Ausgabe Nr. 39 September 2009

nmag

Der multimediale Klick

Silent Hill

Shattered Memories Wii

Gelungene Neuinterpretation des Psycho-Horror-Meisterwerks

Monster Hunter 3 Tri

First Look Wii

100% KOSTENLOS

PES 2010 Wii / Interview

Modern Warfare Wii

Dead Space Wii

Scribblenauts DS

Willkommen!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

die heißeste Woche des Jahres liegt hinter uns – und das meinen wir sowohl im Bezug auf die Meteorologie als auch die starke **Spielemesse** vom Rhein. Eine ganze Woche lang sind wir für euch durch die Hallen gezogen und haben alle Spielehighlights der kommenden sechs Monate angeschaut.

Die beiden besonders herausragenden Spiele dominieren die view- und test-Rubrik dieser Ausgabe. **„Silent Hill: Shattered Memories“** interpretiert den genialen ersten Teil der Serie neu. Jede eurer Handlungen verändert den Spielverlauf: andere Charaktere, andere Umgebungen... Alles zur atemlosen Hetzjagd lest ihr in unserer Cover-Story. Außerdem erfahrt ihr in unserem ausführlichen Test, ob es den Entwicklern von Deep Silver Vienna gelungen ist, das Potenzial von **Cursed Mountain** in eine funktionierende Spielmechanik umzusetzen.

Aber auch an anderen Stellen haben wir Großes erlebt. Nudeln essen neben Metal Gear-Legende **Hideo Kojima,** aufschlussreiche Gespräche mit jeder Menge Entwicklern und nicht zuletzt viel Spaß beim Zusammentreffen mit vielen unserer Partnerseiten. Die **gamescom** war wahrhaftig eine heiße Sache. Wir hoffen, euch die geniale Stimmung auf der Messe mit dieser Ausgabe an die Monitore bringen zu können und wünschen

viel Spaß beim Lesen, eure nmag-Redaktion

Jasmin Belima

Daniel Büscher

Eric Ebelt

Damian Figoluszka

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 Figoluszka, Marcel Foulon, Bettina Furian, Emanuel Liesinger, Andreas Reichel, Björn Rohwer, Alexander Schmidt, Harald Wicht
Layout & Design Jasmin Belima, Damian Figoluszka, 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 nmag erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt.

Inhaltsverzeichnis

Tatsunoko vs. Capcom

James Cameron‘s Avatar

Hol dir den NMag - Newsletter!

FIFA 10

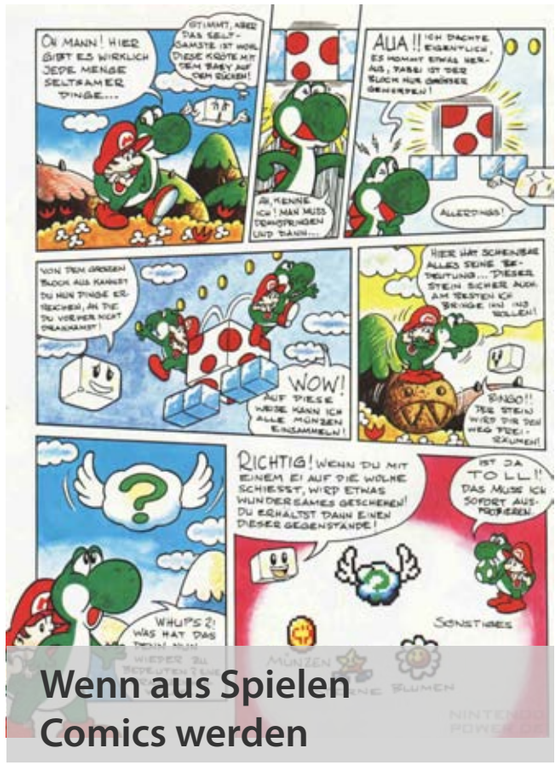
Index
02 Editorial / Impressum
03 Inhaltsverzeichnis

Live
04 Die Redaktion
05 Partner-Meinungen zur gamescom
06 Wii-News
07 DS-News

View
08 View compact
09 gamescom Silent Hill
12 gamescom PES 2010 Interview
14 gamescom Guitar Hero 5
gamescom Band Hero
15 gamescom DJ Hero
16 gamescom Lego Rock Band
gamescom The Beatles: Rock Band
17 gamescom Monster Hunter 3
18 gamescom Modern Warfare
19 gamescom Dead Space: Extraction
20 gamescom Lego Indiana Jones 2
21 gamescom Tatsunoko vs. Capcom
22 gamescom Dragon Ball
23 gamescom James Cameron‘s Avatar
24 gamescom So Blonde
25 gamescom Winter Sports 2010
26 gamescom FIFA 10
27 gamescom Tony Hawk: Ride
28 gamescom Shaun White: World Stage
29 gamescom Sonic & SEGA All-Stars Racing
30 gamescom Scribblenauts
32 gamescom Zelda: Spirit Tracks
33 gamescom Maestro! Jump in Music

Test
34 Test compact
35 Cursed Mountain Wii
38 G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra Wii
39 G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra DS
40 Driift Mania WiiWare
41 Bonsai Barber WiiWare
42 Ogre Battle VirtualConsole

Plus
43 Geschichte des NMag – Teil 2
45 Wenn aus Spielen Comics werden
47 AnimagiC 2009
49 Unsere Partner / Vorschau



Wenn aus Spielen Comics werden

Die Redaktion

Die gamescom ist vorbei - und nur dank unserer großartigen Vorbereitung war es uns möglich diese zu überleben. Hier ein kleiner Blick hinter die Kulissen...

Hol dir das NMag-Abo!

Nachgefragt: Unsere Partnerseiten zur gamescom

Wer wie ich in den letzten Jahren auf der Leipziger Games Convention war, wird zunächst einmal ziemlich skeptisch gegenüber der gamescom gewesen sein. Aber jetzt, wo ich schon seit Anfang Montag hier bin um unseren Stand aufzubauen, bin ich relativ begeistert und kann sagen, dass die gamescom wunderbar zur Stadt Köln passt.
Die Messe ist proppenvoll, viele Aussteller sind hier. Ab und zu trifft man auch einen Star, so konnte ich zum Beispiel Stefanie Heinzmann interviewen.
Mein Spielehighlight war DJ Hero. Ich hab mir früher schon immer ein Analog-Turntable gewünscht und denke, dass das Spiel ein kleiner Ersatz für mich sein könnte. Ich kam noch nicht dazu das Spiel auszuprobieren, werde es aber sobald ich dazu komme sofort tun! Ansonsten warte ich für den DS sehr auf Scribblenauts, da man tatsächlich selbst Spielfiguren aufzeichnen und dann benutzen kann. Mal schauen, wie es wird.

Dai-Lee, gamergirls.de

NMag: Wie habt ihr die gamescom im Bezug auf Organisation und Ablauf, vielleicht auch im Kontrast zur Games Convention, gesehen?
Andreas: Ja, also zunächst einmal: Wiiinsider ist super, aber die Bezahlung könnte besser sein! Die Messe erscheint mir stellenweise noch etwas zweckmäßig. In Leipzig betrat man die Messe und alles war aufs Thema Games gepolt. Hier erwartet einen gähnende Leere bis zu den Messehallen an sich. Der große Vorteil hingegen: Es ist wirklich viel Platz, selbst am Samstag können sich die Leute noch bewegen.

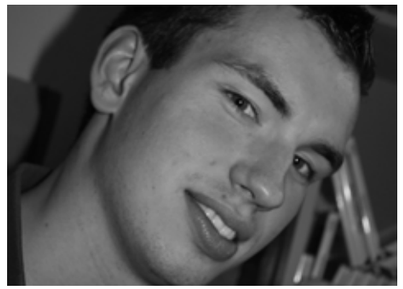
NMag: Was war denn für euch das größte Crap-Spiel auf dieser Messe, plattformübergreifend!
Christian: Naja, dass es auf Wii hinausläuft, ist ja eigentlich fast klar (viel lachen!). Also für mich war es „pop'n rhythmn" von Konami. Das war eines der großen Crap-Highlights. Das fand ich schon ziemlich schrottig.
Paskal: Hmm, diese komische Traktorsimulation. Dafür wurde hier auch echt Aufwand betrieben, die haben einen Traktor mit einem Kran in die Messehallen gehoben!
Björn: Ich finde, es ist schwierig aus den vielen Software-Katastrophen ein bestimmtes Highlight herauszupicken!

NMag: Gab es sonst irgendeine Überraschung für euch auf der gamescom?
Andreas: Ich war sehr überrascht, dass es tatsächlich mehrere Spiele auf der Messe gab, die für Wii grafisch Akzente gesetzt haben. Wir haben wirklich Sachen gesehen, die einen Sprung nach vorne darstellen. Zum Beispiel die sehr guten Licht- und Schatteneffekte bei „Silent Hill" oder auch die sehr gut aussehende Landschaft bei „Winter Sports 2010".

wiiinsider

Wenn Leipzigs G|C ein Messejahrmarkt mit Losbuden und Karussells war, ist die Kölner gamescom eine Achterbahnfahrt mit Loopings und Wassergruben - aufregender, ungleich anstrengender und egal wie man sich anzieht, man wird NASS! Manchen wird sogar schwindlig bei diesem Lärm (Bühnenshows, laute Musik und epische Leinwand-Trailer), beim Tempo (Pressetermine für Journalisten, langes Anstehen vs. kurze Anspielzeiten für die Normalbesucher) - und bei diesen Kurven (... Messebabes?). Keiner kann sich dem Messe-Rausch entziehen, der bereits bei seiner 2009er-Premiere meine Gemüter ziemlich auf Games fokussiert hatte. Doch genug der vielen Metaphern. Köln hat Spaß gemacht und wird mich auch 2010 wieder in das Spielkind mit seinem sehnsüchtigen Blick verwandeln, das man sonst nur aus der Süßwarenabteilung und aus Walt Disney-Filmvorstellungen kennt.

Jakob Nützler [Miroque], PlanetDS.de



Audiokommentar:
Dennis Meppiel
und Eric Sohr,
Wiitower.de

Play

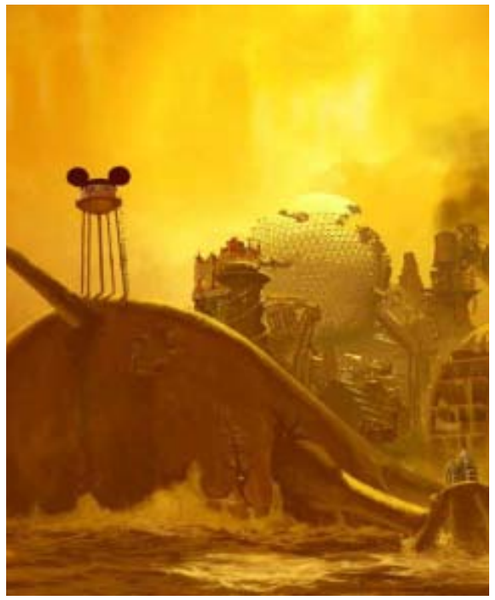
Wii-News powered by NINTENDO WiiX

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

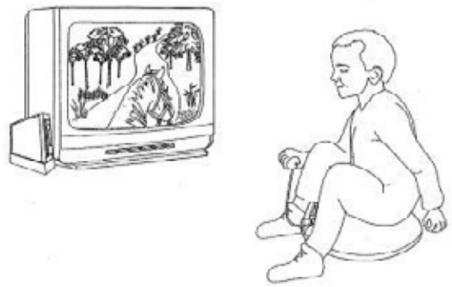
Koei und Capcom bringen die dritten Teile ihre besonders in Japan beliebten Action-Reihen **Sengoku Basara** (Devil Kings / Capcom) und **Sengoku Mousou** (Samurai Warriors / Koei) für Wii.

Capcom könnte trotz mäßiger Verkaufszahlen an einem neuen Teil von **Okami** namens Okamiden arbeiten. Das deutet ein Patenteintrag an.

Ein Projekt namens **„Epic Mickey“** befindet sich bei Designeridol Warren Spector in Entwicklung (oder hat sich dort befunden). Spectors Entwicklerstudio, Junction Point, arbeitet mittlerweile unter den Fittichen von Publisher Disney Interactive. Das Spiel für Wii soll ein Rollenspiel sein, in dem Disney-Charaktere in einer fremdartig, gruselig gestalteten Welt auf Rachefeldzug gegen Mickey Maus gehen. Ob sich das Spiel immer noch in Entwicklung befindet, weiß man nicht.



Nintendo hat sich beim Patentamt sowohl die Idee zu einem Gummisitzkissen für Reitspiele als auch für eine Football-Controllerschale gesichert, in die die Wiimote zur authentischeren Steuerung bei Footballspielen gelegt werden soll. Ob daraus jemals echte Spiele hervorgehen, ist völlig unklar.



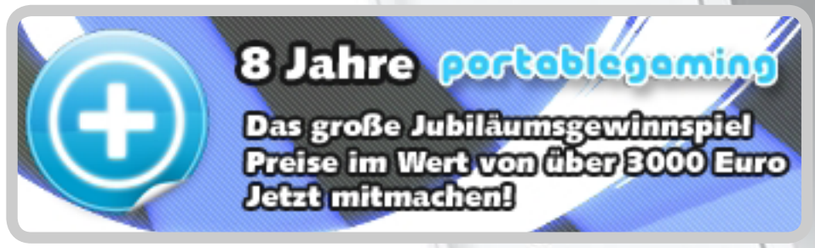
Mit **Grotesque Tactics - Evil Heroes** wird Ende des Jahres ein neues Taktik-Rollenspiel vom deutschen Studio Silent Dreams im Stil von Fire Emblem für WiiWare erscheinen, das auf eine ironische Story und intelligentes Taktik-Gameplay setzt.

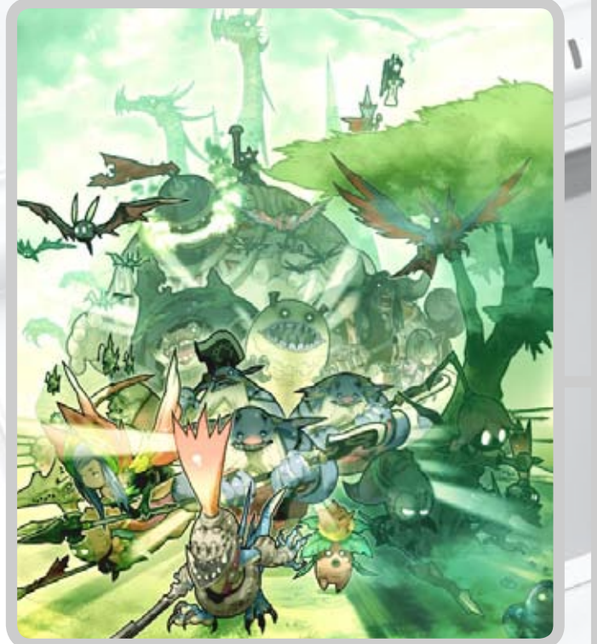
Mehr als 40 Screenshots aus **No More Heroes 2 - Desperate Struggle** seht ihr **hier**

DS-News

powered by PLANETDS.DE

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





Im August scheint Nintendos DSiWare-Service aufgewacht zu sein! Es erschien nicht nur endlich das kostenlose Flipnote Studio, das dem Klassiker Mario Paint ähnelt, sondern auch Mario vs. Donkey Kong: Die Rückkehr der Mini-Marios! für 800 Punkte. Nnooos Pop+ Solo ist ebenso für 500 Punkte erhältlich, wie die City Transport Maps, die euch durch Europas größte Metropolen führen.

Pokémon Heart Gold & Soul Silver erscheinen im Frühjahr 2010 sowohl in Europa als auch in den USA. Die RPG-Remakes von GameFreak kommen mit verbesserter Grafik daher - Touchscreen-Features und Add-ons, wie der PokéWalker, dürfen ebenfalls nicht fehlen.

Das Portablegaming-Netzwerk wird 8 Jahre alt - ganz ohne Ermüdungserscheinungen werdet ihr täglich mit Informationen für eure Handhelds versorgt. Zum Geburtstag lassen sich zahlreiche namhafte Publisher und Hersteller natürlich nicht lumpen und spendieren heiße Preise im Gesamtwert von rund 3000 Euro! Weitere Infos gibt's auf der **Gewinnspielseite**.

Square Enix hält einen neuen Gameplay-Trailer zu **Final Fantasy Gaiden: Four Warriors of Light** bereit, der nicht nur die Kostümierungen, sondern auch das gesamte Charakterdesign demonstriert. Ein japanischer Erscheinungstermin ist mit dem 29. Oktober datiert.

Wir führten ein aufschlussreiches **Interview** mit dem Entwicklerteam von Might & Magic: Clash of Heroes. Dort gab's brühwarm die Bestätigung: Heroes of Might and Magic VI erscheint definitiv! Unklar ist die Plattform - eventuell werden auch Konsolen bedient?

view compact

09 gamescom Silent Hill: Shattered Memories
12 gamescom PES 2010 Interview
14 gamescom Guitar Hero 5
gamescom Band Hero
15 gamescom DJ Hero
16 gamescom Lego Rock Band
gamescom The Beatles: Rock Band
17 gamescom Monster Hunter 3
18 gamescom Modern Warfare
19 gamescom Dead Space: Extraction
20 gamescom Lego Indiana Jones 2
21 gamescom Tatsunoko vs. Capcom
22 gamescom Dragon Ball
23 gamescom James Cameron's Avatar
24 gamescom So Blonde
25 gamescom Winter Sports 2010
26 gamescom FIFA 10
27 gamescom Tony Hawk: Ride
28 gamescom Shaun White: World Stage
29 gamescom Sonic & SEGA All-Stars Racing

Wii

30 gamescom Scribblenauts
32 gamescom Zelda: Spirit Tracks
33 gamescom Maestro! Jump in Music

DS

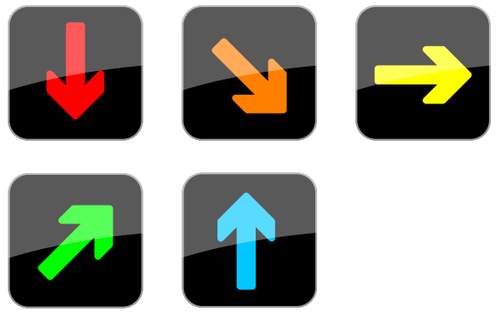
gamescom

Silent Hill: Shattered Memories

Scribblenauts

So beurteilen wir

Während jeder Test bei uns in einer Zehnerskala bewertet wird, geben wir euch für jede Vorschau eine Pfeilwertung in einer Fünferskala. Dabei kann der Pfeil zur Seite ungefähr mit einer zu erwartenden Wertung von 4.5 bis zu 6 Punkten gleichgesetzt werden - vereinfacht könnt ihr euch grob an den Farben der Pfeile orientieren. Je nachdem, wie sich der Pfeil dann kippt oder die Farbe ändert, erwarten wir eine bessere oder schlechtere Wertung für das Spiel. Ob die Wertung im Endeffekt auch so aussehen wird, wie wir es voraussagen, können wir euch zwar nicht versprechen, aber wir versuchen euch ziemlich sicher schon im Voraus grob vor Fehlkäufen bewahren, eure Freude auf ein Spiel zu schüren und vielleicht auch Entwicklern Verbesserungsvorschläge mit auf den Weg zu geben. Das Punktesystem wird separat auf der Vorschaltseite der Testrubrik erklärt.



Silent Hill: Shattered Memories

Hands on gamescom

Hilflos. Machtlos. Ahnungslos. Die Horror-Hetzjagd in die dunklen Tiefen des Ichs. Wir haben alles zur Neuinterpretation des genialen ersten Teils.

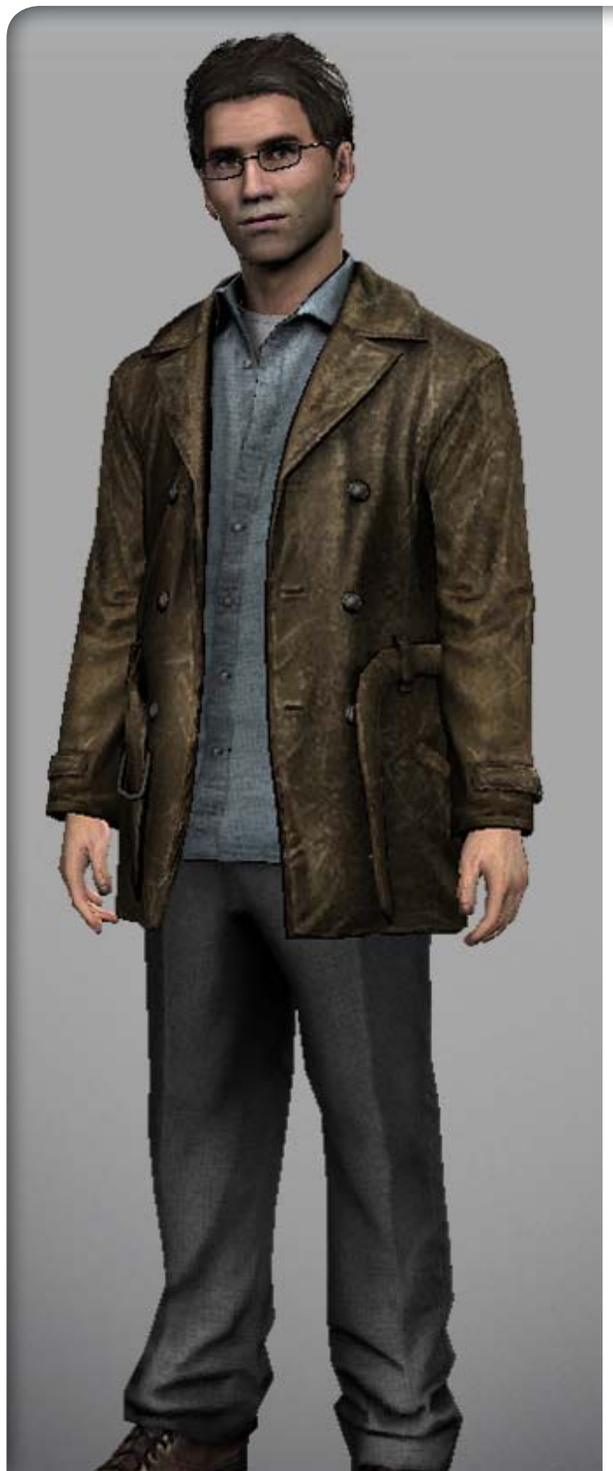
Das originale Silent Hill von 1999 hat Maßstäbe für ein gesamtes Genre gesetzt. Noch nie fühlte sich der Horror auf einer Videospielkkonsole so authentisch an. Jedoch blieb seinerzeit gruselfreudigen Nintendo-Jüngern dieses Erlebnis verwehrt.
Heute, zehn Jahre später, entwickelt Konami nicht nur an einem simplen Remake des Klassikers. Eine Neuinterpretation soll es werden. Ein Spiel also, das zwar einem prinzipiell ähnlichen Handlungsstrang folgt, aber mit einer vollständig anderen Gameplay-Erfahrung aufwarten kann.

Echter Psycho-Terror

„Silent Hill: Shattered Memories" beginnt mit einem Besuch beim Psychiater. Dieser stellt euch zehn sehr persönliche Fragen, beispielsweise ob man Schwierigkeiten dabei hat, neue Freunde zu finden oder seinen Partner schon mal betrogen hat.
Anhand der gegebenen Antworten wird das Spiel in der Folge beeinflusst. Aggressivität der Gegner, Hilfsbereitschaft von Charakteren, euer eigenes Erscheinungsbild – alles hängt nicht nur vom Fragebogen sondern jeder einzelnen Handlung im Spiel ab. Selbst kleine Dinge, etwa wie lang man Gegenstände betrachtet oder die Laufgeschwindigkeit - alles beeinflusst das neue Spielelement. Die Entwickler von Climax nennen es „Psychologisches Profiling-System".

Der Verlust des größten Schatzes

Nach dem Psychiater-Besuch wechselt plötzlich der Ort des Geschehens. Gerade noch von den teils intimen Fragen belus-



tigt, kehrt Ruhe im Raum des Hands On ein. In der Haut von Harry Mason finden wir uns auf einer verlassenen Straße in Nordamerika wieder.
Langsam berappeln wir uns und stehen auf. Das Dorf vor uns ist schneebedeckt und scheint von all seinen Bewohnern verlassen zu sein. Plötzlich erinnert sich unser Alter Ego an einen Unfall und dass seine Tochter Cheryl eigentlich neben ihm sitzen sollte – doch das tut sie nicht. Wie es wahrscheinlich jeder verzweifelte Vater tun würde, stapfen wir los in die Nacht um uns auf die Suche nach ihr zu machen...

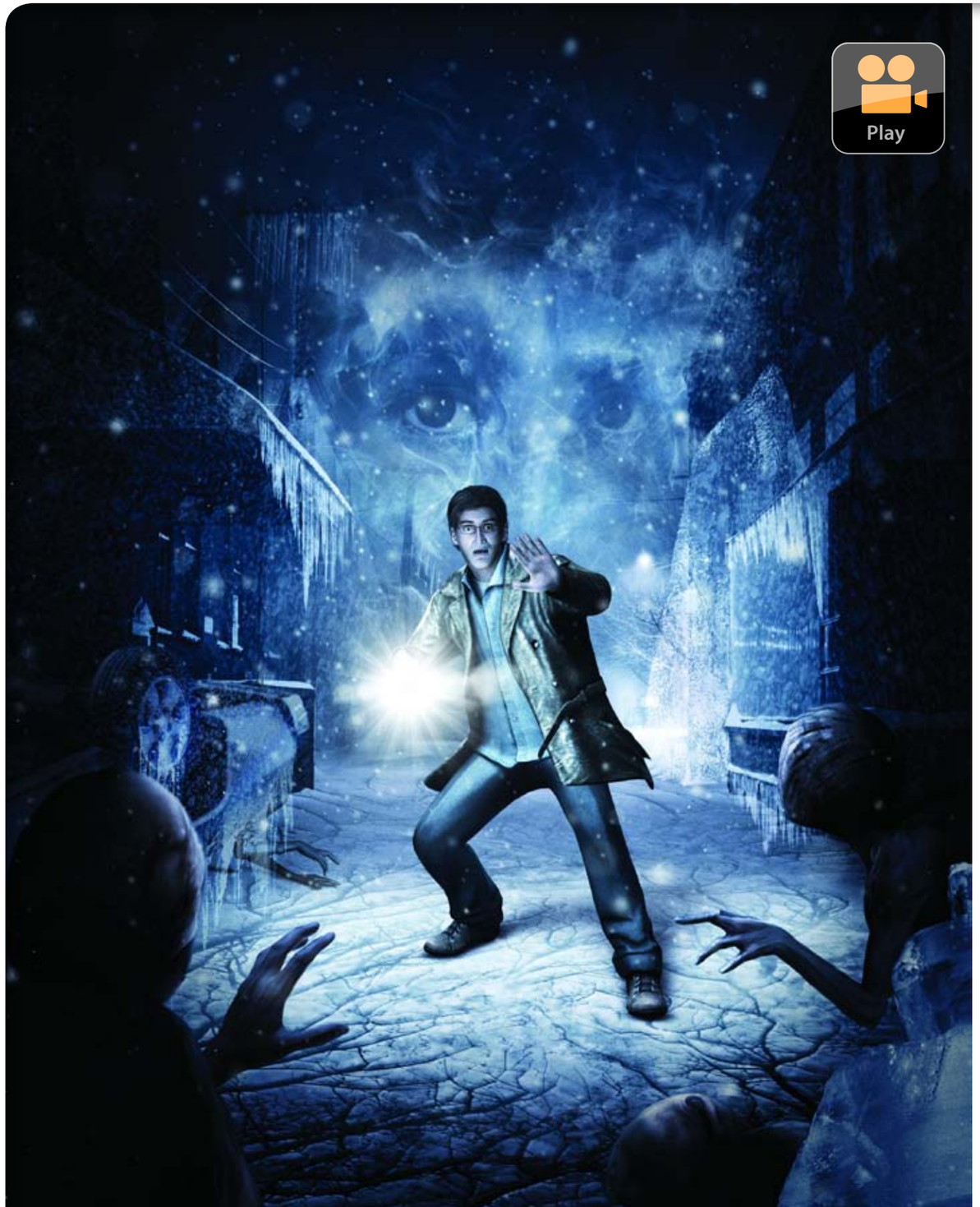
Eiskalte Atmosphäre

Wir kennen uns im Dorf nicht aus, schalten aber instinktiv unsere Taschenlampe ein um Licht ins Dunkel zu bringen. Gesteuert wird sie per Zeige-Funktion der Wiimote. Eine Karte gibt es nicht, also bleibt uns nichts anderes übrig als planlos in Richtung erst-bestes Haus zu marschieren. Durch das Stapfen im Schnee, den eisigen Atem und die beeindruckenden Licht- und Schatteneffekte stellt sich bereits nach wenigen Minuten eine beklemmende Atmosphäre ein.
Nach einigen Häuserdurchquerungen und überwundenen Zäunen erreichen wir schließlich einen verlassenen Pub. Verlassen? Nicht ganz, eine grimmige Frau sitzt in der finstersten Ecke. Verzweifelt wie wir sind, fragen wir sie natürlich nach unserer Tochter – eine befriedigende Antwort erhalten wir allerdings nicht. Elemente wie diese gibt es öfter, so wird beim Spieler beim Anblick des ersten menschlichen Wesens im Dorf Hoffnung erzeugt um dann im Gespräch wieder zu Nichte gemacht zu werden. Subtiler Horror.

Kurz darauf klingelt unser Handy, es ist unsere Tochter. Wie ein Handy müssen wir die Wiimote ans Ohr halten um sie zu verstehen – mehr als Wortfetzen sind es nicht. Wir suchen also weiter, müssen mit unserem Handy ein Foto eines Gegenstandes machen und tappen ein wenig ahnungslos durch das verlassene Dorf.

Beinahe wehrlos

Als wäre die Situation nicht schon mysteriös genug, friert urplötzlich das gesamte Dorf



ein. Riesige Eisberge schieben sich durch die Straßen und ummanteln die Häuser... Ein Monster! Waffen? Gibt's nicht! Also nehmen wir die Beine in die Hand und rennen, was die Schuhe hergeben.
Dies ist eine Albtraum-Sequenz, in der es darauf ankommt möglichst schnell zum Ausgang zu gelangen. Hektik steht hier auf dem Programm. Den Weg mit umgeworfenen Möbeln versperren, in Schränken verstecken und die Monster mit Fackeln abhalten – wir müssen erfinderisch sein. Direkt bekämpfen können wir die Monster nicht, nur abschütteln. Wie Parasiten setzen sie sich an uns fest. Loswerden können wir sie nur durch Schütteln der Wiimote in die Richtung, in der auch das Monster sitzt.

Technisch sauber

Die Technik des Spiels ist über jeden Zweifel erhaben. Die gebotenen Licht- und Schatteneffekte setzen auf der Wii neue Maßstäbe. Auch die subtil genutzten Soundeffekte ergänzen die Stimmung sinnvoll.

Soweit ein Lobeslied, was haben wir zu kritisieren? Bislang nichts, die 45-minütige Demo machte uneingeschränkt Spaß. Kritisch blicken wir lediglich den Albtraum-Sequenzen in der finalen Fassung entgegen. Gerade das Monster-Abschütteln könnte mit der Zeit nerven. Abgesehen davon aber können sich alle Nintendo-Freunde auf hitverdächtige Horror-Kost im nächsten Jahr freuen. Ganz egal ob man bereits das Original daheim im Regal stehen hat, oder nicht.

Silent Hill: Shattered Memories

Publisher	Konami
Entwickler	Climax
Genre	Horror-Adventure
Termin	Anfang 2010
Weblink	–

- Psyche des Spielers verändert die Handlung
- imposante Licht- und Schatteneffekte
- intensive Spielspannung
- sinnvoller Wiimote-Einsatz

„Shattered Memories" hat mich auf ganzer Linie überzeugt. Während des Anspielens bildete sich bei mir eine angespannte Stimmung, die dank der exzellenten Grafik und nützlicher Spielelemente wie dem Handy erzeugt wurde.

Prognose
Robert Rabe

Nachgefragt: Pro Evolution Soccer 2010

Auf der gamescom haben wir Pro Evo Veteran Akiyoshi „Greyhound“ Chosokabe getroffen. In unserem kleinen Gespräch konnten wir in Erfahrung bringen, woher die Inspiration für die Steuerung kam, erhaschten einen Ausblick auf PES 2011 und erfuhren einiges über den ganz normalen Fußballfan, der im Producer steckt.

NMag: PES 2010 für Wii bietet dem Spieler ein komplett anderes Spielgefühl als auf den HD-Konsolen. Für uns fühlt sich die Steuerung an wie das „wahre“ Fußballspiel. Die Bewegung ohne den Ball bekommt eine weit höhere Aufmerksamkeit geschenkt, als sonst in Fußballsimulationen üblich. Wie wird dieses Gefühl im Spiel erreicht?

Greyhound: In den anderen Versionen von PES 2010 steuert man exakt einen Spieler. In der Wii-Fassung jedoch konnten wir die einzigartigte Möglichkeit der Wii Remote nutzen: die Zeige-Funktion. Mit ihr wollten wir jeden in die Lage versetzen die Kontrolle über alle elf Spieler zu übernehmen. Die Zeige-Funktion ermöglicht es ihnen Befehle binnen eines Wimpernschlages zu erteilen – und das in der Regel durch einen einfachen Druck auf den A-Knopf.

NMag: Nachdem die Steuerung des Spiels so besonders ist fragen wir uns, wie du auf die Idee des Konzepts gekommen bist. Spielst du eventuell selbst Fußball, so dass du das Spielgeschehen so gut nachempfinden kannst? Oder gab es ein sonstiges Schlüsselerlebnis?

Greyhound: Ohh, das ist eine gute Frage! In der Tat habe ich eine Menge Fußball gespielt, als ich jung war. Aber nun fühle ich mich leider nicht mehr besonders jugendlich, so dass ich entschieden habe mit dem aktiven Kicken aufzuhören (lacht).

Also ja, ich weiß, wie sich das echte Rasenschach anfühlt. Genau aus diesem Grund dachte ich beim Spielen konventioneller Fußball-Software immer wieder: „Nein, so fühlt sich Fußball nicht an! Man muss das gesamte Spielfeld betrachten, jeden einzelnen Spieler." Ich habe also lange darüber nachgedacht und bin sehr glücklich, mit der Wiimote ein geeignetes Werkzeug zur Verfügung zu haben um das wahre Fußball-Feeling auch am Bildschirm spürbar zu machen.

NMag: Ein anderes Thema: Wie denkst du als Spieleentwickler über Wii MotionPlus? Ist es eine nützliche Peripherie, oder kannst du mit ihr nichts anfangen?

Greyhound: Wir haben in PES 2010 ein neues Feature eingebaut, das dem Spieler erlaubt, die Flugkurve des Balls zu beeinflussen. Das geschieht durch Neigung der Wiimote beim Abschuss. Dieses Feature haben wir ohne die Nutzung von Wii MotionPlus umgesetzt, jedoch können wir uns gut vorstellen, im kommenden Jahr Gebrauch davon zu machen. So wäre es durchaus möglich, dass dann die Flugkurve des Balls auch in der Luft beeinflussbar ist. Es gibt hier einiges, was wir uns vorstellen können. Da das „echte" Fußballspiel von 90 Minuten in nur 10 Minuten auf dem Bildschirm gespielt werden muss, gibt es nach wie vor noch unglaubliche Potenziale das Spielgefühl zu verbessern.

NMag: Bevorzugst du eine bestimmte Art und Weise zu spielen, oder hast du einen Lieblingsverein bzw. Spieler in PES?

Greyhound: Obwohl die meisten Leute sich im Angriff am wohlsten fühlen, spiele ich am liebsten in der Defensive. Vielleicht aus diesem Grund ist auch Gennaro Gattuso vom AC Milan mein Lieblingsspieler.

NMag: Herzlichen Dank für das Gespräch!

Robert Rabe

Football is coming home!

Wir haben uns PES 2010 in die Redaktion geholt und ausführlich angespielt. All unsere Eindrücke lest ihr im ausführlichen Hands-On im kommenden Heft.

Guitar Hero 5

Guitar Hero geht bereits in die fünfte Runde – doch was genau lässt sich an diesem Titel noch verbessern? Die Entwickler beweisen: da geht noch so einiges!

Hands on gamescom

Geht nicht, gibt's nicht! Vicarious Visions stellt geltende Wii-Gesetze auf den Kopf – keine spielspezifischen Friendcodes mehr, der Austausch der Konsolen-Codes reicht! Außerdem lässt es sich mit bis zu 8 Spielern, auch auf 8 verschiedenen Wiis, online abrocken. Für den DS gibt es den Roadie-Modus, welcher es erlaubt in Battles andere Spieler zu sabotieren. Als wäre das nicht genug, gibt es auch eine verbesserte SD-Streaming-Technologie und Mii-Unterstützung. All diese Neuerungen sind natürlich Wii-exklusiv.

Zusätzlich gibt es alle Neuerungen, die auch in der 360- und PS3-Fassung enthalten sind, wie einen Party-Modus, der es erlaubt, jederzeit im Song ein- oder auszusteigen. Und auch die Zeiten des Streits um die Instrumente sind vorbei: Jeder Song lässt sich in einer beliebigen Kombination im Multiplayer-Modus spielen. Einige Tracks sowie die Download-Songs aus „World Tour" und „Smash Hits" lassen sich ohne Probleme importieren, obendrauf auf das Rockpaket kommen 85 frische Titel.

Guitar Hero 5

Publisher	Activision
Entwickler	Vicarious Visions
Genre	Musikspiel
Termin	11. 09. 2009
Weblink	offizielle Website

- keine Friendcodes mehr!
- Party-Modus
- alle Instrumente simultan spielbar
- verbessertes SD-Streaming

Wow, was für ein Optionsfeuerwerk. Guitar Hero war schon immer der Hammer, aber mit all diesen neuen Möglichkeiten wird der Sache wirklich die Krone aufgesetzt. Was soll da noch in „Guitar Hero 6" kommen?

Prognose
Robert Rabe

Band Hero

Nachdem das Rock-Genre schön langsam ausgelastet zu sein scheint, greift Activision auf Popmusik zurück und veröffentlicht mit „Band Hero" einen Titel, der bewusst noch weiter in die Casual-Richtung geht. Die Instrumenten-Zusammenstellung kann beliebig erfolgen, ein- und aussteigen ist während eines Tracks jederzeit möglich. Weiteres gibt es einen Karaoke-Modus, welcher ohne Punkte auskommt und wie bei „Guitar Hero 5" eine DS-Konnektivität. Das Spiel selbst ist allerdings so ausgerichtet, dass es so zugänglich wie möglich ist – für fortgeschrittenere Spieler gibt es dann allerdings auch versteckte Menüs.

DJ Hero

Activision versucht das nächste in Japan von Konami großgemachte Spiel auf dem westlichen Markt zu etablieren – aus „Beatmania“ wird „DJ Hero“.

Hands on gamescom

Natürlich ist „DJ Hero“ kein „Beatmania“-Port, es ist, wie schon „Guitar Hero“ bei „GuitarFreaks“, die Übernahme einer guten Idee für unseren Markt. Verantwortlich dafür zeigt sich der englische Entwickler FreeStyleGames, welcher aus ehemaligen Leuten von RARE und Codemasters besteht und in letzter Zeit damit beschäftigt war, den Download Content der „Guitar Hero“-Serie für den europäischen Markt zu lokalisieren.

Grün, Rot, Blau

„DJ Hero“ wird natürlich zusammen mit einem Turntable ausgeliefert. Dieser kommt mit nur drei Tasten auf einer frei drehbaren Platte sowie einem Crossfader aus, doch das reicht für diese Art des Gameplays bereits vollends aus. Während die grüne und die blaue Taste jeweils den linken und rechten Audiotrack repräsentieren, werden mit der roten Effektsamples eingefügt, welche mit einem Effektschieber ausgewählt werden können. Die wie bei „Guitar Hero“ von oben kommenden Noten erfordern entweder ein kurzes Drücken der Taste oder das Scratchen mit der Platte. Ab dem mittleren Schwierigkeitsgrad kommt auch noch der Crossfader zum Wechseln zwischen den beiden Liedern im Remix dazu.

Stars und Sternchen

Die Tracklist des Spiels orientiert sich mehr an kommerziell erfolgreicher Musik und wartet mit Künstlern wie den Gorillaz, Gwen Stefani, Eminem oder den Jackson 5 auf. Wie in einem Remix üblich, besteht jeder Song im Spiel aus zwei von über 100 verschiedenen Liedern, insgesamt gibt es 94 dieser Remixes, welche von DJs wie Grandmaster Flash oder DJ Z-Trip erstellt wurden. Diese DJs sind zum Teil auch als spielbare Charaktere verfügbar.

Play

Renegate Edition

Für 179,90 Euro gibt’s auch die „DJ Hero Renegade Edition“ mit einem limitierten goldenen Turntable und einem Metallkoffer, der als Tisch dafür dient.

DJ Hero

Publisher	Activision
Entwickler	FreeStyleGames
Genre	Musikspiel
Termin	27. 10. 2009
Weblink	offizielle Website

- \+ endlich keine Gitarre mehr
- \+ geniale Mixes
- − Spielprinzip geklaut
- − neuer teurer Controller

Nach „Guitar Hero“ kommt „DJ Hero“! Zwar wieder von Bemani geklaut, aber dafür kann man bei diesem wirklich gelungenen Titel hinwegsehen. Meine Vorbestellung ist schon raus!

Prognose
Emanuel Liesinger

Lego Rock Band

Hands on gamescom

Ein neues Jahr, ein neues „Rock Band“ – doch diesmal soll alles anders werden, denn die Lego-Figuren erobern die Rock-Welt. Dasselbe Spiel nur mit Bauklötzchen im Hintergrund?

Lego-Videospiele werden in den letzten Jahren immer wieder zum Erfolg. Sei es Star Wars, Indiana Jones oder Batman, Traveller's Tales Interpretationen mit dem dänischen Plastikspielzeug verkaufen sich wie warme Semmeln. Doch ein Spiel, welches auf einer fast unabänderbaren Spielmechanik basiert, in ein vollwertiges Lego-Spiel zu verwandeln – ist das überhaupt möglich?

Lego-Geschichten

Ist es! Zwar bleibt auf dem ersten Blick, abgesehen vom Lego-Stil, alles gleich, doch bei genauerem Hinsehen merkt man die feinen Unterschiede. So darf man sich vor jedem Lied über eine lustige Zwischensequenz, passend zum gewählten Track, freuen. Aber

damit nicht genug, auch die Hintergrundanimationen der Band sind bei jedem Lied anders – so darf man sie etwa bei The Hives' „Tick Tick Boom“ dabei beobachten, wie sie ein Haus in Schutt und Asche legen. Dazu gibt es noch die Möglichkeit, die gesamte Band und sogar deren Heimathaus und Fahrzeug frei zu gestalten.

Lego Rock Band

Publisher	MTV Games
Entwickler	Harmonix
Genre	Musikspiel
Termin	30. 11. 2009
Weblink	–

- \+ Lego-Humor
- \+ eine Band fürs ganze Spiel
- \+ einfache Bedienbarkeit
- − sieht nur anders aus

Rock Band in Legoform – die Animationen und legotypischen Späße wirken genial und machen das Spiel zu einem besonderen Erlebnis. Die Grundprinzipien bleiben aber leider genau dieselben…

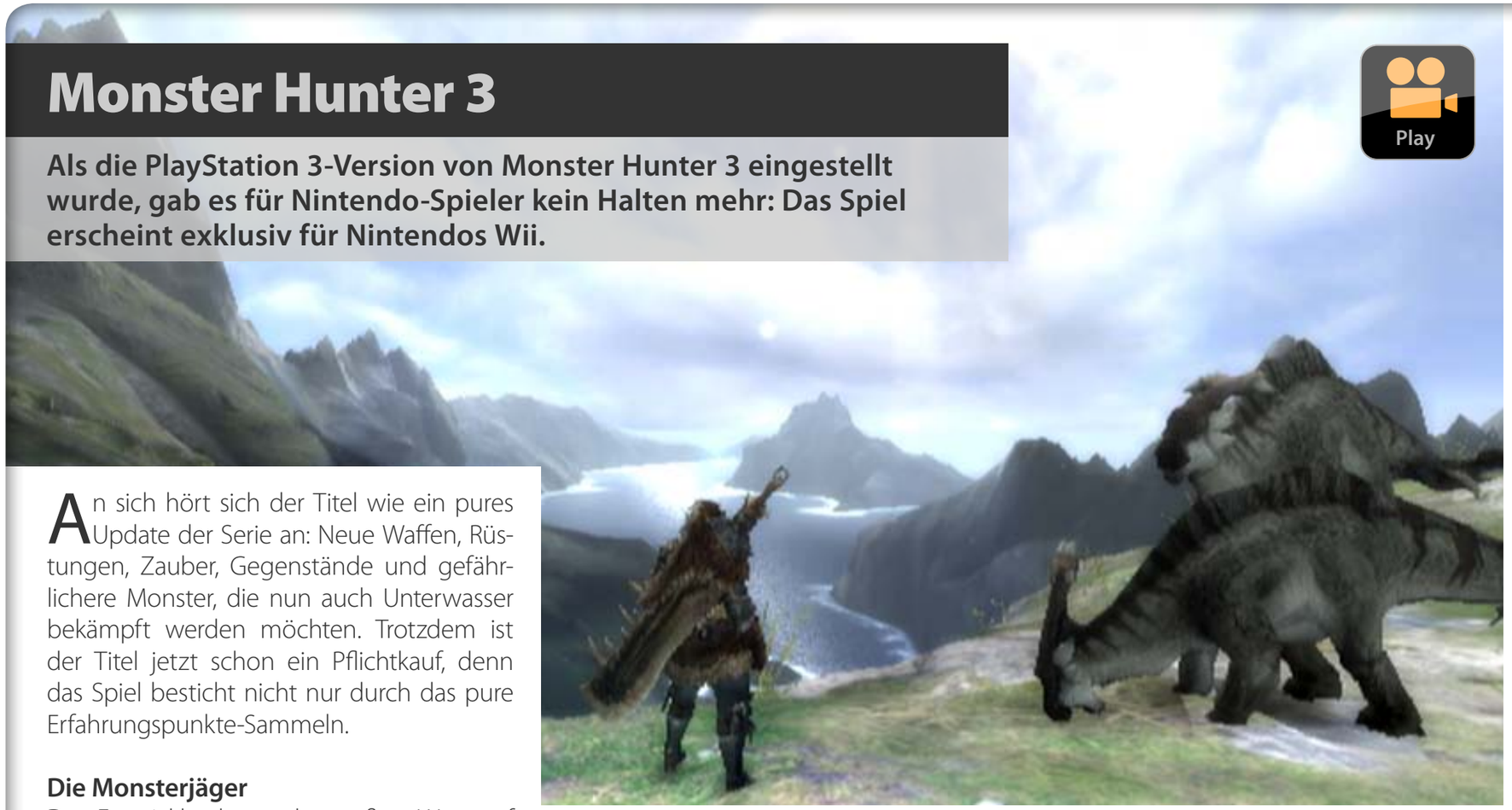
Prognose
Emanuel Liesinger

The Beatles: Rock Band

Vor „Lego Rock Band“ bringt uns Harmonix noch einen anderen „Rock Band“-Titel ins Wohnzimmer, basierend auf einer der erfolgreichsten Bands aller Zeiten. Wirklich neu ist aber nur die Möglichkeit bis zu drei Mikrofone zu verwenden, ansonsten unterscheidet sich das Spiel wieder nur minimal von den Vorgängern. Um die Musik der Beatles „nicht zu stören“, wurden Soundeffekte wie das Publikum und die Fehlertöne entfernt. Außerdem enthält das Spiel in der Basisversion nur 45 Tracks, wo wichtige Titel wie „Help“ oder „All You Need Is Love“ leider fehlen – diese darf man dann später als Download erwerben.

Monster Hunter 3

Als die PlayStation 3-Version von Monster Hunter 3 eingestellt wurde, gab es für Nintendo-Spieler kein Halten mehr: Das Spiel erscheint exklusiv für Nintendos Wii.



An sich hört sich der Titel wie ein pures Update der Serie an: Neue Waffen, Rüstungen, Zauber, Gegenstände und gefährlichere Monster, die nun auch Unterwasser bekämpft werden möchten. Trotzdem ist der Titel jetzt schon ein Pflichtkauf, denn das Spiel besticht nicht nur durch das pure Erfahrungspunkte-Sammeln.

Die Monsterjäger

Der Entwickler legt sehr großen Wert auf den Online-Modus. Mit bis zu drei Freunden geht ihr auf die Monsterjagd und erfüllt Aufträge und verbessert durch Levelaufstiege eure Werte. Wir sind uns sicher, dass dieser Modus das Kaufargument für diesen Titel ist. In Japan schlägt der Online-Modus monatlich mit einigen Wii Points zu Buche. Ob und wie viel wir in Europa auf den Tisch blättern müssen, ist noch ungewiss. Ebenfalls unbekannt ist die bisher noch nicht bestätigte Wii Speak-Unterstützung. Für die perfekte Absprache wäre dieses Feature ein Muss!

Monsteroptik

Einige Stellen wirkten zwar noch etwas texturarm, größtenteils hat uns die Grafik aber den Atem geraubt. Die grafischen Details der Waffen und die grandiosen Lichteffekte hat man in der Form selten auf der Wii gesehen. Wenn Capcom die bisher durchschnittliche Steuerung noch einmal überarbeiten sollte, dann kann mit dem Titel eigentlich nichts mehr schief gehen und wir dürfen uns auf eines der besten Spiele des Jahres 2010 freuen.

Monster Hunter 3

Publisher	Capcom
Entwickler	Capcom
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	Frühjahr 2010
Weblink	offizielle Website

- \+ opulente Grafik
- \+ Unterwasser-Kämpfe
- \+ Online-Modus
- − gewöhnungsbedürftige Steuerung

Monster Hunter 3 wird auf jeden Fall den Weg in meine Sammlung finden – ich will endlich mit meinen Freunden online auf die Monsterjagd gehen!

Prognose
Eric Ebelt

Modern Warfare

Das erste „Call of Duty“ abseits des 2. Weltkrieges wurde auf PS3 und 360 mit Bestwertungen überschüttet. Wir haben uns die Weltpremiere der Wii-Fassung angeschaut.

Seit einem guten Jahr werkeln die Entwickler von Treyarch bereits am Port von „Modern Warfare“. Was zunächst einmal abwertend klingt, ist ein lobenswertes Vorhaben: Cut-Scenes, Synchronisation und Online-Modi für bis zu zehn Spieler finden wir auf der Wii selten.

Alternative Realität

In „Modern Warfare“ ist in Russland ein Bürgerkrieg entbrannt, in dem sich Loyalisten und Rebellen gegenüberstehen. Die Rebellen helfen einem Terroristen dabei in einem fiktiven arabischen Staat die Macht an sich zu reißen - klar, dass ihr in Uniform der USA und des Vereinigten Königreichs der Ungerechtigkeit ein Ende setzen müsst! Dank der Verlagerung des Schauplatzes in die Gegenwart ergeben sich einige neue Gameplayansätze. So wechseln sich beispielsweise Scharfschützenpassagen mit dem für Ego-Shooter klassischen Häuserkampf ab.

Träume sind Schäume

Die Entwickler von Treyarch haben auf zwei Dinge während der Entwicklung besonderen Wert gelegt. Zunächst sollen Grafik, Texturqualität und Partikeleffekte neue Maßstäbe setzen. Den Erfolg dieses Ziels können wir derzeit leider noch nicht bestätigen. Speziell die Texturen schauen teilweise noch arg verpixelt aus.

Déjà-Vu

Die Steuerung konnten wir zwar noch nicht selbst ausprobieren, aber zumindest zuschauen: In Anlehnung an „The Conduit“ wird so ziemlich alles Denkbare frei konfigurierbar sein: Kamera-Wendegeschwindigkeit, Pointer-Empfindlichkeit oder die Funktion von Gesten, um nur einige zu nennen. Ein Schmankerl: Wie in „Dead Space Extractions“ wird der Zapper unterstützt.

Nintendo-Only-Zocker freuen sich auf diesen Herbst, denn mit Modern Warfare kommt ein potenzielles Schmuckstück für die Sammlung auf sie zu.

Modern Warfare

Publisher	Activision
Entwickler	Treyarch
Genre	Ego-Shooter
Termin	November 2009
Weblink	–

- ✚ vollständiger Port
- ✚ 10 Spieler Online-Modus
- ✖ Grafik enttäuscht
- ✖ keine Wii MotionPlus-Unterstützung

Leveldesign und Story haben ihre Feuertaufe auf 360 und PS3 bereits erfolgreich hinter sich gebracht – die Qualität des Spiels steht und fällt mit der technischen Umsetzung.

Prognose
Robert Rabe

Dead Space: Extraction

Das Prequel zum Next-Gen-Erfolg soll etwas Besonderes werden: Keinen klassischen Rail-Shooter, sondern vielmehr einen „geführten First-Person-Shooter“ will man entwickeln. Wir fragen: PR-Blase oder Innovation?

Die Geschichte dreht sich um eine Reihe von Weltraum-Kolonisten, die mit einem gefährlichen Virus in Berührung kommen. Ihr Kampf gestaltet sich als aussichtslos, bis eine neue Heldin ins Geschehen kommt. Sie schweißt die Gruppe zusammen und tritt immer auf, wenn der aktuelle Charakter gewechselt wird. Um ihre genaue Identität hüllt EA derzeit aber noch den Mantel des Schweigens.

Splatterspaß

Klar ist bereits nach wenigen Anspielminuten, dass die USK in Deutschland an dem Titel ihre Freude haben dürfte. Das Monsterblut fließt, pardon spritzt, recht reichlich. Zusätzlich zum klassischen Railgun-Dauerfeuer implementiert EA einige weitere Spielelemente. So sollen Puzzle oder häufige Weggabelungen Abwechslung im Spielgeschehen schaffen. Beim Anspielen konnten wir unter anderem einem Boss gegenübertreten. Zunächst haben wir sein wild leuchtendes Hinterteil aufs Korn genommen um ihn zu betäuben. War das geschafft, erstrahlte sein Schädel und wir konnten ihm mit Hilfe einiger Bomben das Lebenslicht ausknipsen. Trefferzonen sind sowohl hier als auch bei Standardgegnern ein wichtiges Thema.

Hier werden Sie gesteuert

Die Steuerung erfolgt wahlweise über Wiimote und Nunchuk oder den Zapper. Beim Anspielen kamen wir bereits nach wenigen Sekunden bestens zurecht. Der Abzug erfolgt über B, gezielt wird mittels der Pointer-Funktion. Die Fortbewegung durch den Level selbst erfolgt, wie für einen Rail-Shooter üblich, automatisch.

Technisch macht „Dead Space: Extraction“ bereits einen guten Eindruck. Die Bewegungen sind flüssig, Effekte hübsch animiert. Etwas grobkörnig wirkten allerdings noch die Texturen. Der Titel wird sowohl einen Einzelspieler- als auch einen lokalen, kooperativen Zweispieler-Modus bieten. Die WiFi-Connection wird leider ungenutzt bleiben.

Wenn die Spielzeit am Ende stimmt, dürfen sich Shooter-Freunde auf einen großen Titel im Oktober freuen.

Dead Space: Extraction

Publisher	EA
Entwickler	Visceral Games
Genre	Rail-Shooter
Termin	03 10. 2009
Weblink	offizielle Website

- ✚ schnörkellose Steuerung
- ✚ mächtige Effekte…
- ✖ …aber matschige Texturen
- ✖ keine Online-Modi

Nach dem viel zu kurzen „Ghost Squad“ hoffe ich auf einen Rail-Shooter mit satter Spielzeit! Versprochen wurden mir in der Präsentation 9 bis 12 Stunden – hoffen wir, die Entwickler behalten Recht!

Prognose
Robert Rabe

Lego Indiana Jones 2: Das Abenteuer geht weiter

Hands on gamescom

Dass die Jungs von Traveller's Tales gerne und vor allem gut mit Bauklötzen spielen, haben sie schon oft genug bewiesen – und wieder kommt ein neues Spiel mit den kleinen Polykarbonat-Blöcken.

Der erste Teil der Reihe war bei Fans äußerst beliebt, doch hatte er einen Haken: Obwohl das Spiel einen Monat nach dem vierten Film „Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels" erschien, enthielt es nur die ersten drei. Das ändert sich jetzt, denn „Lego Indiana Jones 2" enthält die komplette Geschichte aller Filme. Um Wiederholungen zu vermeiden, baute Traveller's Tales die ersten drei Abschnitte so aus, dass die Storyteile, die im Vorgänger nur aus Zwischensequenzen bestanden, jetzt spielbar sind.

Doppelsicht

Ein Manko der LEGO-Reihe war schon immer, dass es unmöglich war, sich im Kooperationsmodus weiter von seinem Mitspieler zu entfernen. Das lösen die Entwickler endlich mit einem Splitscreenmodus, welcher sich automatisch aktiviert, sobald sich die Spielfiguren zu weit auseinander bewegen. Neu hinzu kommt außerdem ein Leveleditor, in dem man sich seine eigenen kleinen Legowelten inklusive Gegner und Fallen zusammenbasteln kann.

Lego Indiana Jones 2

Publisher	Activision
Entwickler	Traveller's Tales
Genre	Action-Adventure
Termin	06. 11. 2009
Weblink	offizielle Website

- \+ Lego-Charm und Witz
- \+ alle vier Teile
- − zu viele Lego-Spiele
- − „kinderfreundliche" Story

So langsam würde es mir mit den Lego-Spielen jetzt reichen… Wenn sie nur nicht alle so verdammt gut wären! Trotzdem würd ich mir mehr Neuerungen wünschen!

Prognose
Emanuel Liesinger

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

Capcom bringt einen vielversprechenden Anime-Prügler exklusiv auf die Wii. Wir haben den Arcade-Stick zum Glühen gebracht!

Hands on gamescom

In „Tatsunoko vs. Capcom“ stehen Kämpfer der beiden Traditionsunternehmen aus dem Land der aufgehenden Sonne zur Verfügung. Die Capcom-Veteranen dürften die meisten von euch kennen: Ryu aus Street Fighter, Mega Man oder Viewtiful Joe geben sich die Ehre. Auf Tatsunoko-Seite stehen mit Charakteren wie Ken the Eagle hierzulande eher unbekannte Helden. Insgesamt sollen in der Verkaufsversion über 20 prügelwillige Animekämpfer zur Wahl stehen, die sich jeweils im Zweier-Team auf die Nase geben.

Wie in der Spielhalle

Gespielt haben wir den Titel mit einem Arcade-Controller, der sich für die einsteigerfreundliche 4-Knöpfe-Steuerung des Titels bestens eignet. Geordnet ist schlicht nach einfachen, mittleren und schweren Attacken sowie einem Button für das Team-Assist. Hier kommt uns der Tag-Team Partner zur Hilfe und lässt uns besonders kräftige Hiebe austeilen.

Der Energiebalken des Gegners lässt sich durch eben jene Assist-Attacken und durch Luft- oder Hyperkombos, die mit einer knallbunten Animation den gesamten Bildschirm füllen, besonders schnell reduzieren. Wirklich komplexe Kombos lassen sich mit dem System aber nur bedingt umsetzen.

Kwa-Boum!

Positiv sticht auch die technische Umsetzung hervor. Animierte Hintergründe wie Bildschirme die das Spielgeschehen widerspiegeln oder mächtige Explosionen sieht man auf der Wii selten.

Im kurzen Versus-Spiel macht der Titel bereits jetzt eine Menge Spaß. In den Sternen steht noch, was wir in Sachen Einzelspieler-Kampagne oder WiFi-Connection zu erwarten haben. Es soll im Vergleich zur japanischen Version von Ende 2008 einige Erweiterungen geben – konkrete Aussagen dazu konnten wir Capcom aber noch nicht entlocken. Stay tuned!

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

Publisher	Capcom
Entwickler	Eighting
Genre	Beat'em Up
Termin	Anfang 2009
Weblink	offizielle Website

- 3D Figuren auf 2D Hintergrund
- schnörkelloses Kampfsystem
- fettes Effekt-Feuerwerk
- teils unbekannte Charaktere

„Capcom vs. Tatsunoko“ habe ich auf meinem persönlichen Wunschzettel, nachdem mir nach wie vor ein gescheiter Prügler im Regal fehlt. Das Messe-Battle gegen die Jungs von Wiiinsider war trotz Niederlage schon mal ein großer Spaß!

Prognose
Robert Rabe

Dragon Ball: Revenge of King Piccolo

Hands on

gamescom

Bevor Son Goku erwachsen wurde, eine Familie gründete und schließlich nur noch das Ziel hatte seine Kampfkraft zu steigern, gab es eine Zeit mit einer wunderschönen Dragonball-Story.

Das Spiel setzt nicht zu Beginn der Saga, sondern beim Kampf gegen die Red Ribbon-Armee ein. Diese versucht alle Dragon Balls in die Hände zu bekommen und macht vor Unschuldigen keinen Halt. Wo wir im Manga eine fantastische Story erleben, wird im Spiel gekämpft bis zum Umfallen.

Son Goku, du bist unser Held…

Wie für das Genre üblich, wäre das Spiel ohne Gegnerhorden schnell langweilig - gut, dass dies in diesem Spiel nicht der Fall ist. Je weiter ihr dem Spielverlauf folgt, desto stärkere Gegner erwarten euch in den abwechslungsreichen Levels. In den Kämpfen sammelt Son Goku Kraft, die ihr für Spezialattacken, wie das Kame-Hama-Ha, verwenden könnt.

…und kämpfst dich tapfer durch die Welt!

Neben dem Abenteuer dürft ihr euch auch im Arena-Modus messen und euch mit den Kämpfern des Dragonball-Universums die Birne einschlagen. Das große Turnier lässt grüßen! Am Ende des Spiels wartet der titelgebende Oberteufel Piccolo auf euch – wenn da Dragonball-Fans nicht das Wasser im Mund zusammen läuft!

Dragon Ball-Feeling

Der Titel machte auf der gamescom einen guten Eindruck, wenn auch die Charaktere ein wenig verpixelt wirkten. Jedem Fan sei gesagt, dass die japanischen Originalstimmen mit an Bord sind – eine englische Synchronisation wird es auch geben. Wer wieder ein neues Action-Adventure für seine Wii braucht, darf den Titel im Auge behalten – Dragon Ball-Fans kommen um den Titel ohnehin nicht herum.

Dragon Ball: Revenge of King Piccolo

Publisher	Namco Bandai
Entwickler	Media.Vision
Genre	Action-Adventure
Termin	29. 10. 2009
Weblink	–

- ✚ typischer Dragon Ball-Look
- ✚ zusätzlicher Arena-Modus
- ✚ entdeckbare Geheimnisse
- ✖ nicht die ganze Dragon Ball-Saga enthalten

Als Dragon Ball-Fan bin ich von der Präsentation des Titels einfach hin und weg und freue mich schon auf Ende Oktober. Ich finde es aber schade, dass nicht die ganze Dragon Ball-Saga enthalten ist.

Prognose
Eric Ebelt

Hands on

James Cameron's Avatar: Das Spiel

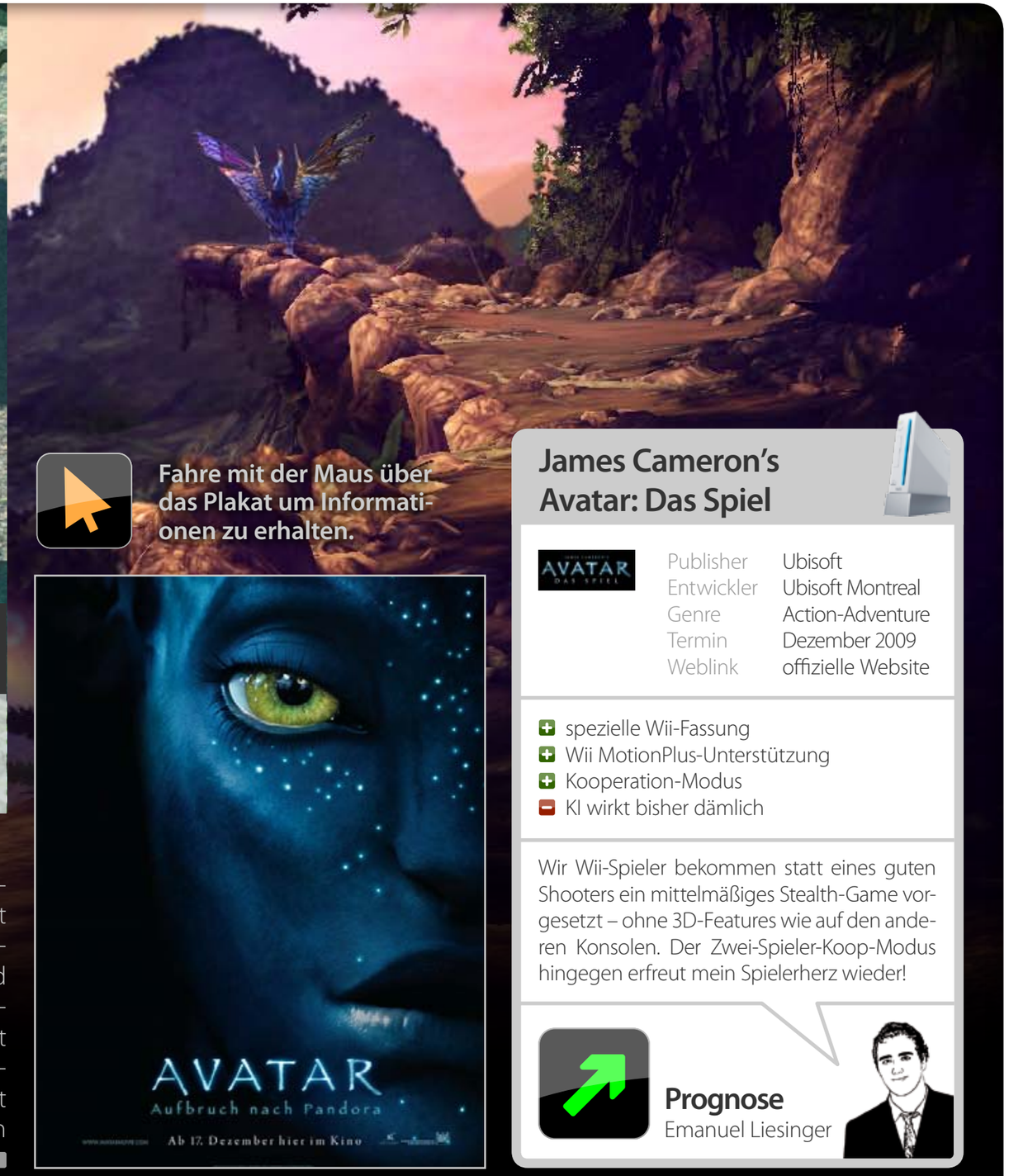
gamescom

Ein Teil der großen Marketingmaschinerie rund um Avatar ist natürlich Ubisofts Spiel zum Film. Diese spendieren dem Wii-Spieler eine eigene Fassung, doch diese kann bisher nicht wirklich überzeugen.

Der zentrale Punkt der Wii-Fassung liegt auf den Stealth-Missionen. Als Na'vi kämpft man sich hier mit Bogen und Stock durch die Level. Hier kommt auch schon das erste große Manko zum Vorschein – rennt man direkt vor den Augen eines Gegners ins hohe Graß, reagiert dieser, als hätte er uns nie gesehen. Angeblich soll das beim höchsten Schwierigkeitsgrad anders sein, einen Beweis blieb man uns aber „mangels Zeit" schuldig.

Zwei Na'vi sind besser

Das Besondere an Avatar ist wohl der Koop-Modus. Das gesamte Spiel kann zu zweit durchgespielt werden und der zweite Spieler kann dem Spiel jederzeit beitreten und es verlassen – heutzutage leider noch immer eine Seltenheit. Außerdem unterstützt Avatar Wii MotionPlus für genauere Angriffsanimationen – spieltechnisch ändert sich aber nichts gegenüber dem normalen Modus.



James Cameron's Avatar: Das Spiel

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montreal
Genre	Action-Adventure
Termin	Dezember 2009
Weblink	offizielle Website

- ✚ spezielle Wii-Fassung
- ✚ Wii MotionPlus-Unterstützung
- ✚ Kooperation-Modus
- ✖ KI wirkt bisher dämlich

Wir Wii-Spieler bekommen statt eines guten Shooters ein mittelmäßiges Stealth-Game vorgesetzt – ohne 3D-Features wie auf den anderen Konsolen. Der Zwei-Spieler-Koop-Modus hingegen erfreut mein Spielerherz wieder!

Prognose
Emanuel Liesinger

So Blonde: Zurück auf die Insel

Hands on gamescom

Kleine, verwöhnte, pubertäre Göre - so würden wohl genervte Männer die Protagonistin von „So Blonde“ beschreiben. Auf eine einsame Insel gehört so jemand? Gesagt, getan...

Bereits von der PC-Plattform bekannt, entführt euch das Point & Click Adventure nach einem Schiffbruch auf eine finstere Insel, auf der sich Paris Hilt... – pardon, Sunny Blonde natürlich zu Tode ekelt.

Spaß auf Sunnys Kosten

So entstehen einige amüsante Situationen. Beispielsweise trifft sie kurz nach Spielstart auf einen gutaussehenden Kerl, dem sie allerdings nicht gegenüber treten will. Die Frisur sitzt nicht, vom fehlenden Deo ganz zu schweigen. Da sie darauf spekuliert, dass er ein Millionärssohn ist, ist es also zunächst die Aufgabe euer Handtäschchen zu finden. Im späteren Spiel muss das Mädel für Piraten die Putzkraft geben und als Voodoo-Opfer herhalten – starker Tobak!

Klassische Spielmechanik

Gespielt wird mittels der Point-Funktion der Wimote. Als kleine Hilfe lassen wir uns dabei Dinge, mit denen sich interagieren lässt, anzeigen. Auch die Aufgaben sind altbekannt: Gegenstände kombinieren, anwenden und am richtigen Ort das richtige Gadget einsetzen. Simpel gehaltene Minispiele schaffen Abwechslung für den Gelegenheitsspieler, ernstere Zocker können diese Passagen überspringen – löblich!

Auf den ersten Blick macht „So Blonde“ einen guten Eindruck auf uns, nicht zuletzt da hier so manches Mädchen-Klischee auf die Schippe genommen wird. Das Spiel lebt von seinem Humor, der in der gesamten Demo super herüberkam. Ob diese Stimmung aber über das gesamte Spiel gehalten werden kann, ist fraglich. Wir sind gespannt.

Die DS-Fassung

Handtaschengerecht können Fans von Sunny Blonde mit ihrem Idol auch unterwegs spielen. Der Inhalt des Spiels ist dabei identisch in allen Belangen, Unterschiede beziehen sich lediglich auf die technische Seite. So ist die Grafik nicht mehr im gezeichneten Comic-Stil gehalten, so dass die Umgebung nun in 3D daher kommt. Zum anderen müssen DS-Zocker als kleinen Wermutstropfen auf die Sprachausgabe verzichten. Release ist Anfang 2010.

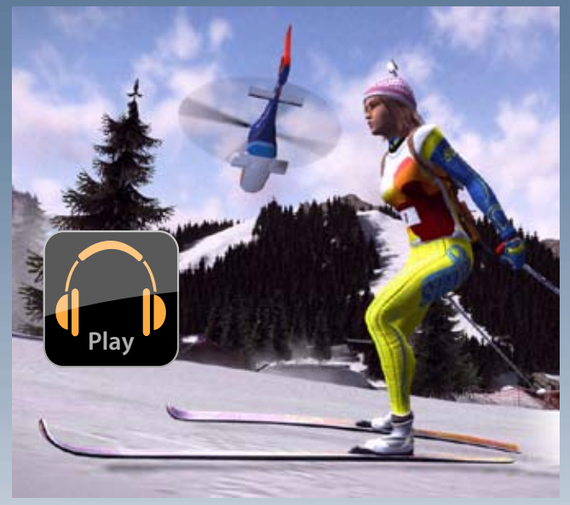
So Blonde: Zurück auf die Insel

Publisher	dtp entertainment
Entwickler	Wizarbox
Genre	Point & Click-Adv.
Termin	Anfang 2010
Weblink	offizielle Website

- \+ schön gezeichnete Umgebung
- \+ wunderbare Klischee-Blondine
- − alt hergebrachte Rätsel
- − (überspringbare) Minispiele

Ein wirklich amüsanter Titel! Nicht zuletzt dank der noch im Alpha-Status befindlichen „Hier werden sie geholfen“-Übersetzung. Ich hoffe im fertigen Spiel auch ausgefallene Rätsel und viele Blondinen-Witze zu sehen ;-)

Prognose
Robert Rabe



Winter Sports 2010

Als nunmehr dritte Auflage steht die erfolgreiche Wintersport-Compilation dieses Jahr ganz besonderen Kontrahenten gegenüber: einem Klempner und einem Igel.

Hands on gamescom

Um dem gesteigerten Erwartungsdruck Stand zu halten, haben 49Games noch mal ordentlich an der Technik- und Inhaltsschraube gedreht. So kommt jede der acht Sportarten nun mit je zwei Strecken und zwei unterschiedlichen Tageszeiten daher.

Einspielen erforderlich!

Unsere erste alpine Abfahrt haben wir auf dem Snowboard gewagt. Rempeln der Mitstreiter ist dabei ausdrücklich erlaubt! Satte Geschwindigkeit erarbeiten wir uns durch Fahren im Windschatten und Tricks. Das gestaltet sich allerdings schwieriger als uns lieb ist. Die Steuerung reagiert sehr empfindlich und erfordert einige Übung. Einstellungsmöglichkeiten in Sachen Wiimote-Empfindlichkeit gibt es leider nicht.

Modi-Allerlei

Herzstück des Spiels ist der Karriere Modus, in dem das Punktesammeln im Vordergrund steht. Pro Disziplin kann man mit diesen drei Items kaufen, die jeweils einen Vorteil verschaffen. Mal gibt's ein neues Kleid zum Bestechen der Punktrichter, mal Katzenaugen, die euch die Tore im Abfahrtslauf besser erblicken lassen.

„Wir sind live drauf"

Viel Wert legen 49Games auf die Präsentation. Mit der als Geometrie modellierten Hintergrundlandschaft und geschmeidigen Bewegungsabläufen erreicht man beinahe Next-Gen-Niveau. Und das ist gewiss eine würdige Konkurrenz zu Mario & Sonic.

Die 8 Sportarten

Snowboard Cross
Biathlon
Ski Freeride
Eiskunstlauf
Bob
Ski Alpin
Skifliegen
Shorttrack

Winter Sports 2010

Publisher	RTL Interactive
Entwickler	49Games
Genre	Sport-Simulation
Termin	November 2009
Weblink	–

- abwechslungsreiche Sportarten
- Online-Einsatz aller erspielten Goodies
- schicke Hintergrundlandschaften
- für Einsteiger zu sensible Steuerung

Wie oft wurde uns auf der gamescom erzählt, dass Spiel XY die beste Wii-Grafik überhaupt hätte. Auch wenn ich es vorher nicht vermutet hätte: Wintersports kommt von diesen Kandidaten am nächsten an dieses Prädikat.

Prognose
Robert Rabe

FIFA 10

Auf der gamescom lud uns Electronic Arts ein, das neue FIFA 10 für die Wii anzuschauen. Dabei stellten wir deutliche Unterschiede zu bisherigen FIFA-Spielen fest.

Hands on gamescom

Im Menü bemerkten wir, dass Electronic Arts keine weitere PS2-Umsetzung für die Wii riskiert und einen einzigartigen Grafikstil entwarf, damit man sich zeitlich nicht mehr zurückversetzt fühlt.

Neue Grafik – neues Spiel?

Auf den ersten Blick wirkt der Grafikstil wie ein bewegter Comic, aber dennoch sind die Spieler flüssig animiert und bewegen sich realistisch auf dem Platz. Beispielsweise drehte sich ein Spieler früher direkt um 180 Grad im Kreis, heute braucht er einen kleinen Moment, um die Bewegung auszuführen. Leider wurden die Zuschauer auf der Tribüne mit einer Animation abgespeckt – dies trübt die sonst gute Fußball-Atmosphäre!

Auf dem Platz

Auf dem Fußballfeld geht es auch schon direkt zur Sache. Ihr schießt und dribbelt die Bälle hin und her, bis schlussendlich ein Tor

fällt. Es wird zwar auf die bekannten Fußballregeln zurückgegriffen, dennoch gibt es hin und wieder auch einige unrealistische Stellen, wo im echten Leben keine Tore hätten fallen können. Diese kleinen Einlagen stören allerdings keinesfalls, da sie nur sehr selten auftreten.

Ein weiteres Jahres-Update?

Wir sind der Meinung, dass durch den neuen Grafikstil, die gelungene Pointer-Funktion und durch altbewährte Inhalte, wie die aktuellen Mannschaftszusammensetzungen, frischer Wind in die Spielreihe kommt. Entfernt Electronic Arts noch die letzten Fehler aus dem Spiel, dürften sich Fußballfreunde auf einen weiteren tollen FIFA-Teil freuen!

FIFA 10

Publisher	Electronic Arts
Entwickler	EA Canada
Genre	Sport
Termin	02. 10. 2009
Weblink	offizielle Website

- + neuer Grafikstil
- + gelungene Pointer-Funktion
- − getrübte Atmosphäre
- − teilweise unrealistisch

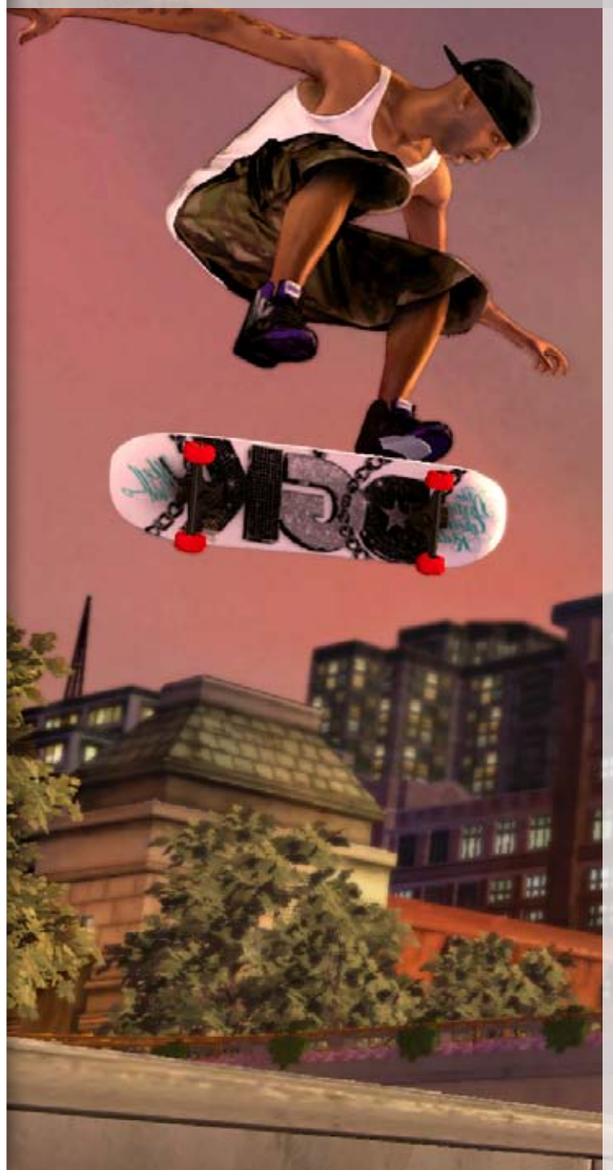
Der Titel kämpft bisher mit ein paar kleinen Macken, die der Entwickler unbedingt in den Griff bekommen soll, damit die Fans am Ende ein gutes Produkt in Händen halten werden.

Prognose
Eric Ebelt

Tony Hawk: Ride

Seit nun mehr als elf Jahren erfreut sich die Tony Hawk-Reihe großer Beliebtheit. In diesem Jahr erfährt sie eine kleine Revolution.

Hands on gamescom



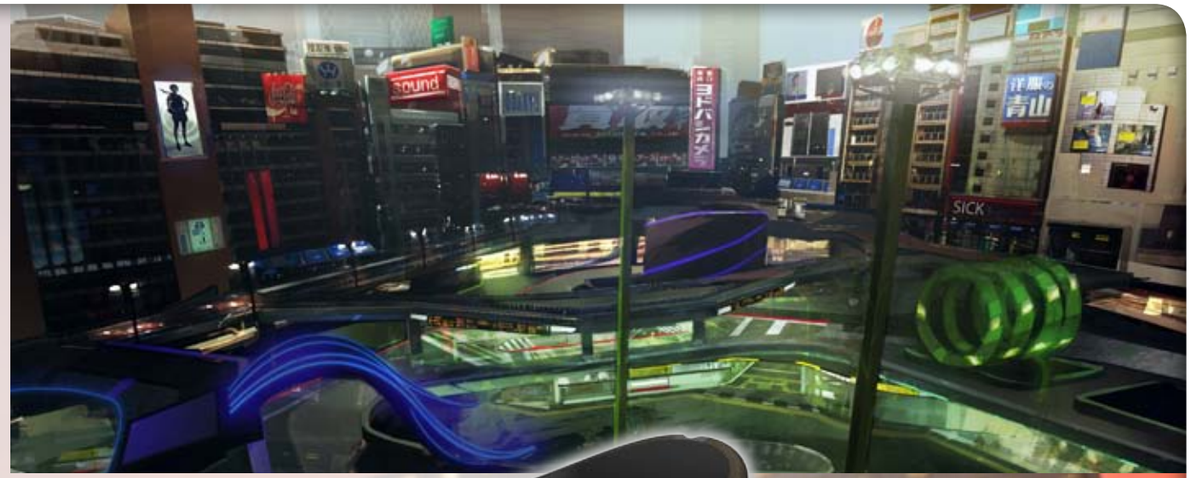
Der neuartige Skateboard-Controller, der bereits beim ersten Ausprobieren vollends überzeugen konnte, ist mit je einem Bewegungssensor an jeder Seite des Controllers ausgestattet: Tricks konnten ohne große Probleme eingesetzt werden!

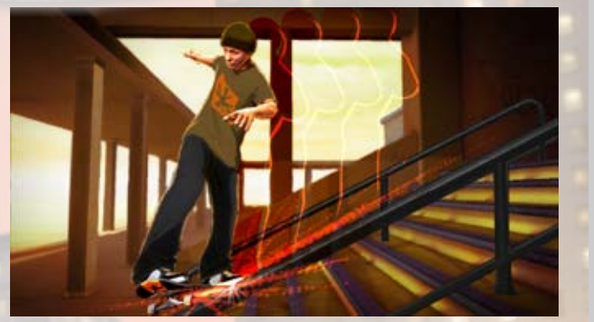
Gute Balance

Um den vollen Spielspaß zu entwickeln, solltet ihr über ein gutes Gleichgewicht verfügen - wichtig ist, nicht die Balance zu verlieren, doch auch in diesem Spiel gilt, dass man mit der Zeit besser wird. Apropos Zeit: Bei vier eingelegten AA-Batterien versprach uns der Entwickler eine Batterielebensdauer von ca. 30 Stunden.

Bekannte Modi

Ein sehr empfindlich reagierender Controller macht allerdings noch lange kein gutes Spiel aus. Wie in den meisten Tony Hawk-Spielen erwartet euch auch in diesem Teil der eine oder andere bekannte Modus. Während ihr im Free Ride-Modus die komplette Kontrolle über das Board habt und Städte wie Barcelona, Frankfurt oder Tokyo unsicher macht, so müsst ihr im Speed Run-Modus so schnell wie möglich von Punkt A nach Punkt B gelangen.





Teurer Spaß

In Anbetracht dessen, dass ihr das Spiel ausschließlich mit einer Hardware-Erweiterung kaufen werden könnt und das Balance Board optional nicht unterstützt wird, werdet ihr wohl etwas tiefer in die Tasche greifen müssen. Zwar konnte uns der Entwickler keinen Preis nennen, aber wir rechnen mit ca. 100 Euro, weshalb wohl nur hartgesottene Fans des Skateboard-Sportes zugreifen werden.

Tony Hawk: Ride

Publisher	Activision
Entwickler	Buzz Monkey
Genre	Sport
Termin	November 2009
Weblink	offizielle Website

- \+ neuer, empfindlicher Controller
- \+ abwechslungsreiche Modi
- − anscheinend kein Zwei-Spieler-Modus
- − vermutlich sehr hoher Preis

Der neuartige Controller funktioniert sehr gut und Tony Hawk Ride wird deswegen bestimmt ein Hit. Es fragt sich nur, ob noch weitere Titel den Controller unterstützen werden, damit sich die Anschaffung überhaupt lohnt.

Prognose
Eric Ebelt

Shaun White Snowboarding: World Stage

Hands on gamescom

Im letzten Herbst hat uns der Titel Shaun White Snowboarding: Road Trip so sehr gefallen, dass wir ihn als eine würdige 1080° Snowboarding-Alternative bezeichnet haben. Umso mehr haben wir uns gefreut, den Nachfolger auf der gamescom anspielen zu können.

Bevor ihr allerdings viele Änderungen erwartet, müssen wir euch leider enttäuschen. Das Spiel ist lediglich ein netter Aufguss des ersten Teils und bietet wenig neue Einstellungsmöglichkeiten, welche dennoch überzeugen können.

Team-Power

Neben neuen Charakteren, die ihr mit abwechslungsreichen Kleidungsstücken und Snowboards ausstatten könnt, wartet auf euch auch ein ganz neues Feature: Die Team-Power! So könnt ihr die Fähigkeiten eines anderen Charakters auf euren Charakter übertragen, damit größere Abwechslung unter den Snowboardern entsteht - das macht sich vor allem im Mehrspieler-Modus positiv bemerkbar!

World Stage

Auch in diesem Spiel reist ihr quer über die Welt und fahrt die Abhänge diverser Pisten herunter, allerdings sind die Länder noch vielfältiger geworden. Beispielsweise könnt ihr sogar auf einer Half-Pipe mitten auf dem New Yorker Times Square euer Bestes geben. Dabei steht euch wahlweise auch wieder das Balance Board zu Verfügung: Die Steuerung funktioniert auch in Shaun White Snowboarding: World Stage ohne Probleme!

Mehr, mehr, mehr…

Ansonsten bietet der Titel eigentlich nicht viel – euch erwarten unter anderem mehr Rocksongs, mehr Strecken, mehr Fahrer und Co. Weltbewegende Features vermissen wir stark. Wer den ersten Teil noch nicht sein eigen nennt, darf sich das Spiel vormerken. Alle anderen sind auch mit dem Vorgänger zufrieden und verpassen mit dem Nachfolger nichts.

Shaun White Snowboarding: World Stage

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montreal
Genre	Sport
Termin	Winter 2009
Weblink	offizielle Website

- \+ abwechslungsreiche Pisten
- \+ neues Team-Power-Feature
- \+ viel mehr Optionen,…
- − …die wie ein Aufguss wirken

Der zweite Teil führt das was den Vorgänger ausgemacht hat, konsequent weiter – allerdings ohne viele neue Features. Über diese hätte ich mich sehr gefreut, dennoch erwartet uns hier ein sehr guter Titel!

Prognose
Eric Ebelt

Sonic & SEGA All-Stars Racing

Alles angeschnallt? Sega schickt seine hauseigenen Superstars rund um Sonic auf die Rennpiste, Spaß und Freundschaftsbewährungsproben inklusive.

Auf abgefahrenen Rennstrecken geben sich allerlei Charaktere aus dem Sega-Universum ein Stell-dich-ein. Im Kampf um die Spitzenposition werden dann schon mal Raketen gefeuert oder Schmierflecken auf der Rennbahn verteilt. Wir hatten die Chance einen Blick auf die neuste Demoversion zu werfen.

Sonic mal nicht zu Fuß

Sega All-Stars Racing versteht sich als Funracer mit einer einzigartigen Palette an Fahrern aus dem Sega-Universum. Bekannte Idole wie Sonic, der seine Füße diesmal ausschließlich zum Gaspedalbedienen benutzt, sind ebenso dabei wie alte und eher unbekanntere Charaktere wie Alex The Kid oder Billy Hatcher. Die Rennstrecken sind ebenfalls an bekannten Orten aus Sega-Spielen angesiedelt. Jeder Charakter hat dabei seinen eigenen Schauplatz. In der finalen Version sollen 27 Rennstrecken integriert sein.

Mario Kart ohne Mario

Unser Eindruck nach der Präsentation: Wie Mario Kart, nur ohne Mario. Wie die Wii-Steuerung zum Tragen kommt, konnten uns die Entwickler noch nicht sagen, man versuche gerade einige Ideen zu integrieren, am Ende solle es aber nichts Erzwungenes sein. Im Online-Modus versprach man uns für die Wii-Version Rennen mit vier Fahrern, die DS-Version soll per WiFi-Connection sogar sechs Spieler in einem Rennen erlauben. Auf uns machte der Titel einen viel versprechenden Eindruck. Wir sind gespannt, was uns Sumo Digital Anfang 2010 an Racing-Spaß servieren wird.

Sonic & SEGA All-Stars Racing

Publisher	SEGA
Entwickler	Sumo Digital
Genre	Rennspiel
Termin	1. Quartal 2010
Weblink	offizielle Website

- lokaler Mehrspieler-Modus im Spiltscreen
- breite Palette an Sega-Charakteren
- abwechslungsreiches Strecken-Design
- online nur bis zu vier Spieler

Uns hat schon die Präsentation viel Spaß bereitet. Wo die Stärken gegenüber einem Mario Kart liegen, muss sich noch zeigen. Für Sega-Liebhaber kommt ein echter Partykracher angerast.

Prognose
Jonas Weiser

Scribblenauts

Auf der E3 wurde das einzigartige Rätselspiel „Scribblenauts“ regelrecht mit Lorbeeren überschüttet. Lest in unserem Hands-On zur deutschen Version, warum im Oktober einfach alles möglich ist.

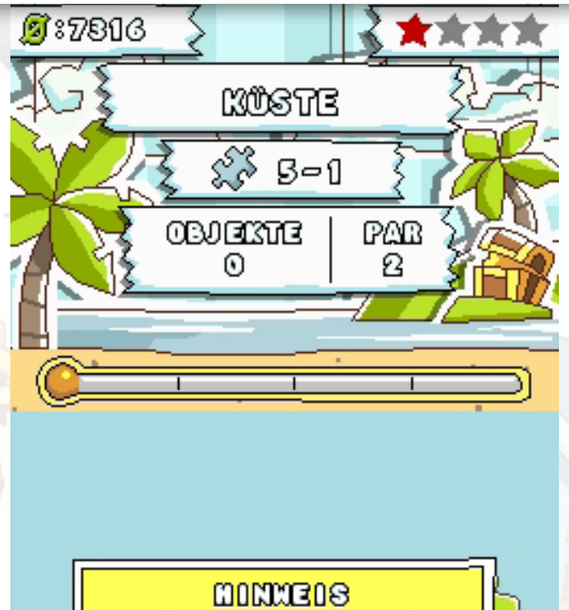
Die Spielidee ist so simpel, die Umsetzung dafür umso genialer. Kleine Aufgaben sollen bewältigt werden, indem man passende Hilfsmittel selbst erschafft. Klingt unspektakulär, macht aber einfach nur Spaß.

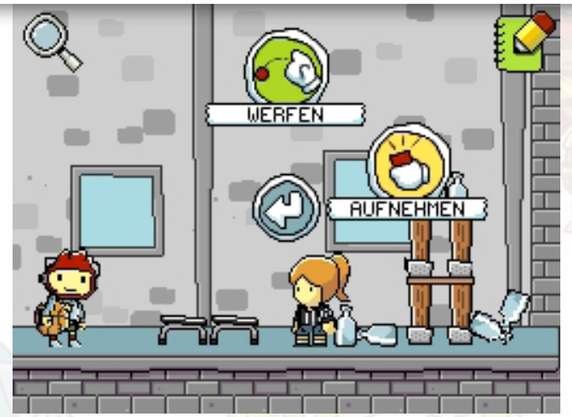
A wie einfach alles

Ziel des Spiels ist es, mit Hauptakteur Maxwell die unterschiedlichsten Aufgaben in den verrücktesten Welten zu lösen. Dazu tippt ihr mittels Touchscreen Substantive ein, welche dann im Spiel erscheinen und zum Lösen der Rätsel verwendet werden können. Eurer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Das integrierte Wörterbuch beinhaltet Zehntausende von Gegenständen, so dass fast jedes Objekt, das euch gerade einfällt, auch im Spiel verwendet werden kann.

B wie beispielhaft

Eine simple Aufgabe im Spiel lautet zum Beispiel einen Apfel vom Baum herunter zu holen. Im normalen Leben würdet ihr das wohl mit einem Stock machen. Warum also nicht auch in Scribblenauts? Einfach das Wort „Stock“ mit der Tastatur auf dem Touchscreen getippt und schon erscheint ein Stock im Spiel, den sich Maxwell nun schnappt und damit den Apfel herunter





schlägt. Klingt zu unspektakulär? Wie wärs denn, wenn ihr den Baum einfach fällt und dann den Apfel vom Boden aufschnappt? Alles kein Problem. Tippt man das Wort „Säge“ ein, landet auch dieser Gegenstand im Spiel und kann verwendet werden. Oder warum nicht das ganze einem Panda auf einem Einrad überlassen? Jedes Rätsel kann auf verschiedenen Arten gelöst werden. Wie ihr heran geht, liegt ganz an euch.

C wie Content

Insgesamt soll die Verkaufsversion 220 Herausforderungen beinhalten. Doch der Spieler soll darüber hinaus selbst kreativ an der Gestaltung mitwirken und seine eigenen Levels kreieren, die dann mittels WiFi-Connection anderen Scribblenauts-Spielern auf der Welt zugänglich gemacht werden. Hinter „Scribblenauts“ steckt 5th Cell, die schon mit „Drawn to Life“ den Spieler aktiv bei der Gestaltung eines Spieles eingebunden haben. Mit ihrem neusten Werk haben sie sich selbst übertroffen. Haltet also den Stylus bereit, schon im Oktober darf losgescribbelt werden.

Scribblenauts

Publisher	Warner Bros.
Entwickler	5th Cell
Genre	Puzzle-Action
Termin	Oktober 2009
Weblink	offizielle Website

- einzigartiges Gameplay
- komplett eingedeutscht
- Leveleditor
- verschiedene Lösungswege

Wow, da kommt was auf uns zu. So ein Spiel erwartet man von Nintendo, nicht von einem Third-Party-Entwickler. Es ist einfach unglaublich, wie viel Kreativität das Spiel zulässt, ich kann es schon jetzt guten Gewissens empfehlen.

Prognose
Jonas Weiser

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Nachdem sich Link auf dem Ozean einen Namen als Kapitän verdiente, schlägt er nun einen anderen Weg ein und macht Karriere als Lokomotivführer.

Hands on gamescom

Während ihr mit dem Zug durch Hyrule fahrt, scheucht ihr Tiere von den Gleisen, zerbombt Steine oder erschießt Monster. Die trägen Zugfahrten bieten bisher wenig Abwechslung – hier hat Nintendo die Chance nachzubessern.

Geteiltes Leid…

…ist halbes Leid. In den Dungeons werdet ihr von einem Phantomritter tatkräftig unterstützt. Er schützt euch vor Feuerspuckern und trägt euch über giftigen Nebel. Wir sind uns sicher, dass Nintendo noch weitere kniffflige Rätsel parat hält. Frischen Wind bringt ein neuer Gegenstand in die Reihe, welcher an den Sturmbumerang aus „Twilight Princess" erinnert und die dichtesten Wolken vertreibt. Selbst vor dem auf beiden Bildschirmen pompös präsentierten Bossgegner macht das Item keinen Halt.

Die abwechslungsreichen Rätsel, die durch den Phantomritter entstehen, spielten sich in der vorliegenden Version sehr gut.

Fahrkarte bitte!

Obwohl der Titel noch linearer als sein Vorgänger ausfallen wird, sind wir gespannt, wie er sich zur Veröffentlichung macht. Wir sind zuversichtlich, dass Nintendo noch einige Überraschungen auf Lager hat und die Spieler mit neuen Feinheiten zufrieden stellen wird. Trotzdem hoffen wir auf mehr Nebenaufgaben und Möglichkeiten, die Gegend zu erforschen, als es in „Phantom Hourglass" der Fall war.

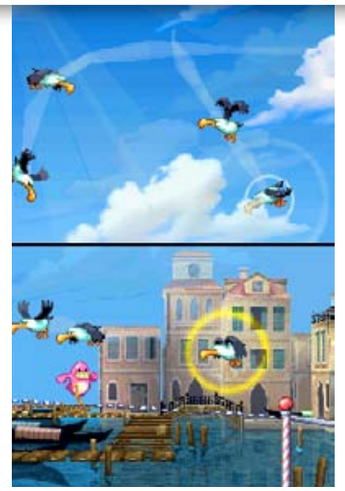
The Legend of Zelda: Spirit Tracks

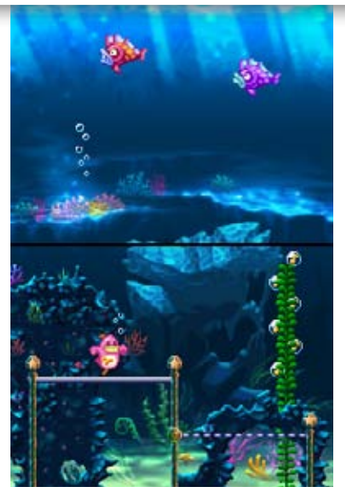
Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Action-Adventure
Termin	Herbst 2009
Weblink	offizielle Website

- \+ Phantomritter-Rätsel
- \+ bekannte Zelda-Kost
- − abwechslungsarme Bahnfahrten…
- − …mit einer extrem trägen Eisenbahn

Bisher kann mich der Titel nicht überzeugen. Es besteht zu große Ungewissheit, ob das Spiel besser wird als sein DS-Vorgänger, da dieser mit wenigen Sidequests und nahezu ohne Erkundungsdrang auskam.

Prognose
Eric Ebelt





Maestro! Jump in Music

Auf dem Nintendo DS gibt es bisher nicht sehr viele Musikspiele, aber dafür kommt mit Maestro! Jump in Music ein potentieller Geheimtipp geradewegs auf uns zu!

So bunt und kindlich wie das Spiel wirkt, ist auch die Handlung gehalten. Zwei Vögel verlieben sich in eine Vogeldame mit einer bezaubernden Stimme, die kürzlich in die Stadt gezogen ist. Der bisher beste Sänger der Stadt kommt damit nicht klar und entführt ihre Stimme. Einer der beiden Vögel macht sich auf, diese zu retten.

Kunterbuntes Vergnügen

Auf vorgefertigten Pfaden läuft er los und eure Aufgabe ist es, den Takt zu erkennen und im richtigen Moment den Bildschirm an bestimmten Stellen via Stylus zu berühren. So lasst ihr den Vogel von einer Plattform auf die andere hüpfen um Noten einzusammeln. Diese ergeben für die im Hintergrund laufende Musik die passenden Töne. Später wird das Spiel durch mehr Optionen und auftauchende Gegner kniffliger, spannender und interessanter!

Berühmte Lieder

Dabei werdet ihr aber nicht irgendwelche unbekannten Lieder vorgesetzt bekommen, sondern weltberühmte Stücke wie „O sole mio“ oder die fünfte Symphonie von Beethoven. Schaltet ihr im Abenteuermodus ein Lied frei, steht es euch ab sofort im freien Modus zur Verfügung und kann dort nach Belieben in Sachen Geschwindigkeit und Co. bearbeitet werden.

Gelungenes Spielvergnügen

Wir hatten sehr großen Spaß beim Anspielen des Titels. Die ausgesuchten Musikstücke sind sehr gut gewählt, das Spiel bietet in den Levels gute Abwechslung und auch Punktejäger kommen im Spiel auf ihre Kosten. Wer nichts gegen ein andersartiges Musikspiel hat, sollte sich den Titel vormerken, denn nicht nur die jungen Spieler werden mit dem Spiel ihre Freude haben!

Maestro! Jump in Music

Publisher	Pastagames
Entwickler	Pastagames
Genre	Geschicklichkeit
Termin	Herbst 2009
Weblink	–

- ✚ weltberühmte Lieder
- ✚ gelungenes Gameplay
- ✚ schöner Grafikstil, der…
- ✖ …teilweise zu kindlich wirkt

Obwohl der Grafikstil einige Spieler abschrecken wird, steht uns mit diesem Titel ein gelungener Mix aus Geschicklichkeits- und Musikspiel vor der Tür, der sich nicht vor Guitar Hero verstecken muss.

Prognose
Eric Ebelt

Test compact

35 Cursed Mountain **8.0**
38 G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra **5.0**

Wii

39 G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra **6.5**

DS

40 Driift Mania WiiWare **6.5**
41 Bonsai Barber WiiWare **6.5**
42 Ogre Battle VirtualConsole **8.0**

Download

Bonsai Barber

Cursed Mountain

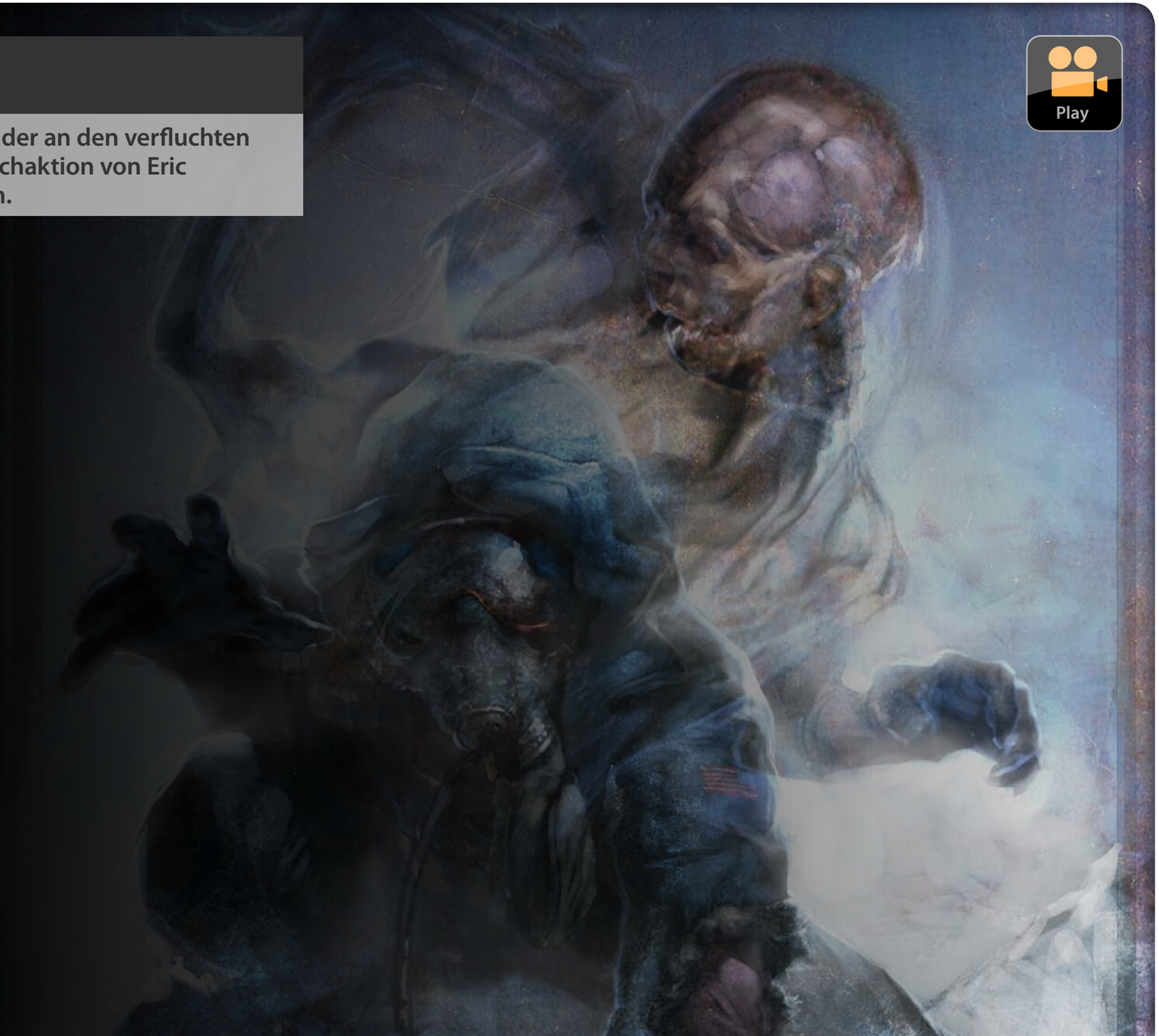
G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra

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.

Cursed Mountain

Im tibetanischen Bergland habt ihr euren Bruder an den verfluchten Gipfel des Chomolonzo verloren. Über die Suchaktion von Eric Simmons zwischen Realität und Halluzination.



Frank Simmons ist ein Typ, der das Risiko sucht. Keine Herausforderung ist für ihn zu groß, er ist ein Mensch, der stets versucht, das Unmögliche möglich zu machen. Dieser Ehrgeiz wird ihm zum Verhängnis, als er sich aufmacht den Gipfel des Chomolonzo zu besteigen, der als heilig gilt. Sein älterer Bruder Eric, dessen Kontrolle ihr im Spiel übernehmt, erhält nichts weiter als seine Vermisstenmeldung. Keine Spuren, keine Indizien. Doch eins ist ihm klar: Er muss ihn finden!

Die verlassene Stadt

Nachdem wir die letzten dokumentierten Stunden von Frank nachgespielt haben, die gleichzeitig als kurze Einweisung in die Steuerung des Spiels dienen, finden wir uns als Eric in Lhando wieder. Neben dem Merkmal, dass Lhando die höchstgelegene Stadt der Welt ist, fällt Eric sofort eines auf: die Stadt wurde von ihren Bewohnern verlassen.

Als wäre dies nicht mysteriös genug, finden wir aller Orten Tierkadaver und Leichen. Scheinbar wurde ihnen ohne jegliche Einwirkung von Gewalt das Lebenslicht ausgehaucht. Irritiert schreiten wir weiter fort, um recht bald in einer Gefangenenzelle den Eispickel unseres Bruders zu finden. Im Moment der Berührung erleben wir einen

Flashback durch die Augen unseres Bruders. Solche Schockmomente gibt es im Spiel sehr häufig. Hier bekommt man Gestalten zu sehen, die man zum jeweiligen Zeitpunkt (noch) nicht in die Handlung einordnen kann. Mit dem Eispickel haben wir die erste Waffe im Spiel erhalten und schon recht bald werden wir Gebrauch von ihr machen können. Denn schon nach wenigen Schritten sehen wir einen Geist. Der Bildschirm färbt sich grau, Punkte wabern um uns und ein Gefühl von Trance stellt sich ein. Wir verfolgen ihn, doch können nicht Schritt halten und verlieren seine Fährte.

Zwischen Diesseits und Jenseits

Nach einigen weiteren Begegnungen greift uns der Geist schließlich an – es war doch keine Halluzination! Glücklicherweise haben wir unseren Eispickel und können uns mittels Tastendruck auf B zur Wehr setzen.
Nachdem wir den Geist befreit und ins Jenseits entsendet haben, erhalten wir ein Paar Räucherstäbchen. Damit können wir an Schreinen unsere Energie wieder auftanken. Generell ist der Schwierigkeitsgrad aber recht machbar gehalten, so dass wir im Spiel nur wenige virtuelle Tode gestorben sind.

Weisheit des Alten

Als wir weiter in der Stadt voranschreiten, treffen wir auf einen alten Mönch. Dieser führt uns in die Kunst des Bardo ein. Dem buddhistischen Mythos nach hat jeder Mensch ein drittes Auge, das den Blick in die Scheinwelt ermöglicht. So auch in „Cursed Mountain“, hier wird das dritte Auge insbesondere zum Lösen von Rätseln und das Besiegen von bösen Geistern eingesetzt. So lassen sich verdeckte Runen entdecken und Finishing-Moves beim Gegner einleiten. Haben wir einem Geist durch unsere Waffe Schaden zugefügt, können wir beim Blick ins Bardo ein seltsames rotes Symbol auf seinem Körper erblicken. Wenn wir mittels der Wiimote auf dieses zeigen und den A-Knopf drücken, wird der Finishing-Move eingeleitet, der ein Gebet symbolisiert. Dieses setzt sich aus Gesten zusammen. Im Wesentlichen müssen wir mit Wiimote und Nunchuk in die auf dem Bildschirm vorgegebene Richtung schlagen. Beispiel gefällig? Wiimote nach links unten, Nunchuk nach vorn, Wiimote nach vorn. Die Komplexität der Gebete steigt im Spielverlauf an. Leider hat man hier jedoch im Grunde bereits nach wenigen Minuten alles gesehen, so dass der Finishing-Move schnell zur Pflichtübung wird.

Rätselhaft

Neben dem Bekämpfen der Geister stehen auch immer wieder kleinere Rätsel auf dem Programm. So müssen Schlüssel gefunden und Siegel gebrochen werden. Diese sind nicht besonders Komplex, bringen aber wie die Geschicklichkeitseinlagen willkommene Abwechslung. So müssen wir im Spielverlauf an Bergklippen entlang balancieren oder auch in einem Hindernislauf vor Geistern flüchten.

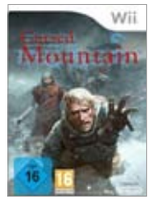
Schönheit vom Berge

Technisch spielt „Cursed Mountain“ in der ersten Liga auf Wii mit. Besonders die schönen Effekte in der Sicht durch das dritte Auge, die Cut-Scenes mit ihrem besonderen Fotobuch-artigen Stil und die tolle deutsche Synchronisation haben es uns angetan. Diese wird im Spiel rege genutzt, so führt Eric beim Besteigen des Gipfels Selbstgespräche und treibt so die Handlung weiter voran.

Das Spiel rund um den Aufstieg zum verfluchten Gipfel des Chomolonzo bietet Schock-Momente, Spannung und Action – in 13 Leveln, für mindestens 10 Spielstunden. Allerdings gibt es auch einige Schwachpunkte. Zu ihnen zählt das abwechslungsarme Kampfsystem und die teils hakelige Steuerung. Gerade die sprichwörtlichen Bewegungen auf dem Bierdeckel fallen schwer.

Von diesen Mankos abgesehen, hat uns Deep Silver Vienna hervorragenden Survival-Horror beschert, den sich Genre-Freunde nicht entgehen lassen sollten.

Cursed Mountain



Publisher	Deep Silver
Entwickler	Deep Silver
Genre	Survival-Horror
Spieler	1
USK	ab 16 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ Darstellung der Geister & Schattenwelt
- \+ herausragende Synchronisation & Szenen

Atmosphäre
- \+ finsterer, mystischer Buddhismus
- \+ unerwartete Schock-Momente

Gameplay
- \+ spannender Aufstieg zum Gipfel
- \- wenig abwechslungsreiche Gegner

Steuerung
- \+ leicht zugängliches Kontrollschema...
- \- ... das manchmal etwas hakelig ist

Multiplayer
- –
- –

Resultat: Ein atmosphärisch unheimlich dichtes Spiel im Himalaya, das aber noch mit kleinen Schwächen in Steuerung und Abwechslungsreichtum zu kämpfen hat.

8.0 von 10

Fazit
Robert Rabe

G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra

Für die jüngere Generation ist „G.I. Joe“ nur ein aktueller Kinofilm, dabei ist der Held vor allem für hartgesottene Actionfiguren-Sammler legendär. Natürlich darf zum neuen Film auch eine Spielumsetzung nicht fehlen.

Den Anfang machte G.I. Joe als Actionfigur und wurde auch erst dann wirklich populär, als der Soldat als solche bezeichnet wurde. Geplant hatte Hasbro zuerst eine männliche Spielpuppe für Jungs - schließlich verdiente sich Mattel mit der Barbie ebenfalls eine goldene Nase. Doch genug G.I. Joe-Kunde.

Elite-Truppe auf geheimer Mission

Angekommen im Jahr 2009 dürfen wir mit Wiimote und Nunchuk - oder alternativ dem Classic Controller - die Kontrolle über das G.I.-Team übernehmen. Team deswegen, weil vor Levelbeginn stets zwei Charaktere gewählt werden, mit denen gespielt wird und die währenddessen auch gewechselt werden können. Ein Freund hat die Möglichkeit, mittendrin durch Drücken des Minus-Knopfes die aktuell computergesteuerte Figur zu übernehmen. Ziel ist es, sich wild durch die Gegnermassen zu ballern und diverse Objekte zu zerstören, Teammitglieder zu befreien - die Standard-Missionen eben! Der Cobra Commander plant nämlich, mittels M.A.R.S-Technologien die Welt ins Chaos zu stürzen. Wii- und DS-Fassung bieten dieselbe Story und auch viele Dialoge wiederholen sich.

Dauerfeuer!

Im Grunde lauft ihr in Third-Person-Perspektive im gesamten Spiel mit konstant gedrücktem B-Schussknopf durch die linearen Abschnitte und sammelt durch Gegner-Vernichtungen Punkte, die zum Freischalten von G.I. Joe-Symbolen dienen, mit denen Charaktere freigekauft werden können. Leider halten sich die Möglichkeiten im Spiel arg in Grenzen. Mangelnde Abwechslung ist das Hauptproblem vieler Lizenzspiele, auch hier sorgt diese Tatsache für gähnende Gesichter. Zudem verdirbt zusätzlich eine miese Technik den Spielspaß - sogar Ruckler sind hin und wieder vorhanden! Wer auf der Suche nach unkomplizierter Balleraction ist und keine hohen Ansprüche hat, könnte seinen Spaß haben, doch allen anderen sei der Kauf fast schon verboten.

G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra

Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Double Helix
Genre	Action
Spieler	1 – 2
USK	ab 16 Jahren
Preis	ca. 45 €
Weblink	–

Präsentation
- \+ zahlreiche bekannte Figuren
- − Spieldauer von wenigen Stunden

Atmosphäre
- \+ deutsche Sprachausgabe
- \+ atmosphärischer Sound

Gameplay
- − sehr abwechslungsarm
- − kein Aufleveln der Charaktere

Steuerung
- \+ absolut unkompliziert
- − schwammige Fahrzeuglenkung

Multiplayer
- \+ kooperativ spielbar
- − keine anderen Modi

Hirn ausschalten, rennen, ballern! Anfangs konnte mich das Spiel noch unterhalten, aber leider Gottes ist die Luft schnell raus und die Spieldauer eindeutig zu kurz.

5.0 von 10

Fazit
Damian Figoluszka

G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra

Action-Puristen dürfen auch den DS in die Hand nehmen, um sich durch die alles andere als bleifreie Welt von „G.I. Joe“ zu kämpfen. Obsoletes Gameplay, aber geeignet für zwischendurch!

Das G.I. Joe-Team erhält eine Hiobsbotschaft nach der anderen. Die Baroness konnte aus dem vermeintlich sicheren Gefängnis fliehen, plant jetzt einen Rachefeldzug und der Cobra Commander versucht ebenfalls, die Welt in Angst und Schrecken zu versetzen. Klingt ganz nach viel Arbeit für G.I. Joe und sein Team - und genau die erwartet euch im Spiel.

Contra mit Vogelperspektive?

Erinnert fühlt sich der Spieler recht schnell an „Alien Syndrome“ oder aber an die Action-Ikone „Contra“, mit dem kleinen Unterschied, dass hier der Kugelhagel sowie die dreidimensionale Gegend von oben beobachtet werden können und auch müssen. Vor jedem Level darf ein Spielcharakter gewählt werden und erfreulicherweise lassen sich die Figuren auch aufleveln. Dafür muss einfach nur eine bestimmte Gegneranzahl umgelegt werden und schon werden Waffen stärker, Rüstungen robuster oder andere Attribute verbessert. Wir sprechen nicht nur von 15, 30 oder 50 Gegnern, sondern von hunderten bis tausenden! Dementsprechend actionreich fällt das Gameplay aus, wobei im Laufe des Spiels auch schlagkräftige Fahrzeuge und Geschütztürme zum Einsatz kommen. Leider hilft diese Tatsache nicht besonders dabei, die schnell aufkommende Monotonie zu verabschieden.

Lobenswerte Ansätze - mehr nicht

Leider fehlte den Entwicklern die nötige Kreativität bei der Gestaltung der Missionsziele, denn diese wiederholen sich sehr häufig. Gespielt wird schlicht nach dem Motto „Zerstöre dies und jenes“ - wir hätten mehr erwartet. Ein Fall für den Mülleimer ist G.I. Joe für den DS dennoch nicht, da hin und wieder eine Ballerorgie für kurze Zeit unterhaltsam sein kann. Coole Spezialangriffe und Rambo-Items schaffen es, das Spiel etwas aufzulockern, Innovationen sollten jedoch nicht erwartet werden. Dies betrifft auch die Steuerung, die völlig ohne Touchscreen-Nutzung auskommt.

G.I. Joe: Geheimauftrag Cobra

Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Backbone
Genre	Action
Spieler	1 – 4
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	–

Präsentation
- \+ wechselnde Szenarien
- − Sequenzen in Form von Bildern

Atmosphäre
- \+ soundtechnisch in Ordnung
- \+ Kugelhagel, Explosionen, Fahrzeuge!

Gameplay
- \+ perfekt für zwischendurch
- − leidet an Monotonie

Steuerung
- \+ ziemlich schnell erlernbar
- − ohne Touchscreen-Einbindung

Multiplayer
- \+ verschiedene Spielmodi...
- − ... ohne „Aha“-Effekt

Die DS-Fassung hat im Grunde die gleichen Probleme wie der große Bruder, nur sind sie hier verschmerzbarer und die Technik ist nicht unbedingt ein Grund für große Kritik.

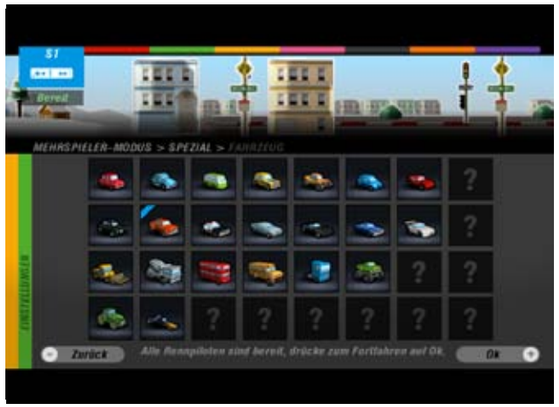
6.5 von 10

Fazit
Damian Figoluszka

Driift Mania

WiiWare

In den alten Micro Machines-Tagen waren Rennspiele in der Vogelperspektive keine Seltenheit – Driift Mania schnappt dieses Prinzip in ähnlicher Weise wieder auf.



Driift Mania

Publisher	Konami
Entwickler	Konami
Genre	Rennspiel
Spieler	1 – 8
USK	ab 0 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ passender Grafikstil
- \+ große Fahrzeugauswahl

Atmosphäre
- \+ Überblick bleibt gewahrt
- – zu starke Gegner

Gameplay
- \+ unterschiedliche Beschaffenheiten
- – frustrierende Momente

Steuerung
- – sehr schwammig…
- – …und nervenaufreibend

Multiplayer
- \+ bis zu acht Spieler
- – kein Online-Modus

Mit Freunden hui, alleine pfui! Die künstliche Intelligenz der Gegner frustriert mich sehr und die Steuerung ist so schwammig, dass ich die Wii Remote gerne gegen die Wand schmeißen würde.

6.5 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Auf eurem Fernseher habt ihr direkt den kompletten Überblick über die Strecke. Ziel des Spiels ist es, auf dieser eine festgelegte Anzahl an Runden zu fahren, alle Kontrollpunkte zu passieren und in der Regel gegen bis zu sieben Kontrahenten als erster durchs Ziel zu fahren, um möglichst viele Punkte zu kassieren.

Rund um die Welt

Während ihr in den Stadtrennen nur auf Asphalt fahrt, driftet ihr auf den Bergstraßen oder in der Wüste aufgrund der Beschaffenheit der Strecke anders. Diese unterschiedlichen Spielgefühle werden zusätzlich durch eine große Auswahl an Fahrzeugen ergänzt. Die Steuerung fühlt sich leider sehr schwammig an und man braucht einige Stunden, um diese zu perfektionieren und annähernd gute Ergebnisse zu erzielen. Schade!

Mehrspieler-Action

Der Titel macht optisch einen guten Eindruck und die musikalische Untermalung ist zwar nicht berauschend, nervt aber auf Dauer nicht. Die künstliche Intelligenz der Gegner ist fast unschlagbar. Verpasst ihr etwa einen Kontrollpunkt oder macht einen kleinen Fehler im Rennen, ist es fast unmöglich, den verlorenen Vorsprung aufzuholen. Wenn man das Spiel genießen möchte, muss man durchaus frustresistent sein. Für Einzelspieler lohnt sich der Kauf nicht. Habt ihr aber bis zu sieben Freunde und Controller-Einheiten zur Hand, dürft ihr im Mehrspieler-Modus mit bis zu acht Spielern Gas geben. Einen Online-Modus vermissen wir dennoch.

Bonsai Barber

Wii Ware

Nachdem der alte Friseur in Ruhestand gegangen ist, liegt es nun an euch, seinen Job zu übernehmen und euch einen Weg durch das Dickicht der Pflanzenwelt zu schlagen.

Gleich zu Beginn müsst ihr euer Talent an einer wild treibenden Kartoffel beweisen. Dabei gibt euch der Kunde stets an, welche Frisur er denn gern zu haben wünsche. Hierzu dienen z. B. ein Donut, ein Spiegelei oder sogar ein kompletter Schiffsdampfer als abstrakte Formen der neuen Frisur. Diese Haarpracht versucht ihr anschließend mit Hilfe der Utensilien Schere, Rasierer, Kamm und Pinsel nach bestem Gelingen herbei zu schneiden. Euer Ziel ist es dabei, eine 5-Sterne-Frisur zu kreieren, mit der sich der Kunde identifiziert.

Gemüseallerlei

Natürlich spricht sich euer Talent schnell herum und somit stehen schon bald die unterschiedlichsten Gemüse- und Obstsorten vor eurer Tür, die alle von euch einen einzigartigen Schnitt verpasst haben wollen. Dazu gehören u. a. eine Banane, die Knusperkirschen, ein Maiskolben, eine Karotte, und eine pinke Katze, die vollends aus der Reihe tanzt.

Nicht verzetteln

Um alles im Überblick zu behalten, besitzt ihr ein Friseurbuch, in dem sich alle bisher

geschnittenen Frisuren, bedienten Kunden, Termine für die nächsten Tage, Geschenke, Postkarten und Auszeichnungen befinden. Habt ihr jedoch einen Termin nicht eingehalten, steht darauf am nächsten Tag eine Nachricht an eurer Pinnwand, in der sich der Kunde über euer unsoziales Nichterscheinen beschwert.

Bonsai Barber

Publisher	Nintendo
Entwickler	Zoonami
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	1000 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ WiiConnect24-Unterstützung
- \+ liebevolle Gestaltung

Atmosphäre
- \+ sympathisches Grünfutter
- – eintönige Hintergrundmusik

Gameplay
- \+ über 30 verschiedene Frisuren
- – lediglich 5 Kunden pro Tag

Steuerung
- \+ viele Gerätschaften zur Wahl
- – ... die teils ungenau arbeiten

Multiplayer
- \+ simultane Haareschnibbelei
- – Mitspieler können einem alles „versauen“

Der Friseursalon macht abhängig, was auf die begrenzte Anzahl von Kunden pro Tag und sympathischen Charakteren zurückzuführen ist. Aber die eintretende Eintönigkeit veranlasst dazu, sein Geschick im echten Garten zu testen.

6.5 von 10

Fazit
Harald Wicht

Ogre Battle: The March of the Black Queen

Virtual Console

Bis heute wurde von der US-Version des Spiels nur 25.000 Kopien hergestellt. Importeure würden locker über 100 Euro berappen müssen – wer es günstiger erwerben möchte, hat jetzt die Chance im Wii Shop Channel zuzuschlagen.

Zu Beginn des Spiels werden euch Fragen gestellt, die ihr mit Ehre und Gewissen beantworten solltet. Durch die von euch gewählten Antworten entsteht euer eigens benennbarer Charakter, mit welchem ihr fortan eine kleine Gruppe Untergegebener im Krieg befiehlt.

Taktische Scharmützel

Sind die ersten Aufgaben noch recht einfach zu meistern, wird es mit zunehmender Spieldauer – zum Wohlwollen der Spieler - weitaus komplexer. Ihr nehmt neue Städte ein, die euch fortan mit Geld unterstützen, um neue Truppen anzuheuern und mit Items auszurüsten. Bei Feindeskontakt reagieren eure Recken automatisch. Möchtet ihr eure Taktik wechseln, pausiert ihr das Geschehen und könnt währenddessen auch Tarot-Karten einsetzen. Diese können unter anderem eure Einheiten heilen oder die Gegner in Schlaf versetzen.

Auf ins Gefecht!

Das Schlachtfeld bleibt dank der Pausenfunktion selbst in den hitzigsten Gefechten jederzeit übersichtlich. Obwohl der Grafikstil absolut zum Rest des Titels passt, kann er optisch mit vergleichbaren Titeln wie Fire Emblem und Shining Force nicht mithalten. Dafür gefällt uns der Soundtrack sehr gut und passt sich jederzeit dem Geschehen an – vereinzelte Stücke wiederholen sich leider zu oft und können geringfügig nerven. Strategie-Rollenspiel-Fans können mit dem Download des Titels auf keinen Fall etwas falsch machen!

Orge Battle

Publisher	Square Enix
Entwickler	Quest
Genre	Strategie-Rollensp.
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	900 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ passender Grafikstil,…
- – …der teilweise altbacken wirkt

Atmosphäre
- \+ gelungener Soundtrack mit…
- – …teilweise nervigen Stücken

Gameplay
- \+ Tarot-Karten-System
- \+ komplexes Spielsystem

Steuerung
- \+ funktioniert tadellos
- \+ sofort verinnerlicht

Multiplayer
- –
- –

Als Fan von Strategie-Rollenspielen fühlte ich mich im Spiel direkt heimisch. Mir gefallen die Komplexität des Titels und das gelungene Tarot-Karten-System.

8.0 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Geschichte des NMag – Teil 2

Und weiter geht's mit unserem großen Jubiläums-Special: die Jahre 2007 bis 2009 stehen an! Das NMag wechselt gleich zweimal sein Format.

Mit dem Release der Wii Ende 2006 wurden wahrscheinlich nicht nur unsere Gebete erhört: Allen Unkenrufen zum Trotz stellte sich nämlich heraus, dass die neue Konsole samt Software-Palette eben nicht nur Schall und Rauch war. Endlich gab es für uns wieder genug Titel, über die man berichten konnte! Wurde im Vorfeld der Veröffentlichung der unübliche Name noch als marketingtechnisches Grab gesehen, ist „Wii" heute selbst in Zeiten der Wirtschaftskrise ein Inbegriff kommerziellen Erfolgs. Wie schon beim NDS war Nintendo mit seiner „Blue Ocean"-Strategie volles Risiko gegangen und wurde dafür zurecht belohnt. Auch bei uns gab es darauf im Frühjahr 2007 zur Abwechslung mal wieder Veränderungen: nach langen Diskussionen ergänzten wir unser „Wertungssystem", das zu diesem Zeitpunkt lediglich aus einem Fazit bestand, auf Basis einer Leserumfrage durch das auch heute noch in abgeänderter Form bestehende 10-Punkte-System. Marvin und Matthias gesellten sich zum Team, das sich zum Ende des Jahres hin einer gewaltigen Aufgabe stellen sollte…

Das NMag wird gedruckt!

Das Verlagshaus IDG hatte Interesse gefunden an unserem Konzept – es taten sich Möglichkeiten für uns auf, die wir vorher nie gehabt hatten. Als wir also über unser weiteres Vorgehen abstimmten, war eben nicht nur die Frage des Geldes ausschlaggebend, wie wir uns von vielen haben anhören müssen. Reich wurden wir in der Tat – allerdings weniger im finanziellen Sinne, als vielmehr an Erfahrungen. Das klingt vielleicht kitschig, ist aber so. Durch die Kooperation mit der Gamepro gab es besondere Aktionen, wie etwa die Einladungen zu den Hauptquartieren von Square Enix in Tokio und Rare in Twycross. Weiterhin mussten wir uns an die Mehrarbeit gewöhnen und die Arbeitsprozesse besser aufeinander abstimmen. Deswegen kamen auch die ursprünglich erwarteten Verbesserungen leider nicht in dem Maße bei unseren Lesern an, wie wir es uns gewünscht hatten. Gänzlich unerwartete und zudem unerfreuliche Umstände spielten ebenfalls eine Rolle – dies alles sind Dinge, aus denen wir nun aber gelernt und Konsequenzen gezogen haben. Nicht zuletzt deshalb werten wir diesen Abschnitt als besonderen Erfolg, auch wenn er mit fünf Ausgaben zeitlich gesehen nicht besonders groß war.

Wie Phoenix aus der Asche

Von wirklicher Katerstimmung konnte man nicht sprechen, als es mit dem Print-Abschnitt zu Ende ging. Dennoch dauerte es wieder eine Weile, bis wir uns neu orientiert und die Frage „Was genau wollen wir eigentlich?“ zur Genüge diskutiert und neue Pläne entwickelt hatten. Mit frischen Ideen ging es im Mai 2008 an den Neustart: Das NMag als interaktives ePaper war geboren, inklusive Trailern, Sounddateien und Slide-Shows. Die zweite Ausgabe ließ dann wiederum viel zu lange auf sich warten - sie folgte leider erst im August 2008: Im Zuge des Abiturstress und mit neuen beruflichen Perspektiven war es Jonas bereits seit längerer Zeit nicht mehr möglich gewesen, uns im seit Jahren bestehenden Umfang zur Seite zu stehen, weshalb wir uns auf die Suche nach neuen Kräften machten. In Marcus für den Layout- und Bettina für den Redaktionsbereich wurden wir zwar schnell fündig, doch erst nach einem größeren Aufruf ward die heutige Redaktion im September komplett: Jasmin (Layout), Eric, Björn, Alex und Harald (alle Redaktion) sind seitdem mit an Bord und brachten frischen Wind in unsere Redaktion. Nicht zuletzt das neue Design, das uns seit zwei Ausgaben begleitet, lässt sich auf diesen Umbruch zurückführen.

Fünf Jahre NMag, das ist eine halbe Dekade voll aufregender Ereignisse und Entwicklungen im Videospiel-Bereich. Wir feiern dieses Jubiläum und hoffen darauf, dass die nächsten fünf Jahre ebenso spannend werden!

Daniel Büscher

Wenn aus Spielen Comics werden

In den frühen 90er Jahren wurden die ersten Club Nintendo-Ausgaben an Clubmitglieder verschickt. Comics waren dabei nahezu fester Bestandteil eines jeden Heftes.

In bunten Farben gehalten, erreichten die kuriosen Geschichten um die Nintendo-Helden unter Fans Kultstatus. Beispielsweise bemerkte Mario während eines Handlungsverlauf, dass sich seine Pixel über Nacht selbstständig gemacht haben – daraufhin konsultierte er den aus den Mega Man-Spielen bekannten Dr. Light.

Es kommt noch besser…

Dieser ist natürlich niemand geringeres als Mario Hausarzt. Der ebenfalls im Labor tätige Mega Man empfiehlt dem Klempner bei genauerer Betrachtung das Produkt „Oil of Mega Man". Wäre das noch nicht witzig genug, folgt eine Verwechslung mit Link, eine misslungene Mario-Verdopplung und eine Verfolgungsjagd mit Wario. Auch der Comic „Sag niemals Holerö" dürfte alten Hasen noch bekannt sein – der Running Gag um das Wort „Holerö" erreichte spätestens hier seinen Kultstatus. Diese abgefahrenen Geschichten gehören heutzutage der Vergangenheit an. Ohne die alte Club Nintendo-Redaktion wären sie auch schlecht umsetzbar.

…und es geht auch anders

Neben den kleinen Handlungsstreifen veröffentliche Nintendo auch einzelne Comic-Hefte. Rollenspielgrößen wie Lufia oder Terranigma wurden dabei genauso wenig ausgelassen, wie auch die N64-Titel Lylat Wars und Yoshi's Story. Stellenweise waren die Comics scherzhaft veranlagt, allerdings hielten sie sich stärker an die Vorlagen des jeweiligen Titels.

Alte Wurzeln und neue Zweige

Im Lufia-Comic bereiste Held Maxim die Ortschaften aus dem Spiel, erfuhr, wie man diverse Rätsel löst, und besiegte den Satyr-Fisch – den zweiten Bossgegner im Spiel. Comics zu Spielen wie Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest blieben unverändert witzig. Kommentare wie „Der Ballermann, der Ballermann, der ballert alles was er kann!" waren keine Seltenheit. Mit dem Comic zum N64-Meisterwerk The Legend of Zelda: Ocarina of Time schlug man andere Richtungen ein, denn dieser erzählte die Vorgeschichte des Spiels. Der Leser erfuhr wie Link zum Volk der Kokiri kam und welchem Schicksal seine Mutter erlag.

Die Manga-Zukunft…

Inzwischen ist auch der bereits unter vielen Fans beliebte Manga zum Zelda-Franchise auch in Deutschland erhältlich. Im ersten Band dreht sich alles um die Okarina der Zeit – weitere sieben Bände werden in den nächsten Monaten erscheinen. Akira Himekawa hat es mit diesem Manga geschafft, ein Spiel mit einer weitläufigen Spielwelt in eine lineare und spannende Handlung zu verwandeln. Dabei legt er mehr Wert auf Dialoge zwischen den Charakteren und hat für ein Manga langweilige Passagen, wie das Durchlaufen der verzwickten Dungeons, nahezu ausgelassen.

…mit künstlerischer Freiheit

In diesen stößt Link meistens sofort auf den Bossgegner und besiegt ihn mit der Überreichung eines Gegenstandes von einem Begleiter. Hierbei nimmt sich der Autor und Zeichner die Freiheit und ändert stellenweise den Handlungsverlauf – im positiven Sinne. Link durchquert beispielsweise nicht einsam und allein die Hylianische Steppe, sondern wird von Talon, dem Besitzer der Lon Lon-Ranch, mit zum Schloss Hyrule genommen, da dieser dort Milch ausliefern muss. Dies ist klug durchdacht und selbst Kenner der Handlung freuen sich über diesen Ideenreichtum.

Gigantische Vielfalt

Obwohl ihr nun einen kleinen Einblick in die Comic-Welt in Verbindung mit den beliebten Nintendo-Franchises erfahren habt, ist es nahezu unmöglich alle Comics gerechterweise zu behandeln. Wir haben uns lediglich auf die wichtigsten und interessantesten Comics beschränkt. Wenn wir jetzt euer Interesse geweckt haben, solltet ihr euch nicht scheuen und in einem Online-Auktionshaus eurer Wahl einen alten Nintendo-Comic besorgen, um selbst Erfahrungen mit dem Kult-Humor sammeln. Selbst wenn euch die Comics nicht zusagen sollten, war es in jedem Falle eine kurze Reise zurück in die Vergangenheit.

Eric Ebelt

The Legend of Zelda: Ocarina of Time – der Manga im Fazit

Akira Himekawa zeichnete bereits vor einigen Jahren die Manga-Reihe zu den Zelda-Spielen. TokyoPop hat hierzulande den ersten Band Ende Juli veröffentlicht und im Vorfeld können wir euch jetzt schon sagen, dass sich der Kauf auf jeden Fall für euch lohnen wird. Im Grunde erwartet euch die Handlung aus dem gleichnamigen Nintendo 64-Meisterwerks, der Autor hat sich aber die künstlerische Freiheit genommen und kleinere Details verändert. Unter anderem tritt Bösewicht Ganondorf kurz im Schlossgarten in Erscheinung, als Link sich mit Prinzessin Zelda trifft und wünscht, dass Zelda ihm die Okarina der Zeit aushändigt. Als Erwachsener hingegen durchlebt Link ein Schwert-Training mit Zeldas Zofe Impa im Dorf Kakariko. Diese zusätzlichen Inhalte passen sich sehr gut der restlichen Geschichte an. Auch der Stil des Zeichners erinnert sehr stark an das mittlerweile elf Jahre alte Spiel. Übrigens ist die Geschichte der Okarina der Zeit mit diesem Manga noch nicht abgeschlossen – eine Fortsetzung wird am 14. September erscheinen. Für 6,50 Euro kann man mit diesem Manga auf keinen Fall etwas falsch machen! Von uns bekommt das schmucke Büchlein beide Daumen nach oben!

Neun kultige Nintendo-Comics

Wer sich für den einen oder anderen Comic interessiert, dem empfehlen wir einen Besuch auf der Homepage unseres Partners Nintendo-Power. Dort könnt ihr die hier vorgestellten Comics vollständig lesen und euch eine eigene Meinung zu dem Thema bilden.

NINTENDO POWER

Fahre mit der Maus über die Cover, um Informationen zu den einzelen Comics zu erhalten.

Banjo-Kazooie

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

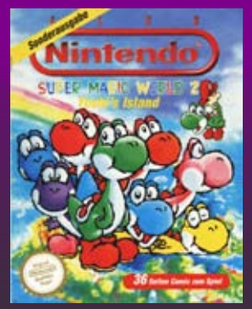
Kirby's Comic

Lufia

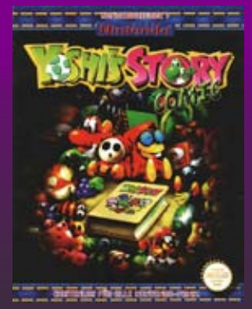
Lylat Wars

Terranigma

The Legend of Zelda: Ocarina of Time



Super Mario World 2: Yoshi's Island



Yoshi's Story

AnimagiC 2009: Drei Tage unter Cosplayern

Vom 31. Juli bis zum 2. August tummelten sich in der Beethovenhalle in Bonn 15.000 Anime- und Manga-Fans, um sich über die neuesten Trends der Szene zu informieren.

Egal ob man nun kostümiert oder in Zivil erschien, die Atmosphäre war berauschend. Man brauchte nur von der Straße auf den großen Platz vor dem Gebäude treten und man wurde von der großen Menge an Cosplayern nahezu überrannt. Ob man nun Auron aus Final Fantasy X oder Tifa aus Final Fantasy VII traf – die Qualität der Kostüme war umwerfend. Wahre Fans nutzten sofort die Gelegenheit und ließen sich mit den Cosplayern fotografieren.

Maskenball

Nicht nur Charaktere aus japanischen Rollenspielen oder Anime-Serien waren die Vorbilder der Kostümierten gewesen, denn auch ein kleiner Junge hatte seinen Spaß, als er mit Schwert, Schild und einer Angel ausgerüstet als Link, der große Retter des Landes Hyrule, auf der Wiese vor der Beethovenhalle posierte. Im Gebäude selbst konnte man hin und wieder über die Präsenz der holden Prinzessin erfreuen. Wenn das nicht gerade dazu verleitet hat, auch den Stand des Konsolenherstellers Nintendo aufzusuchen?

Schwarz? Weiß? Nintendo!

Auf diesem wurde allerdings nicht wirklich viel geboten. Das sterile Image des japanischen Konzerns wurde auch auf der AnimagiC fortgeführt. An einigen aufgebauten Wii-Konsolen hatten die Besucher die Möglichkeit das neue Wii Sports Resort oder den zweiten Teil der Another Code-Reihe anzuspielen. In der Sitzecke ging es lebhafter zu. Dort präsentierte Nintendo The Legend of Zelda: Twilight Princess – wohl gemerkt: Es handelt sich dabei um ein zwei Jahre altes Spiel!

In der Games-Zone konnten sich videospielversierte Kämpfer um den ersten Platz in zahlreichen Beat'em Ups streiten.

Offizielle DSi-Tester

Dennoch konnte Nintendo mit einer anderen kleinen Idee punkten. Gegen Vorlage seines Personalausweis konnte man sich für den Zeitraum von einer Stunde einen DSi ausleihen und Spiele wie Mario Kart DS, Animal Crossing: Wild World oder Children of Mana anspielen. Leider waren auch dies wieder Titel, die schon zu lange auf dem Markt sind. Aufmerksamkeit sollte man eher den anderen DSi-Features zuwenden. Leider konnte man weder den Browser noch irgendwelche DSiWare-Titel ausprobieren – schade! Dafür erhielt aber jeder Tester ein T-Shirt geschenkt, welches bei Zockerabenden für Aufsehen sorgen dürfte.

Round 1 – Fight!
In der Games-Zone hingegen sorgten Duelle der großen, namhaften Beat'em Ups wie Street Fighter IV für weiteres Aufsehen. In meist sehr knapp entschiedenen Kämpfen wurde ausgetragen, wer der beste Spieler auf der Messe war. Unterstützt wurde dies durch den großen Beifall und Zurufe der Zuschauer, welche den Gewinnern Ruhm und Ehre zollten. Auf dem Rest der Messe kämpfte man sich durch die Besucherhorden, um an den vielen Ständen neue Mangas, Animes und Merchandising-Produkte zu erwerben. Beim Schlendern über die Messe traf man hin und wieder auch auf aufgebaute Spielstationen, an denen man Titel wie Dissidia: Final Fantasy für die PSP und Tales of Vesperia auf der Xbox 360 anspielen konnte.

Anwesende Prominenz
Mit etwas Glück traf man auf der Messe auch bekannte Gesichter aus den Medien. Beispielsweise konnte man die Ex-GIGA-Moderatorin Vio Tensil hin und wieder auf der Messe herumgeistern sehen. Die Fans von Afro Samurai freuten sich auf den Besuch von Takashi Okazaki, welcher unter anderem auch Autogrammstunden gab. Musikalisch wurde es ebenfalls nicht langweilig. Fans der Band Aural Vampire freuten sich über zwei Konzerte oder konnten ihre eigene Stimme in der Karaoke-Lounge zum Besten geben.

Der Abschied
Ihr habt es bestimmt schon bemerkt: Für Fans von Anime- und Manga-Serien hat sich der Besuch auf jeden Fall gelohnt. Jeder, der sich mit der Thematik auskennt, sollte unbedingt auf der nächsten AnimagiC mit dabei sein und sich mit Gleichgesinnten austauschen. Allerdings steht leider noch nicht fest, wann und wo die nächste Messe ausgetragen wird. In einschlägigen Anime-Foren werdet ihr aber mit Sicherheit so früh wie möglich darüber informiert.

Unsere Partner

CONSOLEWARS
Zelda Europe
Wii-front.de
wf
MAG'64
N-Life
Nintendo-Online
nfans.de
wiitower.de
GamingMedia.de
10do
Golden Sun Zone
ssb brawl.de
NINTENDO WiiX
DSi Fans
gamer girls
wiiinsider
SQUARE PORT
zeldafans.de
FFU
PLANET DS.DE
z-elda.com
NINTENDO POWER

Vorschau

Ausgabe 10/09 erscheint Anfang Oktober

Professor Layton und die Schatulle der Pandora
Der Nachfolger zum Adventure-Hit im ausführlichen Test!

PES 2010 – Die innovativste Fußballsteuerung?

WiiWare und DSiWare Overkill

Hol dir den
NMag - Newsletter!