weltkrieg“ wird nicht nur bei Ego-Shootern gerne genutzt, auch im Strategie-Genre wird man des Öfteren fündig. Aktuelles Beispiel: Military History Commander für den DS.



Military History Commander



Publisher Koch Media
 Entwickler Slitherine
 Genre Strategie
 Spieler 1
 USK ab 12 Jahren
 Preis ca. 35 € zum Shop
 Weblink –

Präsentation

- + historisch korrekt
- altmodische Aufmachung

Atmosphäre

- + überzeugendes Einführungsvideo...
- ... ansonsten sehr einschläfernd

Gameplay

- + taktisches Nachdenken erforderlich
- motiviert nicht lange

Steuerung

- + unkomplizierte Bedienung
- + nur mit Touchscreen spielbar

Multiplayer

-
-

Advance Wars hat die Messlatte für Strategiespiele auf dem DS sehr hoch gelegt und Military History kommt da keinesfalls ran. Das Spiel war mir einfach zu einschläfernd und das Thema zu aufgebraucht.



Fazit

Damian Figoluszka



Als Hitler 1933 zum Reichskanzler wird und sechs Jahre später ein Krieg ausbricht, der bis heute die Geschichtsbücher prägt, scheint die Zeit ob der schrecklichen Umstände still zu stehen.

Geschichtskunde auf zwei Bildschirmen

Im Spiel habt ihr die Wahl, ob ihr in die Rolle der Alliierten oder Achsenmächte schlüpft und fortan dürft ihr den Zweiten Weltkrieg sequenziell und per Touchscreen auf einer Weltkarte voller Hexagonfeldern nachspielen. Schon beim Einschalten des Spiels bekommt ihr eine kurze, farblose Videoauf-

nahme aus der damaligen Zeit gezeigt, die euch ein wenig in das Thema einführt. Das gesamte Spiel orientiert sich an der wahren Kriegsgeschichte, wie sie auch in den Geschichtsbüchern steht. Ihr könnt euer Wissen über den Zweiten Weltkrieg also gegebenenfalls sogar noch ein wenig erweitern.

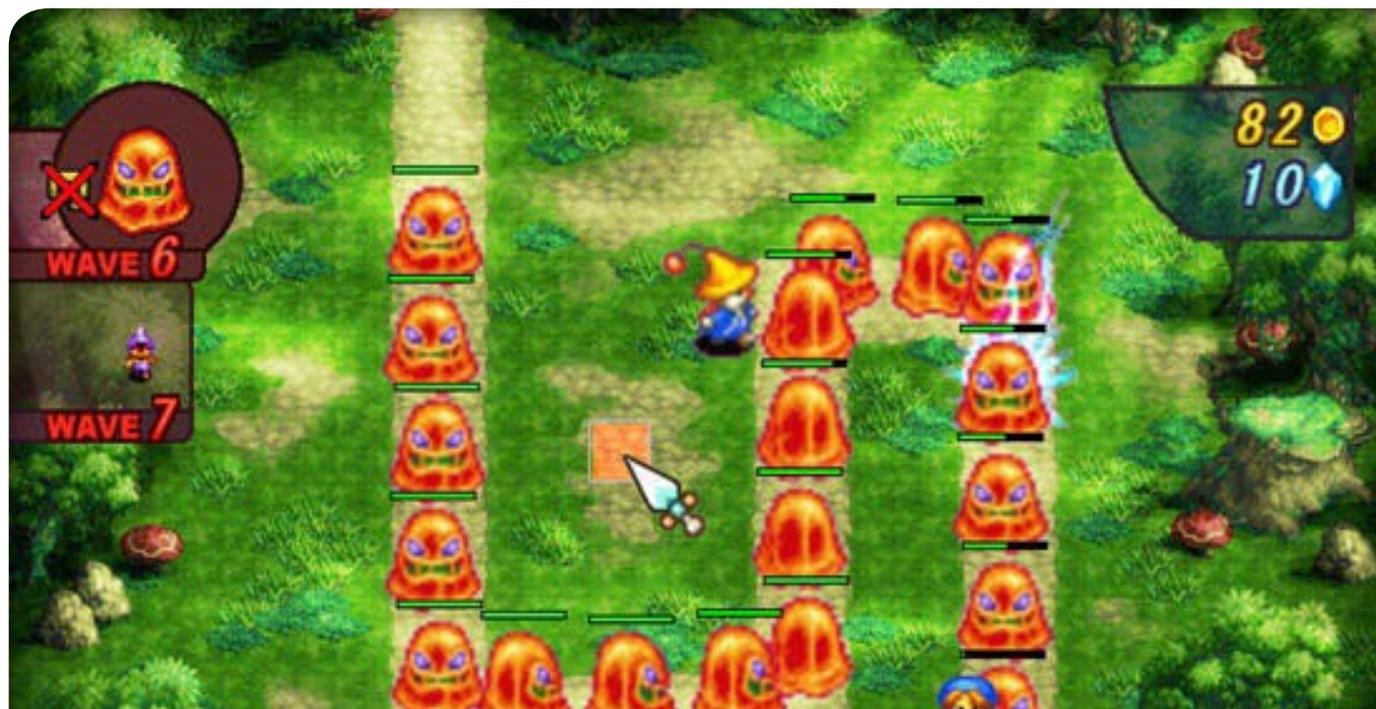
Seiner Konkurrenz unterlegen

Gespielt wird rundenbasiert, wobei ihr die Positionen der verbündeten und

Advance Wars – ganz egal welcher Teil – stellt Military History in allen Belangen in den Schatten

feindlichen Einheiten stets auf der Weltkarte sieht.

In einer Runde darf pro Einheit nur eine Aktion ausgeführt werden, wobei Bewegungsradius und Schaden variieren. Viel bekommt ihr im gesamten Spiel nicht zu sehen, anders als in Advance Wars werden nicht einmal die Kämpfe animiert dargestellt. Hier trifft ein Standbild auf das andere und es wird gezeigt, wie viel Schaden dieser Angriff zugefügt hat. Die Aufmachung lässt also arg zu wünschen übrig, was auch auf den Sound zutrifft.



Crystal Defenders R1 WiiWare

Ende April veröffentlichte Square Enix den WiiWare-Titel Crystal Defenders R1. Wir haben den Titel unter die Lupe genommen und sagen euch, ob sich der Download lohnt!



Stellt euch ein Schlachtfeld vor, auf dem sich ein Weg von einem Ende zum anderen erstreckt. Jede Runde rennt eine Monsterhorde über diesen Weg, die es aufzuhalten gibt. Ihr positioniert also vor oder während eines gegnerischen Zuges Einheiten auf dem Schlachtfeld, die in einem bestimmten Radius agieren können.

Taktische Planung

Soldaten greifen mit harten Schlägen an, Schwarzmagier nutzen ihre Magie und Bogenschützen halten fliegende Monster mit gezielten Schüssen auf. Für jeden besiegten Gegner erhaltet ihr Geld, welches ihr wieder in weitere Einheiten investieren könnt. Erreicht dennoch ein Gegner das andere Ende des Schlachtfeldes, so wird euch ein wertvoller Kristall gemopst. Die Einheiten sollten also klug ausgewählt und stationiert werden, denn ist euer Kristallvorrat einmal aufgebracht, dürft ihr den Kampf noch einmal von vorne beginnen.

Kurzweiliges Abenteuer

Auch wenn ihr das Spiel nach ca. vier Stunden durchgespielt habt, so bietet es dank des fesselnden und motivierenden Spielprinzips einen hohen Wiederspielwert. Dies unterstützen nicht zuletzt die liebevoll gestalteten Charaktere und der stimmige Soundtrack. Einzig die Steuerung ist nicht ganz so perfekt gelungen. Wer mit diesem kleinen Manko leben kann, den erwartet eines der besten WiiWare-Spiele.



Crystal Defenders R1



	Publisher	Square Enix
	Entwickler	Square Enix
	Genre	Runden-Strategie
	Spieler	1
	USK	ab 0 Jahren
	Preis	800 Punkte
	Weblink	-

Präsentation

- geringer Umfang
- ödes Level-Design

Atmosphäre

- stimmiger Soundtrack
- liebevoll gestaltete Charaktere

Gameplay

- süchtig machend
- motivierendes Spielprinzip

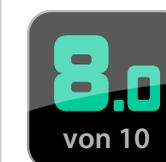
Steuerung

- fühlt sich ruckelig an
- nur eine Steuerungsmethode

Multiplayer

- Online-Rangliste...
- ...aber nur für wenige Levels

Auch wenn das Spiel einen geringen Umfang bietet, tröstet das süchtig machende Spielprinzip locker darüber hinweg. Egal ob für zwischendurch oder für einen langen Abend – Crystal Defenders R1 ist genau das Richtige!



Fazit
Eric Ebelt





Swords & Soldiers

WiiWare

Nach „de Blob“ kommt von den ehemaligen niederländischen Studenten von Ronimo Games wieder eine revolutionäre Idee für unsere Wii – Echtzeitstrategie in 2D!

Viele Entwickler haben schon probiert Echtzeitstrategiespiele erfolgreich auf eine Konsole zu bringen und ebenso viele sind durch wenig Übersicht und chaotische Menüs gescheitert. Doch für all diese Probleme haben die Jungs von Ronimo Games eine Lösung gefunden. So sind die Menüs sehr einfach zu meistern und die Steuerung hat nicht den geringsten Makel. Aber auch die Sicht hat sich grundlegend verändert, denn in Swords & Soldiers wird nicht in 3D oder aus der Vogelperspektive kommandiert – nein, den Hobby-Strategen erwartet ein 2D side-scrolling RTS!

Herrlich abgedreht

Doch nicht nur das Gameplay kann vollends überzeugen, da das Spiel ebenso einen unverwechselbaren Charme gepaart mit einer riesigen Ladung Humor bietet. In welchem anderen Spiel verteidigt ihr schon mit einer Horde von gierigen Wikingern ihren heiligen Grill? Der Comicstil, den ihr im gesamten Spiel findet, ist nicht nur sehr liebevoll, sondern passt auch perfekt zum Humor. Auch die Musikuntermahlung gibt kaum Grund zur Kritik und rundet das Gesamtpaket gekonnt ab.



Du wurdest „RickRolled“!

Obwohl die Hauptkampagne bereits nach ungefähr acht Stunden beendet ist, kommt die Langzeitmotivation nicht zu kurz. Ihr könnt euch zur Abwechslung im Multiplayer-Modus gegenseitig bekriegen, oder verschiedene Missionen und Achievements bewältigen. In diesen könnt ihr euch dann als „Sohn von Norris“ beweisen oder euren Gegner „RickRollen“. So werdet ihr unter Garantie einige Stunden von diesem Titel gefesselt sein! ■ ■ ■



Swords & Soldiers



Publisher	Ronimo Games
Entwickler	Ronimo Games
Genre	Echtzeit-Strategie
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	1000 Punkte
Weblink	-

Präsentation

- + genialer Comicstil
- + abgedrehte Story

Atmosphäre

- + liebevolle Animationen
- + sehr viel Humor

Gameplay

- + motivierende Achievements
- Kampagne hätte länger sein können

Steuerung

- + sehr einfach zu kontrollieren
- + keine wusligen Menüs

Multiplayer

- + zu zweit macht's doppelt Spaß
- kein Online-Modus

Swords & Soldiers hat sich wie aus dem Nichts ganz oben auf den WiiWare-Thron gekämpft und kann selbst mit Highlights wie World of Goo mithalten. Absolute Kaufempfehlung!



Fazit

Björn Rohwer





Pitfall: The Mayan Adventure

Virtual Console

Pitfall Harry durchkreuzte im Jahre 1982 erstmals die Dschungel dieser Welt und landete damit einen großen Hit. Kann Pitfall Harry Jr. mit seinem berühmten Vater mithalten?

Die Story beginnt wie in so vielen Nachfolgern: Die Hauptfigur des Originals, hier Pitfall Harry, wurde entführt und ihr müsst euch mit seinem Sohn auf den Weg machen um ihn in den Untiefen des Dschungels wiederzufinden. Klingt nicht so besonders? Ist es auch nicht!

Macken über Macken...

Eigentlich weiß man kaum, wo man anfangen soll bei all den Mängeln. Handwerklich ist das Spiel zwar grundsolide und die Animationen wissen sogar zu begeistern, aber der Aufbau weist doch einige Fehler auf. So

gibt es keinerlei Unterschiede zwischen den Baumstämmen an denen man aufgehoben wird und denen, die kein Hindernis darstellen – da bleibt nur das Ausprobieren. Auch die Steuerung und Gameplay das lassen zu wünschen übrig. Besonders die Endgegner enttäuschen, da einen nach nahezu jedem Level ein oder zwei Leoparden erwarten – als ob es keine anderen Tiere im Dschungel gäbe!

... und doch ein Lichtblick!

Während das Hauptspiel nicht mehr als ein Durchschnitts-Adventure geworden ist, gibt

es doch einen Aspekt, der das Spiel wieder etwas lohnenswert macht. Das Original von 1982 wurde integriert und hat auch nach über 25 Jahren nichts von seinem Charme eingebüßt. Pitfall zählt bis heute zu den größten Meilensteinen der Videospiegeschichte und war neben Pac Man das erfolgreichste Spiel für das Atari 2600-System. Das somit indirekt erste Atari 2600-Spiel für die Virtual Console lässt sich einfach per Cheat im Hauptmenü aufrufen: Einfach auf dem Steuerkreuz runter drücken, 26 mal den A-Knopf und dann nochmals das Steuerkreuz nach unten drücken.

Pitfall: The Mayan Adventure



Publisher	Activision
Entwickler	Activision
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	–

Präsentation

- verwirrendes Leveldesign
- einfallslose Story

Atmosphäre

- gelungene Animationen
- langweiliger Soundtrack

Gameplay

- Original-Pitfall als Extra integriert
- Hauptspiel überwiegend öde

Steuerung

- häufig ungenau
- Gegner am Boden sind kaum zu besiegen

Multiplayer

-
-

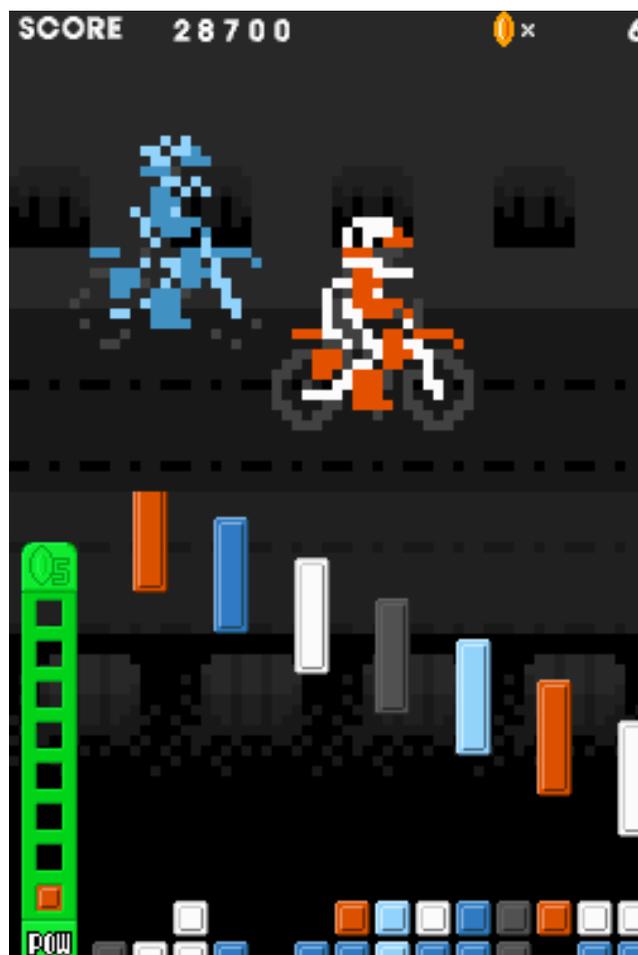
Pitfall: The Mayan Adventure ist nicht mehr als ein durchschnittliches Action-Adventure, das dem über zehn Jahre älteren Original nicht im geringsten das Wasser reichen kann.



Fazit

Björn Rohwer





Art Style: PicoPict

 DSⁱWare

„PicoPict“ ist in hiesigen Gefilden der insgesamt sechste Titel der Art Style-Serie und will beweisen, dass es in dem DSiWare-Shop nicht nur Auskopplungen und Microspiele gibt. Gesagt - Getan!



Im Jahre 1985 erschien Tetris, die Mutter aller Puzzlespiele, und seitdem wurde dieses Spielprinzip oft kopiert und auch oft verändert. In dem neuesten Teil der Art Style-Serie werdet ihr wieder mit fallenden Blöcken konfrontiert, aber dieses Mal ganz anders!

Neues Konzept

„PicoPict“ ist eine gute Kombination aus Vier Gewinnt, Tetris und Picross gemischt mit einigen frischen Ideen. Es fallen verschiedenfarbige Blöcke von oben durch den Bildschirm, die nur darauf warten aufgelöst zu

werden. Das passiert aber nicht durch Bewegen der fallenden Blöcke, sondern durch Verteilen der liegenden Blöcke, die ihr antippen und an eine andere Stelle verschieben könnt.

Anders als in Tetris braucht ihr auch keine komplette horizontale Reihe, sondern nur eine Figur aus mindestens vier gleichfarbigen Blöcken, um diese aufzulösen. Während man auf dem unteren Bildschirm fleißig die fallenden Blöcke bekämpft, entsteht aus diesen auf dem oberen Bildschirm ein Bild, das sich perfekt in die Präsentation einpasst.

Nostalgische Präsentation

Ein großer Teil seines Charmes zieht „PicoPict“ auch aus der wunderschön nostalgischen Präsentation, denn das komplette Spiel ist im 8-Bit-Stil gehalten. So bastelt man 8-Bit-Figuren von Mario, Link und Co und hört dabei sehr gelungene Remixes der Themes der wichtigsten NES-Serien. Wer von diesen nicht genug bekommt, kann sich später auch jeden Song freispielen und in einem integrierten Musicplayer immer wieder anhören. Vom Umfang her weiß „PicoPict“ ebenfalls zu gefallen und auch der Schwierigkeitsgrad ist sehr motivierend.

Art Style: PicoPict



	Publisher	Nintendo
	Entwickler	skip Ltd.
	Genre	Puzzle-Spiel
	Spieler	1
	USK	ab 0 Jahren
	Preis	500 Punkte
	Weblink	-

Präsentation

- + sehr stimmig
- für manche zu altbacken

Atmosphäre

- + sehr guter Soundtrack
- + klasse Retroflair

Gameplay

- + süchtig machend
- + guter Umfang

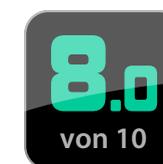
Steuerung

- + sinnvolle Touchscreen-Nutzung
- + ohne jegliche Makel

Multiplayer

-
-

„Art Style: PicoPict“ ist mit Sicherheit einer der bisher besten und komplettesten Titel für den DSiWare-Service und kann als Aushängeschild für die Art Style-Serie genommen werden.



Fazit

Björn Rohwer





Totaka's Song

Dass Nintendos Welt voller Überraschungen steckt, dürfte kein Geheimnis sein. Doch „Totaka's Song“ werden die wenigsten Fans kennen – und das, obwohl dieser bereits in zahlreichen Spielen vorkam!

Easter eggs sind eine der Lieblingsdisziplinen von Spielern und Entwicklern. Mit einigen kommt man einfacher durchs Spiel, andere sind versteckte Levels und wieder andere einfach nur zum Lachen da. Ein Easter egg hat es jedoch geschafft, nicht nur ein bis zwei Mal aufzutreten, sondern mittlerweile über 15 Mal und das quer durch alle Generationen und ohne dabei großes Aufsehen zu erwecken. Doch wer steckt hinter diesem „Osterei“ und bei welchen Spielen hat er bereits zugeschlagen?

Alles begann 1992

Ein 25 Jahre alter japanischer Komponist schreibt eine Melodie, die gerade einmal aus 19 Noten besteht, pflanzt sie in ein Videospiel ein und lässt diese in seinen späteren Werken zu seinem Markenzeichen werden. Die Rede ist von Kazumi Totaka, der neben Koji Kondo wohl ei-

ner der berühmtesten Komponisten Nintendos ist. Dieser Kazumi Totaka war im Jahre 1992 für die Musik in den beiden Nintendo-Titeln „X“ und „Mario Paint“ zuständig und brachte in seinen ersten beiden Spielen gleich sein Markenzeichen unter. Doch in diesem Jahr kamen auch noch zwei weitere Spiele unter der musikalischen Leitung von Totaka-san heraus, welche natürlich nicht von seinem Song verschont blieben. Bei diesen Titeln handelt es sich zum einen um „Super Mario Land 2: 6 Golden Coins“ für den GameBoy und zum anderen um „Kaeru no Tameni Kaneha Naru“, welches ebenfalls für den GameBoy erschien.

Steter Tropfen höhlt den Stein

Nachdem im Jahre 1992 Totaka's Song also in ganzen vier Spielen auftauchte, wurde es in den nächsten Jahren und auf den nächsten

Info: Kazumi Totaka



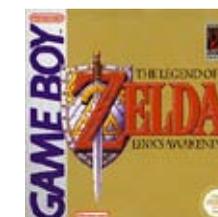
Kazumi Totaka ist nicht nur als Komponist tätig, sondern leiht auch einer der berühmtesten Nintendo-Figuren seine Stimme: Yoshi.

Konsolen etwas stiller um den Komponisten. Von nun an gab es nur ca. alle zwei Jahre ein neues Spiel mit seiner obligatorischen Melodie. Als nächstes verbreitete er sein Lied auch in „The Legend of Zelda: Link's Awakening“ sowie dem Remake mit dem DX-Zusatz. Anders als in den anderen Spiel gab es nun nicht nur eine Version des Liedes zu finden, sondern gleich drei. In den darauffolgenden Jahren erschienen bis zur Jahrtausendwende noch drei Titel mit Totaka's Song: „Virtual Boy Wario Land“, „Mario Artist: Talent Studio“ und „Yoshis Story“.

Totakas Durchbruch

Mit einer Serie hatte Totaka seinen Durchbruch und in dieser war es das erste Mal auch mehr, als einfach an seinen versteckten Song zu kommen. Die Rede ist von „Animal Crossing“, in welchem er sogar einer Figur seinen Namen lieh. Denn der Name des ▶

Totaka's Song in...



Drei Verstecke von Totaka's Song und wie ihr sie findet:

Mario Paint (SNES)



Klicke auf dem Titelbildschirm auf das „O“ am Ende von Mario. Dieses wird sich dann in eine Bombe verwandeln, explodieren und alle Buchstaben über den Bildschirm schleudern. Danach hält die Musik kurz an und Totaka's Song wird gespielt.



Animal Crossing (GC, DS, Wii)



Ihr müsst am Samstagabend zu K.K. Slider gehen, mit ihm sprechen und euch K.K.'s Song wünschen. Schon habt ihr Totaka's Song gehört und bekommt sogar eine Aufnahme davon. In Animal Crossing für Wii gibt es auch eine zweite Möglichkeit das bekannte Stück zu hören. Dazu müsst ihr einfach während der ersten Busfahrt zu eurem Dorf, das Spiel laufen lassen und irgendwann wird der Käpt'n Totaka's Song pfeifen.

Luigis Mansion (GC)



Nach dem ersten Treffen mit E.Gadd wird er euch fragen, ob ihr etwas mit dem Dreckweg trainieren wollt. Bevor ihr das Training startet, folgt ein Bildschirm, auf dem euch die Steuerung erklärt wird. Nun müsst ihr hier 3 Minuten und 25 Sekunden warten, damit Totaka's Song ertönt.



musikalischen Hundes „K.K.“ heißt geschrieben „Totakeke“, welches der Spitzname von Kazumi Totaka ist. Wenn man sich K.K.'s Song in egal welchem Animal Crossing-Teil anhört, bekommt man Totaka's Song vorgespielt. Doch hat sich Totaka seit 2000 nicht nur auf die Animal Crossing-Teile konzentriert, sondern auch in drei weiteren Titeln seinen Song verewigt: „Luigis Mansion“ und

„Pikmin 2“ für den Gamecube, sowie „Yoshi Touch & Go“ für den DS.

Das Ende vom Lied?

Mitnichten ist das schon alles. Denn neben diesen Spielen hat Totaka auch noch in vier weiteren Spielen am Soundtrack gearbeitet. Neben „Wave Race 64“ sind dies aber alles Wii-Games: „Super Smash Bros. Brawl“, „Wii

Music“ und „Wii Sports“. Da wir es für sehr unwahrscheinlich halten, dass Totaka gerade in diesen vier Spielen seinen Song rausgelassen hat, rufen wir euch auf, kreativ zu sein und vielleicht findet ihr ja an irgendeiner absurden Stelle in einem dieser Spiele seine kurze Melodie. Schreibt an leserpost@n-mag.de, wenn ihr fündig werdet!

Björn Rohwer

Unsere Partner

Vorschau

Ausgabe 08/09 erscheint Ende Juli



Grand Slam Tennis

vs.

Virtua Tennis 2009



WiiMotion Plus



Wii Sports Resort

