



first look
Super Monkey Ball:
Step & Roll 

Red Steel 2

**Wir vergnügten uns im coolen Western-Szenario
und bringen verdienten Hype in die weite Welt!**

Rabbids Go Home 

Wii Sports Resort 

Tiger Woods 10 

Wii MotionPlus 

100%
KOSTENLOS

Willkommen!

Liebe Spielerinnen, liebe Spieler,

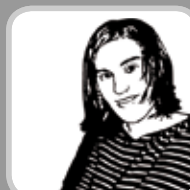
es herrscht die Ruhe vor der gamescom und wir sind mitten im **Sommerloch** – eigentlich. Obwohl auf Seite der erscheinenden Spiele momentan bis auf typische Sommertitel wie „Wii Sports Resort“ Flaute herrscht, konnten wir in den heißen Tagen bereits einen Blick auf die Produkte der kalten Jahreszeit werfen.

Damian besuchte Ubisoft um das kürzlich auf Anfang 2010 verschobene Red Steel 2 anzuspielden. Die **Wii-MotionPlus-Unterstützung** scheint sich bezahlt zu machen. Außerdem konnte er Hand an C.O.P., Ubisofts Antwort auf GTA, und den neuesten Streich der verrückten Hasen anlegen.

Kurz vor Redaktionsschluss reiste Robert nach **London** um einen Blick auf die kommenden Wii- und DS-Highlights von SEGA zu werfen. Neben Casual-Titeln waren auch vielversprechende Titel für ernste Zocker am Start. Hands-Ons zum Online-RPG „Phantasy Star Zero“ und „Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen“, sowie die Erkenntnisse aus dem ersten Blick auf „Super Monkey Ball: Step & Roll“ findet ihr in der view-Rubrik.

Wenn ihr diese Zeilen lest, sind unsere Vorbereitungen für die **gamescom** bereits abgeschlossen. Alle Termine mit den Entwicklern sind gemacht, Messepläne geschmiedet. Wir hoffen, dass ihr auch vor Ort seid und euch ebenso sehr wie wir auf dieses Event des Jahres freut.

Eure **n-mag**-Redaktion



Jasmin
Belima



Daniel
Büscher



Eric
Ebelt



Damian
Figoluska



Marcel
Foulon



Bettina
Furian



Marcus
Heibl



Emanuel
Liesinger



Robert
Rabe



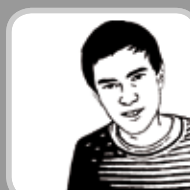
Andreas
Reichel



Björn
Rohwer



Alexander
Schmidt



Jonas
Weiser



Harald
Wicht

Impressum

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

Herausgeber **elevenmedia** GmbH
 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 GmbH
 eleven media publishing
 Otto-Hahn-Str. 9a
 D-97230 Estenfeld
 E-Mail: d.gemeinhardt@eleven-media.com
 Telefon: 0 93 67 / 98 58 89

© NMag

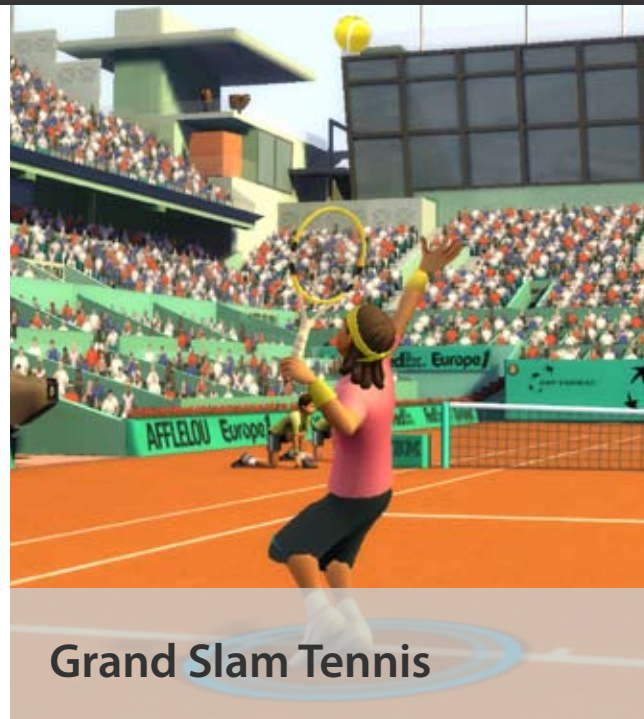
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Redaktion unzulässig und strafbar, soweit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

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

Inhaltsverzeichnis



Virtua Tennis 2009



Grand Slam Tennis



Kirby's Dream Land 3



Wii Sports Resort

Index

- 02 Willkommen / Impressum
- 03 Inhaltsverzeichnis

Live

- 04 Die Redaktion
- 05 Gewinner vom Relaunch-Gewinnspiel
- 06 Emils Kuriositätenkabinett
- 07 Wii-News
- 08 DS-News

View

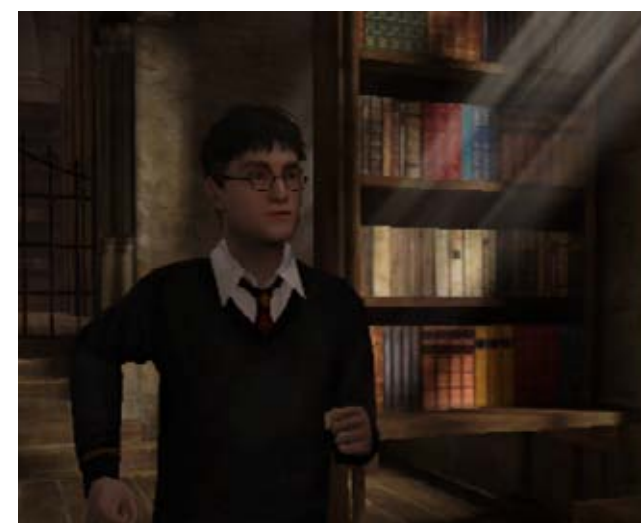
- 09 View compact
- 10 Hands-On Red Steel 2
- 13 Super Monkey Ball: Step & Roll
- 14 Hands-On Rabbids Go Home
- 16 Hands-On Academy of Champions
- 17 Hands-On Mario & Sonic bei d. O. W.
- 18 Hands-On Might & Magic
- 19 Hands-On Phantasy Star Zero
- 20 Hands-On C.O.P. The Recruit

Test

- 21 Test compact
- 22 Wii Sports Resort Wii
- 24 Virtua Tennis 2009 Wii
- 25 Grand Slam Tennis Wii
- 27 Another Code R Wii
- 29 Tiger Woods PGA Tour 10 Wii
- 31 Harry Potter und der Halbblutprinz Wii
- 33 Resident Evil: Archives Wii
- 34 NPC Donkey Kong: Jungle Beat Wii
- 35 One Piece Unlimited Cruise 1 Wii
- 37 My Sims Racing Wii
- 38 Laufrhythmus DS DS
- 39 Harry Potter und der Halbblutprinz DS
- 40 NyxQuest: Kindred Spirits WiiWare
- 41 Final Fantasy Chrystal Chronicles WiiWare
- 42 Final Fantasy IV: The After Years WiiWare
- 43 Kirby's Dream Land 3 VirtualConsole
- 44 Dr. Kawashimas Zahlenlogik DSiWare

Plus

- 45 Geschichte des NMag – Teil 1
- 48 Wii MotionPlus
- 50 WiiMeet Summer Games
- 51 gamescom - Ausblick
- 52 Unsere Partner / Vorschau



Harry Potter und der Halbblutprinz



Wii Motion Plus

Die Redaktion

Willkommen im NMag-Dungeon: Hier wird alles diskutiert, was die zockende Welt beschäftigt. Thema diesen Monat: Europas Leitmesse für Videospiele in spe - die gamescom.

Hol dir das NMag - Abo!

Robert sagt: „Ich freue mich total auf die Messe, hoffe aber insgeheim darauf, dass die gamescom das „Original“ Games Convention nicht in ihrer Klasse beerben kann. Das hat zum einen mit Lokalpatriotismus zu tun, zum anderen mit bösem Lobbyismus im Hintergrund, den ich verachte. Wenn ich auf die gezeigten Spiele schaue, dann schwahnt mir Böses: Mir fallen keine Top-Titel ein, nach denen ich mir im Moment die Finger lecke. Ich hoffe auf eine positive Überraschung in Kölle!“

Emanuel sagt: „Immerhin ist Nintendo wieder dabei! Aber du hast recht, man darf gespannt sein, was sie präsentieren. Was den Standort betrifft, spielt es für mich eigentlich keine Rolle, nur nach Köln kann ich wenigstens günstig fliegen! Österreich wäre trotzdem die bessere Wahl gewesen – nicht, weils mein Heimatland ist, sondern weil es sämtliche Probleme mit der USK umgehen und die Messe nicht so einschränken würde. Aber bei einer deutschen Leitmesse macht sowas leider keinen Sinn...“

Andreas sagt: „Ach Emil, mach dir doch keine falschen Hoffnungen, da wäre doch alleine die Sprachbarriere viel höher als die Hürden des hiesigen Jugendschutzes ;-). Ich bin gerade weniger gespannt darauf, was uns in Köln – abgesehen von Nintendos Inkonsequenz – erwartet, als darüber erstaunt, im Redaktionsforum zu lesen, dass Jasmin bereits eine Stadtführung geplant hat. Ich wundere mich, was du da Nachts sehen willst ;-).“

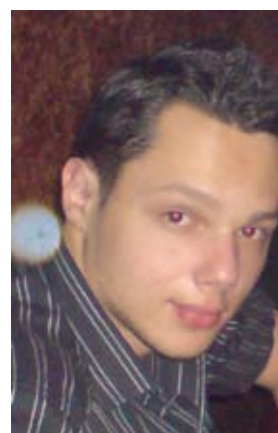


Eric sagt: „Ich freue mich auf die gamescom in Köln, weil es das erste Mal in meinem Leben ist, dass ich eine Videospielemesse quasi direkt vor der Haustür erleben darf. Außerdem bin ich wahnsinnig gespannt auf die kommenden Titel der nächsten beiden Jahre – wie zum Beispiel Monster Hunter 3 oder New Super Mario Bros. Wii. Hoffen wir nur, dass Nintendo dieses Mal dem öffentlichen Publikum nicht nur Casual-Titel wie Wii Sports Resort und Wii Fit Plus präsentieren wird.“

Jasmin sagt: „Das ist für mich das erste Mal, dass ich eine Videospielemesse hautnah miterleben werde! Dazu haben wir uns (6 Personen) extra eine Ferienwohnung am Rande von Kölns Altstadt gemietet. Ich freue mich schon riesig, dabei zu sein und hoffe auf gutes Wetter für ein Stadtbesichtigung am Mittwoch - in dieser Zeit werden die anderen NMag-Redakteure fleißig ihre Pressetermine wahrnehmen.“

Harry sagt: „Wer sagt denn, dass Jasmin einer Nachtwanderung beiwirken will? Am Mittwoch hat doch nur die Presse Zutritt zum Messegelände und da sie keine Pressetermine wahrnehmen muss, nutzt sie eben die freie Zeit für eine nette Stadtbesichtigung. Shoppen ist dabei selbstverständlich inbegriffen! Und wenn schon: Im Dunkeln lässt es sich gut munkeln.“



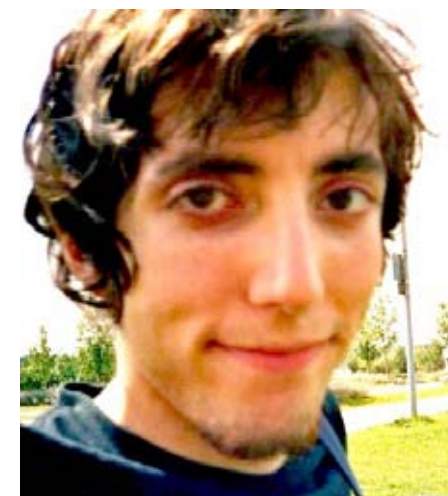
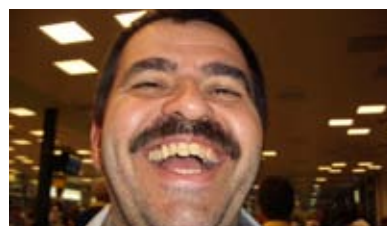
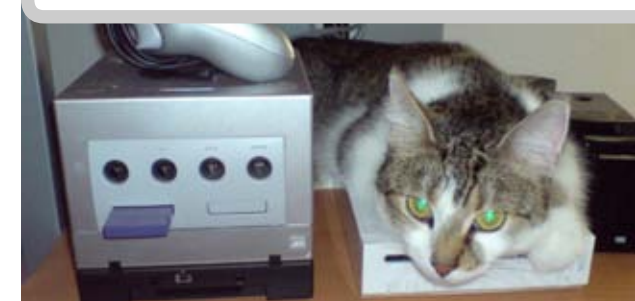
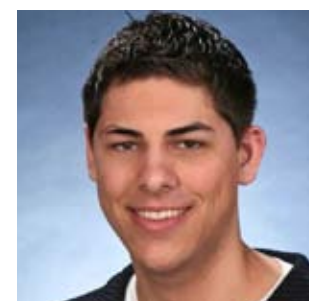
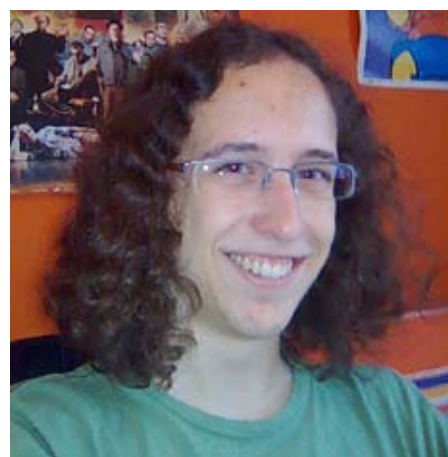


Alle Gewinner des Relaunch-Gewinnspiels

Sabrina Mons, Murfad Syed-Ahmed, Andreas Nefzger, Stefan Engl, Johannes Kriegel, Jessica Schweikhardt, Gisela Kirsch-Wilden, Bastian Sysmanski, Gabriele Kühn, Steven Großmann, David Polko, Benjamin Schmid, Frank D., Jan Berger, Cornelia Dressner, Johannes Kölbl, Patrick Brol, Ronja S., Jakob Rubining, Carsten Kucz, Jonas Reiter, Brigitte Grützmacher, Barbara Claßen, Judith Nagy, Nina Fleischmann, Peter Seidel, Lukas Sattmann, Andrea Nagel, Nils Dassinger, Thomas Kollakowski, Stefan Löw, Oliver Jost, Alexander Salopiata, Udo Bourquin, Elias Gutleben, Andreas Moszburger, Sebastian König, Ingrid Brandt, Juan Pablo Pulgarin Salazar, Michael Kick, Christian Sinast, Julian Warkentin, Johannes Seeger

Gewinner vom Relaunch-Gewinnspiel

Im letzten Heft haben wir unser großes Relaunch-Gewinnspiel veranstaltet. Zusätzlich zu den Abdrucken der Gewinner, haben wir uns dieses Mal dafür entschieden, auch die Gesichter einiger Glücklichen sprechen zu lassen.





Emils Kuriositätenkabinett

bit Generations™

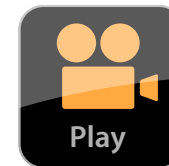


bit Generations

Den meisten dürfte die „Art Style“-Reihe ein Begriff sein. Nintendo veröffentlichte in Japan bereits am GameBoy Advance unter dem Namen „bit Generations“ sieben solch simpler Spielideen.



Fahre mit der Maus über die Logos, um Informationen zu den einzelnen Spielen zu erhalten.



Wii-News

powered by **NINTENDO WiX**

„Nintendowiix.net“ liefert täglich aktuelle Informationen rund um Nintendos weiße Konsole und fasste die wichtigsten Meldungen des vergangenen Monats für euch zusammen.

Drei Spiele von **Pokémon Mystery Dungeon** erscheinen im August in Japan für WiiWare.

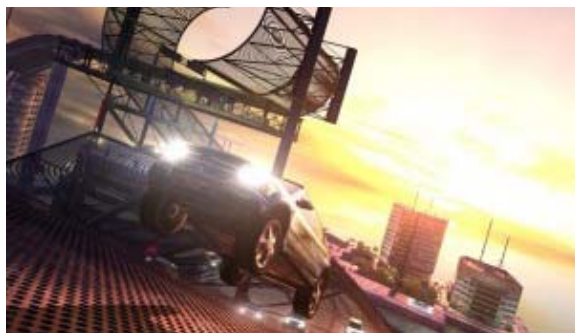
Einen Trailer gibt es [hier](#).



Factor 5 Inc. hatte offenbar u.a. **Star Wars – Rogue Squadron** für Wii in Entwicklung, das deuten ehemalige Entwickler an, die den Pleitegeier auf ausstehende Löhne verklagen. Was aus den Wii-Projekten nach der Pleite geworden ist, weiß man nicht. Sicher ist, dass der Entwickler (evt. bei der immer noch existierenden deutschen Factor 5 GmbH) mehrere Wii-Spiele für 2009 in Entwicklung hat.



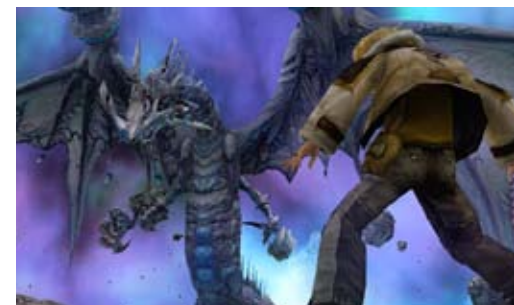
Ein Ableger von **Trackmania** wird Anfang 2010 auch für Wii mit den gewohnten serientypischen Features wie dem Rennstrecken-Editor erscheinen.



Der unabhängig entwickelte Klassiker **La-Mulana** wird von Nicalis für WiiWare umgesetzt und soll Ende 2009 erscheinen – es gibt neue Grafiken und herunterladbare Zusätze.



Release-Termine für Europa: **Cursed Mountain** (21.08.09), **Metroid Prime Trilogy** (04.09.09) **Spyborgs** (25.09.09), **Dead Space Extraction** (02.10.09), **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen** (16.10.09), **Ghostbusters: Das Videospiel** (16.10.09), **Rabbids Go Home** (06.11.09), **Need For Speed Nitro** (20.11.09), **Final Fantasy – Crystal Chronicles: The Crystal Bearers** (Winter 2009 / 2010), **Red Steel 2** (Q1 2010), **Fragile** (Q1 2010).



Hudson und Konami bringen **The Calling** im 1. Quartal 2010 nach Europa. In dem Horrabenteuer ziehen einige High-School-Mädchen einen Fluch auf sich, indem sie eine mysteriöse Webseite besuchen. Fortan werden sie von geisterhaften Stimmen angerufen und terrorisiert und müssen dem Geheimnis auch mithilfe ihrer Multifunktions-Handys auf die Schliche kommen. Erste Bilder [hier](#).



DS-News

powered by **PLANET DS.DE**

Brandheiße News für Freunde des „Dual Screens“ liefert wie gewohnt unser Partner „PlanetDS.de“, welcher als deutsche Hauptquelle aktueller Nintendo DS-Informationen fungiert.



Sowohl **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** als auch **Kirby Super Star Ultra** sind endlich mit einem Europa-Termin gesegnet worden. Kirby darf ab dem 18. September wieder den Staubsauger mimen und Layton löst ab dem 25. September erneut knifflige Rätsel.



Nintendos **DSi** erhält sein erstes Firmware-Update! Die Version **1.4E** schließt ein paar Sicherheitslücken des Browsers, verbessert dessen Geschwindigkeit und liefert Facebook-Kompatibilität für das Fotoalbum.



Tingle ist zurück! Und das gleich in zweifacher Ausführung: Das **Too Much Tingle-Paket** für DSiWare liefert kleine Spaß-Applikationen zum Preis von 500 Points (vorerst nur in Japan), **Tingle's Balloon Trip of Love** stellt ein großes neues Abenteuer für den grün-gewandten Mann dar.



RPG-Nachschub rollt an: Square Enix zeigt nicht nur zahlreiche Screens und Videos zu **Four Warriors of Light: Final Fantasy Gaiden**, sondern verrät auch einen Japan-Termin. Am 29. Oktober beginnt das Abenteuer im Heimatland des Franchises.

Das RPG **Shin Megami Tensei: Strange Journey** schickt euch durch ein mysteriöses Portal im Südpol, wo zahlreiche Dämonen hausen und die Menschheit bedrohen. In Japan beginnt die seltsame Reise am 8. Oktober 2009.



In einem Interview verriet Episoden-Adventure-Guru Telltale Games, dass man sich durchaus vorstellen könnte, beispielsweise **Sam & Max** auf den DS zu bringen. Und nach der Veröffentlichung von **Monkey Island** für das iPhone besteht zumindest Hoffnung auf eine DSiWare-Veröffentlichung des Adventures.



view compact

- 10 **Hands-On** Red Steel 2
- 13 **Hands-On** Super Monkey Ball: Step & Roll
- 14 **Hands-On** Rabbids Go Home
- 16 **Hands-On** Academy of Champions
- 17 **Hands-On** Mario & Sonic bei den O. Winterspielen

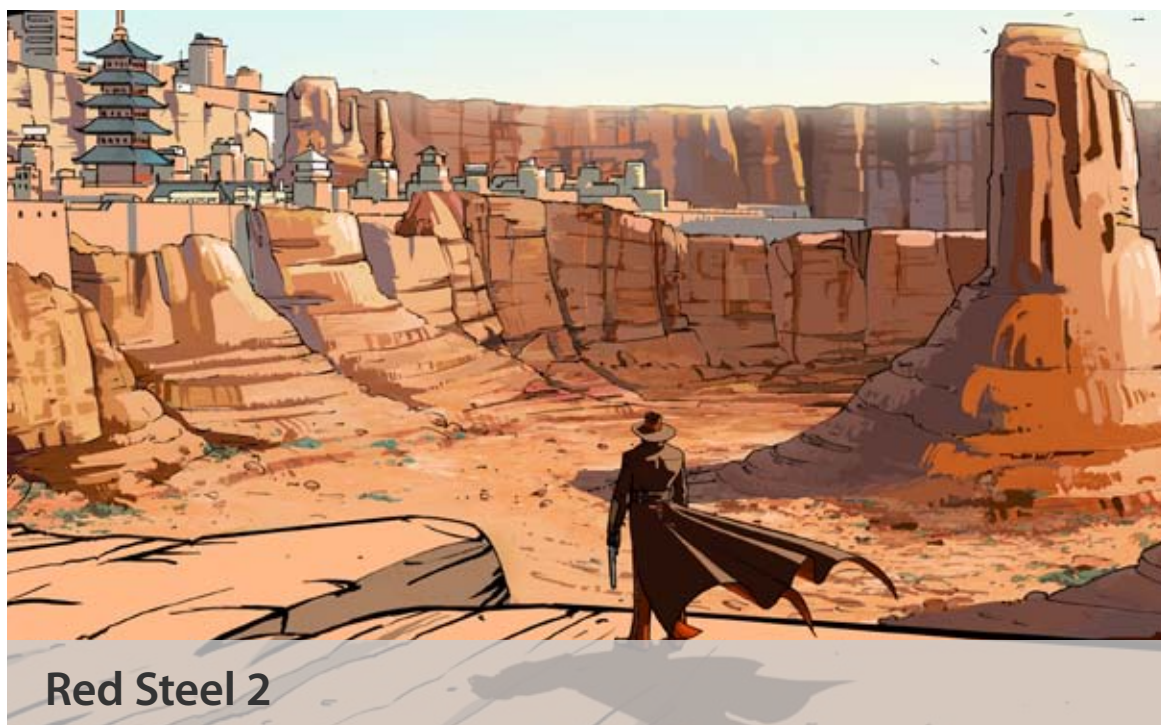


Wii

- 18 **Hands-On** Might & Magic
- 19 **Hands-On** Phantasy Star Zero
- 20 **Hands-On** C.O.P. The Recruit



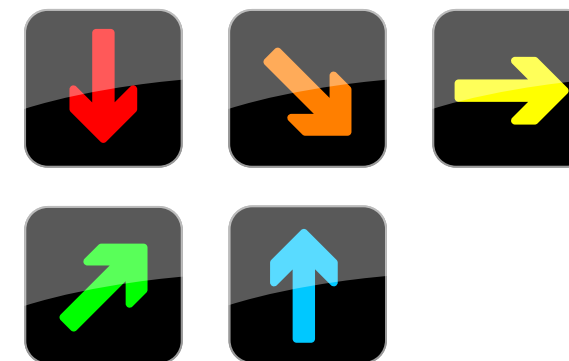
DS

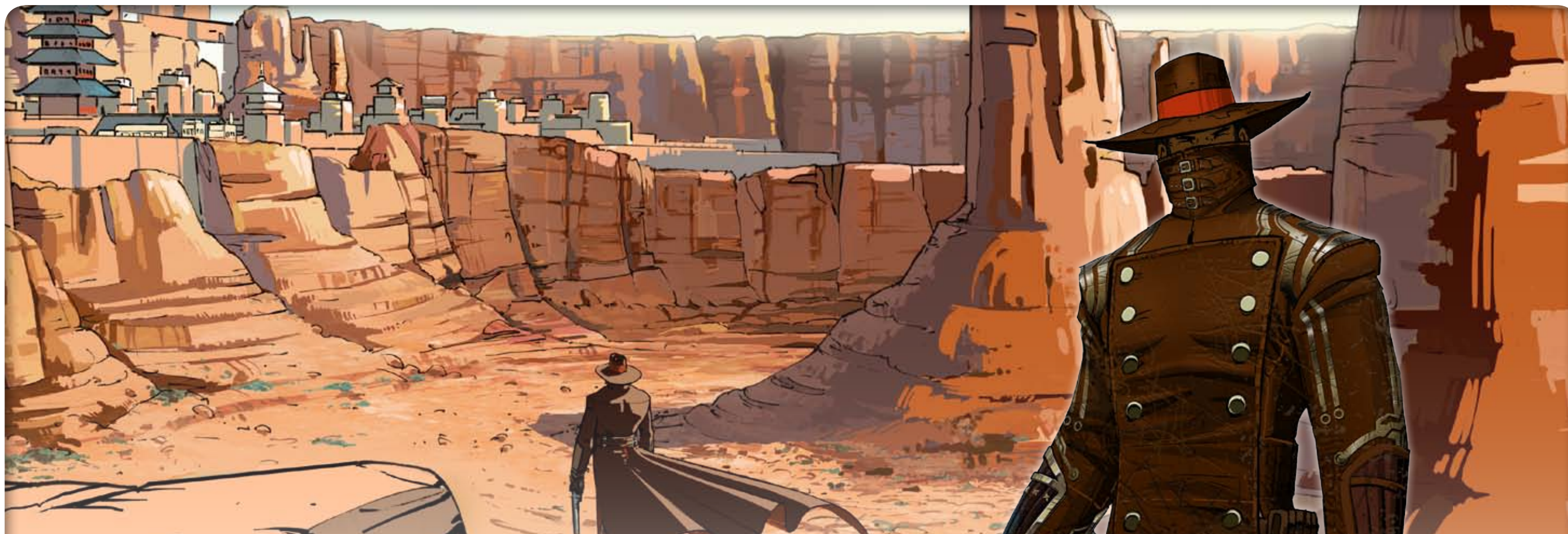

Rabbids go Home

Red Steel 2

Super Monkey Ball: Step & Roll

Wie wir testen

Während jeder Test bei uns in einer Zehner-skala bewertet wird, geben wir euch für jede Vorschau eine Pfeilwertung in einer Fünfer-skala. Dabei kann man den Pfeil zur Seite mit einer ungefähr erwarteten Wertung von 4,5 bis zu sechs Punkten gleichsetzen, beziehungsweise kann man sich auch grob an den Farben der einzelnen Wertungen orientieren. Je nach dem wie sich der Pfeil dann kippt und die Farbe ändert, erwarten wir eine bessere oder schlechtere Wertung für dieses Spiel. Ob die Wertung im Endeffekt auch so aussehen wird, wie wir es vorhersagen, können wir euch zwar nicht versprechen, aber wir können euch meist schon im voraus vor groben Fehlkäufen bewahren, eure Freude auf ein Spiel schüren und vielleicht dem ein oder anderen Entwickler noch Verbesserungsmöglichkeiten darlegen. Wie die Bewertung unserer Tests funktioniert, findet ihr auf der Vorschaltseite zu unserer Testrubrik.





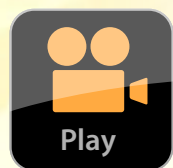
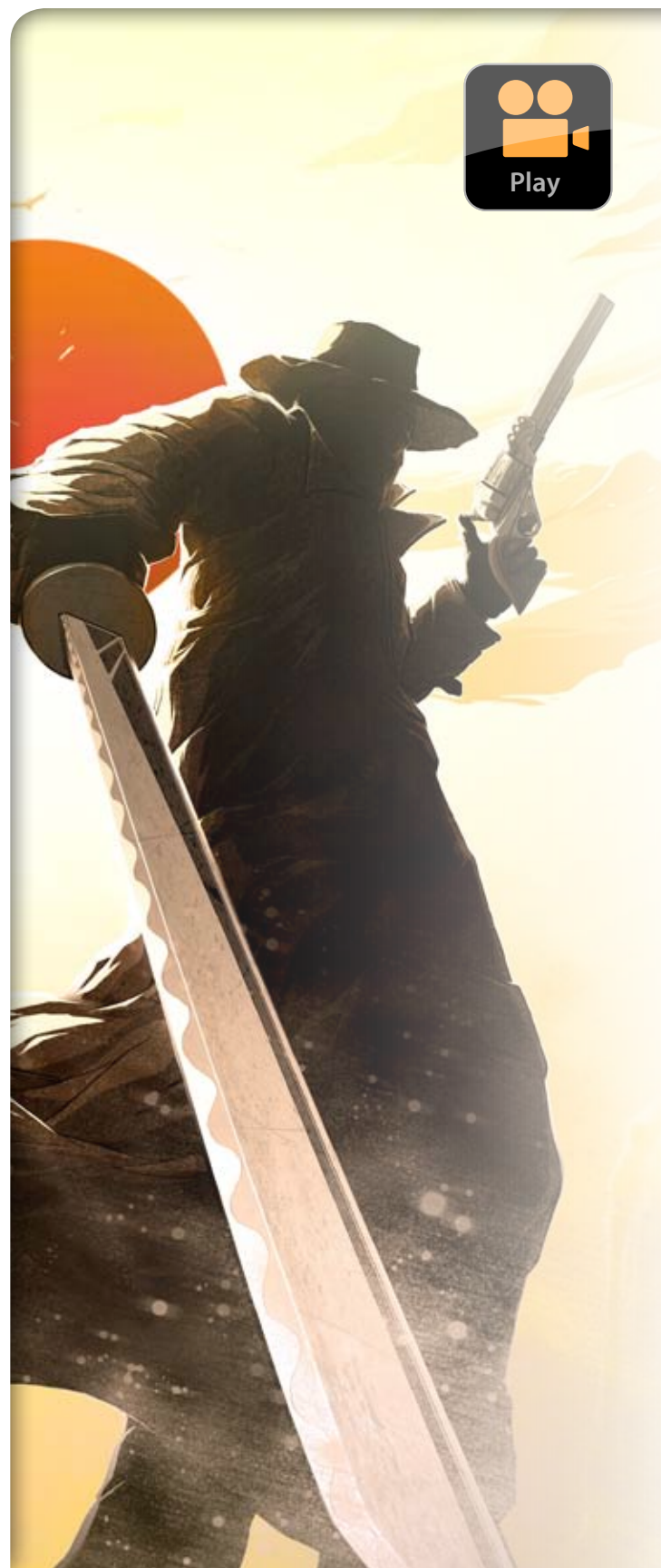
Red Steel 2



Nur wenige Spiele schaffen es, die Wiimote in der eigenen Hand magisch anfühlen zu lassen. Red Steel 2 gehört definitiv dazu und uns entsandt man in die fiktive Westernstadt voller Action!

Die Erwartungen an den zweiten Teil des „roten Stahls“ sind hoch, schließlich stehen die Entwickler, anders als beim Vorgänger, nicht unter Zeitdruck und werkeln mittlerweile seit fast drei Jahren an dem Spiel. Hinzu kommt, dass Red Steel 2 für das diesjährige Weihnachtsgeschäft angekündigt war, nun aber auf das Frühjahr 2010 verschoben wurde - aus Qualitätsgründen versteht sich.





Exempel für einen Cel-Shading-Augenschmaus

Red Steel hatte zu Wii-Launch-Zeiten mit einigen Kinderkrankheiten zu kämpfen, bot aber eine überzeugende Atmosphäre in einer asiatischen Umgebung voller Lichtschauspiele und avancierte letztlich zum Millio-nenseller. Ubisoft legt mit der Marke nun eine 180 Grad-Wende hin und präsentiert den Nachfolger in einer detailreichen Cel-Shading-Optik im Westernlook mit Fernostaspekten. In stilistischer Sicht sind die Ähnlichkeiten zum Vorgänger somit überraschend gering, doch das Einschlagen in eine neue Richtung ist nicht unbedingt schlecht, obwohl der erste Teil in diesem Punkt sehr stark war. Beim Anspielen wurde uns schnell klar: Red Steel 2 macht Zorro-like eine „coole“ Figur und der Protagonist aus seinem Gesicht ein großes Geheimnis!

Leichte Genreänderung

Storytechnisch möchten die Entwickler den Spieler jedoch nicht lange aufhalten. Bedeutet im Klartext: Wenig Geplapper, aber viel Action. In der von uns angespielten Fassung wurde der Protagonist zuerst kilometerweit von einem Motorrad mitgeschliffen, was sehr cool aussah, uns aber nur das Zusehen ermöglichte. Danach begann der demonstrative Spielabschnitt, wobei das Auffinden des Schwertes auf einem Balkon erfolgte und nicht gerade in Szene gesetzt wurde. Erwartet kein Höllentempo wie in

Red Steel 2 soll „weder ein spielbarer Film, noch eine Simulation sein“, sondern vielmehr „ein echtes Videospiele, das auch danach aussieht“.

einem Serious Sam, aber Red Steel 2 ist eindeutig arcadelastiger, als es der Vorgänger war. Beispielsweise poppen besiegte Gegner sehr rasch weg und tauchen auch gerne mal in größeren Mengen auf. Die Widersacher sind stets maskiert und tragen teilweise eine Rüstung, die entweder mit ein paar Bleikugeln oder Schwerthieben zerstört werden kann. Erst dann kann der Gegner ins

Jenseits befördert, nicht aber wie im ersten Teil alternativ zur Respektverschaffung verschont werden.

Ohne Wii MotionPlus undenkbar

Optimiert wurde das Spiel für Wii MotionPlus und ist auch nur in Kombination damit spielbar. Aus diesem Grund wird es höchstwahrscheinlich ausschließlich im Bundle mit der Zusatzhardware erscheinen - trotz schon vorhandener Wii MotionPlus-Marktpenetration. Anders als in den vermeintlichen Vorzeigetiteln vor allem aus dem Tennis-Genre wird hier der Adapter adäquat genutzt. Der Revolver lässt sich präzise nach links und rechts drehen, wie es auch schon im Vorgänger möglich war. Doch viel wichtiger sind die Bewegungen des Schwertes, die exakt derer der Wiimote entsprechen. Es lässt sich drehen, über die Schulter halten und präzise schwingen - so stellt man sich echtes „eins-zu-eins“ vor! Die Katana und der Revolver können jederzeit gewechselt werden - auf welche Weise die Gegner vernichtet werden, liegt also ganz am Spieler. ▶





Unkompliziert und tadellos

Die Steuerung ist größtenteils für einen Shooter obligatorisch und die zugehörige Schwert-Steuerung denkbar einfach, allerdings haben die Entwickler einige erwähnenswerte Besonderheiten eingebaut. Zum einen erwarten den Spieler gelegentlich Sprung- und Kletterpassagen, die mittels Z-Knopf überwunden werden können. Zum anderen nutzt man ein Auto-Aiming-Feature, das den Gegner fortan anvisieren lässt, sobald er sich etwa in der Mitte des Bildes befindet. Kämpft ihr mit dem Schwert, habt ihr die Möglichkeit, einen Finishing-Move auszuführen. Dafür müssen der Analogstick nach oben sowie der A-Knopf parallel gedrückt werden. Allein mit dem A-Knopf wird geblockt - schlägt der Gegner seitlich, solltet ihr die Wiimote senkrecht halten und waagrecht optimalerweise nur dann, wenn ein Schwerthieb von oben auf euch zukommt. In der Defensivsteuerung werden die Bewegungen nicht eins-zu-eins übertragen, sondern man unterscheidet lediglich zwischen „senkrecht“ und „waagrecht“.

Überzeugende Vorab-Fassung

Hat man sich erst einmal eingespielt, möchte man nicht so schnell das Ende des Spiels zu sehen bekommen - in unserem Fall war es ein leicht voluminöser Gegner. Red Steel 2 steuert sich so, wie man es eigentlich vor Wii-Launch noch von jedem Shooter erwartet hätte und wirkt durch die komplette Neuaufmachung sehr frisch. Obwohl wir nur etwa eine Stunde lang selbst Hand anlegen

durften, sind wir überzeugt davon, dass uns ein echter Wii-exklusiver Hit bevorsteht. Die finale Fassung wird aller Voraussicht nach eine lebendigere Umgebung bieten, was der Atmosphäre nochmals einen weiteren Schub verschaffen würde. Einen Multiplayermodus wird es leider nicht geben, da sich das 100 Mann starke Team ausschließlich auf das Hauptspiel konzentrieren möchte. Dafür aber wird euch darin ganz sicher ein echtes Highlight erwarten!

Red Steel 2

RED STEEL 2	Publisher	Ubisoft
	Entwickler	Ubisoft
	Genre	Action
	Termin	1. Quartal 2010
	Weblink	offizielle Website

- + cooler Western-/Fernostmix
- + vorbildliche Cel-Shading-Optik
- + Steuerung ein Traum
- reiner Singleplayer-Spaß

Für mich hat dieses Spiel unheimliches Potential und könnte zum Vorbild für kommende Wii-Actionspiele werden. Hoffentlich geht den Entwicklern beim Endspurt nicht die Puste aus!



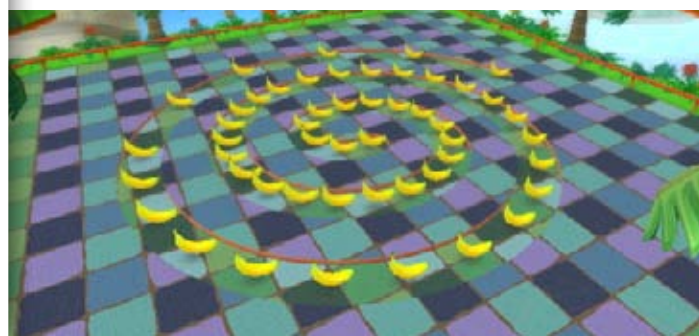
Prognose
Damian Figoluszka





Super Monkey Ball Step & Roll

SEGA lässt die Affen los: AiAi, GonGon und Baby sind wieder da! Jetzt geht der Spieler mit Balance Board-Unterstützung auf Bananensuche im paradiesischen Affenreich.



Monkey Ball und Balance Board – das ist wie Butter auf Brot. Passt einfach zusammen. Obwohl in „Wii Fit“ bereits mit Murmelspielen experimentiert wurde, hat es eine ganze Zeit gedauert, um dieses doch so einleuchtende Spielkonzept in die Tat umzusetzen. Auf Segas „Summer Sizzler“ in London hatten wir die Gelegenheit einen frühen Blick auf die ersten fünf Level und drei Minispiele zu werfen.

Affe + Waage = Banane

Diese seltsame Gleichung beschreibt das Spielkonzept von „Step & Roll“ recht treffend. Wie im Prequel „Banana Blitz“, das zum Release der Wii erschien, wird die

Steuerung durch Neigung umgesetzt. Doch dieses Mal wird nicht nur der Controller geneigt, sondern der gesamte Körper. Das funktioniert denkbar intuitiv: Neigt ihr euch nach vorne, kullert auch das Äffchen davon. Zur Kontrolle befindet sich in der Bildschirmcke eine Skizze des Balance Board, die euren aktuellen Schwerpunkt anzeigt. Optional ist es auch möglich das gesamte Spiel mit der Wiimote zu spielen. Der Balanceakt ist also kein Muss, um einen Level mit möglichst vielen eingesammelten Bananen erfolgreich abzuschließen.



„Steh-Geh!“ auf dem Bildschirm um. Selbst die kleinste Bewegung führt hier zum Zurücksetzen. Viel konnten wir von „Super Monkey Ball: Step & Roll“ noch nicht sehen. Was bis jetzt zu sehen war, hat uns gefallen, ist jedoch zu wenig für eine erste Meinung. Wir bleiben für euch dran und berichten, sobald wir unsere Füße in die Affenkugel stellen können. ■ ■ ■

Super Monkey Ball Step & Roll

	Publisher	SEGA
	Entwickler	Amusement Vision
	Genre	Geschicklichkeit
	Termin	1. Quartal 2010
	Weblink	offizielle Website

- + wie geschaffen fürs Balance Board
- + komplett neue Level
- keine Online-Modi
- keine bahnbrechende Neuheit

Monkey Ball wie ich es kenne und schätze, mit dem Balance Board könnte der Spaßfaktor aber nochmals steigen. Ich hoffe auf einen umfangreichen Multiplayermodus, denn der macht die banale Serie fast alleine aus!



Prognose
Robert Rabe

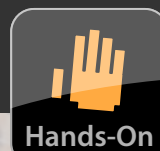


Klassisch neu

Das Hauptspiel kommt mit sieben komplett neuen Welten à zehn Leveln daher. Laut Entwickler-Aussage wird dabei ein leichter Einstieg angestrebt, gleichzeitig aber auch extrem knackige Spielebenen zum Schluss. Außerdem wurde uns bestätigt, dass auf Online-Funktionalität verzichtet wird – schade! Neben der Standard-Kullerei wird es auch Minispiele geben, die auf Mehrspielerspaß ausgelegt sind. Hier kann ein Spieler das Balance Board nutzen, alle anderen greifen zu Wiimotes. Beispiel gefällig? In einem Minispiel gilt es, schwebende Wippen so zu neigen, dass euer Affe den richtigen Weg in die Tiefe nimmt; ein anderes setzt das Kinderspiel



Rabbids Go Home



An Extravaganz sind die Rabbids einfach nicht zu überbieten. Das beweist Ubisoft wieder aufs Neue mit dem Action-Adventure „Rabbids Go Home“. Richtig gelesen: Action-Adventure!

Bevor ihr euch den nachstehenden Text weiter zu Gemüte führt, überlegt euch erst einmal ein Spiel, von dem ihr denkt: „Hey, die Handlung darin ist so schräg, das an Verrücktheit zu toppen ist für die Hasen schier unmöglich!“ Seid versichert: Das Beispiel sollte wirklich krass sein! Nun zur Story der Langohren: Der Mond ist in seiner vollen Pracht so schön, dass die Rabbids ihn sehr bald hautnah erleben möchten. Doch wie erreicht man den über 300 000 Kilometer entfernten Erdtrabanten am besten? Mit einem Müllberg Marke „Eigenbau“ natürlich! Schräg, schräger, Rabbids oder bildet die Geschichte des euch eingefallenen Titels den Gipfel der schrillen Entwicklerideen?

Schreihasen im Wandel

Selbst Hand anlegen durften wir an einer recht frühen Spielversion, die lediglich drei Abschnitte und den sogenannten „In the Remote“-Modus beinhaltete. Die Entwickler erwähnen immer wieder, dass es sich um keinen obligatorischen Rabbids-Teil handelt, sondern dass die Partyhasen nun auch mal ein ganzes Action-Abenteuer erleben dürfen. Dass es sich um keine weitere Minispielsammlung handelt, können wir definitiv bestätigen, allerdings war diese unfertige Fassung mehr Action-Rennspiel, als Action-Adventure. Schuld daran waren das rennlastige Gameplay und eine fehlende Oberwelt, die uns allerdings fast schon zugesichert wurde. ▶





Achtung: Einkaufswagen in Sicht!

Ihr spielt diesmal nicht gegen die Hasen, sondern schlüpft in deren Rolle. Mit einem Einkaufswagen unbegrenzten Fassungsvermögens macht ihr euch auf den Weg, reißt unschuldigen Menschen die Klamotten vom Leibe und sammelt allgemein alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Der Einkaufswagen ist also eure Allzweckwaffe und erhält im Laufe des Spiels neue Funktionen. Wir durften uns auch auf einer Flugzeugdüse fortbewegen und ein aufblasbares Krankenbett transportieren. Ersteres war bedingt durch das hohe Tempo nicht einfach zu steuern. In der Regel bewegt ihr euch stets vorwärts - umso ärgerlicher war es, dass sich die Düse oftmals nach einem ungeschickten Manöver in die falsche Richtung drehte, eine Wendung

Zu Beginn wollten die Entwickler die Hasen all das Zeug in die Unterhose stopfen lassen. Ob diese Idee unter Alkoholeinfluss entstand?

nur sehr fummelig möglich war und zu viel Zeit in Anspruch nahm. Mit Hilfe des Krankenbettes konnten höhere und weiter gelegene Ebenen per „Flug“ erreicht werden. Natürlich leisten die Menschen im Spiel auch Widerstand und entsenden aggressive Hunde und lustig grüne Männchen in Ghostbuster-Manier. Zur Abwehr nutzt der Spieler via Wiimote-Bewegung den obligatorischen Hasen-Schrei - die Hunde werden anschließend einfach mit in den Einkaufswagen gepackt.

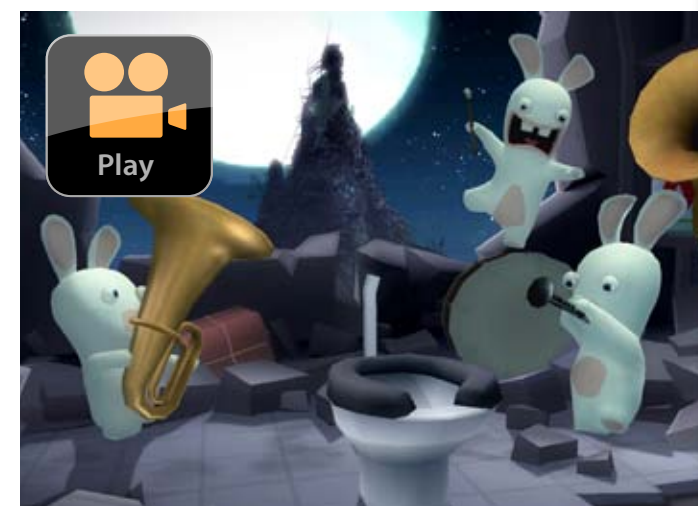
Perfektes Bauchmuskeltraining!

Wie in den Rabbids-Partyspielen ließen die Entwickler auch hier ihrer Kreativität freien Lauf, Bodenräkler vor lauter Lachen sind also wieder vorprogrammiert. Hoffentlich gemeinsam mit Freunden - bisher wurde noch kein Zweispielermodus angekündigt. In welchem Spiel bestreitet man sonst ein Rennen gegen eine Kuh auf einem Lastwagen? Wo sonst stapelt man tonnenweise Müll, welcher vorher per Toilette in die Kanalisation und anschließend an seinen Platz „geschwemmt“ wird? Der Humor und die stetige Action spülen auch die bisher schwache Technik „die Toilette hinunter“. Ja, die Hintergründe sind teilweise detail- und die Gegenden ziemlich polygonarm (in unserer sehr frühen Fassung trat sogar ein Schattenbug auf), doch wenn das Gameplay nicht allzu monoton ausfällt, wofür die Zeichen sehr gut stehen, dürften die Schreihälse im Weihnachtsgeschäft wieder ordentlich mitmischen!

Kaufsuchtige Menschen in „Rabbids Go Home“



Es bedarf keines geschulten Auges, um zu sehen, dass sich die Entwickler beim Charakterdesign der Menschen im Spiel an den Mii-Charakteren orientiert haben. Schlanke Körper, dazu überproportional große Köpfe und ein detailarmes, aber Zweck erfüllendes Gesicht - die Ähnlichkeiten sind immens. Im wahrsten Sinne des Wortes werden die Menschen im Spiel von den Rabbids gejagt, schließlich lässt sich beispielsweise deren Kleidung ebenfalls zusammenhäufen. Eine Nutzung der wirklichen Mii-Charaktere wäre wünschenswert gewesen, so wäre es möglich, bekannte Gesichter beim Kaufrausch zu stören.



Rabbids Go Home



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montpellier
Genre	Action-Adventure
Termin	4. Quartal 2009
Weblink	offizielle Website

- + gewohnt schräger Humor
- + actionreiches Gameplay
- + Rabbids nicht in Minispielen
- stellenweise sehr frustrierend

Herrlich wie abgedreht diese Hasen wieder sind und endlich erweitern sie ihren Genre-Horizont! Ich bin gespannt, was als nächstes kommt - vorstellen könnte ich mir die Langohren in nahezu jedem Genre.



Prognose
Damian Figoluszka





Academy of Champions



Es gibt nur eine Regel: „Es gibt keine Regeln“. Dieser Spruch dürfte einigen bereits bekannt sein und bei Ubisofts Arcade-Bolzerei trifft er den Nagel genau auf den Kopf!

Schon Nintendo bewies jüngst mit „Mario Strikers Charged“ auf Wii, dass Fußballspiele auch ohne Realismus funktionieren und eine große Fanbase erreichen können. Mit Academy of Champions erwartet uns der nächste Mitmischer im Genre des „Fun-Fußballs“.

Ab in die Fußballschule

Die Story findet, ganz nach Hogwarts-Maier, in einer Akademie statt. Tag für Tag bekommt ihr von niemand anderem als Fußball-Legende Pelé wichtige Tipps und verbessert eure Fähigkeiten, um gut gegen die Scythemore Academy gerüstet zu sein.

Der für Fußballspiele eher untypische Storymodus soll den Spieler 15 bis 20 Stunden vor den Bildschirm fesseln - ob virtuelle vier Monate in der Akademie wirklich so viel Zeit in Anspruch nehmen, konnten wir leider nicht abschätzen. An Umfang mangeln wird es dem Spiel jedenfalls nicht!

Die Hasen kommen und kicken mit

Wie in jedem Spiel, in dem nicht immer mit fairen Tricks gearbeitet wird, bildet der Multiplayer-Modus eines der Kernelemente. Die Auswahl der Teams ist enorm und bietet auch einige bekannte Gesichter. Beispiels-

weise ist ein Rabbid-Team sehr flott auf dem Feld unterwegs oder aber stechen die „Ubisoft-All-Stars“ inklusive Sam Fisher hervor. Ein eigenes Team wie in Mario Strikers lässt sich leider nicht zusammenstellen.

Arcade-Fußball par excellence

Frappierende Ähnlichkeiten zum Nintendo-Produkt lassen sich dennoch nicht abstreiten - auch hier heißt es fünf gegen fünf und Schiedsrichter adé. Ihr dürft also mittels A-Knopf grätschen wie ihr Lust und Laune habt, nicht einmal eine Strafe in Form eines Items für den Gegner erwartet euch, denn diese sind gar nicht existent. Durch Pässe füllt ihr euren Talentbalken, der Spezialtricks oder das Sprinten (nur ohne Ball!) ermöglicht. Das flotte Gameplay ist trickreich und macht ordentlich Spaß, sogar Wii Motion-Plus soll in der finalen Fassung beispielsweise für Lobs oder das Balance Board für Freestyle-Tricks genutzt werden. Wir freuen uns sehr auf das finale Gekicke auf dem gewölbten Spielfeld ala „Kickers“!

Academy of Champions



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft
Genre	Sportspiel
Termin	Ende 2009
Weblink	offizielle Website

- + schnell erlernbare Steuerung
- + Videospielden enthalten
- + Grafikstil passt wie die Faust aufs Auge
- technisch noch Luft nach oben

Ich hatte nur ein Casualgame erwartet, wurde aber zum Glück eines Besseren belehrt und bin heiß darauf, die Vollversion zu spielen. Endlich Konkurrenz für Mario im Fun-Fußball-Genre!



Prognose
Björn Rohwer



Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen



An Kälte mögen wir noch gar nicht denken, aber bald müssen wir uns damit Wohl oder Übel konfrontieren und dann heißt es: Mit dem blauen Igel und dem rot-bemützten Klempner ab in den Schnee!

Was früher noch unvorstellbar war, gehört heute beinahe schon zum guten Ton: Teamwork von Mario & Sonic. Wie bereits zu den Sommerspielen haben sich SEGA und Nintendo auch zu den Winterspielen die Lizenz für das offizielle Videospiel gekrallt. Das sichert auch in Vancouver originale Sportstätten für alle schon aus Peking bekannten Sportler. Zusätzlich begleiten Donkey Kong und Metal Sonic das Pilzkönigreich in den Schnee.

Ready, Set, Go!

In der von uns gespielten Preview konnten wir Hand an die Disziplinen Eisschnelllauf, Bob und Ski-Alpin anlegen. Letztere beide unterstützen dabei auch die Steuerung mittels Balance Board, was sich insbesondere beim Skifahren positiv aufs Spielgefühl auswirkt. Bei der Steuerung mit Wiimote und Nunchuk müssen wir das Controllerduo parallel halten. Durch pünktliches „Abstoßen“ am Starthäuschen können wir einen Zeitvorteil gewinnen. Diesen bringen wir durch geschicktes Neigen und Bremsen, das durch Heranziehen der Controller umgesetzt wird, ins Tal. Zuge-

geben, die Steuerung ist sehr einfach. Macht aber dennoch Spaß, nicht zuletzt, da das Geschwindigkeitsgefühl gut rüber kommt.

Fast wie im Sommer...

Das was „Mario & Sonic bei den Olympischen Sommerspielen“ ausgezeichnet hat, findet sich auch im Winter-Pendant wieder. Eine breite Palette an Sportarten, die im Stil von Minispielen mit komplett unterschiedlichen Steuerungen ausgestattet sind. Das funktioniert bei einem Mehrspielertitel sehr gut, kann dem Solo-Spiel Spaß aber auf Dauer das Genick brechen. Wir drücken daher die Daumen, dass die Entwickler unter der Aufsicht von Shigeru Miyamoto reichlich Motivation in Form von Goodies einbauen. Dann erwartet uns im Oktober ein richtig gutes Sportspiel. ■ ■ ■



Mario & Sonic Olympische Winterspiele

	Publisher	SEGA
	Entwickler	SEGA Japan
	Genre	Wintersport
	Termin	16. Oktober 2009
	Weblink	offizielle Website

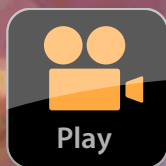
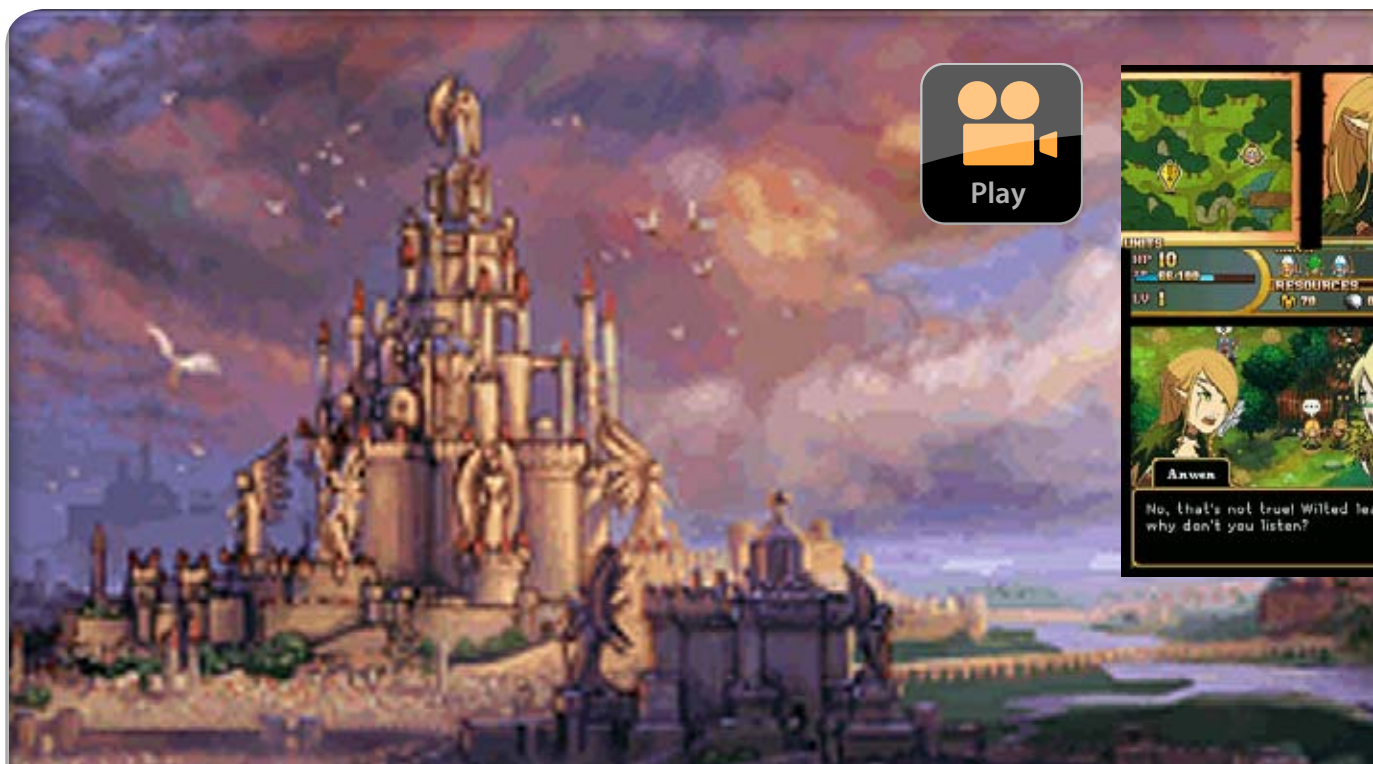
- + sinnvoller Balance Board-Einsatz
- + Wettkampf und Kooperativ-Multiplayer
- + „Sportfestmodus“ / olympische Kampagne
- hat natürlich Minispiel-Charakter

Die Winterspiele mit Mario, Sonic und Konsorten machen wie erwartet eine Menge Spaß. Nicht zuletzt, da hier selbst ich mal eine Goldmedaille bekommen kann. Aber zuerst genieße ich den Restsommer!



Prognose
Robert Rabe





Might and Magic: Clash of Heroes



Die Puzzle Quest-Reihe hat in der Vergangenheit erfolgreich gezeigt, dass ein Puzzle-Rollenspiel funktionieren kann. Ubisoft versucht nun an dieses Konzept anzuknüpfen.

In der Rolle der Elfe Anwen reist ihr durch liebevoll kreierte Landschaften, um den Tod einiger ihrer Artgenossen zu rächen und einen Freund aus der Gefangenschaft zu befreien. Das Spektakel spielt sich übrigens in der Welt Ashan ab, welche seit dem fünften Heroes of Might and Magic-Teil Dreh- und Angelpunkt der ursprünglichen Rollenspielserie ist.

Heldenalltag

Die Ähnlichkeit zum großen Strategie-Titel ist nicht von der Hand zu weisen. Ihr reist von Ort zu Ort, rüstet euch mit gefundenen Arte-

fakten aus, sammelt Rohstoffe und rekrutiert mit diesen neue Einheiten für eure Armee, um in den Kämpfen Erfahrungspunkte zu sammeln und eure Attribute zu verbessern.

Puzzle-Gefechte

Dies ist auch bitter nötig, denn mit zunehmendem Spielverlauf werdet ihr auf immer stärker werdende Gegner treffen, die es zu besiegen gilt. Mit der tatkräftigen Unterstützung eurer Einheiten durchdringt ihr feindliche Linien und schaltet deren Anführer aus. Um eure Einheiten überhaupt nutzen zu

können, müsst ihr mindestens drei der gleichen Sorte kombinieren, denn jedes Wesen verfügt über unterschiedliche Eigenschaften. Beispielsweise verlangsamen Druiden gegnerische Kreaturen und Smaragddrachen spucken Säure über das gegnerische Schlachtfeld.

Gefallener Kriegsveteran?

Optisch macht der Titel einen guten Eindruck, auch wenn uns die Animationen doch eher kalt gelassen haben und verbessert werden sollten. Die Musikauswahl ist ebenfalls nicht sehr vielfältig – auch wenn uns die wenigen Stücke akustisch sehr überzeugt haben. Dem Titel zu gute kommt aber die toll erzählte Handlung und das interessante Kampfsystem, welches jederzeit übersichtlich bleibt. Puzzle-Freunde, die mit starken Rollenspielelementen leben können, dürfen sich den Titel ruhig vormerken, aber Veteranen der ersten Stunde warten lieber darauf, dass Ubisoft den zehnten Teil der populären Rollenspielreihe ankündigt.

Might and Magic: Clash of Heroes



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft
Genre	Strategie-Rollensp.
Termin	August 2009
Weblink	offizielle Website

- + interessantes Kampfsystem
- + gut erzählte Handlung
- + tolle Soundkulisse...
- ...die nicht sehr vielfältig ist

Puzzle-Freunde werden mit diesem Titel ihre wahre Freude finden, denn der Zweispieler-Modus verspricht viele hitzige Duelle mit Freunden.

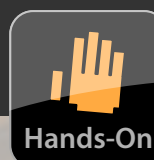


Prognose
Eric Ebelt





Phantasy Star Zero



Das Pionieronlinegame auf Nintendo-Konsolen der neuen Generation findet seinen Weg auf den DS. Ein Hands-On lieferte Antwort auf die Frage, ob das auch wirklich ein Grund zur Freude ist.

Ausgerechnet auf Nintendos kleinstem will SEGA die Vorgeschichte zum „Phantasy Star“-Universum erzählen. „Zero“ spielt auf einer alternativen Erde, 200 Jahre nach einem Krieg, der jede Zivilisation auslöschte. Die wenigen Überlebenden haben sich das Ziel gesteckt, ihren alten Lebensstandard wieder zu gewinnen. Dazu müssen sie neue Städte aufbauen und das Stadtumland vor Monstern sichern. Diese Aufgabe des Jägers wird im Spiel euch zu Teil.

Rollenspiel...

In unserer Hands-On Session können wir einen aus 14 Charaktertypen wählen, mit dem wir und unsere vier Mitstreiter umfassende Party auf Monsterjagd gehen können. Aus-

gangspunkt für jede Mission ist dabei die Stadt, in der wir uns mit Waffen und allerlei Items – von Gesundheit bis Magie – eindecken. Dabei nutzen wir zur Absprache mit dem Team sogleich den Visual Chat, der dem DS-internen „Pictochat“ sehr ähnelt. Ist entschieden, wer für Nah- und Fernkampf sowie die Heilung zuständig ist, geht's ab ins Missionsgebäude. Der Teamchef wählt eine Mission aus, dann beamt sich das Team durch den Teleporter in die umliegenden Stadtgebiete.

... und Action

Die Spielwelt ist in Levelabschnitte gegliedert, die in beliebiger Reihenfolge erforscht werden können. Symbole an den Portalen



Phantasy Star Zero



	Publisher	SEGA
	Entwickler	SEGA Japan
	Genre	Action-RPG
	Termin	Ende 2009
	Weblink	–

- + bedingungsloser Onlinemodus
- + guter Text-Chat...
- ... aber leider kein Voice-Chat
- Grafik pixelig

Das gemeinsame Losziehen und Monster besiegen macht Spaß. Nicht zuletzt, da man sich im lokalen Mehrspielermodus sehr leicht absprechen kann. Ich bin gespannt auf den Einzelspielermodus.



Prognose
Robert Rabe



verraten uns dabei, ob ein Abschnitt bereits erforscht wurde. Wie es sich für ein Action-RPG gehört, lassen die Kämpfe nicht lang auf sich warten. Die Monster nähern sich an und ihr könnt mit einem Repertoire aus leichten, schweren und magischen Attacken angreifen. Drücken wir die Knöpfe im richtigen Timing, lassen sich die Standardattacken zu einer Kombo verknüpfen. Kleinere Schalterrätsel zum Öffnen von Gittern fördern dabei immer wieder den Teamgeist. Dank der eigens für das Spiel entwickelten Grafik-Engine läuft das Spiel trotz 3D-Optik flüssig. Online-Freunde dürfen sich auf Ende des Jahres freuen, denn mit „Phantasy Star Zero“ kommt ein vollwertiges Online-Rollenspiel auf Handheldspieler zu.



C.O.P. The Recruit



Rockstar Games legte die Messlatte für „Open-World-Action“ auf dem DS fast schon unerreichbar hoch. Ubisoft wagt sich heran – ihr wechselt die Seite, werdet zum C.O.P. und verabschiedet die Draufsicht!



Die E3-Fassung blieb von unseren neugierigen Redakteurspfoten nicht verschont und ärgerte uns mit einem Zeitlimit für unsere Anspielsession. Dennoch bekamen wir genug von der Jagd nach Kriminellen im virtuellen New York zu sehen.

Kugelhagel in dritter Dimension

Als C.O.P. Rekrut kommt man selten zur Ruhe, vor allem, wenn man es mit der amerikanischen Riesenmetropole zu tun hat. Zu Beginn versucht ihr Einbrecher in einem Casino außer Gefecht zu setzen, doch zuvor solltet ihr für einen fahrbaren Untersatz sorgen, wofür sich das eigene Einsatzauto natürlich optimal anbietet. Damit gelangt ihr im Nu zum Ort des Geschehens. Gelenkt wird ganz klassisch mit dem Steu-



erkreuz, wogegen B und A zum Beschleunigen bzw. Bremsen dienen. Die Steuerung geht gut von der Hand, wirkt anfangs jedoch leicht schwammig, doch das variiert von Fahrzeug zu Fahrzeug. Im Casino angekommen, gilt es die Waffe zu zücken - gehalten wird der DS nun mit der linken Hand. Via Stylus wird das Fadenkreuz auf dem Touchscreen bewegt und mittels L-Knopf abgedrückt. Die Schuss-Steuerung bereitete erfreulicherweise keinerlei Probleme.

Potenzieller Geheimtipp

Was den Titel ausmacht, ist neben einer beeindruckenden 3D-Grafik und der gut funktionierenden Steuerung die schnelle und stetige Action. Trotz mildem Schwierigkeitsgrad brachte uns das Spiel gehörig ins Schwitzen, was nicht nur am „Feuerwehrmann“-Einsatz lag. Technisch darf man ebenfalls Großes erwarten - hier störten in der Preview-Fassung jedoch hin und wieder Pop-Ups, die durchaus einen Verkehrsunfall verursachen können und ganz nebenbei unschön anzuschauen sind. Schafft es Ubisoft, das Spiel in den angekündigten 20 Stunden durchgehend abwechslungsreich zu gestalten, wie es auch in der kurzen Demo der Fall war, erwartet uns ein wahrer Geheimtipp auf sechs Quadratmeilen virtueller Fläche.



C.O.P. The Recruit



Publisher	Ubisoft
Entwickler	VD Dev
Genre	Action
Termin	4. Quartal 2009
Weblink	-

- + viel Chaos auf kleinem Bildschirm
- + 3D-Grafik auf hohem Niveau
- + gut funktionierende Steuerung
- Pop-Ups stören das Gesamtbild

Spiele dieser Art begrüße ich mit einem großen Lächeln im Gesicht - die Steuerung stimmt, die Grafik ebenfalls und es macht Spaß! Ich bin sehr auf das Endprodukt gespannt!



Prognose
Damian Figoluszka



Test compact

- | | | |
|----|------------------------------------|------------|
| 22 | Wii Sports Resort | 8.5 |
| 24 | Virtua Tennis 2009 | 6.5 |
| 25 | Grand Slam Tennis | 7.5 |
| 27 | Another Code R | 7.0 |
| 29 | Tiger Woods PGA Tour 10 | 8.0 |
| 31 | Harry Potter und der Halbblutprinz | 6.5 |
| 33 | Resident Evil: Archives | 7.5 |
| 34 | NPC Donkey Kong: Jungle Beat | 7.5 |
| 35 | One Piece Unlimited Cruise 1 | 6.5 |
| 37 | My Sims Racing | 5.5 |



Wii


NPC Donkey Kong: Jungle Beat

- | | | |
|----|------------------------------------|------------|
| 38 | Laufrythmus DS | – |
| 39 | Harry Potter und der Halbblutprinz | 7.0 |



DS


Tiger Woods PGA Tour 10

- | | | | |
|----|-----------------------------------|----------------|------------|
| 40 | NyxQuest: Kindred Spirits | WiiWare | 7.0 |
| 41 | Final Fantasy Chrystal Chronicles | WiiWare | 6.5 |
| 42 | Final Fantasy IV: The After Years | WiiWare | 7.5 |
| 43 | Kirby's Dream Land 3 | VirtualConsole | 8.0 |
| 44 | Dr. Kawashimas Zahlenlogik | DSiWare | 6.0 |



Download


Another Code R

Laufrythmus DS

NyxQuest: Kindred Spirits

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.



Wii Sports Resort

Nintendo zündet die nächste Stufe der Revolution. Mit der Fortsetzung von „Wii Sports“ wird eine neue Steuerungsdimension in Form von Wii MotionPlus erreicht. Eine Reisebericht.



Normalerweise wird vor einem Urlaub erstmal gepackt, bei unserem Reiseziel den Wuhu-Islands war es aber genau umgekehrt der Fall. Jedem „Wii Sport Resort“-Spiel liegt standardmäßig eine Wii MotionPlus-Einheit bei, quasi euer Reiseticket auf die Insel, denn ohne eingestöpselte Wii MotionPlus läuft erstmal gar nichts: „Wii Sports Resort“ ist das erste Spiel, das komplett auf die neue Zusatzhardware ausgelegt ist.

Schauplatz für die sportlichen Abenteuer ist das fiktive Urlaubsparadies Wuhu-Islands, auf der schon in „Wii Fit“ gejoggt wurde. Per Fallschirmsprung bringt ihr euren Mii sicher

auf das Resort und lernt in diesem Tutorial die Handhabung mit der Wii MotionPlus. Willkommen auf Wuhu-Islands!

Die Ankunft

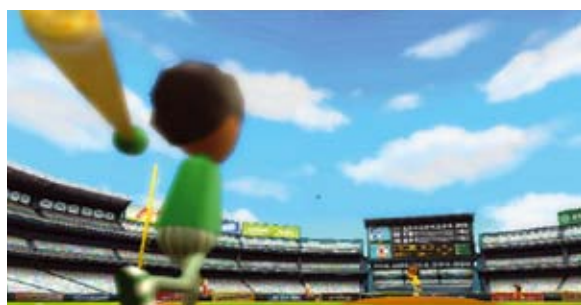
Insgesamt sind zwölf Sportarten mit verschiedenen Modi untergebracht. Vom Frisbee-Werfen über Wassersport, vom Bogenschießen hin zum Schwertkampf wird jeder seine Lieblingsdisziplin im Spiel finden. Der Clou: Die bereits aus dem Vorgänger bekannten Herausforderungen Bowling und Golf wurden wieder mit aufgenommen und bieten nun eine feinere und anspruchsvollere Steuerung. Egal auf welche Sportart ihr

euch als erstes stürzt, ihr erlebt ein Déjà-Vu: Für einen kurzen Moment schleicht sich dieses Gefühl ein, das schon mal da war. Damals, als man zum ersten Mal die Wiimote in der Hand hielt, zum Schlag ausholte, fasziniert von einer neuen Steuerungsart war, sich als Teil von etwas Neuem fühlte... Wii MotionPlus versetzt euch in diesen Zustand zurück. Egal ob man feine, schnelle, langsame oder komplexe Bewegungen ausführt, diese werden richtig erkannt und nahezu 1:1 im Spiel umgesetzt. Endlich ist die Wii dort angekommen, wo man sie sich seit den ersten Bildern des Controllers gewünscht hatte.





Der Vorgänger



Mit über 45 Millionen verkauften Exemplaren ist Wii Sports das meistverkaufte Nintendo-Spiel aller Zeiten. Selbst das Urgestein Super Mario Bros. (40 Millionen verkaufte Einheiten) wurde damit überholt.

Freizeitspaß

Seine volle Stärke entfaltet „Wii Sports Resort“ wie auch sein Vorgänger, wenn ihr mit Freunden die Wii für eine Runde im Mehrspieler-Modus anwerft. Die meisten Sportarten können mit bis zu vier Spielern bestritten werden, andere Disziplinen lassen hingegen nur maximal zu zweit spielen. Wer sich den Spaß mit den Freunden gönnt, muss jedoch tief in die Tasche greifen. In den meisten Spielen braucht ihr pro Kopf eine Wiimote samt MotionPlus, was bei einem Einzelpreis einer Wii MotionPlus-Einheit von 20 Euro teuer ausfallen kann. Hingegen gibt es auch Modi, in denen eine Wiimote mit Wii MotionPlus genügt. Hier spielt ihr nacheinander und gibt die Wiimote entsprechend immer weiter. Einen Online-Modus oder Online-Ranglisten sucht man vergebens. Als Motivationsersatz ist dafür ein Stempel-System integriert. Für das Lösen bestimmter

Aufgaben, die teils überirdisch schwer zu schaffen sind, erhaltet ihr Auszeichnungen in Form eines Stempels.

Aussicht

Optisch hat sich zum Vorgänger in drei Jahren nicht viel getan. Die Grafik erfüllt ihren Zweck, die Miis kennt man längst aus anderen Spielen und der Sound dudelt nebenher, ohne dass er nervt oder groß als Ohrwurm hängen bleibt. Das Inselsetting gibt den einzelnen Sportarten einen zusammenhängenden Charakter und lädt dazu ein, sich auf die Suche nach kleinen Überraschungen zu begeben, die die Entwickler eingebaut haben. Summa summarum gibt's eine klare Kaufempfehlung für „Wii Sports Resort“. Auch wenn vielleicht alleine die Puste schnell raus ist, bekommt man für 50 Euro nebst Spiel die Wii MotionPlus-Einheit, die in Zukunft noch öfters zum Einsatz kommen wird.

Endlich ist die Wii dort angekommen, wo man sie sich seit der Sichtung des Controllers gewünscht hatte.

Wii Sports Resort



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Sport
Spieler	1 – 4
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 45 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + viele kleine Geheimnisse zum Entdecken
- + Schwierigkeitsgrad passt sich dem Spieler an

Atmosphäre

- + virtuelles Urlaubsparadies
- Geschmäcker streiten sich über den Sound

Gameplay

- + bei 12 Sportarten findet jeder einen Favoriten
- wenig Tiefgang

Steuerung

- + Vorzeigewerk für Wii MotionPlus
- + intuitiv, realitätsnah

Multiplayer

- teilweise nur zu zweit spielbar
- kein Online-Modus

Nintendo setzt mal wieder neue Standards. Kaum ein Wii-Besitzer wird an diesem Sommer-Blockbuster vorbei kommen. „Wii Sports Resort“ + Wii MotionPlus = Kaufempfehlung!



Fazit

Jonas Weiser





Virtua Tennis 2009

Im Kampf um den „Tenniskönig“-Titel mischt nun auch SEGA mit und hat mit der Wii MotionPlus-Unterstützung auch direkt ein schlagfertiges Argument parat.

Für die Entwicklung sind die Briten von SUMO Digital verantwortlich, die beispielsweise mit „New International Track & Field“ auf dem DS ein Sportspielspektakel zum Jubiläum der Marke lieferten. Ähnliche Bemühungen hätten wir uns auch bei Virtua Tennis 2009 gewünscht - zumindest was das Gameplay angeht.

Keine inhaltlichen Abstriche

Nicht häufig bietet die Wii-Version eines Multiplattformtitels den gleichen Inhalt wie auch die HD-Fassungen - hier liegt ein sol-

ches Beispiel vor. Egal ob Online, mit bis zu drei Freunden oder alleine im Welt-Tour-Modus, beschäftigt seid ihr definitiv für lange Zeit. In letzterem Modus könnt ihr euch in über 40 Schauplätzen auf einer Weltkarte zum weltbesten Tennisspieler mausern. Virtua Tennis 2009 wird nicht als Tennis-Simulation definiert, das Gameplay geht sehr flott daher und unterscheidet sich diesbezüglich von EAs Konkurrenzprodukt. Die Arcade-Ausrichtung wird zusätzlich durch zwölf Minispiele, beispielsweise das überdimensionale „Tennis-Billard“, unterstrichen.

Wii MotionPlus – wie man es nicht nutzen sollte

Nicht nur Grand Slam Tennis nutzt den neuen Wii MotionPlus-Aufsatz für die Wiimote, auch hier kann der kleine Adapter optional genutzt werden. Ohne Wii MotionPlus habt ihr während eines Spiels nicht viele Möglichkeiten, sobald der Ball auf euch zugeflogen kommt, erscheint ein kleiner Balken, der eure Schlagrichtung bestimmt. Schwingt ihr die Wiimote, während sich die Bewegungslinie im linken Bereich des Balkens befindet, fliegt auch der Ball in diese Richtung. Letztendlich kommt es bei dieser Steuerungsart nur auf die Reaktion an. Bei Verwendung des Wiimote-Aufsatzes dürft ihr „echtes“ Tennis spielen und mit eurem Schwung die Richtung bestimmen. Allerdings funktioniert das alles andere als präzise, schon beim Training verzweifelten wir beim „Stoppball“ - die Einspielzeit ist sehr hoch! Hinzu kommen nervige Wiimote-Justierungen während eines Spiels - vor jedem, wirklich jedem Ballwechsel muss mit der Wiimote gen Spieler gezeigt werden. Eine optimale und Spaß bereitende Wii MotionPlus-Steuerung stellen wir uns definitiv anders vor. ■ ■ ■



Virtua Tennis 2009



Publisher	SEGA
Entwickler	SUMO Digital
Genre	Sport
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 45 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + Inhalt wie in PS3/Xbox360-Fassung
- + an Wii angepasstes Menü

Atmosphäre

- + deutsche Sprachausgabe
- schnell nervende Menü-Musik

Gameplay

- + schnelle Ballwechsel
- gelegentlich fehlerhaftes Laufen

Steuerung

- mit Wii MotionPlus unpräzise
- ohne Wii MotionPlus kein Tennis-Feeling

Multiplayer

- + Minispiele können unterhalten
- leidet an den Steuerungsproblemen

Als ich das Spiel startete, war ich noch guter Hoffnung, schließlich steht SEGAs Platzhirsch aus dem Tennis-Genre gewöhnlich für Qualität. Leider nahm der Frust zu schnell Überhand an.



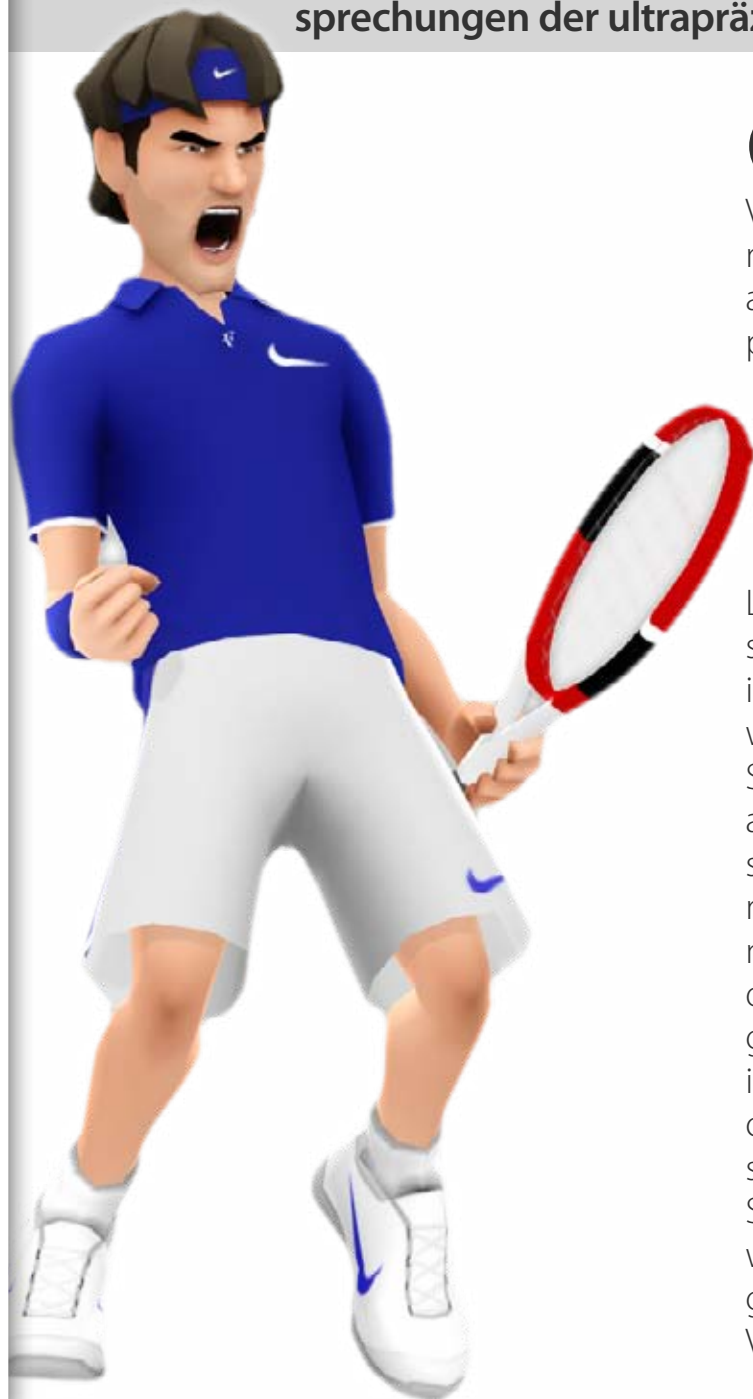
Fazit

Damian Figoluszka



Grand Slam Tennis

Die Filzball-Schlägerei von EA wird mit Wii MotionPlus gebündelt angeboten. Ein Plus für die Steuerung oder wieder nur leere Versprechungen der ultrapräzisen Bewegungserkennung?



Grand Slam Tennis nutzt die Technik des Wiimote-Adapters noch vor Nintendos Vorzeigetitel „Wii Sports Resort“, welcher mittlerweile ebenfalls erhältlich ist. Anders als SEGA bei „Virtua Tennis 2009“ setzt EA in puncto Gameplay trotz Knuddeloptik verstärkt auf Simulation.

Der Grand Slam ist mein!

Im Karrieremodus erwarten euch offizielle Grand-Slam-Turniere, ihr reist also von Land zu Land und versucht euch zu beweisen. Zwischendurch können die Schläge immer wieder an einer Ballmaschine geübt werden, was vor allem zu Beginn natürlich Sinn macht. Euch erwarten aber nicht nur Turniere, auch sonstige Herausforderungen müssen gelegentlich angenommen werden, wodurch die Spieldauer nach oben getrieben wird. Gespielt wird im Karrieremodus mit einem optisch individuell erstellten Charakter, dessen Fähigkeiten sich verbessern lassen. Die Skill-Auslegungen sind vielzählig, aber jeweils begrenzt zur selben Zeit nutzbar. Begegnet ihr beispielsweise einem Serve-and-Volley-Spieler, der natürlich gerne mal vorne

In Großbritannien konnte sich das Spiel ganze vier Wochen lang in den Top 10 der Software-Verkaufscharts halten.



am Netz Druck macht, solltet ihr erstmal schauen, ob ihr schon eine Fähigkeit besitzt, die euch dieses Spiel erleichtert. Grand Slam Tennis könnte im Übrigen auch als Fitness-Software fungieren. Im Fitnesskalender könnt ihr eine Wunsch-Kalorienverbrennung und dafür einen Zeitraum festlegen, wodurch ein Tagesziel errechnet wird.

Masterfrage: Echtes „eins-zu-eins“?

„Jede Bewegung wird eins-zu-eins ins Spiel übertragen“ - die Hülle verspricht viel, die Realität hingegen spricht eine andere Sprache. Kurios am Spiel ist vor allem die Tatsache, dass Wii MotionPlus kaum einen spürbaren Unterschied ausmacht. Kleinigkeiten wie das Mitbewegen der Hand vor dem Return nach oben und unten, was allein mit der Wiimote ebenfalls problemlos möglich sein sollte, machen den Aufsatz nicht wirklich unverzichtbar.

Ansonsten wird wie auch ohne Wii MotionPlus gespielt: „Topspin“ mit einem Schwung von oben nach unten, „Gerader Schlag“ mit einer Bewegung parallel zum Boden und „Slice“ mit einem Schwung von unten nach oben. Mit ein wenig Übung funktionieren ▶





Onlinecheck: „Grand Slam Tennis“ vs. „Virtua Tennis 2009“



Der Onlinemodus kommt EA-typisch völlig ohne Freundescodes aus, notwendig ist lediglich die rasche Einrichtung eines EA-Masterkontos, wenn dies nicht schon in einem anderen Wii-Online-Spiel von EA geschehen ist - alternativ kann auch als Gast gespielt werden. Spielmöglichkeiten sind Einzel und Doppel, wofür auch weltweite Spielerranglisten bestehen, ebenso für die Top-Nationen. Zur Beruhigung: Deutschland ist stets ganz oben mit dabei. Die Spielersuche funktioniert sehr flott und Lags kommen extrem selten vor - andere Hersteller dürfen sich davon gerne eine Scheibe abschneiden!



Wer sich für Virtua Tennis 2009 entscheidet, muss leider mit Freundescodes leben. Ihr dürft eine Lobby für Freunde öffnen, einer beitreten oder im Einzel gegen Zufallsgegner aus aller Welt spielen. Hier wird anders als in Grand Slam Tennis 2009 nach einem Gegner gesucht, der in etwa eurem Niveau entspricht. Im Zufallsmodus erwarten euch Ligen, Ranglistenspiele und Statistiken und somit mehrere Möglichkeiten zum Zeitvertreib. Allerdings lässt die Funktionalität ein wenig zu Wünschen übrig, denn Lags sind keine Seltenheit und die Gegnersuche kann einige Zeit in Anspruch nehmen.

diese Schläge (meist!) auch ganz gut, doch die Flugrichtung des Balles entspricht mit beiden Steuerungsvarianten nicht immer der eigenen Vorstellung. Entscheidend ist hier der Zeitpunkt des Schwunges, wir hatten jedoch das Gefühl, dass sich die Flugbahn schlicht der Spielsituation anpasst. Zudem werden „Lobs“ oder „Stoppbälle“ auch bei Wii MotionPlus-Nutzung per Knopfdruck gespielt - „eins-zu-eins“ definieren wir zumindest anders. Versteht uns nicht falsch, die Steuerung ist keinesfalls schlecht, wir hätten uns nur viel mehr vom groß angepriesenen Wii MotionPlus-Adapter erhofft und spielten anfangs den Ball fast ausnahmslos ins Aus - viel Übung ist also gefragt!

Pokal für grafische Schlichtheit

2D-Sprites im Publikum, versteinerte Schieds- und Linienrichter und relativ detailarme Umgebungen - spektakulär ist die Grafik nicht gerade. Zumindest gefallen die Animationen, auch wenn einem die Laufbewegungen hin und wieder hakelig vorkommen. Die Knudloptik und das auf Realismus ausgelegte Gameplay harmonieren zwar nicht sehr gut miteinander, dafür aber haben die polygonarmen Charaktere Charme. Insgesamt liefert EA den in puncto Steuerung besten Tennis-Titel auf Wii, auch wenn noch viel Luft nach oben ist und packt genug Inhalt auf die Disc, um den Spieler wochenlang beschäftigen zu können. Wenn im nächsten Jahr ein Nachfolger auf den Markt kommt, der sämtliche Probleme ausmerzt, geht ein wahrer Traum eines Konsolen spielenden Tennissfans in Erfüllung!

Grand Slam Tennis



Publisher	EA
Entwickler	EA Sports
Genre	Sport
Spieler	1-4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 55 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + Tennisspiel mit viel Inhalt...
- + ...und erfreulich viel Abwechslung

Atmosphäre

- + charmante Comic-Charaktere
- leidet an arg schlichter Grafik

Gameplay

- + adäquates Spielgefühl
- zu viel nach Zufallsprinzip

Steuerung

- + seltene Wii MotionPlus-Kalibrierungen
- keinesfalls echtes „eins-zu-eins“

Multiplayer

- + Tennis-Party mit zig Spielvarianten
- + Doppel mit Freund online spielbar

„Hauptsache mit Wii MotionPlus werben“ - so in etwa stelle ich mir EAs Gedanken zu diesem Spiel vor. Aber auch ohne „eins-zu-eins“ bereitete das Spiel mir eine Freude!



Fazit

Damian Figoluszka



Another Code: R Die Suche nach der verborgenen Erinnerung

Die Verpackung verspricht einen interaktiven und bewegenden Roman - aber kann ein Roman in Form eines Spiels funktionieren?



Drei Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers auf dem DS erhält Ashley von ihrem Vater eine Einladung zum Zelten. Obwohl ihr gemeinsames Verhältnis nicht zum Allerbesten steht, möchte die Teenagerin das Angebot nicht ausschlagen. Am Lake Juliet angekommen, wird Ashley aber direkt ihrer Tasche entledigt. Eine ihrer ersten Aufgaben ist es, diese wieder zu finden. Dass sich ihr Kurzurlaub zu einem Abenteuer entwickeln wird, ahnt sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht.

Neue Freunde

Dabei trifft sie in der auf acht Kapitel ausgelegten Handlung viele und vor allem facettenreiche Charaktere. Unter anderem auf den pflichtbewussten Ranger Dan und die sture alte Dame Charlotte, mit welchen ihr textlastige Dialoge führen müsst. Solltet ihr einen alten Charakter vergessen haben, könnt ihr seine Biografie in einer komfortablen Übersicht in seinem Profil nachlesen.

Begrenzte Möglichkeiten

Obwohl ihr in den Gesprächen mehrere Dialogoptionen zur Auswahl habt, ändert sich am Verlauf der gradlinigen Geschichte nichts. Der Rest des Spiels ist ebenfalls linear gestrickt, denn manchmal könnt ihr partout nicht in alte Gebiete zurückkehren, da es keine Bedeutung für die eigentliche Handlung hat. Ein offenes Spielgefühl wird zunichte gemacht. Nervig ist es auch, dass ihr Gegenstände erst in euer Gepäck aufnehmen könnt, wenn ihr diese auch wirklich benötigt.





Fummelige Angelegenheiten

Ärgerlich sind manchmal auch die selten auftretenden Minispiele. In der Theorie scheint euch die Ausführung logisch, in der Praxis haut dies aufgrund Fehlererkennung eurer Bewegungen aber nicht ganz so gut hin. Manchmal wird auch der Cursor aus unerfindlichen Gründen nicht angezeigt. Hier wurde sichtlich Potenzial verschenkt.

Rätselmeisterin Ashley

Diese Meinung müssen wir leider auch bei den Rätseln vertreten, denn diese sind deutlich zu leicht. Harte Brocken erwarten euch an keiner Stelle und selbst das schwierigste der sehr unterschiedlichen Rätsel ist nach ein paar Minuten Geschichte. Beispielsweise könnt ihr ein Passwort

für einen Laptop nur herausfinden, indem ihr ein Stück Papier geschickt faltet, um das Passwort lesen zu können. Doppelt so viele Knobelaufgaben hätten dem Spiel aber sicher gut getan.

Stilistisches Meisterwerk?

Die Programmierer haben optisch und akustisch echte Arbeit geleistet, was man von den monotonen Charakteranimationen nicht sagen kann. Ebenfalls vermissen wir eine Sprachausgabe, die bei einem Adventure, welches mehr Wert auf Dialoge als auf die Rätselkost legt, schon vorhanden sein sollte. Kenner des Vorgängers dürfen bedenkenlos zuschlagen – alle anderen brauchen diesen Titel nicht in ihrer Sammlung.

Another Code: R



Publisher	Nintendo
Entwickler	CING
Genre	Adventure
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + schöner Anime-Stil
- ausufernde Dialoge

Atmosphäre

- + facettenreiche Charaktere
- keine Sprachausgabe

Gameplay

- sehr lineare Handlung
- wenige und leichte Rätsel

Steuerung

- + funktioniert in der Regel gut...
- ... ,manchmal aber auch sehr fummelig

Multiplayer

- -
- -

Wenn man sich auf den Titel einlässt, bekommt man ein optisch und akustisch schönes Spiel vorgesetzt. Die magere Handlung und die rar gesäten leichten Rätsel reißen mich aber nicht vom Hocker.



Fazit
Eric Ebelt



Tiger Woods PGA Tour 10

Alle Jahre wieder kommt nicht nur das Christkind, sondern auch EAs „Tiger Woods PGA Tour“. Auch dieses Jahr wieder, jedoch wärmt EA das Golfspiel nicht nur auf – sie kochen ein neues Süppchen!



Golfen ist weltbekannt als eine der Sportarten der Reichen, erlangt aber auch bei der breiten Masse immer mehr Beliebtheit. EA hat sich dieses Jahr abermals auf die Fahne geschrieben, diesen in Mode gekommenen Sport auch in die Wohnzimmer zu bringen – mit mehr Anspruch und mehr Realismus.

Wie kaum anders zu erwarten, ist die Grafik auf der Wii nur Mittelmaß und auch der Sound kann nicht vollends überzeugen. So kann man bei nahe stehenden Bäumen auf dem Platz schon fast die Pixel zählen und der Sound ist nicht mehr als eine unscheinbare Begleitung. Das war es dann auch schon fast mit der Angriffsfläche, die dieses Spiel bietet. ▶





Was gibt's Neues?

Auf einen ersten Blick sind die Neuerungen, die Tiger Woods dieses Jahr mitbringt, nicht allzu groß: Echtzeitwetter, Regen, Onlineturniere, ein Onlineshop für neue Kleidung, sieben neue Kurse. Zwar alles ganz nett, doch kein Grund auf den neuesten Teil umzusteigen. Der größte Grund kommt nämlich gar nicht aus EAs Lager, sondern von Nintendo direkt: Wii MotionPlus!

Mit Wii MotionPlus hui...

„Tiger Woods PGA Tour 10“ zählt zum Startaufgebot von Wii MotionPlus und zeigt schon von Anfang an, was der neue Aufsatz kann. Beim Golfen wird jetzt neben der Schlagstärke auch der Winkel automatisch erkannt, wodurch man dem echten Golfen

wieder ein Stückchen näher kommt. Noch besser zur Geltung kommen die Vorzüge, wenn man das neue Disc Golf spielt. Dabei versucht ihr eine Frisbee über die Golfplätze zum Ziel zu werfen und - wie beim Golf auch - möglichst weit unter Par zu bleiben. Die Frisbee ist dabei sehr genau umgesetzt und erkennt jede kleinste Handbewegung – einer der besten Teile des diesjährigen Spiels!

...ohne Wii MotionPlus pfui!

Wer Wii MotionPlus allerdings nicht kaufen möchte, wird komplett enttäuscht und kann auch ohne Bedenken bei dem Vorgänger bleiben. Das Disc Golf funktioniert nur spärlich ohne Wii MotionPlus und auch das Golfen verliert an Genauigkeit, sodass es sich

hundertprozentig lohnt, die ca. fünf Euro mehr auszugeben für ein Bundle mit Wii MotionPlus.

Ab auf den Golfplatz!

Überraschenderweise geht EAs neuestes Golfspiel nicht mit großen Schritten auf den Gelegenheitsspieler zu, sondern achtet auch auf fordernde Inhalte. Zwar gibt es, wie letztes Jahr auch, wieder den All-Play-Modus und viele Minispiele, jedoch wird das Golfen mit Wii MotionPlus nicht nur um einiges realistischer, sondern auch um einiges schwerer. Golfans können dieses Spiel blind kaufen, aber auch Sportfans sollten ein Auge auf „Tiger Woods 10“ werfen, da es wohl eines der realistischsten Golfspiele jemals ist.

Tiger Woods PGA Tour 10



Publisher	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
Genre	Sport
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + viele Filme zu den Events
- grafisch nur Mittelmaß

Atmosphäre

- + auf dem Platz keine Musik
- Musik in den Menüs nicht optimal

Gameplay

- + große Karriere
- + viele Spielmodi

Steuerung

- + Wii MotionPlus erhöht den Realismus...
- aber auch die Eingewöhnungszeit

Multiplayer

- + viele Multiplayer-Modi
- sehr gelungener Online-Modus

Obwohl ich bis jetzt nur selten auf dem Golfplatz stand und Golfspiele für mich nie eine große Rolle spielten, kann ich mich von diesem Teil kaum losreißen. Eines der realistischsten Golfspiele aller Zeiten!



Fazit
Björn Rohwer



Harry Potter und der Halbblutprinz

Die sechste Buchverfilmung von Harry Potter kommt mit einer halbjährigen Verzögerung endlich ins Kino – das gleichnamige Videospiel tat es dem lang erwarteten Streifen gleich.



Harry Potters sechstes Jahr in Hogwarts beginnt und ihr schlüpft mal wieder in die Haut des jungen Zauberers. Lord Voldemort versucht mit seiner ansteigenden Macht die Kontrolle über die Welt der Zauberer zu übernehmen – das kann Harry natürlich nicht zulassen.

Was mache ich eigentlich hier?

Diese Frage werdet ihr euch sicherlich stellen, wenn ihr weder Film noch Buch kennt – der aktuelle Stand der Dinge wird zwar in Zwischensequenzen geschildert, doch die Handlung ist für Unwissende nicht zu verstehen. Wenn ihr diese gerade mal nicht vorantreibt, habt ihr auch die Möglichkeit das Schloss auf eigene Faust zu erkunden. Ihr könnt Zaubersprüche brauen, in den Duellierclubs gegen andere Mitschüler antreten oder die auf dem gesamten Schulgelände verstreuten Hogwarts-Wappen einsammeln, um nützliche Extras freizuschalten.

Die Wii Remote als Zauberstab

Während eures Aufenthaltes in Hogwarts schaltet ihr immer wieder neue Gebiete frei, die es aufzusuchen gilt. Dort gibt es dann neue Zaubersprüche zu erlernen, wie beispielsweise den Schwebenzauber Wingardium Leviosa oder den Angriffszauber Stupor. In den meisten Fällen hat die Bewegungserkennung der Wii Remote gut funktioniert, es kam leider auch öfters mal dazu, dass der Zauberspruch verwechselt oder gar nicht erst ausgeführt worden ist. In dem Falle müsst ihr euch in Geduld üben und es weiter versuchen, bis der Zauberspruch richtig erkannt wird. ▶





Fauler Zauber

Optisch macht der Titel nicht viel her. Obwohl die grafische Darstellung die Atmosphäre der Filme sehr gut einfängt, wirken die Texturen schwammig und die Charaktermodelle detailarm. Außerdem wird die Atmosphäre von den schlechten Lippenbewegungen getrübt. Die gute deutsche Synchronisation passt sich leider nicht immer den Mündern der Charaktere an. Akustisch wird einem aber trotzdem etwas geboten, denn der Soundtrack hört sich auch im neuesten Harry Potter-Spiel sehr gut an und passt sich dem Geschehen wunderbar an. Trotzdem können wir das Spiel höchstens den härtesten Harry Potter-Fans empfehlen, denn neben dem schwer zu verstehenden Handlungsstrang enttäuscht das Spiel auch in Sachen Gegnerdesign. Die künstliche Intelligenz der wenigen Gegnertypen lässt sich leicht austricksen und sobald man deren Herangehensweise erkannt hat, kennt man



sie praktisch schon alle. Bei einer Spieldauer von ca. fünf Stunden und einem kaum vorhandenen Wiederspielwert sollten sich aber auch die Fans überlegen, ob sie die 50 Euro investieren wollen. Der Entwickler hat die um ein halbes Jahr verlängerte Entwicklungszeit nicht genutzt – schade! ■ ■ ■

Harry Potter und der Halbblutprinz



Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Genre	Action-Adventure
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 50 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + Charme der Filme vorhanden
- grafisches Mittelmaß

Atmosphäre

- + passende Klänge und Töne
- nur wenige Synchronsprecher des Films

Gameplay

- + verschiedene Zauber
- + tolles Wegfindungssystem

Steuerung

- + nutzt Wii Remote gut aus
- Bewegungserkennung schwankt

Multiplayer

- + Zwei-Spieler-Duelle...
- ...die sehr kurzweilig sind

Die kurze Spieldauer und die magere Präsentation haben mich sehr enttäuscht. Der Titel hat sehr gute Ansätze, die aber nicht ausgebaut wurden. Was die Entwickler in den letzten sechs Monaten gemacht haben, ist mir schleierhaft.



Fazit
Eric Ebelt





Resident Evil Archives

Seit Resident Evil 4 bewegt sich Capcoms Erfolgsmarke immer mehr in Richtung Action. Peu à peu werden nun die wahren Gruselgaranten – des Gamecubes wohlgermerkt - für Wii „neu“ aufgelegt.

Raccoon City lautet im vorliegenden Wiimake des ersten Teils der Ort des Geschehens. Wahlweise als Jill Valentine oder Chris Redfield des S.T.A.R.S-Teams Alpha versucht ihr das ominöse Verschwinden des Teams Bravo aufzuklären. Obszöne Morde wurden im Gebiet gemeldet und als euch infizierte Zombies und Hunde vor die Waffe laufen, wird schnell klar, dass es sich um keinen obligatorischen Einsatz handelt.

Willkommen im Überlebenshorror

Inhaltlich erwartet euch exakt das Gleiche wie auch zu Zeiten des Würfels. Ihr findet euch in einem Herrenhaus wieder, in dem es, ebenso wie in der Umgebung, nur so vor Untoten wimmelt. Der Platz des Inventars ist limitiert, für das Speichern nutzt ihr

ebenfalls nicht unbegrenzt vorhandene Farbbänder an Schreibmaschinen, extreme Endbosse wie übergroße Schlangen oder ein schlecht gelaunter Tyrann warten auf euch und für das Vorankommen sollte eine gewisse Rätsellust vorhanden sein. Am exorbitanten Gruselfaktor hat sich glücklicherweise nichts geändert. Fans der ersten Stunde wissen, dass Resident Evil und ein abgedunkelter Raum stets mit Gänsehaut verbunden sind. Dafür sorgt hier vor allem die starre Kamera, die eure Sicht arg einschränkt und natürlich auch der atmosphärische Sound.

Genrezweck erfüllt – dennoch überflüssig?

Obwohl Resident Evil Archives als Horrorspiel eine ordentliche Figur macht, ist der

Sinn der Portierung sehr fragwürdig. Freunde der Gruselmarke, die mit der Wii den Einstieg in Nintendos Konsolenwelt hinter sich gebracht haben oder dies noch planen, haben bedingt durch die Abwärtskompatibilität der Wii zum Gamecube die Möglichkeit, auf das Original (welches wiederum ein Remake des wahren Playstation-Originals ist) zurückzugreifen. Einzig ein Gamecube-Controller muss dazugekauft werden – doch bei etwa gleichem Kostenfaktor hätte man das gleiche Spielerlebnis. Schließlich bietet die Wii-Fassung keine innovative Steuerung, nicht einmal kleine Ruckler während der In-Game-Zwischensequenzen wurden ausgebessert und ein 16:9-Modus ist weiterhin nicht vorhanden - so sieht eine liebe 1:1-Portierung aus.

Resident Evil Archives



Publisher	Capcom
Entwickler	Capcom
Genre	Survival-Horror
Spieler	1
USK	ab 18 Jahren
Preis	ca. 35 € zum Shop
Weblink	-

Präsentation

- + grafisch noch immer nicht veraltet
- 1:1-Kopie der Gamecube-Fassung

Atmosphäre

- + Puls erhöhende Hintergrundmusik
- + Horror-Szenarien mit Überraschungseffekt

Gameplay

- + spannend bis zum Schluss
- + verschiedene Enden

Steuerung

- + unterstützt sämtliche Wii-Steuerungsarten
- zu Beginn sehr fummelig

Multiplayer

-
-

Mir wäre es lieber, wenn Capcom sich neuen IPs zuwenden würde, anstatt Remakes, die als Original auf der Wii lauffähig sind, noch einmal ohne erwähnenswerte Änderungen neu aufzulegen. Ressourcenverschwendung!



Fazit

Damian Figoluszka





Auch ohne Bongos top!

Obwohl es auf den ersten Blick äußerst gewagt wirkt ein Spiel mit „klassischer“ Wii-Steuerung auf den Markt zu bringen, das damals einen großen Teil seines Charmes aus der Bongosteuerung zog, kann das Remake genauso überzeugen, wie der damalige Bongo-Jump'n'Run-Mix. Gesteuert wird nun zur Hälfte mit Tasten und zur anderen Hälfte mit Bewegungen, was den Spaß am Multiplikatorsystem nochmals erhöht.

Noch mehr neue Ideen?

Im Gegensatz zu den bis jetzt erschienen „New-Play-Control“-Titeln, bietet „Donkey Kong: Jungle Beat“ mehr neue Features, als nur eine neue Steuerung. So werden einerseits mehr Hilfestellung und ein einfacheres Belohnungssystem geboten, die auch unerfahrenen Spielern den Einstieg in das Spiel sehr leicht macht. Andererseits wurde auch etwas für die Vielspieler getan, indem es einfacher gemacht wurde, Donkey Kong um die Ecke zu bringen und nun im späteren Verlauf die Entdeckung zwei neuer Extralevel möglich wird. Wie bei den meisten NPC-Spielen kann sich jeder, der bisher kein Besitzer von „Donkey Kong: Jungle Beat“ ist, das Remake ohne Bedenken zulegen, da einen sowohl spielerisch als auch grafisch ein Spiel erwartet, das das Gros der Wiispiele übertrumpfen kann. Besitzer des Originals dürfen zwar auf Grund der neuen Steuerung getrost einen Blick drauf werfen, sollten jedoch nicht erwarten, dass das Rad neu erfunden wurde. ■ ■ ■

Donkey Kong: Jungle Beat

Nach einem sehr gewöhnungsbedürftigen Rennspiel und einigen Gastauftritten ist Donkey Kong mal wieder zu Gast auf der Wii – diesmal mit altem Inhalt, aber guter Qualität!



Als Donkey Kong in der letzten Konsolengeneration sein großes Comeback erlebte, trat er nicht mehr als König des Dschungels, Beschützer der Bananen und berühmtester Affe des Jump'n'Run-Genres auf, sondern versuchte sein Glück mit Musik und Bongos. Zwei Mal animierte er die Spieler zum Trommeln, sein dritter Auftritt auf den europäischen Bühnen war dann aber doch wieder ein Jump'n'Run – mit Bongos! Vier Jahre später erscheint nun ein Remake dieser gewagten Mischung für die Wii – ohne Bongos!

Donkey Kong: Jungle Beat



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 30 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + gute Grafik
- + sinnvoller Extracontent

Atmosphäre

- + interessantes Leveldesign
- + passender Soundtrack

Gameplay

- + Multiplikatorsystem motiviert
- zu kurz

Steuerung

- + funktioniert sehr gut, aber...
- ... Bongosteuerung war interessanter

Multiplayer

-
-

Ich hatte erwartet, dass dem Spiel ohne die Bongos jeglicher Charme genommen wird, jedoch wurde ich zum Glück eines Besseren belehrt. „DK:JB“ macht sich auch als klassischeres Jump'n'Run wirklich gut!



Fazit
Björn Rohwer



One Piece Unlimited Cruise 1: Der Schatz unter den Wellen

Lichtet den Anker und setzt die Segel! Denn zum ersten Mal finden die Freibeuter unter Kapitän Strohhut-Ruffy ihren Weg in die Laufwerke deutscher Wii-Konsolen.



Selbst in den wildesten Stürmen kann die Strohhut-Bande nur an eines denken: Schätze! Und so geschieht es auch, dass die Piraten mitten in einem Sturm auf ein Glitzern zusegeln, das sie für einen Schatz halten. Der Schatz entpuppt sich aber als ein mysteriöses sprechendes Licht, das Ruffy ein Geschenk verspricht, falls er vier Prüfungen auf vier verschiedenen Inseln ablegt. Mit der Hoffnung letztendlich doch an einen Schatz zu gelangen, nimmt die Crew nun Kurs auf die erste der Inseln...

Schlechte Story, tolle Atmosphäre

Die Story des Spiels ist ziemlich öde und dient nur als Aufhänger für die Spielstruktur und dazu, möglichst viele bekannte Bosse und Gegner auftauchen zu lassen. Dies ist aber nicht weiter schlimm, da die Atmosphäre des Mangas fast perfekt eingefangen wird. Dialoge, Humor und Charakteranimationen könnten fast schon von One Piece-Schöpfer Eiichiro Oda selbst stammen! Diese Nähe zur Serie und der Detailreichtum sind die größte Stärke des Spiels, denn das Spielprinzip bietet nur mittelmäßige Kost. ▶



STARTE JETZT DEINEN EIGENEN GAMINGBLOG

www.consolewars.de
 NEWS · REVIEWS · BLOGS · GRUPPEN · FORUM





This is a mumorpuger

Das Gameplay besteht hauptsächlich aus drei Komponenten: Gegner verkloppen, Items sammeln und die Insel erforschen. Variiert wird das Ganze dadurch, dass ihr euch durch eure gesammelten Items neue und immer bessere Gegenstände und Medikamente erstellen könnt. Auch die Möglichkeit jederzeit zwischen den neun Charakteren zu wechseln und deren Attacken in den Kämpfen, die übrigens in Echtzeit stattfinden, aufzuleveln und so neue Attacken freizuschalten ist ungemein motivierend.

Aus eins mach zwei

Dass Bandai-Namco sich entschieden hat „Unlimited Cruise“ als Zweiteiler zu veröffentlichen, ist leicht zu verschmerzen, denn schon der erste Teil bietet mit einer Spielzeit von etwa 20-30 Stunden einen überdurchschnittlichen großen Umfang. Nicht zu verschmerzen sind hingegen die störrische Kamera, die teils matschigen Texturen, die ungenaue Zielerfassung und der Umstand, dass keine deutsche Sprachausgabe enthalten ist, sondern nur die japanische. Viele Mangaleser freuen sich darüber, jedoch ist eine deutsche Sprachausgabe besonders für jüngere Spieler und Fans des deutschen Anime ein Muss. ■ ■ ■

„Spoilergefahr“

Die Geschichte des Spiels setzt nach den Ereignissen aus Band 50 des Mangas ein. Solltet ihr noch nicht so weit gelesen haben oder nur den deutschen Anime verfolgen, dann spoilert euch das Spiel Bösewichte und neue Crew-Mitglieder.

One Piece Unlimited Cruise 1



Publisher	Atari
Entwickler	Ganbarion
Genre	Action-Adventure
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 50 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + stark an der Mangareihe angelehnt
- Kamera oft suboptimal

Atmosphäre

- + fängt den Humor der Serie ein
- keine deutsche Sprachausgabe

Gameplay

- + lange Spielzeit
- wird schnell eintönig

Steuerung

- + kaum unnötiges Wiimote-Gefuchtel
- Zielerfassung ist mangelhaft

Multiplayer

- + viele spielbare Charaktere
- macht kaum Spaß

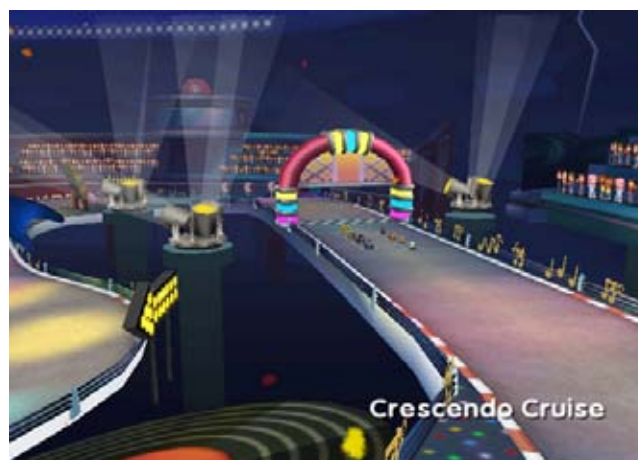
Trotz der vielen Mängel hat mir „Unlimited Cruise“ viel Freude bereitet, denn man wird durch Belohnungen stets motiviert. Als One Piece-Fan hat mich aber vor allem die Liebe zum Detail begeistert.



Fazit

Alexander Schmidt





MySims Racing

Nach Jobs wie Handwerker und Partylöwen wollen sich die „MySims“ nun als Schumis Nachfahren einen Namen machen. Gelingt es ihnen oder gehen sie in einer Staubwolke kläglich unter?

Das Ansehen der Stadt hat sich in den letzten Jahren drastisch verschlechtert, da der große Rennfahrerheld Sir Charles plötzlich die Stadt verlassen hat. Seitdem terrorisiert Morcubus die Stadt, um daraus eine Mülldeponie zu machen. Letztendlich liegt es nun erneut an euch, die Stadt wieder zu ihrem alten Glanz zu verhelfen. Ihr kennt die Geschichte schon? Kein Wunder: Der Grundgedanke findet man schließlich in jedem „MySims“-Spiel!

Bin ich Rennfahrer oder Müllsammler?
 Um an einem Turnier teilnehmen zu kön-

nen, müsst ihr zuerst der Nachbarschaft behilflich sein. Diese großartige Nächstenliebe gestaltet sich in Form von kleinen Rennen, bei denen ihr beispielsweise Pizzas und Schraubenschlüssel aufsammeln oder einen Hindernisparcour durchqueren müsst. Nach erfolgreichem Abschluss wird der jeweilige Einwohner euer Freund und gibt euch Baupläne. Diese Freundschaft bemerkt die Bürgermeisterin und veranstaltet gelegentlich Turniere, bei denen es um den großen Pokal geht. Natürlich wäre ein bloßes Autorennen zu langweilig. Verschiedene Power-Ups versprechen die Gegner abzuhängen, wie z.B.

ein Samenkorn, der zu einem Baum heranwächst, oder eine Seifenblase, mit der die Gegner für kurze Zeit in die Luft fliegen.

Pimp my Ride

Mit den besagten Bauplänen könnt ihr euren fahrbaren Untersatz tunen. Dabei gibt es spezielle Upgrades, die euren Motor leistungsfähiger machen oder das Handling leichter gestalten und zusätzlich Design-Baupläne, mit denen ihr eurem Wagen eine ganz persönliche Note verleihen könnt. Schon einmal an eine Kuh als Kühlerfigur gedacht oder an einen sechseckigen Außenspiegel? ■ ■ ■

MySims Racing



Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Genre	Rennsimulation
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 45 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- Autos können getunt werden
- langweilige Story

Atmosphäre

- Freispielen neuer Gebiete
- simstypisches Musikgeplänkel

Gameplay

- abstrakte Power-Ups
- sich wiederholende Aufgaben

Steuerung

- fünf variable Steuerungsmöglichkeiten
- teils schwammig

Multiplayer

- auf geteiltem Bildschirm
- kein Online-Modus

Wer bereits „Mario Kart Wii“ sein Eigen nennen darf, benötigt diesen billigen Abklatsch keinesfalls! Die öde Story und die nervigen Aufgaben lassen nicht einmal den größten Rennfahrer hinter den Lenker steigen.



Fazit
 Harald Wicht



Laufrythmus DS: Bring Bewegung in dein Leben

Schrittzähler sind zu GPS-Zeiten eigentlich obsolet geworden, noch dazu gibt es bereits ein Nintendo DS-Pedometer von Ubisoft – was Nintendo nicht daran hindert einen eigenen Schrittzähler zu veröffentlichen.

Doch Nintendo wäre nicht Nintendo wenn sie das Ganze nicht mit Spaß verbinden würden. In der Packung befinden sich gleich zwei der „Actimeter“. Das sollte für eine normale Familie reichen um den täglichen Wettkampf zu starten – und selbst der Hund kann dank eines eigenen Modus teilnehmen.

Die Ergebnisse...

Hat man sich einen Mii erstellt oder von seiner Wii-Konsole übertragen, setzt das Spiel automatisch das Tagesziel fest und passt es im Laufe der Zeit immer wieder an den Nutzer an. Jeden Abend sollte dann der Tag übertragen und ausgewertet werden. Das Spiel erklärt hier wann wie viel Schritte gelaufen wurden und markiert „aktive Gehzeiten“.

Spiele?

Diesmal verzichtet Nintendo leider auf die gewohnten Minispiele und ergänzt den täglichen Laufrythmus nur um zwei Langweilige Modi die im Grunde nichts anderes sind als eine aufgepeppte Auswertung der täglichen Schrittzahl sowie eine Online-Rangliste – zu wenig!

Die Konkurrenz

Laufrythmus DS fehlen einige wichtige Features wie die Möglichkeit zum Eingeben einer Schrittlänge oder der Berechnung des Kalorienverbrauchs. Dazu kommt erschwerend das die einzige Anzeige auf dem Actimeter eine blinkende LED ist – ohne DS ist er also wertlos. Dennoch – wer wissen möchte wie viel Schritte er jeden Tag zurücklegt der sollte zuschlagen - zum Gehen motiviert das Spiel allemal!

Actimeter

Die neueste Entwicklung bei Pedometern ist die Verwendung von Gyrosensoren wie in der Wiimote – so auch beim Actimeter. Dafür befindet sich auf dem Actimeter nur eine LED, welche Rot beziehungsweise Grün blinkt, welche anzeigt ob man sein Tagesziel erreicht hat. Die Übertragung zum Nintendo DS erfolgt über einen Infrarot-Port im Spielmodul. Hat man mal keine Zeit für eine Auswertung speichert das Actimeter Daten für bis zu sieben Tage. Zusätzliche Actimeter sind im Handel für 19,99 € erhältlich.

Laufrythmus DS



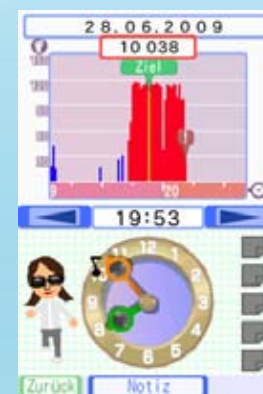
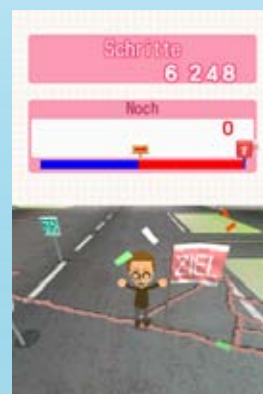
Publisher	Nintendo
Entwickler	Creatures Inc.
Genre	Trainer
Spieler	1–4
USK	keine Wertung
Preis	ca. 50 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Inzwischen zählt die Auswertung meiner täglichen Schritte fix zu meinen Tätigkeiten vor dem Schlafengehen. Allerdings bezweifle ich das das ganze alleine Spaß machen kann.

Keine Wertung möglich

Fazit

Emanuel Liesinger





Harry Potter und der Halbblutprinz

In der aktuellen DS-Umsetzung des neuesten Harry Potter-Kinofilms schlüpft ihr abermals in Harrys Haut und lüftet während eures Hogwarts-Aufenthalts, wer der titelgebende Prinz ist.

Mit diesen wenigen Worten ist die Handlung auch schon erklärt, denn mehr muss man wirklich nicht wissen. Die Story wird wie im großen Bruder für die Wii nicht wirklich zur Geltung gebracht und Harry Potter-Nichtkenner stehen schnell auf dem Schlauch, weil sie sich wohl einfach in der Welt verloren fühlen würden.

Schul-Aktivitäten

Die DS-Version hebt sich vor allem durch die gut inszenierten und unterschiedlichen Minispiele hervor. So habt ihr die Möglichkeit, die berühmten Harry Potter-Spiele Knallpoker oder Gobstein zu spielen. Natürlich ist das noch nicht alles. Wenn ihr durch Hogwarts streift, könnt ihr diverse Sammel-Gegenstände finden und sie mit Mitschülern tauschen oder euch Zaubertränke zusammenbrauen. Diese können sogar

beim Duellieren verwendet werden, was die Kämpfe ein wenig taktischer gestaltet.

Missetat begangen!

Obwohl die DS-Version vielfältiger ausgefallen ist, gibt es immer noch ein paar kleine Mankos, die wir lieber nicht entdeckt hätten. Der Soundtrack ist nicht wirklich vielfältig und wenn man Harry via Stylus durch Hogwarts bewegt, hängt er des Öfteren auch einmal an einer Ecke fest. Hin und wieder wird auch ein Zauber nicht erkannt und wenn man sich nicht mit Nebenaufgaben, wie das bloße Transportieren eines Gegenstands von einem Ort zum anderen, beschäftigen oder sich nicht mit einer kurzen Spieldauer zufrieden geben möchte, sollte man den Kauf lieber bleiben lassen. Harry Potter-Fans treffen mit der DS-Version aber die bessere Wahl! ■ ■ ■



Harry Potter und der Halbblutprinz



Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 € zum Shop
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + liebevoll gestaltete Umgebungen
- maaue Charakterdarstellung

Atmosphäre

- + typische Harry Potter-Musik...
- ...die aber nicht sehr vielfältig ist

Gameplay

- + gelungenes Duell-System
- + viele Minispiele

Steuerung

- + gute Touchscreen-Steuerung...
- ...mit kleineren Mängeln

Multiplayer

-
-

Persönlich gefiel mir die DS-Version vor allem wegen der tollen Minispiele gut, die teilweise richtig schnelle Reflexe erfordern. Für mich eine tolle Spielerei zwischendurch, da die Minispiele auch einzeln anwählbar sind!



Fazit
Eric Ebelt





NyxQuest: Kindred Spirits WiiWare

Knapp ein Jahr nach dem Release von „Lost Winds“ kommt wieder ein innovatives WiiWare Jump’n’Run auf die Wii. Doch diesmal geht es ins alte Griechenland!

Es scheint ganz so, als würde das von Nintendo entworfene Konzept für den WiiWare-Service aufgehen: immer mehr kleine Entwickler entwickeln ihre kleinen Meisterwerke für die Wii. Aktuellstes Beispiel ist „NyxQuest“ von dem spanischen Entwickler Over The Top Games, das einem sowohl Innovation als auch Entspannung bietet.

Der Kampf gegen die Sonne

In „NyxQuest“ verslägt es auch in das alte Griechenland, in dem ihr als Nyx euren Freund Ikarus, auf der von Helios, dem Sonnengott, weitestgehend zerstörten Erde, suchen müsst. Unterstützt werdet ihr von allen wichtigen Göttern, unter anderem auch Zeus, dem Göttervater, und Äolus, dem Gott des Windes.

Die Götter sind mit dir

Die Unterstützung der Götter hat Nyx auch bitter nötig, denn sie selbst kann nicht mehr als laufen, fliegen und schweben – zu wenig für ein interessantes Jump’n’Run. Die Götter verleihen ihr zum Glück noch Fähigkeiten wie Telekinese und Kontrolle des Windes und des Feuers, wodurch sich viele sehr intelligente Rätsel ergeben, die ihresgleichen suchen. Leider sind diese Rätsel auch sehr schnell wieder vorüber, da das Spiel schon nach knapp vier Stunden durchgespielt ist und auch der Multiplayer-Modus keine zusätzliche Motivation bietet. Dieser lässt einen nicht etwa mit zwei geflügelten Wesen durch Griechenland streifen, sondern teilt nur die Steuerung Nyx’ und die der Götterkraft auf zwei Personen auf.



Lost Winds in Griechenland

Es erwartet einen mit „NyxQuest“ wohl eines der besten Jump’n’Runs aus dem WiiWare-Service, das zwar im Charme knapp von „Lost Winds“ geschlagen wird, jedoch in den Rätseln sehr gut mithalten kann. Für Freunde dieses Genres ein Pflichtkauf und für jeden, der was nettes, entspannendes für zwischendurch sucht, sicherlich einen Blick wert.

NyxQuest: Kindred Spirits



ICARIAN	Publisher	Over The Top
	Entwickler	Over The Top
	Genre	Jump’n’Run
	Spieler	1 – 2
	USK	ab 0 Jahren
	Preis	1000 Punkte
	Weblink	offizielle Website

Präsentation

- Cutszenes passen sehr gut
- genauso wie die Grafik

Atmosphäre

- sehr entspannend
- wenig fesselnd

Gameplay

- innovative Puzzles
- etwas zu kurz

Steuerung

- gelungene Steuerung
- ohne Aussetzer

Multiplayer

- sehr nichtig
- kein „echter“ Multiplayer

„NyxQuest: Kindred Spirits“ fühlt sich an wie ein Nachfolger von „Lost Winds“, kann aber diesen Titel einzig in der Spielzeit knapp schlagen. Mich persönlich hat es kaum gefesselt.



Fazit

Björn Rohwer





Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord WiiWare

Das Zeitalter der Weltenretter ist beendet! Ihr habt richtig gelesen, denn das Ziel des neuesten Crystal Chronicles-Kapitel erwartet vom Spieler das genaue Gegenteil: Die Welt ins Chaos zu stürzen.



An ihrem sechzehnten Geburtstag wird Monsterprinzessin Mira zum Darklord ernannt. Kaum ist sie Trägerin des neuen Titels, lockt sie wagemutige Abenteurer in ihren Turm, um ihre Macht unter Beweis zu stellen. Natürlich seid ihr in ihrer Haut für dieses Schlamassel verantwortlich.

Böse bis auf die Knochen

In jedem Level gilt es, das Grundgerüst von Miras Turm mit neuen Stockwerken zu versehen und sie mit Monstern zu füllen,

damit angreifende Helden keine Chance haben die Spitze zu erreichen. Für diese beiden Vorgänge benötigt ihr negative Energie – ist diese aufgebraucht, müssen eure Turmwächter erst einmal einige Angreifer aus dem Fenster werfen. Nach jedem abgeschlossenen Level steigt euer Karma, welches ihr fortan in die Ausbildung eurer Monster oder die Überarbeitung eurer Baupläne investieren könnt. Das Wohl der attackierenden Völker sollte euch dabei ganz egal sein – schließlich seid ihr der neue Darklord.

Teures Experiment

Obwohl das Spiel mit guten Ansätzen punktet, ist das Spieltempo leider recht träge ausgefallen. Die matschigen Texturen und die magere Soundkulisse können ebenfalls nicht überzeugen. Wie schon beim WiiWare-Vorgänger gibt es wieder jede Menge herunterladbare Zusatzinhalte. Square Enix scheint es dieses Mal übertrieben zu haben – satte 6800 Wii Points müsst ihr für den kompletten Umfang blechen. Eindeutig ein Schuss in den Ofen und für einen Download-Titel viel zu teuer.

Final Fantasy Crystal Chronicles



Publisher	Square Enix
Entwickler	Square Enix
Genre	Strategie
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	1000 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- matschige Texturen
- Zusatzinhalte zu teuer

Atmosphäre

- Übersicht bleibt immer gewahrt
- magerer Soundtrack

Gameplay

- unterschiedliche Stockwerke
- abwechslungsreiche Gefechte

Steuerung

- funktioniert tadellos
- keine Pointer-Funktion

Multiplayer

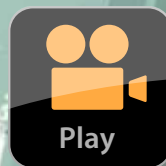
-
-

Ich werde den vollen Umfang des Spiels niemals genießen können, denn Square Enix hat dieses Mal den Bogen überspannt. 6800 Punkte sind für einen durchschnittlichen Download-Titel einfach viel zu viel.



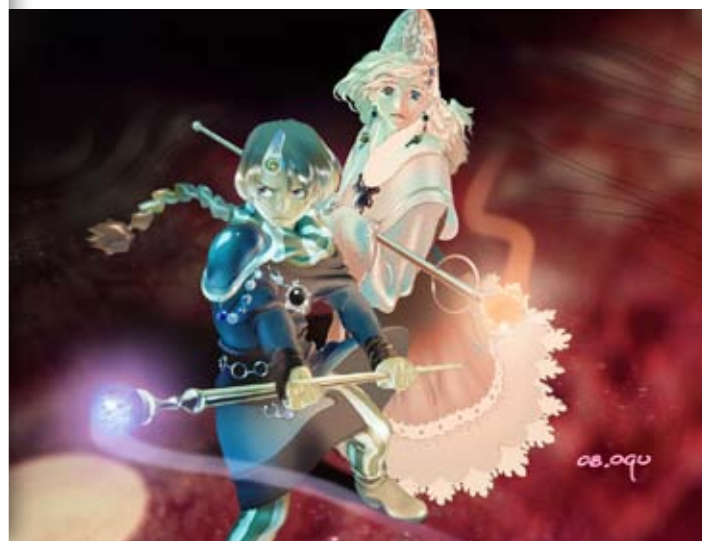
Fazit
Eric Ebelt





Final Fantasy IV: The After Years

Ursprünglich als Episodenspiel für japanische Mobiltelefone konzipiert, erschien der Titel in diesem Jahr bei uns als WiiWare-Ausgabe. Und dabei sieht er seinem Vorgänger teuflisch ähnlich.



Nach den Geschehnissen in Final Fantasy IV herrschen Cecil und Rosa über das Königreich Baron. Ihr Sohn Ceodore hingegen kämpft sich mit den kriegerischen Rotschwingen um die Welt und muss seinen Mut als Prinz unter Beweis stellen. Bei seiner Rückkehr werden sein Flugschiff und das Schloss von Monstern attackiert – als dann auch noch der zweite Mond erneut am Himmel erstrahlt, nimmt die Handlung ihren Lauf.



Mondphasen

In bekannter Rollenspiel-Tradition streift ihr durch die Welt, erledigt einen Gegner nach dem anderen und kauft in den Städten neue Ausrüstung. Für die rundenbasierten Kämpfe haben sich die Entwickler eine nette Idee einfallen lassen. Alle 30 Minuten ändert sich die Mondphase, was spielerische Auswirkungen auf eure Fähigkeiten hat. So führen eure Recken bei Vollmond schwächere Angriffe aus und bei Neumond haben Weißmagier das Nachsehen.

In die Jahre gekommen

Nicht nur optisch und akustisch merkt man dem Titel an, dass er der Nachfolger eines SNES-Spiels ist. Wie auch im Vorgänger werdet ihr von Zufallskämpfen regelrecht erschlagen und werdet es mit teilweise recht starken Gegnern zu tun bekommen. Was manchen bitter aufstoßen könnte, ist die Einbindung von herunterladbaren Spielinhalten. Um alle Kapitel des Spiels erleben zu können, müsst ihr 3700 Wii Points ausgeben. Obwohl die Handlung überzeugen kann, ist das mangels fehlender deutscher Übersetzung sowie für eine bloße Handyportierung eindeutig zu teuer.

Final Fantasy: The After Years



Publisher	Square Enix
Entwickler	Square Enix
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- gut erzählte Handlung
- altbackener Grafikstil

Atmosphäre

- stimmiger Soundtrack
- Zusatzinhalte stören den Spielfluss

Gameplay

- Mondphasen-System
- kombinierbare Attacken

Steuerung

- optimale Umsetzung
- mehrere Steuerungsmethoden

Multiplayer

-
-

Die Fortführung der Geschichte ist durchaus gelungen. Fraglich ist nur die Umsetzung mit den herunterladbaren Kapiteln – mir wäre ein Gesamtpaket für einen humaneren Preis lieber gewesen.



Fazit
Eric Ebelt





Kirby's Dream Land 3

Virtual Console

Alle Kirby-Fans warten auf das Remake von Kirby's Fun Pak im September. Als kleines Schmankerl veröffentlicht Nintendo im Rahmen des Hanabi-Festivals Kirby's Dream Land 3 auf der Virtual Console.

Erneut greift Dark Matter den Planeten Popstar an und erlangt die Kontrolle über die Lebewesen. Dream Land-Bewohner Kirby kann sich das natürlich nicht bieten lassen und befreit mit seinem Kumpanen Gooney nach und nach befallene Bossgegner, um schlussendlich die dunkle Materie vom Planeten zu entfernen und Dark Matter ein weiteres Mal zu vernichten.



Freunde fürs Leben

Auch in Kirby's Dream Land 3 erfährt Kirby im wahrsten Sinne des Wortes tierische Hilfe. Alte Bekannte wie der Hamster Rick und neue Freunde wie die Katze Nago sind mit von der Partie. Jeder von ihnen bringt neue Talente mit sich, welche ihr in den verschiedensten Levels anwenden könnt. Dabei entdeckt Kirby natürlich auch die eine oder andere Fähigkeit für sich.

Kirby-Power!

Saugt der ehemals von Nintendo als Edelknödel bezeichnete nämlich einen Feuergegner auf, so verwandelt er sich auf Knopfdruck in eine Feuerkugel und pulverisiert so einen Gegner nach dem anderen – mit der Stein-Fähigkeit hingegen plättet Kirby seine Opfer.

Malerisches Kunstwerk

Dieses Spiel ist ein Genuss für die Augen, denn alle Hintergründe und Objekte sind handgezeichnet und werden mit dem bekannten Kirby-Soundtrack wundervoll unterlegt. Zwar bietet der Titel nur eine relativ kurze Spieldauer, allerdings wird der Wiederspielwert dadurch erhöht, dass es in jedem Level einen der versteckten Herzsterne gibt, mit welchen man erst den wahren Endboss besiegen kann. Leider ist die künstliche Intelligenz von Gooney ein Reinfall - zum Glück könnt ihr ihn auch deaktivieren oder durch einen Freund ersetzen. Im Zweispieler-Modus entfaltet der Titel nämlich sein volles Potenzial!

GAME OVER



Kirby's Dreamland 3



Publisher	Nintendo
Entwickler	HAL Laboratory Inc.
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1-2
USK	ab 0 Jahren
Preis	900 Punkte
Weblink	-

Präsentation

- malerische Grafik
- abwechslungsreiche Levels

Atmosphäre

- schöner Kirby-Soundtrack
- Schwierigkeitsgrad schwankt leicht

Gameplay

- unterschiedliche Fähigkeiten
- Unterstützung durch Tierbegleiter

Steuerung

- funktioniert in der Regel gut...
- ...ist aber teilweise sehr träge

Multiplayer

- Zwei-Spieler-Modus
- nur ein Teilnehmer spielt Kirby

Als riesengroßer Kirby-Fan habe ich mich sehr über die Veröffentlichung gefreut. Das Spiel eignet sich für mich perfekt, um die lange Wartezeit auf das DS-Remake von Kirby's Fun Pak zu überbrücken.



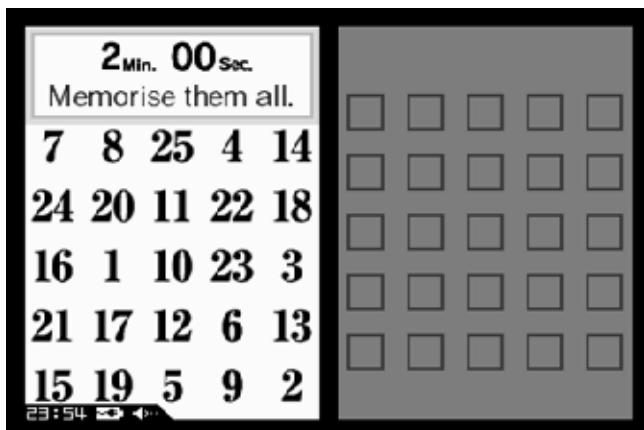
Fazit
Eric Ebelt



Dr. Kawashimas Gehirnjogging für zwischendurch: Zahlenlogik DS⁰Ware

Schon in zwei Teilen hat „Dr. Kawashima“ versucht unser Gehirn auf Vordermann zu bringen und jetzt ist auch der DSiWare-Service dran – diesmal aber nur mit Mathematik.

Nachdem Prof. Dr. Ryūta Kawashima schon in zwei Retail-Titeln sein Bestes gab um die Hirne der Gamer zu trainieren, ist jetzt für den DSi das erste „Dr. Kawashima“ erschienen, das sich komplett auf die Mathefreunde konzentriert, dabei aber auch einige Inhalte auf der Strecke liegen lässt.

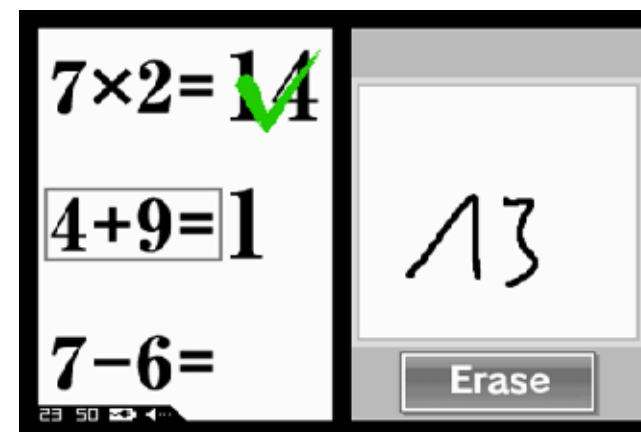
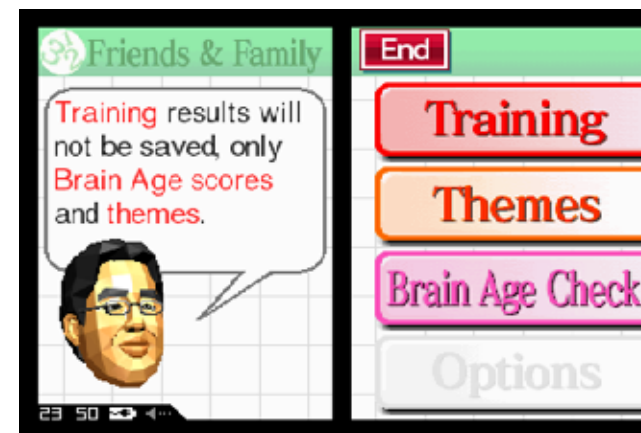


Wenig Altes...

Mit der „... für zwischendurch“-Serie verfolgt Nintendo wohl schroff gesagt die Strategie, ein Spiel auf den Grundkern zu kürzen und eine eigentlich als Demo zu bezeichnende Version für Geld an den Mann zu bringen. Was bis jetzt leider meist stimmte, ändert sich auch mit „Dr. Kawashimas Gehirnjogging für zwischendurch: Zahlenlogik“ kaum. Jegliche Multiplayer-Modi wurden gestrichen und es werden einem, wie der Titel schon vermuten lässt, lediglich Spiele mit Mathematikthematik geboten. Die Spiele werden dabei leider größtenteils aus den beiden Retail-Titeln recycelt.

... und wenig Neues

Neu für DSi-Benutzer ist die Möglichkeit ein Profilfoto zu machen, sowie Nebenaufgaben, die die Kamera und das Mikrofon nutzen. Auch neu ist, dass man nach jeder einzelnen Übung gefragt wird, ob man noch weitermachen möchte, was jedoch mehr nervt, als dass es dem Spieler in irgendeiner Weise nützt. Außerdem wird einem auch nach jeder Übung die Zeit gezeigt, die man mit dem Spiel verbracht hat. Die Spielzeit spielt in dem ganzen Spiel neuerdings eine



große Rolle, so wird einem bei jeder Übung angezeigt, wie lange diese dauern wird, was gelegentlich auch praktisch sein kann, wenn man nur kurz eine Übung „einschieben“ möchte.

Hier lohnt das Rechnen nicht!

Wer einfach nur zu faul ist, für die täglichen Geistesübungen das Modul zu wechseln oder absolut in die Mathematik vernarrt ist, kann sich die Investition dieser acht Euros durchaus überlegen, jedoch ist das Preis-Leistungs-Verhältnis derart schlecht, dass man sich doch dreimal überlegen sollte, ob man sich seine Nintendo-Points nicht für ein anderes Spiel aufbewahrt.

Dr. Kawashimas Zahlenlogik



	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Nintendo
	Genre	Geschicklichkeit
	Spieler	1 – 4
	USK	ab 0 Jahren
	Preis	800 Punkte
	Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + schlicht, aber passend
- + Stempel lassen sich selbst gestalten

Atmosphäre

- Continue-Dialoge nerven
- teilweise nerviges Gepiepe

Gameplay

- + Kameranutzung
- nur acht Übungen

Steuerung

- + funktionell
- Schrifterkennung zickt manchmal

Multiplayer

-
-

Da ich Mathe mag und meine Module nicht für fünf Minuten Training täglich wechseln möchte, ist es ganz nett, aber leider bietet es viel zu wenig (neue) Funktionen.



Fazit
Björn Rohwer



Der multimediale Klick

Geschichte des NMag – Teil 1

Unvorstellbar, aber wahr: es gab einmal eine Zeit ohne NMag. Daniel, der von Anfang an dabei war, blickt auf den Verlauf des Magazins zurück.

Viele Ideen entstehen erst im kleinen Rahmen, bevor sie sich mit der Zeit entwickeln und schließlich realisiert werden können. Erinnern wir uns an das Jahr 2004, so werden wir ein total anderes Nintendo vor uns haben, als wir es heute kennen. Damals befand man sich unschönerweise mit dem

Gamecube gerade auf dem absteigenden Ast, die erste Software-Welle war vorüber und es zeichnete sich ab, dass mehr und mehr Drittentwickler anfangen würden, den Support für die Konsole einzustellen. Auch stand der Handheld-Sektor mit der Einführung von NDS und PSP vor einer ungewis-

sen Zukunft. Dass der Software-Riese dennoch jederzeit in der Lage war, seine Fans zu verzaubern, sah jeder im Frühjahr auf der E3: Jubelschreie und Freudentränen bei der Ankündigung von „Twilight Princess“, inklusive eines Schwert schwingenden Miyamoto und Reggies „I’m about kicking ass“-Rede. Ungefähr zur selben Zeit musste dem damaligen Schüler Jonas Weiser die Idee für das NMag gekommen sein.

Der grundlegende Gedanke dabei war... „Warum sollte man die klassische Form von Print-Magazinen nicht auch im Internet publizieren und sich damit von anderen Ninten-

do-Fanseiten abheben können?“ Für dieses Unterfangen brauchte man zu allererst Mitstreiter. Nachdem diese über diverse Aufrufe zusammengesucht worden waren (u.a. im inzwischen eingestellten Forum von Nintendos offizieller Homepage), kam die erste Ausgabe denn auch relativ zügig an den Start. Im Herbst 2004 beschäftigten sich sechs in Nintendo vernarrte Redakteure, von denen man munkelt, sie seien mit GameBoy und NES-Controller in der Hand auf die Welt gekommen, mit den Vorstellungen der Games Convention und nahmen im Testbereich Titel wie das „Metal Gear Solid“-Remake oder „Boktai“ unter die Lupe (damals übrigens ▶

Test

Jetzt geht's los!

Auf den folgenden Seiten findet ihr nun den Testteil des Magazins. Da N mag anders ist, haben wir auch ein spezielles Bewertungssystem, das wir euch hier erst einmal erklären wollen.

Das Bewertungssystem



Die Tests im mag

	7	Boktai Jonas Weiser		14	Serious Sam Andreas Tümmel
	10	Yugioh Daniel Büschei		16	Herr der Ringe III Patrick de Nijs
	12	Fire Emblem Andreas Tümmel		17	Metal Gear Solid Marcel Foulon
				19	Spiderman 2 Daniel Büschei

Ausgabe 01 | Q 03 Herbst 2004

N mag

fen! mägl

Boktai
Jetzt aber raus an die Sonne!

Fire Emblem
Neues Strategiespiel von den Machern der Advance Wars Reihe

Spiderman
Es darf wieder gespinnt werden

Alle zwei Monate neu

DS Spezial
Alles über Nintendos neues Wunderwerk
Doppel Bericht von der GC

GIC
Zwei Mitglieder waren exklusiv für euch live auf der Games Convention

Leserwahl 2004
Wir suchen die beste Nintendo-Fansite. Votet für eure Lieblings Nintendoseite

Gerüchteküche
Super Smash Bros. DS? Das geheimnisvolle Nintendo Event

Schnäppchenjagd
Diese Spiele gibt es schon für unter 30€ zu haben

über die GameBoy Camera und einer Seite mit Schnäppchen für GCN und GBA gab es einen Aufruf, uns die beste Fan-Seite 2004 zu nennen. Eine Leserbrief-Ecke war ebenso angedacht. Gestaltet wurde das Heft damals übrigens – und jetzt haltet euch fest – mit Paint. Und veröffentlicht wurden die einzelnen JPEG-Seiten in einem herunterladbaren ZIP-Ordner.

Neuanfang

Es war abzusehen, dass dem Magazin auf diese Weise kein Erfolg beschieden werden würde. Der Aufruf verhallte dementsprechend ungehört, das Projekt wurde für einige Monate auf Eis gelegt und startete im Frühjahr 2005 erneut. Dieses Mal im HTML-Format, mit einem Bewertungssystem, das nach Noten ging, und in veränderter Besetzung. Von der Ursprungsformation blieben nur Jonas, Marcel und meine Wenigkeit, während die auch heute noch aktiven Damian und Andreas zum Projekt hinzustießen. Um die Leserschaft zu vergrößern, besann man sich bald darauf, in Foren Werbung für neu erschienene Ausgaben zu machen, was leider nicht überall gerne gesehen war und daher die eine oder andere Sperrung zur Folge hatte. Einen weiteren Beitrag leisteten die zeitweilig geschalteten News auf unserer Homepage, von denen man aber mit Umsteigen auf das PDF-Format wieder absah.

noch mit Prozentwertung, s. Bild). Die Aktualität der Spiele spielte dabei eher eine untergeordnete Rolle - „Boktai“ und das ebenfalls getestete „Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs“ erschienen beide bereits 2003. Abgesehen von der Gerüchteküche („Smash Bros.“ für den DS?), einem Special

Ausgabe 01/06 | 4. Quartal 2005 | Dezember

Mario Kart DS

Die Motoren qualmen wieder - Alles über den DS Multiplayer-Hit des Jahres im großen Test

Das war 2005
Der große Jahresrückblick

Metroid Prime Pinball
Samus Aran als Flipperkugel

News

- News
- Aktuelles Archiv
- Magazin
- Aktuell
- Ausgaben
- Leserecke
- Links
- Team
- Kontakt
- Impressum

Themen

neu

Partner

efreaks



ein Jahr verblieben wir bei diesem System. In dieser Zeit wurde der Gamecube zu Grabe getragen, die zunächst unter dem Namen „Revolutions“ bekannte und viel belächelte Wii griff zum Weihnachtsgeschäft 2006 hin an. Davor war es aufgrund der wenigen Erscheinungen tatsächlich schwierig gewesen, die Ausgaben mit Inhalt zu füllen, weshalb wir uns auf zahlreiche Specials, besonders zu den Köpfen hinter Nintendo, und Tests zu aktuellen DS-Spielen konzentrierten. Gunpei Yokoi und Reginald Fils-Aime gaben sich die Klinke in die Hand, Titel wie Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging und Mario Kart DS sorgten für Furore. Der Nintendo DS Lite wurde vorgestellt und die Kooperation mit unseren Partnern weiter verfestigt. Über den Banneraustausch hinaus gab es von da an regelmäßig Gast-Beiträge der verschiedensten Autoren, die das NMag inhaltlich bereicherten.

Theoretisch könnte hier bereits Schluss sein, doch die richtig stürmischen und aufregenden Zeiten sollten uns erst noch bevorstehen! Wie es weiterging, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe.

Daniel Büscher ■ ■ ■

Stetig bergauf

Zu groß wäre die Konkurrenz mit unseren Partnerseiten gewesen, zu denen wir um diese Zeit den ersten Kontakt aufnahmen. Die erste PDF-Ausgabe erschien Ende 2005 und brachte mit seinen Veränderungen das Magazin ganz dicht heran an die Form, die es heute noch ausmacht. Erstmals konnte sich das Projekt über einen längeren Zeitraum hin-

weg in Ruhe entwickeln. Wir gewannen nicht nur weitere wichtige Partnerseiten, sondern auch das Vertrauen der Publisher. Robert und Emanuel sprangen im Frühjahr 2006 auf den Zug auf. Ersterer übernahm freiwillig die Kontaktpflege und schwang sich so zur rechten Hand des Chefredakteurs auf. Die Schreibweise „NMag“ setzte sich gegenüber „N-mag“ durch. Ganz unkonventionell verzichteten wir auf Zahlen bei der Bewertung von Spielen und gaben lediglich ein Fazit ab – mehr als

Vorschau 2006

Inhalt

- 13 Bericht + Interview NINTENDO CAST DE
- 19 Resident Evil DS
- 22 Das Leben von S. Miyamoto
- 17 Der deutsche Mario Kart DS Meister im Interview - So wirst auch du ein Champion
- 5 Baten Kaitos II
- 4 Gerüchte-Küche

Kompakt

- GameNews 3
- Gerüchte Küche 4
- Damals... 4
- Schon gewusst, ...? 4
- Baten Kaitos II 5
- Tetris DS 7
- Wann erscheint Twilight Princess? 8
- GameNews 9
- Nintendocast.de Bericht 10
- Spielvorschau 2006 13
- Interview mit dem deutschen Mario Kart DS Weltmeister 17

Vorschau

- Residentevil DS 19

Plus

- Im Porträt: Shigeru Miyamoto 22
- Neues von der NAL 27
- Termine im Februar 28
- Impressum 28
- Umfrage 02/06 28
- Partnerprogramm 28



Seitdem Nintendo die Wii veröffentlicht hat, vergeht kein Jahr ohne ein mehr oder minder nützlich Stück Plastik, das Nintendo groß ankündigt und mit dem sie die Verkäufe der Wii für eine kurze Zeit ordentlich ankurbeln möchten. So gab es in den bisher zweieinhalb Jahren die Wii-Zapper, das Wii-Lenkrad und das Balance Board. Nun hat man sich im Land der aufgehenden Sonne wieder etwas einfallen lassen und bietet mit Wii MotionPlus nun die vierte Steuerungserweiterung.

Echte Bewegungserkennung?

Mit Wii MotionPlus hat sich Nintendo vorgenommen, das umzusetzen, was viele Spieler schon von Anfang an von der Wii erwartet haben – eine genaue Bewegungssteuerung. Von nun an erkennt die Wii nicht nur Bewegungen auf vorgegebenen Bahnen, sondern registriert auch Drehungen exakt und den Unterschied zwischen großen und kleinen Bewegungen. Besonders bei Sportspielen wie Golf kommt das zum Tragen. Vorher war nur eine Erkennung des Schlages und der Schlagstärke möglich, jetzt kann man den Ball auch durch Drehen der Wiimote anschneiden.

Ist Wii MotionPlus zukunftssicher?

In der Theorie klingt das alles sehr gut, jedoch hängt letzten Endes die Erkennung nicht von der Hardware, sondern von der Software ab. Solange die Entwickler sich nicht komplett auf diese neue Steuerung konzentrieren und sie in ihre Spiele einbauen, wird nie das ganze Po-

tential aus der Hardware herausgeholt. Doch würde es sich für einen Entwickler überhaupt lohnen für die neue Peripherie zu entwickeln? Schließlich fängt Wii MotionPlus bei Null an, während es weltweit schon über 50 Millionen verkaufte Wiis gibt – ohne Wii MotionPlus.

Die anderen Peripherien waren es nicht!

Betrachtet man die Entwicklung der früheren Peripherien, sorgt das kaum für eine optimistische Stimmung. Für den Wii-Zapper gab es gerade einmal ein paar wenige Lightgunshooter und für das Wii-Lenkrad wurden lediglich zwei Titel offiziell veröffentlicht. Etwas besser hat da schon das Balance Board abgeschnitten, jedoch steht auch dieses bei den Meisten verstaubt in einer Ecke, da der Support neben den Fitnessspielen nur ein paar Sport- und Geschicklichkeitsspiele bietet und damit sehr bescheiden ausfällt.

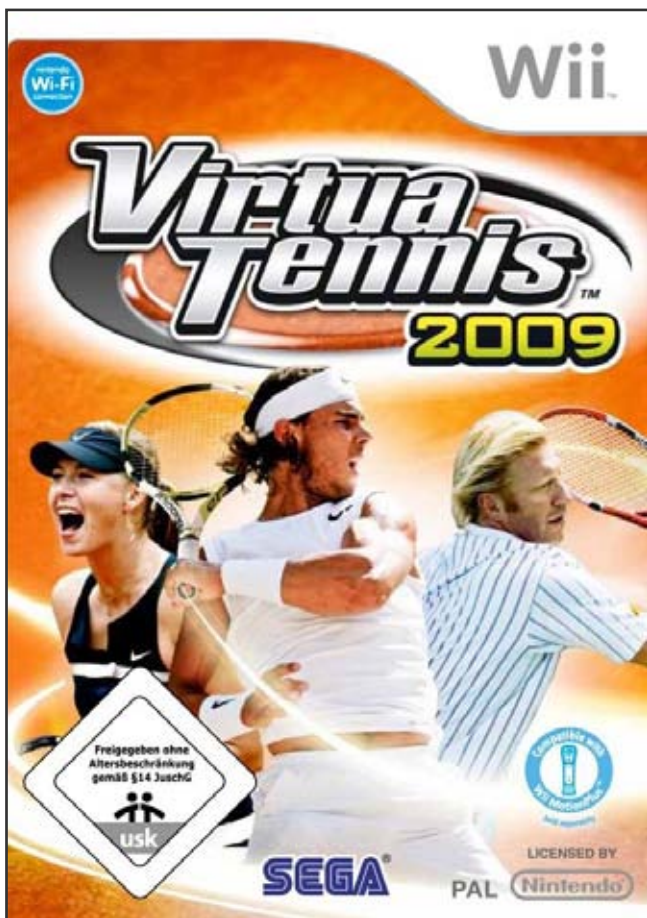
„Wii MotionPlus wird kein Standard!“

Nintendo selbst gibt sich eher bescheiden und sagt, dass Wii MotionPlus nicht zu einem Standard werden, sondern den Entwicklern nur eine interessante Möglichkeit zur Optimierung ihrer Spielkonzepte geben soll. Man selbst gibt zu, dass man bei Spielen wie „New Super Mario Bros.“ den Steuerungsaufsatz gestrost weglassen kann. Trotzdem hält man sich offen, den Zusatz künftig in die Wiimote einzubauen, damit er für Kunden und Entwickler attraktiver wird.

Wii MotionPlus

Mit Wii MotionPlus führt Nintendo seine Zusatzhardware-Philosophie konsequent weiter und versucht die Wii wieder etwas besser zu machen. Ob das gelingen wird?





Michael Pachter

Analysten geben sich zuversichtlich

Wenn man allerdings den Analysten glauben schenken darf, würde es sich mit Sicherheit lohnen auf Wii MotionPlus zu setzen. Zwar sind nicht alle so optimistisch wie US-Analyst Michael Pachter, der sagt, dass bis Ende 2009 schon 20% aller WiiBesitzer auch Besitzer von Wii MotionPlus sein werden und dass letzten Endes jeder Dritte die neue Hardware haben wird, doch ist der Grundtenor äußerst positiv. Auch die Verkaufszahlen machen Mut, denn schon in der ersten Woche wurden allein in Japan ca. 650,000 Stück verkauft. Also ein Grund für die Entwickler zu handeln und für Wii

MotionPlus zu entwickeln. Doch wer hat in dieser Hinsicht etwas in Planung?

Nur wenig von Nintendo...

Nachdem die erste große Welle an Wii MotionPlus-Titeln mit Tennis, Golf und „Wii Sports Resort“ nun erschienen ist, lassen weitere große Ankündigungen weiter auf sich warten. Nintendo soll zwar angeblich dieses Jahr noch zwei weitere Wii MotionPlus-Titel in petto haben, jedoch ist bisher mit „Span Smasher“ erst einer der beiden Titel bekannt. In weiterer Zukunft soll dann auch das neue Zelda sogar mit Wii MotionPlus-Pflicht veröffentlicht werden.

...und kaum mehr von den Third-Party Entwicklern

Bei den Third-Party Entwicklern sieht es kaum besser aus. Zwar spendieren Ubisoft „Red Steel 2“, „Avatar: The Game“ und „Academy of Champions“ und High Voltage Software „The Grinder“ und „Gladiator A.D.“ die genauere Steuerung, aber sind bis jetzt kaum weitere Titel bekannt. Gerüchte um „The Conduit“ oder „Dead Space Extraction“ wurden leider dementiert und so heißt es abwarten, was die Zukunft uns bringt und ob Wii MotionPlus das gleiche Schicksal erleiden wird, wie das Balance Board. Eins ist sicher: Das Potenzial ist größer als das von jeder bisher erschienenen Wii-Peripherie.



10do.de präsentiert
WiiMeet Summer Games
 zu Gast bei
Brooklyn™

WiiMeet Summer Games

Der Veranstalter der erfolgreichen Eventreihe WiiMeet überraschte vor wenigen Tagen mit einer unerwarteten Ankündigung. Als Gast auf dem Messestand der Firma Brooklyn, bekannt durch hochwertiges Zubehör für Videospiele, werden die „WiiMeet Summer Games“ vom 20. bis 23. August 2009 auf der gamescom (Halle 9.1, Stand C20) stattfinden. Dazu Mario Kablau, einer der Veranstalter: „Wir freuen uns, dass wir uns auf der gamescom in Köln erstmals einem wirklich

großen Publikum öffnen können und sind gespannt auf vier Messe- und Turniertage.“ Trotz der Neuausrichtung sollen in Köln nicht nur neue Zielgruppen erschlossen, sondern auch langjährige Besucher zufrieden gestellt werden. Daher werden neben Turnieren in aktuellen Titeln wie Virtua Tennis 2009 von Sega und Boom Blox Smash Party von Electronic Arts auch die Klassiker Super Smash Bros. Brawl und Mario Kart Wii als tägliche Turniere angeboten. Außerdem haben alle

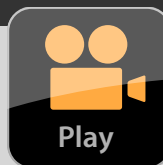


die Möglichkeit, sich über die Homepage des Veranstalters (<http://www.10do.de>) schon vorher Turnierplätze zu reservieren. Auch bei Gastgeber Brooklyn blickt man der diesjährigen gamescom erwartungsvoll entgegen: „Die Kombination Brooklyn-Zubehör und WiiMeet Summer Games stellt für uns ein echtes Highlight dar. Denn so können wir unseren Besuchern nicht nur attraktives Zubehör, sondern auch die Möglichkeit bieten, ihre spielerischen Geschicke unter Beweis zu

stellen“, so Arne Bartels, Business Development Manager bei Brooklyn, über die Kooperation mit WiiMeet. „Wir hoffen, dass wir mit den außer der Reihe stattfindenden Summer Games auch neue Menschen für unsere Eventreihe begeistern können, damit WiiMeet auch in Zukunft erfolgreich bleibt. Und wer weiß, vielleicht reicht unsere Kraft ja auch noch für ein reguläres Event im Herbst?!“, so Mario Kablau weiter.

gamescom - Ausblick

2002 eröffnete die erste Videospielemesse in Deutschland ihre Pforten. Sieben Jahre später zieht die Messe inhaltlich von Leipzig nach Köln um.



Im Westen des Landes erhörte man die ersten Jubelschreie, als das Gerücht auftauchte, dass die Games Convention nach Köln verlegt werden sollte. Durch diesen Umzug sollten vor allem Publisher, Entwickler und Anreisende aus der Ferne angesprochen werden, die dank der besseren Infrastruktur der Domstadt eine leichtere Anreise hätten.

Ein neuer Stern am Himmel

Als dieses Gerücht zur Realität wurde, war die sächsische Stadt abrupt gegen diese Entscheidung. Verhandlungen um die Übernahme des Namens scheiterten kläglich – die Marke „gamescom“ war geboren. Leipzig hielt weiter am Namen fest und kündigte parallel zur gamescom eine weitere Games Convention an, deren Austragungstermine sich sogar überschneiden sollten.

Aus alt mach neu?

Obwohl man durch Werbeplakate „Die Games Convention gehört nach Leipzig“ der Einzelhandelskette „Saturn“ unterstützt wurde, zeigte der Großteil der Firmen kein Interesse mehr – sogar der überwiegende Teil der Spielergemeinschaft war positiv auf den neuen Austragungsort gestimmt. Die Games Convention ist aber deswegen noch lange nicht tot - mit dem Titelzusatz „online“ bestreitet sie in diesem Jahr ein neues Konzept mit dem Schwerpunkt auf Browser- und Onlinespiele. Ob damit Erfolge verbucht werden, sei dahingestellt – zumindest erfreut uns, dass man den großen Namen nicht sterben lassen möchte. Währenddessen wird in Köln mit über 200.000 Besuchern gerechnet – wir sind optimistisch, dass dieses Ziel erreicht werden wird, da wir auch in diesem Jahr mit vielen neuen Spielen rechnen können.

Nintendo trumpft auf!

Auf der E3 punktete Nintendo mit Super Mario Galaxy 2, New Super Mario Bros. Wii, Metroid Prime: Other M und Golden Sun DS. The Legend of Zelda: Spirit Tracks und Endless Ocean 2 befinden sich ebenfalls unter den potentiellen Kandidaten, welche wir in der rheinischen Metropole anspielen dürfen. Ob wir mit Sin and Punishment 2 rechnen können, ist noch ungewiss. Erfahrungsgemäß erwarten wir aber auch Wii Sports Resort und Wii Fit Plus, welche als Aushängeschilder des japanischen Videospielekonzern fungieren werden.

Der Rest vom Fest

Neben Nintendo locken auch die Dritthersteller mit interessanten Projekten an ihren Stand. Capcom bestätigte im Vorfeld der Messe eine spielbare Version von Monster Hunter 3. Bei Ubisoft rechnen wir mit Red Steel 2 und dem Comeback der Hasen in Rabbids Go Home. Besitzer eines leistungsstarken PCs oder einer Next Gen-Konsole dürfen sich auch auf hochkarätige Titel wie Mafia 2 oder das von uns auf der Role-Play-Convention hoch gelobte Risen freuen.



Der Countdown läuft

Die letzten qualvollen Tage sind angebrochen und das Warten auf die gamescom ist bald vorbei. Man erkennt schon jetzt, dass die Messe inhaltlich einen wunderbaren Start hinlegen wird. Sobald sie am 19. August für die Fachbesucher ihre Pforten öffnet, sind wir für euch mit dabei. Online und in der nächsten NMag-Ausgabe dürft ihr euch auf die wohl heißesten Neuigkeiten des Jahres freuen, denn wir tun das womit die gamescom wirbt: Celebrate the Games!

Eric Ebelt ■ ■ ■



Fahre mit der Maus über die Logos, um Informationen zu erhalten.



Unsere Partner

Hol dir den NMag - Newsletter!

Vorschau

Ausgabe 09/09 erscheint Anfang September

Wir sind für euch an allen Tagen auf der gamescom unterwegs!

Außerdem: Das NMag berichtet live von der Messe.
 Exklusiv bei unseren Partnern:

Hands-Ons, Interviews, Blick hinter die Kulissen!