Ausgabe Nr. 42 Februar 2010

nmag

Der multimediale Klick

Resident Evil Zero

Gewinnspiel

Sin and Punishment™

Der Hardcoreshooter erscheint im Westen.
6 Seiten Hands On & Gaming-Log inside! Wii

100% KOSTENLOS

Calling
Wii Hands-On

Tatsunoko vs. Capcom Wii Test

Endless Ocean 2
Wii Test

Wii Vitality Sensor
Special

Herzlich Willkommen!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

2010 – STILL LOADING! NMag – ALREADY LOADED! Nachdem im Januar die große Spieleflaute herrschte, melden sich Wii und DS nach einem kurzen Winterschlaf endlich zurück. Das wird gefeiert: Mit unserer Cover-Story zum unglaublichen Wii-Shooter „Sin & Punishment 2“. Hands-On, Emotionen, Entwickler-Interview – alles liefern wir direkt auf euren Bildschirm. Als wäre das nicht genug, haben wir uns auch „No More Heroes 2“ sowie „Calling“ besorgt und ausführlich angespielt.

Als PR-Geschenk von Nintendo bekamen wir neulich einen kleinen Topf mit Erde samt Sonnenblumenkernen. Wofür…? Als Metapher auf den DSi XL. Der einst kleine Handheld von Nintendo wächst und wächst – wie eine Sonnenblume. Und das ist wörtlich zu nehmen – denn der DSi XL ist ein DSi in groß. Nicht mehr, nicht weniger. Ausführliches im Heft.

Endless Ocean… den erleben wir derzeit draußen als Resultat der schmelzenden Schneeberge. Vorausgeschaut hat Nintendo und liefert bereits das Sequel dazu. Mit Fischen statt Eis. Als kleines Schmankerl haben wir fast schon „Übliches“, worauf wir sehr stolz sind: Ein Gewinnspiel zu „Resident Evil Zero“ und ein weiteres Interview mit den Jungs hinter „Might & Magic: Clash of Heroes“.

Viel Spaß beim Lesen wünscht eure

nmag - Redaktion

Daniel Büscher

Eric Ebelt

Damian Figoluszka

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, Emanuel Liesinger, Andreas Reichel, Björn Rohwer, Alexander Schmidt, Harald Wicht
Layout & Design
Damian Figoluszka, Marcus Heibl
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

Calling

Endless Ocean 2

Resident Evil Zero

Index
02 Editorial / Impressum
03 Inhaltsverzeichnis

Live
04 Die Redaktion
05 Wii-News
06 DS-News
07 Nintendo DSi XL

View
08 View compact
09 Hands-On Sin & Punishment 2
13 Spielerlebnis Sin & Punishment 2
15 Hands-On Calling
17 Hands-On No More Heroes 2
19 Hands-On GTI Club: Supermini Festa!

Test
20 Test compact
21 Tatsunoko VS. Capcom Wii
25 Endless Ocean 2 Wii
27 Resident Evil Zero Wii
29 Gewinnspiel Resident Evil Zero Wii
30 Might and Magic: Clash of Heroes Wii
31 Interview Might and Magic Wii
33 Puzzle Chronicles DS
34 Excitebike: World Challenge WiiWare
35 Street Fighter Alpha 2 VirtualConsole
36 Legends of Exidia DSiWare

Plus
37 Wii Vitality Sensor
40 Unsere Partner / Vorschau

Hol dir das NMag - Abo!

Die Redaktion

Das Jahr ist jetzt schon mehr als einen Monat alt und so langsam plant das ganze NMag-Team seine Spiele-Anschaffungen für 2010. Egal ob es jetzt ein hochkarätiges Nintendo-Spiel oder ein Titel für eine der anderen Konsolen ist – hauptsache wir werden gut unterhalten. Was einige unserer Redakteure sich in diesem Jahr leisten werden, erfahrt ihr auf unserer allseits beliebten Redaktionsseite.

Eric Ebelt

Das Jahr 2009 war nach dem schwachen zweiten Halbjahr 2008 wirklich genial. So viele interessante Spiele gab es schon lange nicht mehr. Dieser Trend wird meiner Meinung nach auch im Jahr 2010 anhalten. Ich freue mich in erster Linie auf die Remakes der Goldenen und Silbernen Edition der Pokémon-Reihe. Man kann sich dabei in Erinnerungen schwelgen und gleichzeitig eine aufgefrischte Präsentation des Spiels genießen. Und mit „Monster Hunter Tri" werde ich bestimmt sehr viel Spaß im Online-Modus haben – hoffen wir mal, dass Nintendo nicht das „Pay to Play"-Logo auf die Packung klebt. In dem Falle wäre ich nämlich schnell enttäuscht und noch schneller weg. Außerdem gibt es ja noch den PC. Hoffentich wird „Arcania: A Gothic Tale" die „Gothic"-Reihe aufgrund des Entwicklerwechsels wie gewohnt weiterführen. Und schmutzige Gangster-Geschäfte werde ich in „Mafia II" mit Sicherheit tätigen – ohne erwischt zu werden, versteht sich. 2010 wird für mich definitiv ein großartiges Jahr.

Eric, du tümpelst viel zu viel im Fledermausland rum… Ich warte natürlich auf Mario, Zelda, Pikmin, F-Zero, Kirby und Donkey Kong – und ja, die werden alle noch 2010 erscheinen, davon bin ich felsenfest überzeugt. Und wenn nicht, dann ist es noch immer der positive Gedanke der zählt! Sollten alle diese Spiele nicht spätestens zur E3 angekündigt sein, erkläre ich mich bereit, eine Drohbriefsammlung unter **emanuel.l@n-mag.de** zu starten. Dort werde ich alles bündeln, auf Redaktionskosten nach Japan fliegen und alle Briefe feierlich Satoru Iwata überreichen! Und keiner kann mich daran hindern… Muahahahahaaaa!

Emanuel Liesinger

Robert Rabe

Zelda!!!!!111111einself Was soll man da noch groß sagen? Außerdem wird Assassin's Creed 3 erscheinen, zwar nicht für Wii, aber dafür geh ich als Action-Adventure-Fan gerne mal fremd. Ganz wichtig auch: Neben „Sophies Freunde" oder „Lukas und der Bauernhof" endlich auch ein Spiel namens „Mein erstes kleines Atomkraftwerk". Nur für die Game Over-Sequenz müssen sich die Entwickler etwas kindgerechtes einfallen lassen…

2010? Spiele? Ich hoffe immernoch, dass zur E3 von allen Seiten neue, großartige Ankündigungen kommen, denn ansonsten sieht es dieses Jahr – zumindest für Wii und DS – sehr mager aus. So werde ich wohl zunächst mit meiner PS3 fremdgehen, mit Ezio in Assassins Creed 3 durch die Straßen ziehen und selbstverständlich einen Blick in Final Fantasy XIII werfen. Zum Ende des Jahres freue ich mich dann schonmal auf Link, Mario und Samus – wehe Nintendo verschiebt letztlich alle großen Titel in das nächste Jahr!

Björn Rohwer

Alexander Schmidt

Ich glaube, ich bin einfach nicht Nerds genug um hier mithalten zu können, denn ich freue mich auf Spiele höchstens eine Woche vor Release. Mit Zelda, Mario, No More Heroes 2, Trauma Team, Metroid: Other M und womöglich auch Golden Sun DS kommen jedoch einige Hochkaräter für jeden Geschmack auf uns zu. Auf bestimmte Spiele warte ich jedoch nicht.

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.

Nintendo entwickelt **The Legend of Zelda** für Wii exklusiv für Wii MotionPlus: Man wird das Action-Adventure, das noch in diesem Jahr erscheinen und auf der E3 2010 erstmals ausführlich präsentiert werden soll, nur mit dem Sensor spielen können, der 1:1-Kontrolle über Schwert und andere Items verleihen wird.

Capcom entwickelt **MegaMan 10** für die Download-Services der aktuellen Heimkonsolen. Das Spiel präsentiert sich wie schon MegaMan 9 im 8-Bit-Retro-Style.

Nintendo entwickelt zusammen mit der japanischen RPG-Schmiede Mistwalker ein exklusives Wii-Rollenspiel namens **The Last Story,** zu dem es im März erste Infos aus einem Entwicklerblog geben soll. Vater des Projekts ist Hironobu Sakaguchi.

Nintendo will in **Metroid – Other M** zwar hauptsächlich actionreiches Gameplay bieten, mit animierten Filmsequenzen (die vom japanischen Studio D-Rocket produziert werden) aber auch die schwache und zerbrechliche Seite von Samus Aran aufzeigen.

Ubisoft will auch in diesem Jahr ein neues Spiel mit den Rabbids veröffentlichen und führt die Serie mit einem **„Raving Rabbids 4“** weiter, wie man im offiziellen Geschäftsbericht schreibt. Eigentlich wäre ein neues Spiel aber schon der fünfte Auftritt der Rabbids, was Vermutungen über eine vierte Minispielsammlung mit den Häschen aufkommen lässt.

SEGA bringt im Juli 2010 **Sonic The Hedgehog 4** für die Download-Services der aktuellen Konsolen auf den Markt. Es handelt sich um eine Rückkehr zum klassischen 2D-Gameplay, die in mehreren Episoden erscheinen wird.

Nintendo vertreibt Capcoms **Monster Hunter 3** in Europa und bringt es im April auf den Markt. Das Spiel unterstützt in der westlichen Version auch Voice-Chats und wird demnach optional im preiswerten Bundle mit WiiSpeak und / oder schwarzem Classic-Controller angeboten. Außerdem baut der Entwickler kostenlose Download-Zusätze ein.

LucasArts hat **Star Wars – The Force Unleashed II** in Entwicklung. Eine Wii-Version befindet sich auch in der Mache.

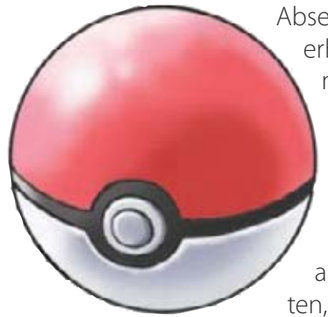
EA Sports bringt **NBA Jam** mit einem exklusiven Wii-Spiel zurück. Man wird wieder mit lizenzierten Charakteren spielen und mit spektakulären Dunks und Spielzügen arbeiten. Der Grafikstil lehnt sich an das beliebte Arcade-Original an, NBA Jam soll 2010 erscheinen.

Was auf der E3 2009 als Monado – Beginning of the World angekündigt wurde, heißt jetzt **Xenoblade**. Es handelt sich um das neueste Rollenspielprojekt von Monolith Soft, auch Tetsuya Takahashi arbeitet mit (Entwickler von u.a. Xenosaga, Chrono Trigger). Ob es inhaltliche Parallelen zwischen Xenoblade und Xenosaga geben wird, weiß man noch nicht. Xenoblade erscheint im Frühling 2010 in Japan.

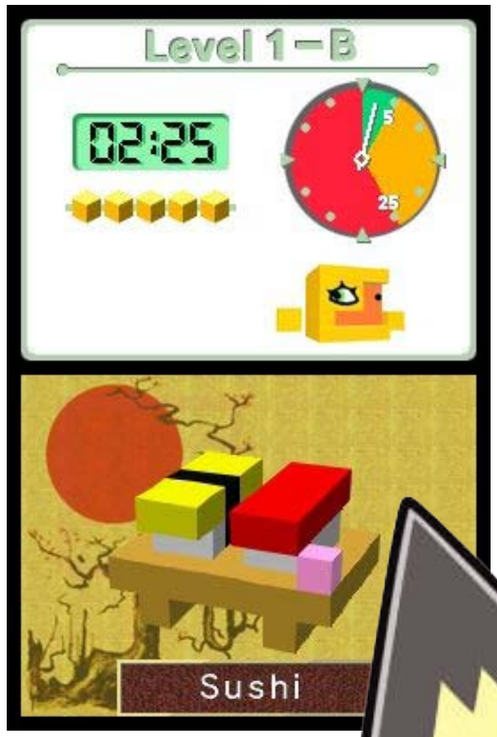
DS-News powered by PLANETDS.DE

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

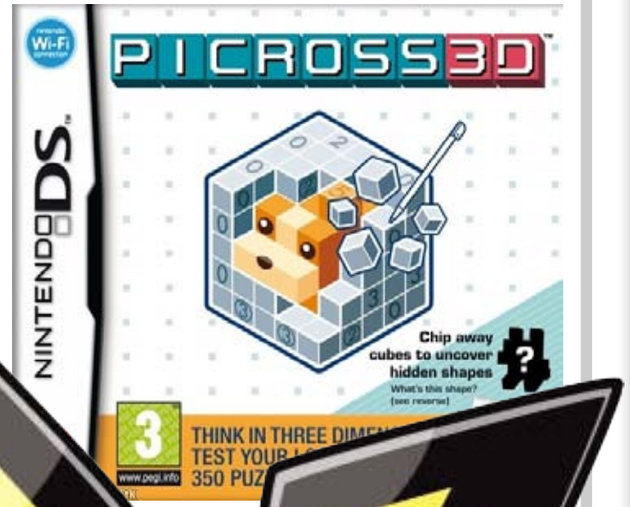
RPG-Schmiede Square Enix ruft erneut zur Monsterjagd und -zucht auf! **„Dragon Quest Monsters: Joker 2“** soll den Erstling in puncto Umfang übertreffen und eine massive Sammlung von 300 Kreaturen bieten. Und auch der Online-Modus wird aufgefrischt: In dieser Runde erwarten euch richtige Live-Gefechte über das Internet. In Japan geht der Titel am 28. April 2010 an den Start.



Abseits der bald erhältlichen Remakes von **Gold** und **Silber** arbeitet Nintendo im Moment auch fleißig an der nächsten, fünften **Pokémon**-Generation. Mit Details hält man sich zwar noch bedeckt, man munkelt jedoch, dass die Titel schon dieses Jahr in Japan erhältlich sein werden.



Wem Sudoku artistisch zu unterfordernd ist, wird sich sicherlich für die Picross-Knobeleien begeistern können. Diese machen mit **Picross 3D** nun einen Schritt in die dritte Dimension. Am 5. März 2010 können wir Europäer uns davon überzeugen, ob das Knobel-Prinzip auch im Kubus-Format funktioniert.



Wer auf dem GBA die Abenteuer von **MegaMan Zero** in vier Teilen verpasst hat, bekommt auf dem DS jetzt eine zweite Chance: Capcom werkelt nämlich an der **MegaMan Zero Collection,** die alle vier Episoden auf einer DS-Karte vereint. Im Sommer 2010 soll die Sammlung in Europa veröffentlicht werden.

Go Go Pokémon Ranger! Die Wildhüter des Pokémon-Universums melden sich mit **Pokémon Ranger: Hikari no Kiseki** (übersetzt in etwa „Pfad des Lichts“) zurück. Koop-Missionen zählen zu den größten Neuerungen des Spiels. Japaner dürfen bereits ab dem 6. März loslegen.

Nintendo DSi XL

Hands on

Der DSi ist in den Zaubertrank gefallen und herausgekommen ist ein Handheld im Obelix-Format. Damit wird in der U-Bahn die Aufmerksamkeit definitiv auf euch gelenkt!

Bereits mehr als einen Monat vor dem Release am 5. März konnten wir uns ein Bild von Nintendos neuestem Handheld machen. Die Features sind schnell erklärt: Der mittlerweile vierte DS im Bunde kann alles, was sein Vorgänger mit i-Tüpfelchen auch kann. Sprich: SD-Karten lesen, DSiWare abspielen und komfortabel im Web surfen. Auch die gesteigerte Prozessorleistung von 133MHz und die 16MB Arbeitsspeicher bleiben. Was sind also diäe Neuerungen und wer sollte mit einem Kauf liebäugeln?

Was uns natürlich sofort auffällt: Die Bildschirme sind deutlich größer! Von 3,25 Zoll beim DSi hoch auf 4,2 Zoll beim XL. Das klingt nicht nach viel, sieht aber schon recht mächtig aus. Auch könnt ihr dank neuer Technologie nun in fast beliebigem Blickwinkel auf den Schirm schauen. Das macht sich vor allem für Zuschauer, die neben euch sitzen, gut. Als Resultat des größeren Bildschirms wird aber auch die Grafik grobkörniger, da die Auflösung bei 256x192 Pixeln bleibt. Finden wir schade, dass da nicht die Hardwarekapazitäten erhöht wurden.

Zum allgemeinen Handling bleibt zu sagen: Der XL liegt fast genauso gut in der Hand wie sein kleines Pendant. Das liegt vor allem daran, dass ihr das Gewicht von anderthalb DSi halten müsst. An den Tasten hat sich nichts getan, lediglich die Schultertasten sind etwas vergrößert worden.

Für wen ist der XL also geeignet? Ganz klar: Leute, die noch keinen DSi haben UND Wert auf einen großen Bildschirm legen. Insbesondere weitsichtigen Spielern oder allen, die Wert auf Kinoflair für die Hosentasche legen, ist das Gerät ans Herz zu legen. Gemeinsam mit der Konsole ausgeliefert wird ein großer, Filzstift-ähnlicher Stylus samt vorinstallierter DSiWare-Software: „Gehirnjogging: Wortspiele“ und „Wörterbuch 6 in 1 mit Kamerafunktion“. ■■■

Größenvergleich – Nintendo DSi XL vs. Nintendo DSi

Nintendo DSi XL

NINTENDO DS XL	Hersteller	Nintendo
	Preis	ca. 180 €
	Weblink	offizielle Website

Wer schon einen DSi hat, lässt die hübsch ausschauenden roten und braunen Geräte im Regal liegen. Wer noch mit dem Kauf liebäugelt und vom größeren Bildschirm angesprochen ist, schlägt zu.

Fazit
Robert Rabe

view compact

09 Hands-On Sin & Punishment 2
13 Spielerlebnis Sin & Punishment 2
15 Hands-On Calling
17 Hands-On No More Heroes 2
19 Hands-On GTI Club: Supermini Festa!

facebook

nmag Werde Fan von NMag auf facebook

Kommentieren · Gefällt mir

twitter

nmag follow us on twitter

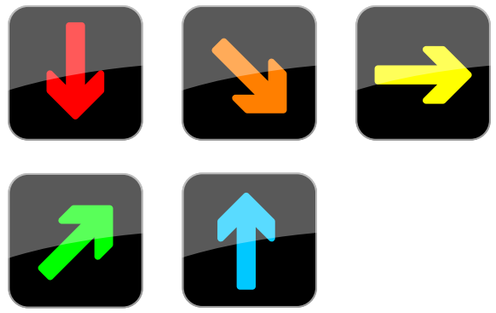
Sin & Punishment 2

Calling

No More Heroes 2

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



Sin & Punishment 2

Hands on

Zehn Jahre nach dem ersten Teil schießt Treasure die Fortsetzung zum wohl besten On-Rail-Shooter der N64-Zeiten nach – und wir haben für euch die japanische-Fassung angespielt!

Eines der letzten Spiele auf dem Nintendo 64, welches nicht zuletzt aufgrund dieser späten Veröffentlichung nur in Japan erschien, gehörte lange Zeit zu den gefragtesten Importspielen der Konsole. Im Jahre 2007 erschien eine minimalistisch übersetzte Version im Rahmen des Hanabi Festivals für den Virtual Console-Service, und wurde vor allem in den USA zum Erfolg. Dies ermutigte den japanischen Hardcore-Entwickler Treasure endgültig, die lange geplante Fortsetzung für Wii zu kreieren.

Strictly for the Hardcore

Wer typische Treasure-Spiele wie „Ikaruga", „Bangai-O" oder „Mischief Makers" kennt, weiß, dass der Entwickler am liebsten Spiele produziert, deren Schwierigkeitsgrad am Rande des Unmöglichen kratzt. Obwohl das Spiels während der Entwicklung zuerst etwas zu leicht ausfiel , wurde das Endprodukt zu einem der schwersten Wii-Titel auf dem Markt. Durch sinnvoll gesetzte Checkpoints und unterschiedliche Steuerungsmöglichkeiten ist es allerdings auch

Treasure und seine Strukturen

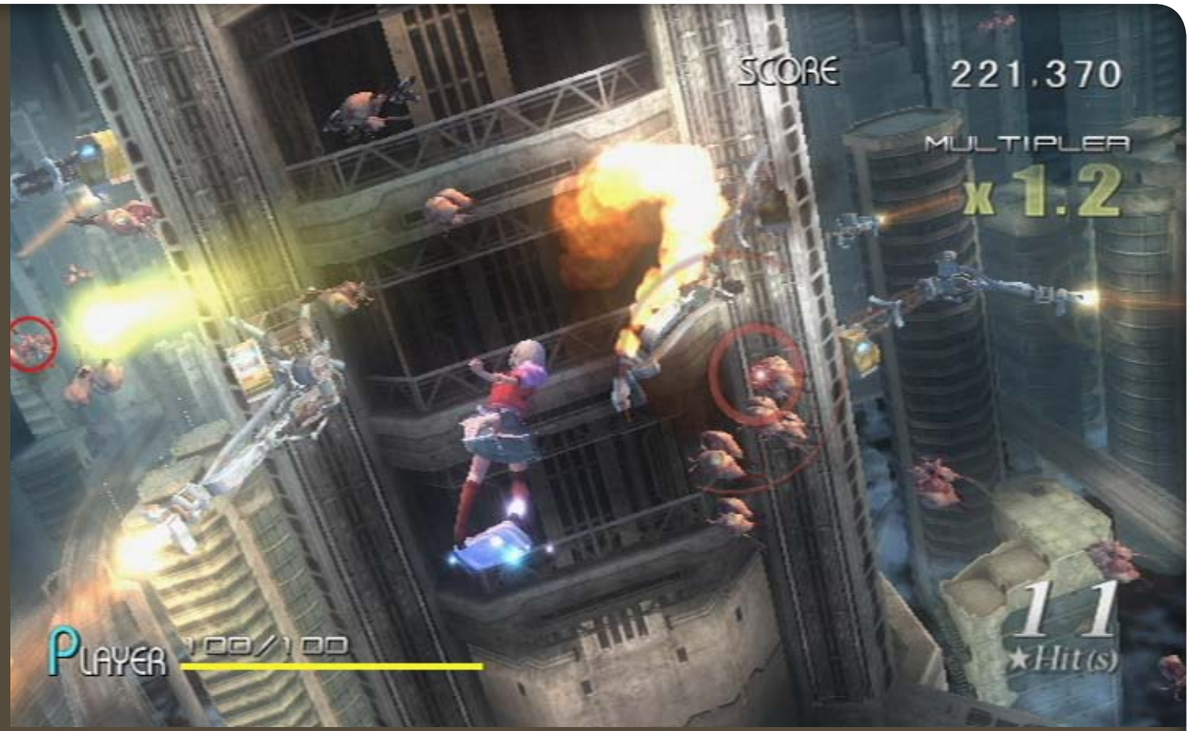
Der kleine Entwickler mit Sitz in Tokyo ist für seine Spiele berühmt-berüchtigt. Treasure hat eine weltweit einmalige Struktur. Ein Designer ist bei dem knapp 30 Mann starken Entwickler nicht nur ein Designer, er übernimmt auch nicht selten die Rolle des Directors, programmiert selbst mit und kümmert sich ums Sounddesign. Treasure setzt dabei bewusst auf kleine Teams von drei oder vier Personen, welche das Spiel bis weit in den Entwicklungsprozess alleine tragen, erst bei der Finalisierung kümmern sich das ganze Team und nicht selten auch extra eingestellte Mtarbeiter um die Entwicklung. So schafft Treasure dem kleinen Ursprungsteam so viel Freiraum für Kreativität wie nur möglich. Partner von Treasure, wie etwa Nintendo, berichten teilweise von sehr schwieriger Zusammenarbeit. Nicht aber weil Treasure schlecht arbeitet, sondern weil herkömmliche Zusammenarbeitsmethoden nicht funktionieren. Treasure weigert sich genaue Ziel zu verfolgen und kann nicht zuletzt deswegen bis wenige Wochen vor Fertigstellung nicht sagen, wann ein Spiel fertig sein wird. Das Endprodukt überzeugt dafür aber meistens und spricht für Treasures Strukturen.

TREASURE VIDEO GAMES

nicht so fortgeschrittenen Spielern möglich, das Spiel zu beenden – auch wenn sie dabei unzählige Frustmomente erleben dürften. Aber genau diese Momente machen Treasures Spiele so charmant – denn die Fairness bleibt das gesamte Spiel über bestehen.

Masse statt Maß

Dem Entwickler zufolge ist die Story von „Sin & Punishment 2" so komplex, dass sie nur sehr schwer zu verstehen ist. Spielt man das Spiel selbst, erscheint einem die Story eher als sinnlos und nebensächlich. Auf einen Kampf in einer Stadt folgt ein Ritt durch einen Unterwasserkanal, bis man sich schlussendlich in einem Raumschiff wiederfindet. Während der erste Teil noch englische Sprachausgabe mitlieferte, ist der zweite zum Leidwesen der europäischen Importeure komplett auf japanisch, was dem tieferen Sinn der Geschichte endgültig den Rest gibt. Gesagt werden kann so viel: Isa Jo, Sohn der Protagonisten aus dem ersten Teile, und Kaichi, ein mysteriöses Mädchen, werden, nachdem sie sich zuerst bekämpfen, gemeinsam gejagt. Den Rest kann man sich selbst zusammenreimen – das Duo ballert sich durch alle Welten bis zum Ende des Spiels. Insgesamt enthält „Sin & Punishment 2" sieben Levels, von denen jedes mindestens drei riesige Endgegner enthält. Da-



zwischen gilt es unzähligen Projektilen noch zahlreicherer Gegnermassen auszuweichen und bestenfalls nie getroffen zu werden, denn das reduziert den Punktemultiplikator.

Ich bin besser!

Dieser Multiplikator erhöht sich mit jedem zerstörten Gegner und gibt dem Spiel einen strategischen Aspekt. „Warum sollte ich diesen Gegner vor dem anderen abschießen? Ah, der andere bringt ja mehr Punkte und so profitiere ich mehr vom Multiplikator!“ – solche „Aha“-Momente werden Highscorejäger nicht selten erleben. Hat man irgendwann eine Routine im Ausweichen und gleichzeitigen Schießen entwickelt, spornt einen dieser Multiplikator auch immer wieder an, Levels erneut zu spielen. Nicht zuletzt, da „Sin & Punishment 2“ über Online-Highscorelisten verfügt, mittels denen man sich mit der ganzen Welt vergleichen kann.

„Punishment“ für den Spieler

Gesteuert wird das Ganze wie es dem Spieler beliebt (siehe Infobox). Grundsätzlich wird aber gezielt, geschossen, und sollte doch mal ein Gegner zu nahe kommen, die Waffe einfach kurzfristig als Schwert missbraucht, um ihn wieder auf Abstand zu bringen. Im Gegensatz zum Vorgänger kann der Cha-

Sin and Punishment: Successor of the Earth

Der Vorgänger erschien in Japan schon 2000 für das Nintendo 64 und war technisch eines der fortgeschrittensten Spiele der Konsole. Durch das Ignorieren aller technischen Dokumentationen und Werkzeuge, die Nintendo den Entwicklern bereitstellt, ging Treasure den für sie üblichen weg des, wie es der Designer Hideyuki Suganami selbst nennt, „Wahnsinns“. Nach drei Jahren Entwicklungszeit entstand daraus ein On-Rail-Shooter, dessen Story klischeehafter nicht sein könnte: Nachdem die die Essensproduktion nicht mehr ausreicht, um die hohe Population zu ernähren, erschaffen Wissenschaftler die „Ruffians“, eine Spezies zur erhöhten Fleischproduktion. Diese Ruffians mutieren und greifen Japan an – und natürlich liegt es an den Protagonisten Achi, Aran und Saki, Mitglieder der „Savior Group“, das Land der aufgehenden Sonne zu verteidigen.

Play it your way

Treasure entwickelte „Sin & Punishment 2“ anfangs mit dem Gamecube Controller im Hinterkopf. Als das Spiel dann von Nintendo getestet wurde, wiesen sie es als „viel zu leicht“ zurück. Der Grund lag an der Wii Remote-Steuerung, welche ein viel schnelleres Zielen möglich machte. So änderten die Designer das Spiel so ab, dass es an verschiedenen Abschnitten immer mit einer anderen Steuerungsmethode am besten funktioniert. So hat der Spieler die Möglichkeit zwischen Wii Zapper, Wii Remote, Classic Controller oder Gamecube Controller zu wählen und darf selbst entscheiden, wo er am liebsten welche Steuerung einsetzen möchte. Ganz nach Treasures Motto „Play it your way“.

rakter nun mittels Jetpack oder Hoverboard vom Boden abheben und sich mit kurzen, unverzichtbaren Manövern für einen Sekundenbruchteil unverwundbar machen. Ein Kooperations-Modus ist vorhanden, dieser ist aber leider nicht so gut gelungen, da der zweite Spieler aufs Schießen beschränkt wurde. Dies ist aber verständlich, denn die Berechnung von zwei Charakteren bei diesen Gegnermassen und wunderschönen Hintergründen hätte die Wii wohl in die Knie gezwungen. „Sin & Punishment 2“ erfordert einiges an Konzentration und Können vom Spieler, genau wie man es von Treasure erwartet. Wer Wii noch immer für eine Casual-Konsole hält, wird hier definitiv eines Besseren belehrt.

Sin & Punishment 2

Publisher	Nintendo
Entwickler	Treasure
Genre	On-Rail-Shooter
Termin	2010
Weblink	–

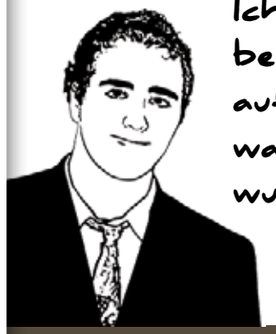
- technisch perfekt umgesetzt
- endlich mal richtig schwer
- und dabei immer fair
- aber damit nichts für Anfänger

Wer sich noch immer über fehlende Hardcore-Titel beschwert, wird „Sin & Punishment 2“ „zu hardcore“ finden! Die japanische Version wird wohl erst meine Wii verlassen, wenn die europäische endlich erscheint.

Prognose
Emanuel Liesinger

Die ersten Minuten mit...

SIN AND PUNISHMENT 2™



Ich gebe zu, ich bin in diesem Genre nicht der beste, trotzdem muss dieses Spiel unbedingt auf „schwer" durchgespielt werden – koste es, was es wolle! Die Erfahrungen des ersten Levels wurden dabei sorgfältig von mir dokumentiert:

17:00 Los gehts! Ich greife zum Wii Zapper, der hat sich bewährt.
Schwierigkeitsgrad „schwer", Charakter Isa

17:01 Verdammt! Wieso bricht man mit dem Schussbutton ab? Gut. neu eingestellt,
diesmal mit A...

17:04 In der Zwischensequenz stürzt Isas Raumschiff ab. Als er wieder zu Bewusstsein
kommt, läutet der Alarm, da Gegner eingedrungen sind – möge das Ballern beginnen!

17:06 Argh, wieso kann ich noch nicht fliegen? Wenigstens hab ich meinen Spezialangriff
gegen die Gegnermassen, die zu ihrem Pech alle auf einem Haufen sind... Muahaha!

17:09 Gekonnt manövriere ich durch die Laserfallen! Gut, einen hab ich gestreift...

17:10 Der eine war offenbar zu viel! Ein Treffer und ich falle tot um..

17:12 Ich nähere mich dem ersten Endgegner, einer mechanischen Spinne, die mich mit
Raketen unter Beschuss nimmt

17:14 Ha! Nicht mit mir, Spinne! Tutorial beendet

17:16 Hm... Irgendwie war Kaichi grad auf einem Pfeiler aufgespießt und hat sich ein-
fach so davon gelöst und lebt wieder. Die Zwischensequenzen verwirren mich

17:18 Endlich darf ich wieder ballern! Komische fliegende Augen, die aussehen wie
Kaulquappen, helfen mir, meine Combo zu boosten.

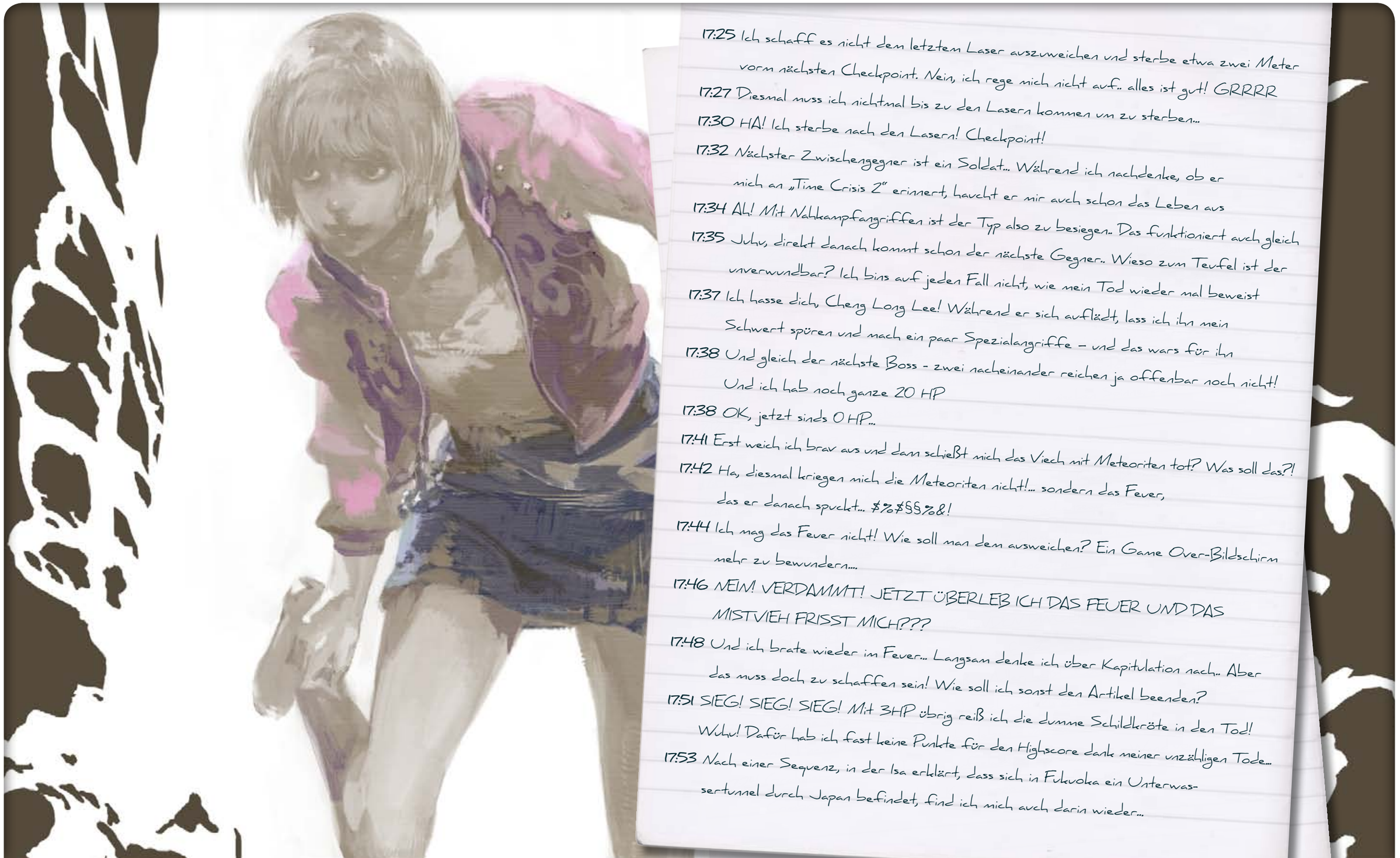
17:19 Combo schon auf „x10" - Ich mag die Kaulquappen

17:20 DIESE VERDAMMTEN FLIEGENDEN DINGER! Hab den Gegner hinter
ihnen nicht gesehen... Combo wieder auf „x2"

17:21 Der Zwischengegner, ein übergroßer Adler, heißt „Cock Keeper"... Komisch irgendwie

17:23 Irgendwie wird mir grade klar, dass ich seit Minuten während des Schießens nur
noch hin- und herrolle um zu überleben - und es funktioniert!

17:24 Gratuliere, ich versenke den aufgeladenen Schuss in der Wand vor mir!
Combo ist dank der lieben Kaulquappis schon auf „x12"



17:25 Ich schaff es nicht dem letztem Laser auszuweichen und sterbe etwa zwei Meter vorm nächsten Checkpoint. Nein, ich rege mich nicht auf.. alles ist gut! GRRRR

17:27 Diesmal muss ich nichtmal bis zu den Lasern kommen um zu sterben...

17:30 HA! Ich sterbe nach den Lasern! Checkpoint!

17:32 Nächster Zwischengegner ist ein Soldat... Während ich nachdenke, ob er mich an „Time Crisis 2" erinnert, haucht er mir auch schon das Leben aus

17:34 Ah! Mit Nahkampfangriffen ist der Typ also zu besiegen.. Das funktioniert auch gleich

17:35 Juhu, direkt danach kommt schon der nächste Gegner.. Wieso zum Teufel ist der unverwundbar? Ich bins auf jeden Fall nicht, wie mein Tod wieder mal beweist

17:37 Ich hasse dich, Cheng Long Lee! Während er sich auflädt, lass ich ihn mein Schwert spüren und mach ein paar Spezialangriffe – und das wars für ihn

17:38 Und gleich der nächste Boss - zwei nacheinander reichen ja offenbar noch nicht! Und ich hab noch ganze 20 HP

17:38 OK, jetzt sinds 0 HP...

17:41 Erst weich ich brav aus und dann schießt mich das Viech mit Meteoriten tot? Was soll das?!

17:42 Ha, diesmal kriegen mich die Meteoriten nicht!... sondern das Fever, das er danach spuckt... $%&§§%&!

17:44 Ich mag das Fever nicht! Wie soll man dem ausweichen? Ein Game Over-Bildschirm mehr zu bewundern....

17:46 NEIN! VERDAMMT! JETZT ÜBERLEB ICH DAS FEUER UND DAS MISTVIEH FRISST MICH???

17:48 Und ich brate wieder im Fever... Langsam denke ich über Kapitulation nach.. Aber das muss doch zu schaffen sein! Wie soll ich sonst den Artikel beenden?

17:51 SIEG! SIEG! SIEG! Mit 3HP übrig reiß ich die dumme Schildkröte in den Tod! Wuhu! Dafür hab ich fast keine Punkte für den Highscore dank meiner unzähligen Tode...

17:53 Nach einer Sequenz, in der Isa erklärt, dass sich in Fukuoka ein Unterwassertunnel durch Japan befindet, find ich mich auch darin wieder...

Calling

Hands on

Willkommen bei unserem Selbsttest, in dem wir unfreiwillig versuchen, mit stark erhöhtem Puls einen adäquaten Hands-On-Bericht zu verfassen. Hudson Soft lehrte uns das Fürchten…

Obwohl die Anzahl der Core-Titel auf Wii, verglichen mit anderen Plattformen, gering ausfällt, sollte jeder zugeben, dass zumindest das Horrorgenre recht gut abgedeckt ist. Der Haken an der Sache: Zahlreiche Horrorspiele funktionieren „auf Schienen", sogenannte „On-Rail-Shooter", die dem Spieler nicht viele Freiheiten lassen. Hudson Soft macht es anders und denkt sogar einen Schritt weiter: Der Lautsprecher der Wiimote findet Anwendung und macht aus dem Controller ein Mobiltelefon!

Betrete niemals unbekannte Chatrooms

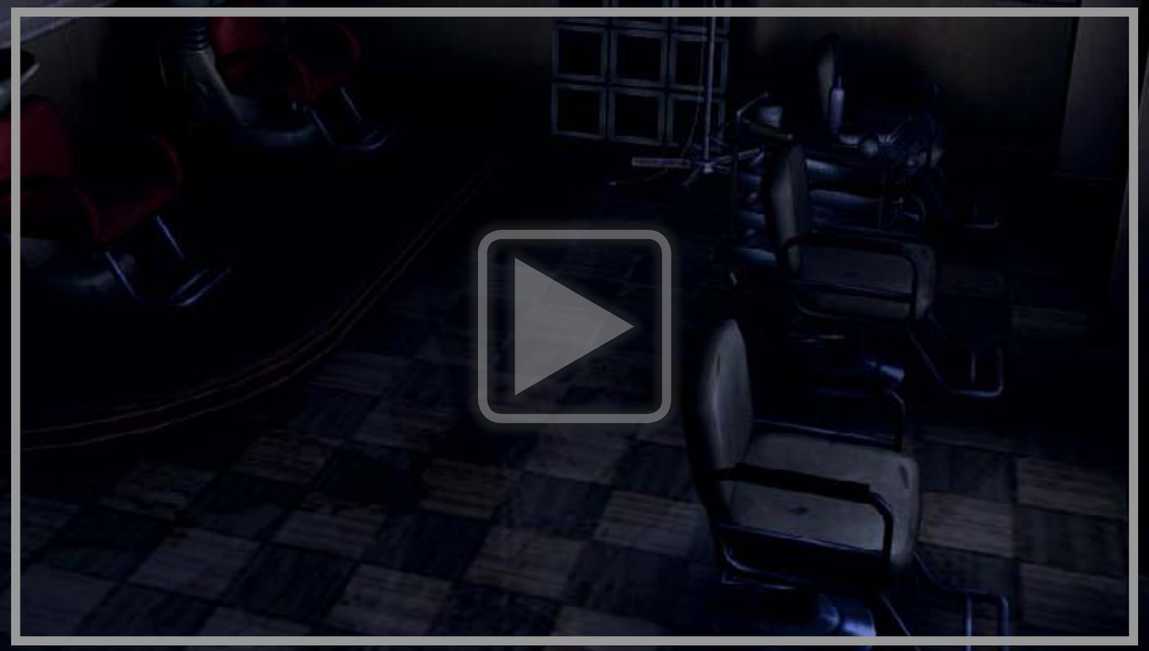
„Calling" geht in eine andere Richtung Horror als „Resident Evil" oder „The House of the Dead" und bringt storymäßig frischen Wind ins Genre. Frei von Blut und Zombies lehrt Hudson euch in einer stillen Atmosphäre das Fürchten – und das funktioniert! Nachdem ihr einem ominösen Chatroom beigetreten seid, verliert ihr das Bewusstsein und erwacht in einem unbekannten Raum. Ihr findet ein Mobiltelefon, kurze Zeit später eine Taschenlampe, selbstverständlich aber nirgends einen Lichtschalter. Und wenn ihr alleine seid, euer Raum abgedunkelt ist und der Wiimote-Lautsprecher nicht stummgeschaltet, dann würde ein Vitality Sensor schnell eine erste körperliche Reaktion bei euch feststellen. Nicht nur, weil es im Spiel extrem still zur Sache geht, allerdings ständig irgendwo irgendetwas knallt, knirscht oder rauscht, sondern weil eure Wiimote häufiger mal klingelt. Nicht eure Eltern melden sich, sondern böse Geister, die natürlich nur mit euch „spielen" möchten. Den verfluchten Chatroom hättet ihr niemals betreten sollen…

Genrezweck erfüllt?

Überraschend gut ist die Gruselatmosphäre im Spiel, die wahrlich nicht für jedermann geeignet ist - zumindest nicht, wenn die Raumatmosphäre auch noch angepasst wird (Licht aus, Tür zu). Trotz verfügbarer Taschenlampe, die ihr allerdings nicht immer besitzt, ist euer Sichtfeld nur sehr beschränkt und eine Hintergrundmusik bekommt ihr nur sehr selten zu hören. Meistens knallen Türen, seht ihr irgendwelche Schatten und Gesichter – Puppen spielen eine große Rolle – und hört eure eigenen Schritte und den Charakter panisch atmen. Das sorgt definitiv für Gänsehaut, besonders wenn euch ein Geist in einer dunklen, verlassenen Schule anruft, ihr an das Telefon geht und aus eurer Wiimote ein „das ist mein Telefon, ich komme es mir abholen" zu hören bekommt. Erfreulicherweise mit deutscher Sprachausgabe, die allerdings nur in kurzen Konversationen genutzt wird, dafür aber auch auf japanisch gestellt werden kann. Sinnvoll, wenn man bedenkt, dass es sich um ein japanisches Szenario handelt. Schöner wäre das Handy-Feature mit einem vernünftigen Wiimote-Lautsprecher, doch da liegt die Schuld nicht an Hudson Soft.

Horror ohne Schienen...

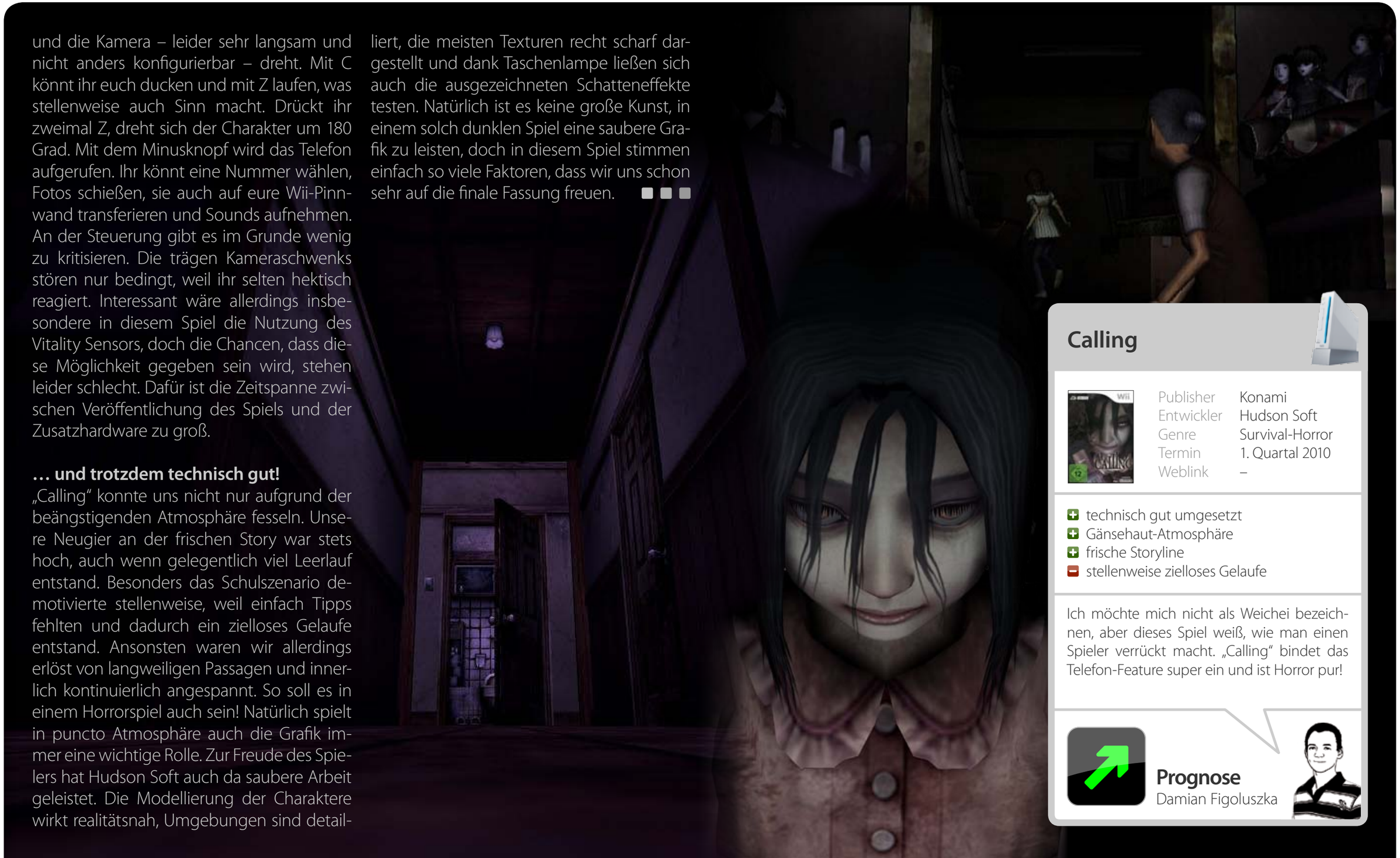
Gesteuert wird mit Wiimote und Nunchuk in der First-Person-Perspektive, wobei ihr euch mit dem Analogstick bewegt und per Pointer-Funktion Gegenstände anvisiert



und die Kamera – leider sehr langsam und nicht anders konfigurierbar – dreht. Mit C könnt ihr euch ducken und mit Z laufen, was stellenweise auch Sinn macht. Drückt ihr zweimal Z, dreht sich der Charakter um 180 Grad. Mit dem Minusknopf wird das Telefon aufgerufen. Ihr könnt eine Nummer wählen, Fotos schießen, sie auch auf eure Wii-Pinnwand transferieren und Sounds aufnehmen. An der Steuerung gibt es im Grunde wenig zu kritisieren. Die trägen Kameraschwenks stören nur bedingt, weil ihr selten hektisch reagiert. Interessant wäre allerdings insbesondere in diesem Spiel die Nutzung des Vitality Sensors, doch die Chancen, dass diese Möglichkeit gegeben sein wird, stehen leider schlecht. Dafür ist die Zeitspanne zwischen Veröffentlichung des Spiels und der Zusatzhardware zu groß.

… und trotzdem technisch gut!

„Calling“ konnte uns nicht nur aufgrund der beängstigenden Atmosphäre fesseln. Unsere Neugier an der frischen Story war stets hoch, auch wenn gelegentlich viel Leerlauf entstand. Besonders das Schulszenario demotivierte stellenweise, weil einfach Tipps fehlten und dadurch ein zielloses Gelaufe entstand. Ansonsten waren wir allerdings erlöst von langweiligen Passagen und innerlich kontinuierlich angespannt. So soll es in einem Horrorspiel auch sein! Natürlich spielt in puncto Atmosphäre auch die Grafik immer eine wichtige Rolle. Zur Freude des Spielers hat Hudson Soft auch da saubere Arbeit geleistet. Die Modellierung der Charaktere wirkt realitätsnah, Umgebungen sind detailliert, die meisten Texturen recht scharf dargestellt und dank Taschenlampe ließen sich auch die ausgezeichneten Schatteneffekte testen. Natürlich ist es keine große Kunst, in einem solch dunklen Spiel eine saubere Grafik zu leisten, doch in diesem Spiel stimmen einfach so viele Faktoren, dass wir uns schon sehr auf die finale Fassung freuen. ■ ■ ■



Calling

Publisher	Konami
Entwickler	Hudson Soft
Genre	Survival-Horror
Termin	1. Quartal 2010
Weblink	–

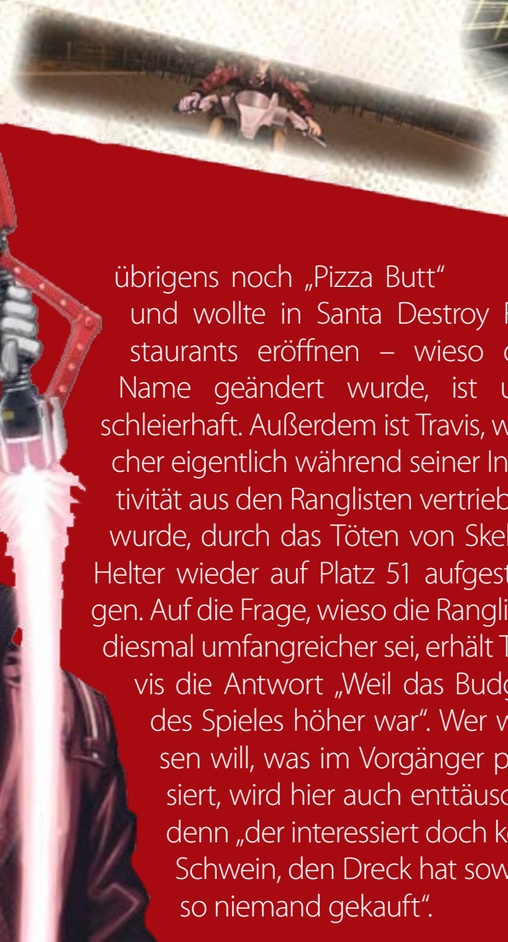
- ✚ technisch gut umgesetzt
- ✚ Gänsehaut-Atmosphäre
- ✚ frische Storyline
- ✖ stellenweise zielloses Gelaufe

Ich möchte mich nicht als Weichei bezeichnen, aber dieses Spiel weiß, wie man einen Spieler verrückt macht. „Calling“ bindet das Telefon-Feature super ein und ist Horror pur!

Prognose
Damian Figoluszka

Hands on

NO MORE HEROES 2 DESPERATE STRUGGLE



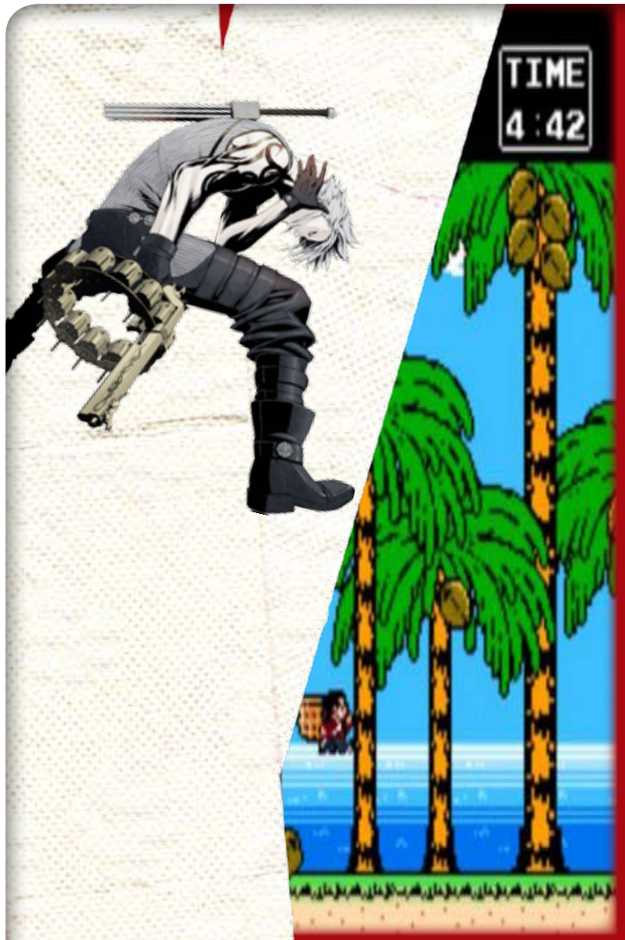
Als Suda51 uns vor zwei Jahren in seinem ehrgeizigen „No More Heroes“ durch Santa Destroy jagte, erfreuten sich zwar die Kritiker an einem gelungenen Spiel, die Verkäufe aber sprachen leider, wie schon so oft bei Erwachsenentiteln auf Wii, eine andere Sprache. Glücklicherweise scheint der Absatz aber doch hoch genug gewesen zu sein, um eine Fortsetzung zu rechtfertigen. Doch was gibt es für den Protagonisten Travis Touchdown, welcher am Ende des ersten Teils seinen Platz an der Spitze der Assassinenrangliste erreicht hatte, noch zu tun?

Mehr Geld

Das Spiel beginnt, als wäre Travis‘ Kampf nie beendet gewesen. Auf dem Dach eines Hochhauses stellt er sich Skelter Helter, dem Bruder des in der Anfangssequenz des Vorgängers getöteten Helter Skelter.
Nachdem dieser Kampf auch gleich als Tutorial fungiert, ist er schnell beendet und Travis kommt wieder in Kontakt mit Sylvia Christel. Diese ist die Organisatorin der United Assassins Association, welche die Ranglistenkämpfe der Assassinen veranstaltet. Durch sie erfährt man, dass sich die Stadt Santa Destroy in den letzten drei Jahren stark verändert hat, nicht zuletzt da Jasper Batt Jr. mit seiner „Pizza Batt“-Organisation alles aufgekauft hat. „Pizza Batt“ hieß im ersten Teil übrigens noch „Pizza Butt“ und wollte in Santa Destroy Restaurants eröffnen – wieso der Name geändert wurde, ist uns schleierhaft. Außerdem ist Travis, welcher eigentlich während seiner Inaktivität aus den Ranglisten vertrieben wurde, durch das Töten von Skelter Helter wieder auf Platz 51 aufgestiegen. Auf die Frage, wieso die Rangliste diesmal umfangreicher sei, erhält Travis die Antwort „Weil das Budget des Spieles höher war“. Wer wissen will, was im Vorgänger passiert, wird hier auch enttäuscht, denn „der interessiert doch kein Schwein, den Dreck hat sowieso niemand gekauft“.

Lustiges Morden

Hier merkt man schon, dass sich das Spiel selbst überhaupt nicht ernst nimmt. Und genau dieser, in anderen Spielen viel zu selten vorkommende Humor, macht „No More Heroes“ aus. Beispielsweise aktiviert sich im Spiel nach jedem getöteten Gegner, von denen es unzählige gibt, eine Slotmaschine. Zeigt diese drei Mal „BAR“, verwandelt sich Travis in einen Tiger und macht eben mal jedem Gegner mit einem einzigen Biss den Gar aus. Solche und andere verwunderliche Szenen säumen den Weg des Assassinen. Am meisten stechen hier die Minispiele hervor. Auch wenn diese teilweise das selbe Prinzip wie im ersten Teil verfolgen, wurden alle



auf NES-ähnliche 8-Bit-Grafik umgestellt. Dies mag zwar im ersten Moment etwas abschreckend klingen, passt aber perfekt ins Konzept des Spiels.

Brüste!

Wie die meisten Spiele von Goichi Suda liegt auch diesmal der Stil des Spieles im Vordergrund. Für Wii-Verhältnisse eindrucksvolle Cel-Shading-Grafik, mehr Blut als die gesamte Menschheit überhaupt haben kann, eine Story, die weit origineller ist, als die des ersten Teils und nicht zuletzt viele Close-Ups auf weibliche Dekolletés machen „No More Heroes" konsolenübergreifend einzigartig. Die Entwickler haben sich die Kritik am ersten Teil zu Herzen genommen und beinahe in allen Bereichen Verbesserungen vorgenommen – auch wenn das bedeutet, dass auf die Motorrad-Spritztouren durch Santa Destroy diesmal verzichtet werden muss. Dies erlaubt der Story aber nur, den Spieler unterbrechungslos von einer wahnsinnigen Situation zur nächsten zu schicken!

No More Heroes 2

Publisher	Rising Star Games
Entwickler	Grasshopper Interactive
Genre	Action-Adventure
Termin	n.n.b.
Weblink	offizielle Website

- noch wahnsinniger als zuvor
- eindrucksvolles Design
- hohes technisches Niveau
- Kamera nicht steuerbar

Mit „No More Heroes 2: Desperate Struggle" steht uns ein mehr als würdiger Nachfolger ins Haus. Mehr Abwechslung gepaart mit dämlichen Kommentaren und übertriebener Gewalt wird nirgends geboten!

Prognose
Emanuel Liesinger

GTI Club: Supermini Festa!

Hands on

Ein großes Loch sorgt für Verzweiflung im Rennspielsektor. Konami scheint die schlechte Stimmung kippen zu wollen, doch leider macht man einen großen Bogen zum Berg der... Ausschussware.

GTI Club: Supermini Festa!“ ist dem japanischen Spielhallenbesucher schon seit mehr als einem Jahr ein Begriff und dem TV-gebundenen Nintendofan schon sehr bald ebenfalls zugänglich. Durch die Möglichkeit der Lenkradnutzung müsst ihr nicht einmal gänzlich auf das Spielhallen-Feeling verzichten.

Minifahrzeuge sind flexibel

Rundkurs- und Zeitrennen dürfen natürlich in keinem Rennspiel fehlen, auch hier duelliert ihr euch in Kopf-an-Kopf-Rennen oder habt die Zeit im Nacken. Dafür stehen Kurse in den Ländern Frankreich, Großbritannien, Italien, USA und Japan zur Verfügung. Schon jetzt solltet ihr wissen, dass in dem Spiel kein großartiges Geschwindigkeitsgefühl aufkommt. Das liegt insbesondere daran, dass ihr hier auf Luxusboliden verzichten und euch mit einem VW Polo GTI, Mini Cooper S oder anderen Mittelklassewagen zufriedengeben müsst. Obwohl wir gleich noch auf den stark verbesserungswürdigen Funfaktor im Spiel eingehen, stellen wir zuerst Vergleiche mit genau dem Spiel her, das in diesem Punkt nicht vom Thron zu stoßen ist: „Mario Kart Wii“. Auch in „GTI Club: Supermini Festa!“ müsst ihr stest die Augen für Abkürzungen offen halten und neben den obligatorischen Rennspielmodi dürft ihr euch auch auf kuriose Art und Weise duellieren. Zwar ist keine Ballonjagd vorhanden, dafür aber beispielsweise eine Tomatenschlacht oder Autofußball im Solo und Doppel.

Zwischen Last-Gen und Last-Last-Gen

Unüblicherweise kommt diesmal das Schlechteste zum Schluss: Die Grafik, Steuerung und der Spielspaß. Und somit viele der wichtigsten Aspekte, die in einem Videospiel einfach stimmen müssen, bevor freiwillig Scheine aus der Geldbörse gezogen werden. Grafisch ist das Spiel irgendwo zwischen unserer geliebten „Nebelmaschine“ und dem Würfel angesiedelt. Somit bewegen wir uns auch heute noch im Videospielmittelalter. Die Steuerung ist zudem sehr hakelig und macht das Autofußball zu einem reinen Frustspiel – selbst der Wagen mit dem besten Handling schafft da keine Abhilfe. Obwohl das Rennspielangebot auf der Wii sehr mager ist, existieren viele Rennspiele, die wir euch eher ans Herz legen, als dieses. Bei einer solchen Entwicklung des Genres ist es kein Wunder, dass sich ein längst erhältliches „Mario Kart Wii“ weiterhin gnadenlos gut verkauft…

GTI Club: Supermini Festa!

Publisher	Konami
Entwickler	Konami
Genre	Rennspiel
Termin	1. Quartal 2010
Weblink	–

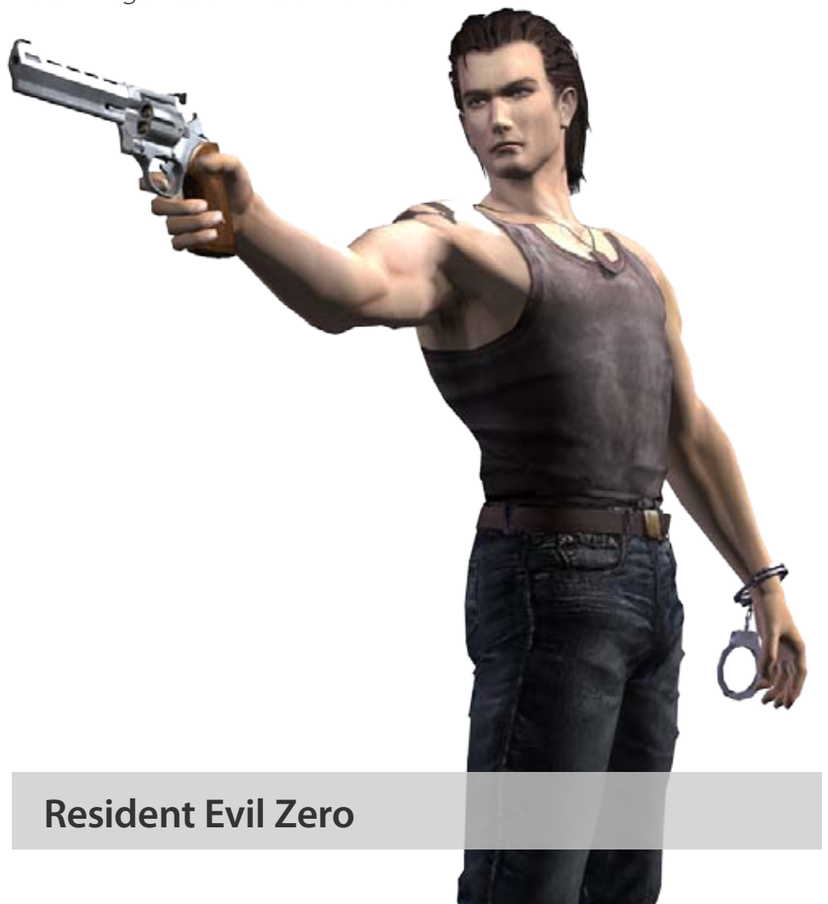
- \+ angekündigter Onlinemodus
- − mieserable Kollissionsabfrage
- − Grafik von vorgestern
- − nicht aufkommender Fahrspaß

Der liebe Gott scheint sich das große Rennwunder für Michaels Formel 1-Comeback aufzuheben. Hier wurden meine bösen Vorab-Befürchtungen leider Realität.

Prognose
Damian Figoluszka

Test compact

21	Tatsunoko VS. Capcom	Wii	8.0
25	Endless Ocean 2	Wii	8.0
27	Resident Evil Zero	Wii	8.0
29	Gewinnspiel Resident Evil Zero	Wii	
30	Might and Magic: Clash of Heroes	Wii	8.0
31	Interview Might and Magic	Wii	
33	Puzzle Chronicles	DS	5.0
34	Excitebike: World Challenge	WiiWare	7.0
35	Street Fighter Alpha 2	VirtualConsole	7.0
36	Legends of Exidia	DSiWare	7.0



Resident Evil Zero

Tatsunoko VS. Capcom

Might and Magic: Clash of Heroes

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.

Tatsunoko VS. Capcom: Ultimate All-Stars

Eine Sammlung der besten Songs einer Band bezeichnet man als Best Of-Album. Packt man die coolsten Charaktere zweier Unternehmen in ein Beat 'em Up, dann nennt man das „Tatsunoko VS. Capcom".

Handlung hin – Handlung her. In einem Beat 'em Up war eine Story noch nie wirklich wichtig. So sucht man diese auch fast vergebens im neuesten Prügelspiel aus dem Hause Capcom. Wer sich mit Spielen ein wenig auskennt und das Cover des Titels aufmerksam überprüft, dem dürfte der eine oder andere Protagonist bekannt vorkommen. Ryu aus „Street Fighter", Viewtiful Joe aus dem gleichnamigen Spiel oder Megaman Volnutt dürften so gut wie jedem aufgefallen sein. Doch wer zum Geier sind die anderen Damen und Herren?

Phantom der Oper

VViele der unbekannten Gesichter stammen aus dem Hause Tatsunoko. Hierzulande kennt kaum jemand die mehr oder weniger skurrilen Charaktere. Man muss sich schon sehr gut in der Anime- und Manga-Welt auskennen, um ein vertrautes Gesicht zu erkennen. Dem Spiel tut dies jedoch keinen Abbruch – schließlich lernt man neue Charaktere in anderen Beat'em Ups auch zu beherrschen. Wie in den meisten Prügelspielen, darf auch in „Tatsunoko VS. Capcom" der Arcade-Modus nicht fehlen. In aufeinander folgenden Stages bekämpft ihr in der Regel im Duo immer zwei Gegner. In diesem Falle bricht das Spiel eine Regel. In den meisten Beat 'em Ups ist es unüblich, zwei Charaktere vor der Prügelei auszuwählen. Allerdings stehen auch gigantische Kämpfer wie Gold Lightan bereit. Diese Charaktere füllen fast einen ganzen Bildschirm aus – da ist es nur zu gut nachzuvollziehen, dass ein Riese auf sich alleingestellt ist. Größere Stärke und eine bessere Verteidigung machen dieses Manko aber locker wieder wett.

Tatsunoko

Das japanische Unternehmen Tatsunoko wurde am 19. Oktober 1962 gegründet. Kurz danach war bereits klar, dass man sich auf animierte Spielfilme konzentrieren wolle. Ihr Debüt feierte die Firma mit der Serie „Space Ace". Inzwischen haben viele legendäre Größen wie Mizuho Nishikubo, Hiroshi Sasagawa und Koichi Mashimo an Produktionen von Tatsunoko mitgearbeitet. Über die Jahre hinweg entstanden also sehr viele bekannte Filme und Serien im Anime-Bereich. „Samurai Pizza Cats" dürfte eines der bekanntesten Entwicklungen sein. Zukünftig hat Tatsunoko übrigens geplant, ein TV-Projekt mit Marvel Comics zu starten.

Phönix aus der Asche

In „Tatsunoko VS. Capcom" könnten die Kämpfe also doppelt so lange andauern, wie man es vielleicht von anderen Vertretern des Genres gewöhnt ist. Wären da nicht die mächtigen Spezialattacken, mit denen das Spiel optisch und spielerisch punkten kann. Für eingesteckte Treffer und ausgeteilte Angriffe füllt sich die so genannte Hyper Combo-Anzeige. Ist sie aufgefüllt, könnt ihr die mächtigen Angriffe einsetzen. Kaijin No Soki (bekannt aus „Onimusha: Dawn of Dreams") setzt in dem Falle sein mächtiges Sword of Purification ein, während Ken The Eagle mit der Gatchaman Attack: Lightning Strike punkten kann. Übrigens dürft ihr zwischen euren beiden Kämpfern jederzeit wechseln. Befindet sich euer zweiter Charakter auf der Bank, so füllt sich ein Teil seiner Lebensenergie langsam wieder auf. So könnt ihr also mit einem eher lästigeren Charakter Zeit schinden, bis euer Naturtalent wieder genug Kräfte gesammelt hat, um das Feld aufzuräumen. Sobald ein Kämpfer besiegt wurde, wechselt das Spiel übrigens automatisch den Charakter. Dies geht reibungslos über die Bühne und erspart lästige Frustmomente.

Einige Kämpfer könnten sich je nach Team-Zusammenstellung übermächtig anfühlen.

Einarbeitungszeit nötig!

Wer sich bereits mit „Street Fighter II" auskennt, der wird sich schnell in der Haut von Ryu und Chun-Li zu recht finden.

Schließlich wurden so gut wie alle Combos übernommen. Bei allen anderen Protagonisten hilft nur ein kurzer Blick in die Anleitung oder Combo-Übersicht im Spiel. Während man sich anfangs etwas schwer tut, sich an die (teilweise wirklich schwierig auszuführende) Combo-Eingabe zu gewöhnen, wird man dieses Manko mit zunehmender Spielzeit schnell vergessen. Des Weiteren kann das Spiel auch noch mit ein paar weiteren Modi überzeugen. Im Versus-Modus kämpft ihr wie der Name schon fast sagt gegen menschliche Spieler. Beim Training hat jeder Kämpfer unendlich viel Energie – eure Gegner dürft ihr als Sandsäcke benutzen, um Combo-Angriffe einzustudieren. Die Survival- und Time-Attack-Modi erklären sich schon von selbst. Seid ihr es leid, immer nur gegen die CPU oder eure Freunde zu spielen, dürft ihr auch online zocken. Über die Wi-Fi Connection könnt ihr gegen Gegner auf der ganzen Welt antreten. Leider kam es zum Testzeitpunkt des Öfteren zu starken Lags, welche das Spielgefühl trüben können.

Beendet man den Arcade-Modus erhält man Geld, um sich freigeschaltete Inhalte zu kaufen.

Die VS.-Reihe

„Tatsunoko VS. Capcom" ist nicht der erste Teil der VS.-Reihe. Capcom brachte bereits vor vielen Jahren weitere Crossover-Spiele auf den Markt. „SNK VS. Capcom" ist dabei wohl das berühmteste Beispiel. In diesem Spiel traten bereits „King of Fighters"-Charaktere gegen Kämpfer aus dem „Street Fighter"-Universum an. Aber auch Marvel ließ sich auf einen Deal mit Capcom ein – es entstand unter anderem „Marvel VS. Capcom: Clash of Super Heroes". „Tatsunoko VS. Capcom" ist nur ein weiterer Teil der Reihe welcher beweist, dass sich auch Charaktere aus anderen Universen sich gegenseitig die Köpfe einschlagen können.

Eine Glanzleistung?

Auch wenn man die meisten Kämpfer nicht einmal vom Namen her kennt, so macht „Tatsunoko VS. Capcom" dennoch einen guten Eindruck. Grafisch geht das Spiel

Die Riege der Kämpfer

In einem Test zu einem Beat 'em Up ist es immer sehr schwer, auf möglichst alle Charaktere einzugehen. Jeder einzelne hat nämlich auch wieder besondere Fähigkeiten, die ihn von den anderen absondert. In unserer kleinen Übersicht möchten wir euch einige der Tatsunoko- und Capcom-Kämpfer vorstellen.

In der einen Ecke findet ihr die Protagonisten aus den Animes von Tatsunoko. Da diese nur den wenigsten bekannt sein dürften, findet ihr jeweils dahinter den Namen des Anime. So könnt ihr euch ein wenig über die Kämpfer schlau machen und euch vor dem Kauf vielleicht sogar schon mit einem der Charaktere frühzeitig identifizieren.

Ken The Eagle „Science Ninja Gatchaman"
Jun the Swan „Science Ninja Gatchaman"
Casshan „Neoroider Casshan"
Polimar „Hurricane Polimar"
Tekkaman „Tekkaman: The Space Knight"
Yatterman-1 „Time Bokan Series Yatterman"
Doronjo „Time Bokan Series Yatterman"
Karas „Karas"
Ippatsuman „Time Bokan Series Gyakuten Ippatsuman"
Gold Lightan „Golden Warrior Gold Lightan"

In der anderen Ecke erwarten euch bekannte Gesichter aus vielen Capcom-Titeln. Wer einen der Charaktere bereits aus dem jeweiligen Spiel kennt, wird sich bestimmt schnell mit ihm zurecht finden können. In der dahinter stehenden Klammer könnt ihr übrigens das Spiel erkennen, in welchem ihr die jeweilige Person finden könnt:

Ryu „Street Fighter"
Chun-Li „Street Fighter II"
Alex „Street Fighter III: New Generation"
Megaman Volnutt „Mega Man Legends"
Batsu „Rival Schools United By Fate"
Morrigan Aensland „Darkstalkers"
Kaijin No Soki „Onimusha: Dawn of Dreams"
Roll „Mega Man"
Saki „Quiz Nanairo Dreams"
Viewtiful Joe „Viewtiful Joe"
PTX-40A „Lost Planet"

voll in Ordnung, auch wenn schönere Hintergründe wünschenswert gewesen wären. Der Soundtrack ist übrigens kultverdächtig, wenn auch stark japanisch eingehaucht. Allein der stimmige Intro-Song kann zum Weiterspielen motivieren. Auch inhaltlich sind wir mit dem Spiel zufrieden. Die Spielmodi haben unterschiedliche Zielvorgaben und die Charaktere könnten abwechslungsreicher nicht sein. Hier möchten wir aber anmerken, dass sich einige Kämpfer übermächtig anfühlen könnten. So ist die mit einem Gewehr ausgestattete Saki nicht nur stark, sondern auch schnell und wendig. An dieser Stelle hat die Qualitätssicherung nicht aufgepasst. Dafür freut man sich als Spieler, die Qual der Wahl an Steuerungsmöglichkeiten zu haben. Da der Titel Classic- und Gamecube-Controller unterstützt, empfehlen wir euch in erster Linie diese Steuerungsmethoden, um ein besseres Spielerlebnis zu erhalten. Plant ihr „Tatsunoko VS. Capcom" langfristig zu spielen, dürft ihr auch über die Anschaffung eines Arcade Sticks nachdenken. Der Titel ist es definitiv wert!

Tatsunoko VS. Capcom: Ultimate All-Stars

Publisher	Capcom
Entwickler	Eighting
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1 – 4
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
+ abgefahrener Look
+ abwechslungsreiche Charaktere

Atmosphäre
+ kultverdächtiger Soundtrack
− nur englische Bildschirmtexte

Gameplay
+ sehr viele Angriffsmöglichkeiten
− Charaktere teilweise unausbalanciert

Steuerung
+ viele Steuerungsmethoden
− Wii Remote-Steuerung nicht zu empfehlen

Multiplayer
+ motivierender Online-Modus…
− …leider nicht ganz frei von Lags

Es hat mir sehr viel Spaß gemacht, in der Haut meines Favoriten Ryu neue Gegner zu verkloppen. Hoffentlich darf ich auf der Wii noch mit einem waschechten „Street Fighter" rechnen.

8.0 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Endless Ocean 2: Der Ruf des Meeres

Ohne großartiges Werbetrommeln schlich sich der zweite Teil der entspannenden Tauchsimulation auf die Wii. Und wieder könnt ihr eintauchen in eine faszinierende Welt des Meeres…

Wenn ihr in eurem Leben aus irgendeinem Grund, vielleicht in der Schule oder Universität, irgendwann das Wort „Zielgruppenerweiterung“ definieren müsst, dann genügt im Grunde ein einfaches Wort: „Nintendo“. Und sollte zusätzlich auch noch ein Exempel für die Strategie notwendig sein, so genügen zwei weitere Worte: „Endless Ocean“. So einfach kann Schule oder Studium sein.

Das Meer macht vieles möglich

Natürlich wird sich der eine oder andere Leser denken, dass eine Tauchsimulation recht wenig Abwechslung bringen wird. Befürchtet haben wir wie schon beim ersten Teil selbiges, wurden aber umso überraschender vom Gegenteil überzeugt. Als Jüngling im Bereich „Meeresforschung“ nehmt ihr als Mann oder Frau einen Job beim R & R Tauchservice an. Doch der Mitarbeiterin Océane genügt es nicht, einfach nur die alltäglichen Arbeiten zu erledigen. Sie möchte auch dem Mythos „Das Lied der Drachen“ auf die Spur gehen. Natürlich bleibt dabei auch eure Hilfe nicht aus und so beginnt eine Story, die euch in verschiedene Gebiete des Globus‘ verschlägt.

Nicht nur die verschiedensten Meere, sondern auch einen Fluss in Südamerika und die Antarktis lernt ihr kennen. In Japan betreibt ihr zudem ein großflächiges Aquarium, in dem ihr platzbeschränkt Tiere platzieren könnt, die ihr bei euren Erkundungen gesehen habt. Doch das ist nur eine von vielen Nebenaufgaben und wenn wir von „vielen“ sprechen, dann meinen wir das auch so. Ihr bekommt neben der Hauptstory Foto-, Führungs-, Bergungsaufträge und viele mehr. Eine kleine Insel ist dabei eure zentrale Arbeitsstelle und kann von euch dekoriert

werden, ebenso wie ein privates Riff. Ihr seht also, dass das Spiel einiges zu bieten hat. Es ist sogar möglich, gemeinsam mit einem WiFi-Freund ins tiefe Blau zu tauchen und sich dabei per Wii Speak zu verständigen. Ein lokaler Multiplayermodus ist hingegen nicht vorhanden.

Ein Spiel zum Relaxen

Nicht jedermann wird mit „Endless Ocean 2" seine Freude haben. Das Spiel ist nicht ungewollt sehr spannungsarm, obwohl das Meer natürlich auch Gefahren birgt. Ein weißer Hai wird euch aber nicht in Stücke reißen, sondern versucht euch lediglich mit einer Rammattacke zu verletzen und Piranhas oder Zitteraale sorgen auch nur bei extrem schlechtem spielerischen Handeln für den berühmten „Game Over"-Bildschirm. Im Grunde kann nicht viel passieren, doch wer einen Ausgleich zum stressigen Alltag sucht oder gerne auf Erkundungsjagd geht, ist hier genau richtig.
349 Meeresbewohner, 100 versteckte Münzen und 200 geheime Objekte, die in einem Bestimmungsbuch aufgelistet werden, beschäftigen neben der Haupthandlung für lange Zeit und machen das Meer immer wieder interessant. Im eurem Aquarium könnt ihr auch einfach mal euren Lebewesen beim Treiben zusehen, auf der Insel entspannen, wofür beispielsweise eine Hängematte oder ein Lagerfeuer gekauft werden können oder aber ihr trainiert einen Delfin, der euch auch beim Tauchen nützlich ist. Beachtet man all diese Möglichkeiten, kann die Spieldauer sehr hoch angesetzt werden, die Story allerdings findet nach etwa 10 Stunden schon ihr Ende, wenn ihr euch zuerst nur darauf konzentriert.

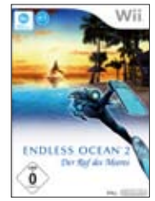
So simpel kann Spielen sein

Natürlich soll das Spiel auch für den unerfahrenen Spieler geeignet sein, so ist es nicht verwunderlich, dass man auf eine unkomplizierte Wiimote-Steuerung ohne Nunchuk gesetzt hat. Per Cursor könnt ihr euch umschauen, während ihr euch mit dem Halten von B bewegt und durch einen Doppeldruck eine 180 Grad-Drehung ausführt. Der A-Knopf ist der obligatorische Aktionsknopf, wogegen mit 1 die Karte aufgerufen und mit 2 die Sicht geändert wird. Mit dem Steuerkreuz könnt ihr die Symbolleiste anzeigen lassen, die euch verschieden Aktionen ermöglicht. Leider wird die Steuerung durch zahlreiche unsichtbare Wände im Spiel teilweise erschwert und wirkt dadurch etwas hakelig – vor allem auf der Insel.

Wundervolle Meereswelt

Grafisch konnte schon der erste Teil überzeugen und auch der Nachfolger macht da natürlich keine Abstriche. Die Lebewesen sind sehr schön modelliert und animiert und wirken fast schon fotorealistisch. Die Wassereffekte sind ebenfalls sehr schön anzusehen, doch das ist in einer Tauchsimulation natürlich fast schon Pflicht. Leider hat man es weiterhin mit verwaschenen Bodentexturen zu tun und die bereits angesprochenen, unsichtbaren Wände können stellenweise sehr nervig sein. Doch im Großen und Ganzen macht die Grafik einen sauberen und kräftigen Eindruck. Fasst man alle Aspekte zusammen, hat man es erneut mit einer faszinierenden Tauchsimulation zu tun, die dem Interessierten beweisen kann, dass das Meer genug zu bieten hat, um einen Spieler für viele Stunden an den Bildschirm zu fesseln.

Endless Ocean 2: Der Ruf des Meeres



Publisher	Nintendo
Entwickler	Arika
Genre	Tauchsimulation
Spieler	1 – 2 (WiFi)
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ Umfang überraschend groß
- − häufige „unsichtbare Wände"

Atmosphäre
- \+ wundervoll passender Soundtrack
- \+ Tag-, Nacht- und Wetterwechsel

Gameplay
- \+ Interaktion mit den Tieren
- \+ Relax-Titel (dadurch sehr speziell)

Steuerung
- \+ schnell und einfach erlernt
- − etwas langsame Kameraschwenks

Multiplayer
- \+ WiFi mit Wii Speak-Unterstützung
- − lokal kein gemeinsames Spielen

Streng gesehen ist das Testen von Spielen nichts anderes als Arbeit. Doch selbstverständlich bleibt bei einem Spiel wie „Endless Ocean 2" die innere Ruhe felsenfest in eurer Seele bestehen und breitet sich sogar aus…

8.0 von 10

Fazit
Damian Figoluszka

Resident Evil Archives: Resident Evil Zero

Im Rahmen der „Resident Evil Archives"-Reihe erreicht uns nun auch eine Portierung der T-Virus-Vorgeschichte, die auf dem Gamecube für technische Referenzen sorgte. Gilt das auch für das Jahr 2010?

Capcom hält wohl nichts von Chronologie: Zu Gamecube-Zeiten machte man sich zuerst an ein Remake des ersten „Resident Evil"-Teils, ehe man sich an die exklusive Vorgeschichte wagte. Mindestens ebenso schön inszeniert und ebenfalls auf zwei Mini-Discs ausgeliefert erreichte das Spiel eine hohe Fanbase. Im Grunde hätte man auf Wii diesmal mit der Story chronologisch vorgehen können – Fehlanzeige. Doch Veröffentlichungsstrategie hin oder her, jetzt sind beide Teile erschienen und der Fan freut sich. Moment mal, freut sich nicht. Wer freut sich denn nun?

Kleinvieh macht den größten Ärger

Kuriose Vorfälle halten die Polizei in Atem, in verschiedenen Orten wird von brutalen Morden gesprochen. Auch in Raccoon City, wo ihr bedingt durch eine Routineuntersuchung mit dem Helikopter umherfliegt und – wie es das Schicksal so möchte – aufgrund eines scheinbar technischen Schadens abstürzt. Kein schöner Anblick: Ihr findet ein vollkommen demoliertes Fahrzeug mit übel zugerichteten Leichen. Ein Transportauftrag des Serienkillers „Billy Coen", der sich auf dem Boden finden lässt, bringt womöglich Licht ins Dunkel. Ist er dafür verantwortlich? Ihr übernehmt die Rolle von Rebecca Chambers und versucht gemeinsam mit eurem S.T.A.R.S-Team Bravo den Täter aufzuspüren. Unlustigerweise kommt alles anders: Ihr betretet einen Zug, der in einer Vorsequenz durch kleine, glitschige Monster unsanft zum Stillstand bebracht wurde und findet zwar Billy, müsst aber in dieser gefährlichen Situation mit ihm kooperieren. „Kooperieren" ist ein gutes Stichwort, denn dieser „Resident Evil"-Teil bringt ein besonderes Feature mit sich.

Gemeinsam ist man stark

Billy und Rebecca heißt also das Dreamteam und häufig kommt der „Was sich liebt, das neckt sich"-Gedanke auf. Der Spieler kann auch tatsächlich beide Charaktere steuern, zwar nicht gleichzeitig und leider auch nicht mit einem Mitspieler im Team, aber abwechselnd und es lässt sich eine Strategie für die Zusammenarbeit festlegen. Entweder werdet ihr von der aktuellen Partnerfigur automatisch verfolgt, oder ihr trennt das Team und nutzt das Partner-Zapping-Feature. Auch könnt ihr festlegen, ob euer Partner offensiv oder defensiv handeln soll. Das macht den taktischen Teil des Spiel aus, der hier besonders hoch ist, da jede Situati-

on individuell bewertet werden muss. Nicht immer seid ihr gemeinsam unterwegs, da einige Stellen nur bei Trennung des Teams zu meistern sind. Auch ganz wichtig ist die Entscheidung, wer welche Items mit sich trägt. Beide Figuren haben nur sechs Item-Plätze zur Verfügung, dafür aber lassen sich Gegenstände jederzeit und überall ablegen und später wieder aufsammeln.

Revolutionäre Gruselatmosphäre

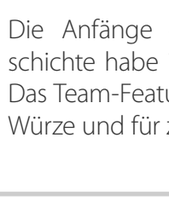
Zu Gamecube-Zeiten gehörten sowohl „Resident Evil", als auch das Prequel zu den technischen Referenzen, obwohl die Hintergründe starr sind und sich somit Retro-like an den klassischen Teilen orientieren. Dafür aber wirken die Zeichnungen fotorealistisch, die Charaktere kommen authentisch rüber und sind exzellent animiert. Besonders hervorzuheben sind die filmreifen Rendersequenzen. Die Anfangssequenz verschlug dem Spieler schon damals den Atem und ist auch heute noch schön anzusehen. Nicht jeder wird sich im Spiel aber mit den wechselnden Kameraperspektiven ala Big Brother anfreunden können und auch die Türladezeiten sollten eigentlich der Vergangenheit angehören. Doch natürlich haben wir es hier mit einem Spiel aus eben jener Zeit zu tun. Wer sich mit dem Individuum „Classic-Resident-Evil" anfreunden kann, wird definitiv seinen Spaß haben, zumal die Spieldauer hier auf etwa 20 Stunden gesetzt werden kann und verschiedenste Szenarien die Zeit gut füllen. Dazu gehören natürlich auch monströse End- und Zwischengegner…

Rebecca und Billy verfügen über individuelle Gaben: Wohingegen sie Kräuter mischen kann, ist er in der Lage, schwere Gegenstände zu verschieben. Zusammenbleiben lohnt sich…

Die Sinnfrage der Portierung

Um auf die Anfangsfrage der Spielerfreude zurückzukommen: Wenn ihr das Spiel schon als Erstfassung besitzt, könnt ihr diesen Teil natürlich getrost im Regal liegen lassen. Nichts hebt diesen Teil von der Erstfassung ab. Technisch hat sich nichts geändert – nichtmal 16:9- oder ProLogic 2-Unterstützung ist vorhanden. Egal ob mit Classic Controller oder Wiimote und Nunchuk, gesteuert wird weiterhin klassisch, also völlig ohne Pointer-Funktion. Wenn ihr es ganz genau haben wollt, könnt ihr euch den fehlenden CD-Wechsel als Vorteil denken. Doch das zwingt keinesfalls zu einem erneuten Kauf. Wir haben es also weiterhin mit einem spitzen Survival-Horror-Game zu tun, der allerdings nur für Nicht-Kenner zu empfehlen ist. Natürlich mit der Prämisse, dass ihr offen für das klassiche „Resident Evil"-Gameplay seid. ■ ■ ■

Resident Evil Archives: Resident Evil Zero



Publisher	Capcom
Entwickler	DynaComware
Genre	Survival-Horror
Spieler	1
USK	ab 16 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- ✚ filmreife Rendersequenzen
- ✚ Spieldauer von etwa 20 Stunden

Atmosphäre
- ✚ „Horror" wie es definiert wird
- ▬ Türladezeiten können nervig sein

Gameplay
- ✚ durchdachtes Team-Feature
- ✚ realistische Itemablage/-aufnahme

Steuerung
- ✚ automatisches Gegner-Anvisieren
- ▬ für Anfänger lange Einarbeitungszeit

Multiplayer
- –
- –

Die Anfänge einer großartigen Horrorgeschichte habe ich gerne noch einmal erlebt. Das Team-Feature sorgte dabei für die nötige Würze und für zahlreiche Überlegungen!

8.0 von 10

Fazit
Damian Figoluszka

Zombie-Gewinnspiel mit Capcom

Passend zu „Resident Evil Zero: Archives“ verlosen wir gemeinsam mit Capcom monstermäßige Preise. Die Teilnahme ist ganz einfach: Sagt uns auf Facebook / Twitter was ihr von dieser Ausgabe haltet! Was ist euer Lieblingsartikel? Was ist schlecht? Was ist gut? Was hat euch gefehlt? Seid ehrlich, denn wir machen das NMag für euch und wollen uns verbessern!

Wie ihr gewinnt:

1. Werdet Fan von uns auf Facebook oder folgt uns auf Twitter! Klickt dazu die entsprecheden Buttons unten an.
2. **Bei Facebook:** Schreibt uns einen Eintrag auf die Pinnwand. Gerne könnt ihr auch die Beiträge anderer kommentieren. Jeder Eintrag wird gleichwertig betrachtet. **Bei Twitter:** Schreibt uns eine öffentliche Nachricht, indem ihr „@NMag_DE“ vor eure Nachricht schreibt.
4. Daumen drücken!
5. Nach der Auslosung benachrichtigen wir die Gewinner direkt.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter vom NMag, Partnerseiten, Capcom sowie Zombies dürfen nicht mitmachen.

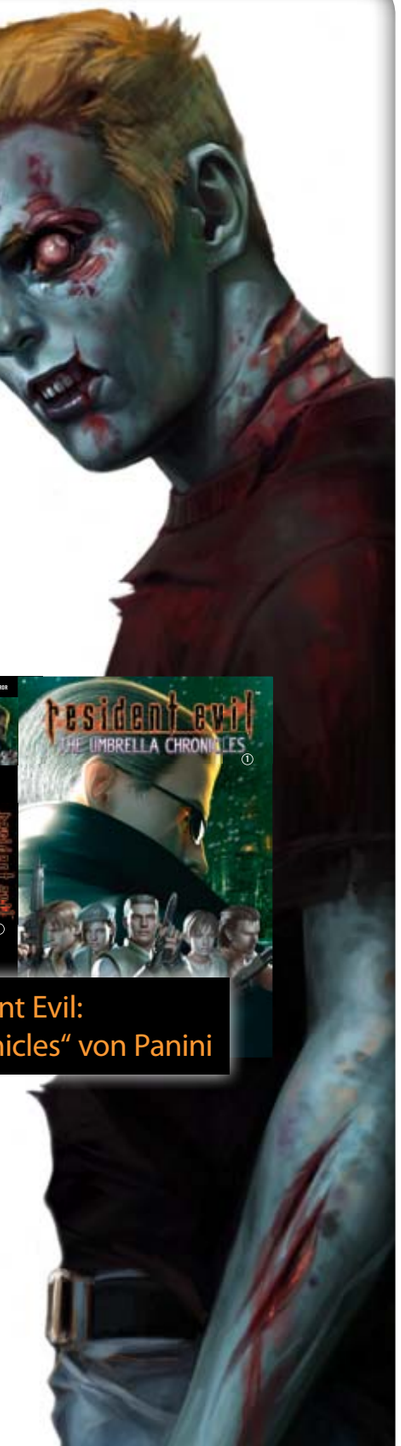
Werde NMag-Fan auf Facebook

Follow NMag_de on twitter

5x Zombie-Shirt
+ Liquid-Pen
+ Resident Evil Zero Poster
+ Zombie-Mundschutz

1x Standee (1,50m Höhe!)

3x Roman „Resident Evil: Umbrella Chronicles“ von Panini



Might and Magic: Clash of Heroes

Seit mehr als neun Jahren ist kein Titel des „Might and Magic“-Epos für eine Nintendo-Konsole erschienen. Mit „Clash of Heroes“ feiert die Serie ein furioses Comeback auf dem DS.

Das Spiel erinnert grob an das Spin-Off „Heroes of Might and Magic“. Inhaltlich, wie auch von der Erzählweise. Während Elfe Anwen nach einer sagenumwobenen Klinge sucht, deckt Godric eine Verschwörung auf. Seine Schwester Fiona hat es unglücklicher getroffen: Sie wacht im Totenreich auf und will dieses schnellstmöglich verlassen. Auf vorgegebenen Pfaden reist ihr im Land Ashan durch pulsierende Städte und dunkle Höhlen – immer auf der Hut vor dem nächsten Feindkontakt. Möchte euch dennoch mal ein Halunke ans Leder, so dürft ihr euch gerne auf das Scharmützel einlassen. Schließlich winken als Gewinn wertvolle Ressourcen und Erfahrungspunkte.

Truppenstärke

Je mehr Erfahrungspunkte ihr erlangt, desto stärker werden euer Held und Einheiten. Während ihr anfangs nur mickrige Gefolgsleute befehligen dürft, schließen sich euch später starke Elite- und Meister-Einheiten an. Da auch die Gegner immer mächtiger werden, empfiehlt es sich mehrere starke Einheiten zu rekrutieren. Der Kampf selbst ähnelt einem Puzzle: Verbindet ihr in einer vertikalen Linie drei Einheiten, so bildet sich ein Angriffstrupp. Eine Horizontale schützt die hinteren Reihen vor gegnerischen Attacken. Sobald euer Magie-Vorrat aufgeladen ist, dürft ihr einen mächtigen Zauberspruch einsetzen. Übrigens dürft ihr euch wie im großen Vorbild mit einem Artefakt ausrüsten, welches (meist positive) Eigenschaften mit sich bringt.

Schlacht gewonnen

Die Komplexität eines „Heroes of Might and Magic“ erreicht der Titel leider nicht. Dafür ist das Spiel zu oberflächlich und wirkt leicht kindlich. Dadurch ergibt sich aber notgedrungen kein schlechteres Spiel. Der gesunde Mix aus Puzzle-, Strategie- und Rollenspielelementen kann mit einer an einigen Stellen detailverliebten Grafik und stellenweise wunderschönen Klängen Sympathie für sich gewinnen. Für 40 Euro werdet ihr mit einer ca. 20-stündigen Kampagne gut unterhalten. Ein Online-Modus hätte das Gesamtpaket aber deutlich abgerundet.

Might and Magic: Clash of Heroes

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Capybara Games
Genre	Strategie
Spieler	1 – 2
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ detailverliebte Grafik
- − magere Animationen

Atmosphäre
- \+ schöne Melodien
- \+ packende Handlung

Gameplay
- − auf Dauer eintönig
- − geringe Komplexität

Steuerung
- \+ einfache Handhabung
- \+ optionale Touchscreen-Steuerung

Multiplayer
- \+ diverse Einstellmöglichkeiten
- − kein Online-Modus integriert

„Clash of Heroes“ ist aus dem Cartridge-Schacht meines DS nicht mehr wegzudenken. Jeden Abend motiviert mich das Spiel aufs Neue, eine Schlacht nach der anderen zu gewinnen. Genial!

8.0 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Nachgefragt: Might and Magic: Clash of Heroes

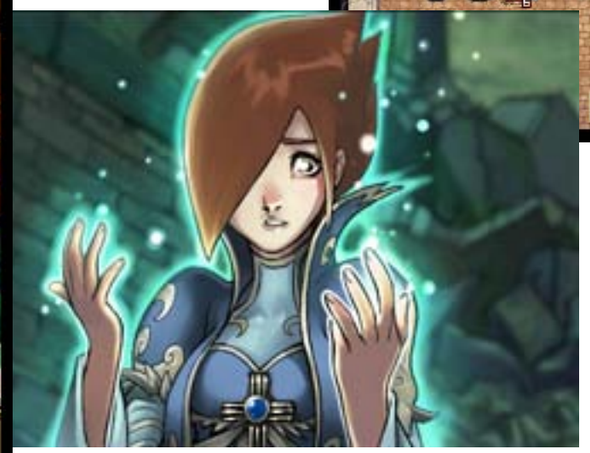
Zum europäischen Release hatten wir die Ehre, mit Romain de Waubert de Genlis, dem Senior Producer von „Clash of Heroes“, ein aufschlussreiches Interview zu führen.

NMag: Die Kämpfe in „Might and Magic“ scheinen mehr als nur ihre Inspiration aus dem Puzzle-Genre zu beziehen. Wie kamt ihr auf die Idee, diese Elemente mit einem Strategie-Rollenspiel zu verknüpfen?

Romain: Um ehrlich zu sein hatten wir zu Beginn unserer Arbeiten am Titel keinen blassen Schimmer, dass wir das so umsetzen würden. Diese Idee ist den diversen Treffen zwischen den Entwicklern von Capybara und Publisher Ubisoft entsprungen.
Im Grunde fing es mit dem Wunsch an ein völlig neues Strategie-RPG für den DS im „Might and Magic“-Universum zu machen. Einerseits war „Might and Magic“ unsere Heimat, andererseits hatten wir kaum Erfahrungen mit dem DS. Gott sei Dank konnten uns da die Jungs von Capybara weiterhelfen, die gerade erst ihr erfolgreiches „Critter Crunch“ fertig gestellt hatten.
Wir wollten ein episches, kampf-lastiges Abenteuer machen in dem sich der Spieler nicht so viel mit Einstellungen herum schlagen muss wie in vorherigen Titeln der Reihe. Zu dieser Vision von uns kam die Idee von Caybara dem Kampfsystem Puzzleelemente zu spendieren. Was herauskam ist ein Spiel mit Puzzlefeeling, das gleichzeitig aber nicht das Gefühl transportiert Commander von Tetris-Blöcken zu sein sondern von einer Fantasy-Armee, die uns allen so sehr am Herzen liegt.

NMag: Worauf habt ihr euch in der Entwicklung am meisten konzentriert? Gab es bestimmte Spielelemente die besonders wichtig waren?

MIGHT & MAGIC CLASH OF HEROES



Fahre mit der Maus über das Icon links, um den englischen Originaltext des Interviews zu sehen.

Romain: Wir hatten zwei große Ziele: Erstens, dem Spiel mit dem ausgeklügelten und innovativen Kampfsystem Tiefe verleihen. Obwohl unser Lead Designer Kris Piotrowski das Ergebnis die ganze Zeit vor Augen hatte, brauchten wir mehrere Anläufe und Iterationen um das zu erreichen, was ihr heute im Spiel seht.
Und unser zweites Ziel war natürlich eine Geschichte, die den Spieler in ihren Bann zieht. Dazu haben wir einen neuen Stil für das Spiel entwickelt und ich kann euch versichern, dass das dieses Spiel wirklich nur die Spitze des Eisbergs unserer Arbeit ist die wir während der Entwicklung geleistet haben.

NMag: „Clash of Heroes“ ähnelt sehr „Heroes of Might & Magic“. Denkt ihr darüber nach einen Teil der Hauptserie für DS oder sogar Wii zu entwickeln?

Romain: „Clash of Heroes“ ist ein vollwertiges „Might & Magic“ Spiel. Nicht nur in Sachen Spielumgebung, aber auch in Sachen Gameplay. Eine epische Geschichte, strategische Herausforderungen, eine Priese RPG und die Möglichkeit das Spiel im eigenen, gewünschten Tempo zu zocken. Aber natürlich habt ihr Recht, es ist kein „Heroes of Might & Magic“.

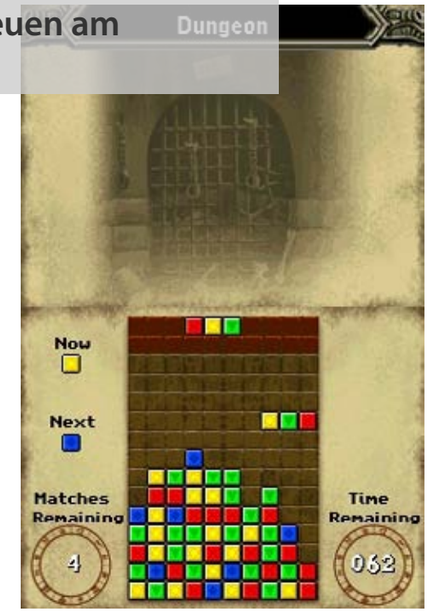
„Might and Magic: Clash of Heroes“ punktet vorallem mit fünf unterschiedlichen Fraktionen.

Wir haben im Gegensatz zu den meisten anderen DS-Spielen über 2 Jahre an „Clash of Heroes“ gearbeitet um es genau so zu machen, wie wir es wollten. Wenn ihr also ein weiteres Spiel wollt müsst ihr zwei Dinge tun: Euch in Geduld üben und nett zu uns Entwicklern sein (lacht).

Eric Ebelt

Puzzle Chronicles

Conan, was ist das Beste an Videospielen? Zu kämpfen mit den Monstern, sie in Puzzles zu vernichten und sich zu erfreuen am „Billig-Kopie“-Geschrei der Fanboys!



Die Geschichte von „Puzzle Chronicles“ beginnt damit, dass euer Dorf von Sklavenhändlern attackiert und die Bewohner versklavt werden. Als einzige Person werdet ihr befreit, damit ihr auch die anderen Dorfbewohner zu freien Menschen machen könnt. Da ist es natürlich von Vorteil, dass ihr ein kräftiger Barbar seid. Ihr könnt weder das Aussehen noch die Fähigkeiten eures Kriegers bestimmen. Auch eine Klassenauswahl gibt es nicht.

Arnie, wir brauchen dich!

Das Spiel ist in mehrere kleine Gebiete aufgeteilt, in denen ihr euren Haupt- und Nebenmissionen nachgehen, sowie neue Ausrüstung erwerben könnt. Das Hauptaugenmerk des Spiels sind aber die Kämpfe. In diesen stapelt ihr genretypisch drehbare Blöcke verschiedener Farben und Typen aufeinander und versucht diese aufzulösen. Die Besonderheit hierbei ist, dass ihr gleichzeitig mit eurem Feind auf einem waagerechten Spielfeld puzzelt um eine Linie in der Mitte des Spielfelds möglichst weit auf die feindliche Seite zu befördern.

„RPG light“

Die Spielmechanik ist relativ komplex, denn die Blöcke müssen geschickt miteinander kombiniert und fusioniert werden, um das Bestmögliche aus eurem Charakter und seiner Ausrüstung herauszuholen und so auch möglichst viel Geld und Erfahrungspunkte zu gewinnen. Ein Problem des Spiels ist das langsame Spieltempo während der Kämpfe, das sich auch auf die Steuerung auswirkt. So ist die Steuerung per Steuerkreuz zu langsam und die per Touchscreen oft zu ungenau. Auch optisch reißt der Titel keine Bäume aus und wirkt eher wie ein billiges Flash-Game. Besonders negativ fällt aber auf, dass das Spiel manchmal stockt und während der Testphase einmal sogar komplett eingefroren ist.

Puzzle Chronicles

Publisher	Konami
Entwickler	Infinite Interactive
Genre	Rollenspiel
Spieler	1 – 2
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- billig wirkende Grafik
- gewöhnungsbedürftige Artworks

Atmosphäre
- passende, variable Musikuntermalung
- geringe Anzahl an Songs

Gameplay
- relativ komplexe Spielmechanik
- langsames Spieltempo

Steuerung
- zwei Steuerungsarten…
- …die beide ihre Macken haben

Multiplayer
- spannende Zweispieler-Duelle
- kein Online-Modus

„Puzzle Chronicles“ bietet zwar gute Ansätze, verfolgt diese aber nicht konsequent genug. Mit etwas mehr Feinschliff hätte der Titel seinem großen Bruder „Puzzle Quest“ sicher das Wasser reichen können.

5.0 von 10

Fazit
Alexander Schmidt

Excitebike: World Challenge

WiiWare

Beim Betrachten der Screenshots denkt man direkt an ein Rennspiel – dies stimmt nur zum Teil. „Excitebike: World Challenge“ legt größeren Wert auf Geschicklichkeitseinlagen.

In den 80er-Jahren erfreute sich das NES größter Beliebtheit und „Excitebike“ wurde zu einem unvergesslichen Titel. „Excitebike: World Challenge“ knüpft an diesem Spiel an und bietet euch eine Spielerfahrung der alten Schule. In einem frischen Gewand dürft ihr ein seit jeher simpel gehaltenes Spielprinzip erleben.

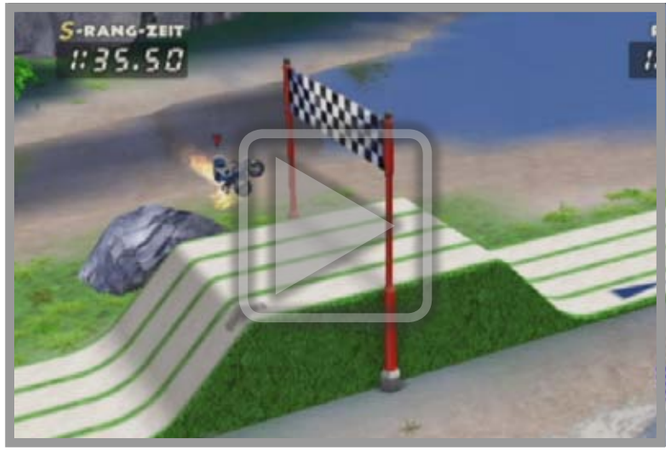
Sprichwort: Arcade

Auf vierspurigen Rennstrecken gilt es innerhalb von zwei Runden heil ans Ziel zu kommen. Ihr müsst auftauchenden Hindernissen geschickt ausweichen und bei freier Sicht den Turbo zünden. Dies ist vor allem für einen großen Sprung nach einer Rampe sehr nützlich. Um die nächste Strecke anwählen zu können, müsst ihr am Ende der Piste unter der Zeitvorgabe liegen. Bei einem angenehm langsam steigenden Schwierigkeitsgrad dürfte das für die meisten keine Probleme darstellen. Frustmomente tauchen selten auf und falls doch, motivieren sie bessere Rekorde aufstellen zu wollen. Online hingegen wird der Titel seinem Genre gerecht. Einen Offline-Mehrspieler-Modus vermisst man leider schmerzlich.

Eine Prise Retro

Dafür hat ein Level-Editor seinen Weg ins Spiel gefunden. Im Baukasten-Prinzip könnt ihr auf einer leeren Strecke allerlei Objekte platzieren. Anschließend dürft ihr die Strecke an eure Freunde verschicken. Trotzdem fühlt sich jede Strecke irgendwie gleich an – etwas mehr Vielfalt hätte dem Titel

sicherlich gut getan. Selbiges können wir auch über die Motorräder sagen. Diese unterscheiden sich lediglich in den (freischaltbaren) Farben. Der Grafik-Stil ist zwar dem Original nachempfunden, einen frischeren Anstrich hätte er aber schon verdient gehabt. Dafür gefällt uns der Soundtrack sehr gut. Diesen hätte man genau so in einem „Mario Kart“ vorfinden können. Wer sich auf „Excitebike: World Challenge“ einlässt, wird definitiv gut bedient.



Excitebike: World Challenge

Publisher	Nintendo
Entwickler	Monster Games
Genre	Rennspiel
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	1000 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ kultiger Retro-Look…
- – …spricht nur Gamer der alten Schule an

Atmosphäre
- \+ gute akustische Untermalung
- – keine Motorrad-Eigenschaften

Gameplay
- \+ motivierende Zeitrennen
- \+ integrierter Level-Editor

Steuerung
- \+ drei Steuerungsmethoden, die…
- \+ …einwandfrei funktionieren

Multiplayer
- \+ gelungener Online-Modus
- – keine Offline-Modi

„Excitebike: World Challenge“ motiviert mich mit angenehmen Zeitrennen und dem guten Online-Modus. Falls mir langweilig wird, bastle ich mir einfach eine eigene Rennstrecke.

7.0 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Street Fighter Alpha 2

Virtual Console

Wenn man von Prügelspielen auf dem Super Nintendo spricht, wird „Street Fighter II“ stark hervorgehoben. Mit „Alpha 2“ steht ein weiterer Vertreter der Reihe zum Download bereit.

Habt ihr euch für einen der 18 ausgefallenen Charaktere entschieden, prügelt ihr euch gegen zufällig ausgesuchte Kontrahenten um die Welt. Für ausgeteilte Schläge und eingesteckte Tritte sammelt ihr Energie für euren Alpha-Balken. Sobald dieser gefüllt ist, könnt ihr diese Energie dazu verwenden, mächtigere Combo-Angriffe zu starten. Bei diesen so genannten Super Combos gewinnt beispielsweise Ryus weltbekanntes Hadoken (eine Art Feuerball) an dreifacher Stärke dazu.

Round 2

Wenn euch vom Arcade-Modus noch nicht die Hände bluten, habt ihr auch die Wahl den Schwierigkeitsgrad eurem Können anzupassen. Ebenfalls darf das Tempo drastisch erhöht werden, was besonders Fans von „Street Fighter II Turbo“ interessieren dürfte. Im Versus-Modus dürft ihr auch gegen einen Freund antreten und zeigen, was ihr auf dem Kasten habt. Wer am effektivsten gewagte Combo-Angriffe ausführt, geht in den meisten Fällen als Sieger hervor.

Technisches K.O.

Mit bloßem Auge erkennt man leider sehr schnell, dass es grafisch nicht besonders um den Titel beschert ist. Feinheiten eines „Street Fighter II“ sind nur minimal zu erkennen. Musikalisch kann das Spiel auch keinen Blumentopf gewinnen – Soundstücke heben sich kaum aus der Masse hervor. Dafür kann der

Titel mit diversen Einstellungsmöglichkeiten und 18 ausbalancierten Kämpfern punkten. Wer sich mit zwei mageren Spiel-Modi und mittellangen Ladezeiten zufrieden geben kann, darf ruhig einen Blick riskieren. Beat ’em Up-Suchende möchten wir die Super- und die Turbo-Variante von „Street Fighter II“ ans Herz legen.

Street Fighter Alpha 2

Publisher	Capcom
Entwickler	Capcom
Genre	Beat ’em Up
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ 18 wählbare Protagonisten
- − störende Ladezeiten

Atmosphäre
- − nur zwei Spiel-Modi
- − technisch schwach

Gameplay
- \+ abwechslungsreiche Combos
- \+ Super Combo-Angriffe

Steuerung
- \+ funktioniert ohne Probleme
- − Eingewöhnungsphase bei Neulingen

Multiplayer
- \+ Zwei-Spieler-Action ist gewährleistet
- − wenige Einstellmöglichkeiten

Ich habe mehr vom Spiel erwartet. Als alter Fan von „Street Fighter II“ war ich ein besseres Spielerlebnis gewöhnt. Dafür gefallen mir die wenigen Alpha-Neuerungen sehr gut.

7.0 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Legends of Exidia

DSiWare

Ein Tortendiagramm würde es eindeutig zeigen: „Schnickschnack“ dominiert im prozentualen DSiWare-Anteilvergleich, doch das „Epik“-Stück nimmt langsam an Größe zu.

Ein Rollenspiel von Gameloft - das ist doch Musik in unseren Ohren. Also machen wir uns auf und versuchen das schöne Land „Exidia“, das vor zweitausend Jahren von einem blutroten Drachen bedroht wurde, vor erneuten dunklen Zeiten zu bewahren. Klingt nach 08/15 – doch es ist eben „nur“ DSiWare.

Der Spieler, ein Ritter

Damals retteten zwei Ritter das friedliche Land, jetzt seid ihr der Auserwählte. Natürlich geht man ganz nach der Legende und schlüpft ebenfalls in eine Ritterrüstung und macht ein Schwert zum treuen Lebensbegleiter – jedenfalls bis es durch ein besseres substituiert wird. Das ist das Schöne an dem Spiel: Es ist ein typisches Rollenspiel, nicht rundenbasiert, in dem ständig nach dem besten Equipment gestrebt wird. Damit lassen sich ebenso wie durch das Aufleveln des Protagonisten Attribute verbessern. Doch ein „Level Up“ kann noch mehr bewirken: „Zelda“-like lernt ihr stets neue Techniken, auch ein Wirbelangriff mit dem Schwert ist dabei.

Von A nach B - nicht nach C!

Zu einem Rollenspiel gehört in der Regel auch eine große, offene Spielwelt. Das ist hier leider nur bedingt gegeben, denn zwar ist die Welt für ein Downloadspiel verhältnismäßig groß, doch viele Freiheiten werden euch leider nicht geboten. Pfeile zeigen, wohin es geht und diesen solltet ihr auch folgen, denn neben einigen bedeutungslosen Nebenaufgaben bleiben euch sonst wenige Alternativen. Geht ihr in die Wildnis, führt erstmal kein Weg zurück – eine imaginäre Mauer blockiert euch den Weg. Diese Linearität zerstört leider ein wenig das Gesamtbild, welches dennoch recht ordentlich wirkt. Das liegt an der willkommenen Abwechslung im leider kurzen Storyverlauf, doch Achtung: Wer sich nicht spoilern lassen möchte, sollte auf den offiziellen Trailer zum Spiel verzichten, da dort sämtliche Höhepunkte vorab gezeigt werden.

Legends of Exidia

Publisher	Gameloft
Entwickler	Gameloft
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	–

Präsentation
- \+ kein DSiWare-Schnickschnack
- − linearer Spielverlauf

Atmosphäre
- \+ schön abwechslungsreich
- \+ musikalisch gelungen

Gameplay
- \+ obligatorisches Rollenspiel
- − zu schnelles Aufleveln

Steuerung
- \+ variantenreich für Spezialattacken
- − sporadische Touchscreen-Nutzung

Multiplayer
- –
- –

Ein vollwertiges Spiel für den DSi-Shop – sowas schreibt man doch gerne. Gameloft ist für die quantitative Leistung im Download-Sektor bekannt, doch hin und wieder stimmt auch die Qualität.

7.0 von 10

Fazit
Damian Figoluszka

Wii Vitality Sensor

Auf der letzten E3 hat uns Nintendo mit einer neuen Peripherie überrascht und nun wagen wir einen Blick in die Kristallkugel!

Als der Wii Vitality Sensor angekündigt wurde, nahm das Presseecho ihn fast nicht wahr. Meist nur wenige und dazu kaum positive Worte wurden über ihn verloren – schließlich gab es viele Ankündigungen, die aus Sicht der Vielspieler jede Peripherie in den Schatten stellen. Doch taugt der Wii Vitality Sensor wirklich nicht so viel und wie soll er überhaupt funktionieren?

Finger rein und fertig

Eigentlich ist die Funktionsweise relativ einfach: Man steckt den Sensor, wie beispielsweise den Nunchuk, an die Unterseite der Wiimote und anschließend den Zeigefinger der linken Hand in die neue Peripherie. Eine gewisse Ähnlichkeit zu Pulsmessern im Krankenhaus kann Nintendo zumindest aus unserer Sicht nicht abstreiten. Nun wird euer Puls gemessen, die Daten an eure Wii gesendet und in den Spielen verarbeitet. Doch welche Spiele mit Unterstützung der Zusatz-Hardware erwarten uns?

Auf der E3 will Nintendo endlich die Bombe platzen lassen. Fragt sich nur, was für Bonbons aus der Piñata kommen.

Puls in Spielen?!

Wirklich klar geäußert hat sich Nintendo bisher nicht dazu, welche Spiele für den Wii Vitality Sensor geplant sind. Eine Aussage von Reggie Fils-Aime lässt zumindest auf einen weiteren Teil der „Wii ...“-Casualserie schließen – „Wii Relax“. Hinter dem vor kurzem gesicherten Namen verbirgt sich wahrscheinlich ein Spiel, das voll und ganz der Entspannung verschrieben ist. Aufgebaut wie „Wii Fit“ könntet ihr euch durch kleine Meditations- und Yogaspiele kämpfen, in denen ihr euren Puls möglichst niedrig halten müsst.

Alle anderen Spiele stehen noch komplett in den Sternen. Vielleicht baut Hudson in den neuesten Wii-Ableger von „Tetris“ den bereits aus „Tetris 64“ bekannten Modus

mit Puls ein. Oder aber erwartet uns im neuesten Ableger von „RTL Wintersports“ ein Biathlon, bei dem das Schießen je nach Pulsschlag schwieriger wird. Ganz sicher werden uns in der bereits angekündigten vierten Minispielsammlung mit den „Raving Rabbids“ einige Minispiele mit dem Wii Vitality Sensor erwarten.

Auch etwas für Vielspieler?

Wer unsere kleine Ideensammlung aufmerksam gelesen hat, dem fällt eines auf: mit „Core-Spielen“ hat sie recht wenig am Hut! In dieser Hinsicht sind wir leider sehr skeptisch, ob Nintendo und die Third-Partys dort viele innovative Spielkonzepte sehen. Schließlich wird die linke Hand komplett von dem Pulsmesser eingenommen und somit muss auf einen Nunchuk verzichtet werden. Damit bleiben fast nur noch einfache Minispiele übrig, da beispielsweise Jump‘n‘Runs oder Action-Adventures fast unmöglich mit nur so wenigen Tasten zu steuern sind. Naja, vielleicht gibt es ja doch einen On-Rail-Horror-Shooter, bei dem euch die Zombies bei höherem Puls umso schneller jagen.

Abschließend überwiegt die Skepsis und wir müssen abwarten, was Nintendo für den Wii Vitality Sensor aus dem Hut zaubert – schließlich lassen wir uns gerne überraschen! Höchstwahrscheinlich lässt Nintendo im Juni auf der E3 dann die Bombe platzen und präsentiert uns nicht für möglich gehaltene Innovationen. Oder doch nur „Wii Relax“ in seiner vollen Pracht.

Björn Rohwer

Eric sagt:

„Als bekennender Fan von „Tetris“ würde ich mich über ein WiiWare-Spiel mit Unterstützung für den Wii Vitality Sensor freuen. Ich kann mir das beklemmende Gefühl gut vorstellen, wenn der Bildschirm schon fast mit Bauklötzen gefüllt ist. Und wir alle wissen: Je schneller das Tempo - desto abgefahrener wird „Tetris“. Auch ein neuer Titel der „Trauma Center“-Reihe könnte sich für die neue Peripherie lohnen. Allerdings ist fraglich, ob sich eingefleischte Zocker für den Wii Vitality Sensor interessieren werden. Schließlich wird die Anschlussbuchse für den Nunchuck an der Wii Remote blockiert. Nintendo sollte meiner Meinung nach noch etwas an der Hardware feilschen. In dem Falle wäre mein Traum von einem „Eternal Darkness 2“ mit neuen Psycho-Spielchen greifbar nahe.“

Björn sagt:

„Je mehr ich mich in das Thema einarbeite, desto skeptischer werde ich, was das mit dem Sensor werden soll. Wieso nicht einfach einen kabellosen Clip fürs Ohr wie damals beim N64? So hätte man beide Hände zum Spielen und die Möglichkeiten würden sich glatt verdoppeln. Naja, aber man sollte die Flinte noch nicht ins Korn werfen, schließlich hat man seitens Nintendo geradmal drei bis vier Sätze über die neue Peripherie verloren und bis zur E3 kann noch viel geschehen. Trotz alledem wird der Wii Vitality Sensor bestimmt am Ende wieder das gleiche Schicksal wie Balance Board und Co erlangen - als Staubfänger im Regal.“

Damian sagt:

„Ich muss gestehen, dass ich zu der Gruppe der E3-Verfolger gehöre, deren Gesicht bei Ankündigung des Vitality Sensors sich in einen eindeutigen Lachsmiley verwandelte. Nicht, weil ich Nintendo damit nicht ernst nehme, sondern weil ich eine Ankündigung dieser Art einfach erwartet habe. Die Riege der Casualgamer ist mittlerweile so groß, dass eine neue Wii-Komponente, die sich auf genau diese Zielgruppe ausrichtet, nicht sinnfrei ist. Wenn ich aber einen Blick im meinen Wii-Zubehörkarton wage, frage ich mich, wann dieser Komponentenhagel enden soll. Erfreulicherweise werde ich den Vitality Sensor in jede Lücke quetschen können, viel Platz will das Kleingerät nicht haben. Doch werde ich außerhalb von Testzwecken von dem Teil Gebrauch machen? Diese Frage bleibt so lange unbeantwortet, bis die erst Lawine mit entsprechender Funktionalität auf uns zukommt, wenn denn überhaupt eine im Anmarsch ist. Ich bin offen für alles, frei nach dem Motto: „Alles kann, nichts muss“.“

Gab es das nicht schon mal?

Eine komplett neue Idee ist die Kombination aus Pulsschlag und Videospielen nicht. Schon im Jahre 1998 erschien – leider nur in Japan – „Tetris 64“, das mit dem sogenannten Bio Sensor ausgeliefert wurde. Dieser tat genau das, was auch Nintendos neueste Idee vollbringt, jedoch wurde damals der Sensor an ein Ohr und nicht an einen Finger geklemmt. Im Spiel bewirkt das Pulsmessgerät, dass die einzelnen Blöcke je nach Puls schneller oder langsamer fallen – sicherlich auch eine Idee für „Tetris Party Deluxe“.

Unsere Partner

consolewars · DSF · gamer girls · Gamers Village · GamingMedia.de · Golden Sun Zone · MAG'64 · MARIOFANS.BE · NF · NINTENDO WiiX · Nintendo-Online · NINTENDO POWER · N-Life · PLANET DS.DE · pocketTower.de · snes FREAKS · SPIELECAST · SQUARE PORT · wiiinsider · wiitower.de · wf · Zfans.de Die Seite für Zeldafans · 10do

Vorschau

Ausgabe Nr. 43 erscheint im März

Monster Hunter Tri

Silent Hill: Shattered Memories

Sonic & SEGA All-Stars Racing

Hol dir das NMag - Abo!