

inmag

Der multimediale Klick



Metroid: Other M
Samus wie wir sie noch nie gesehen haben.



SUPER MARIO GALAXY 2



Der Klempner kehrt mit Yoshi zurück auf die galaktische Leinwand! Wird es genialer als genial? **Wii Hands-On**

Wii Hands-On

WarioWare D.I.Y.

Wii / DS Hands-On

Red Steel 2

Wii Hands-On

Silent Hill

Wii Test

Bin ich Core- oder Casual-Gamer? Special

100%
KOSTENLOS

Herzlich Willkommen!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

was für eine aufregende letzte Woche liegt hinter uns! Fast den gesamten Monat Februar trudeln weder Test- noch Vorabversionen ein. Dann, auf den letzten Drücker, zeigt der kürzeste Monat des Jahres noch mal, was er kann. Alle großen Titel für das erste Spielehalbjahr 2010 konnten wir in der Redaktion und auf Nintendos Event in London anspielen.

„Red Steel 2“, „Monster Hunter Tri“, „Sin & Punishment 2“, „Super Mario Galaxy 2“, „WarioWare: D.I.Y.“, „Metroid: Other M“, „Calling“, „Silent Hill: Shattered Memories“, „Sonic All-Star Racing“ – da sage noch mal einer, es kämen keine gescheiterten Spiele raus. Und der Release von „Zelda“ & „Golden Sun DS“ ist zu allem Überflus auch noch für dieses Jahr angesetzt. Es gab wahrlich kaum eine bessere Zeit, Wii & DS-Spieler zu sein.

Bei diesen heißen Titeln passt es, dass es endlich Frühling zu werden scheint. Wir leben eben doch in einer großen Nintendo-Welt... In diesem Sinne wünscht euch viel Spaß beim Lesen und Spielen,

eure **n-mag** -Redaktion



Jasmin
Belima



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 Jasmin Belima, Marcus Heibl, Jonas Weiser
 Online-Administration Emanuel Liesinger, Andreas Reichel

Anzeigen eleven media GmbH
 eleven media publishing
 Otto-Hahn-Str. 9a
 D-97230 Estenfeld
 E-Mail: d.gemeinhardt@eleven-media.com
 Telefon: 093 67 / 98 58 89

© NMag

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

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

Inhaltsverzeichnis



Silent Hill: Shattered Memories



Red Steel 2

Index

- 02 Editorial / Impressum
- 03 Inhaltsverzeichnis

Live

- 04 Die Redaktion
- 05 Wii-News
- 06 DS-News
- 07 Nintendo Gamers Media Summit 2010

View

- 08 View compact
- 09 Hands-On Super Mario Galaxy 2
- 12 Hands-On Metroid: Other M
- 15 Hands-On WarioWare D.I.Y.
- 17 Hands-On Red Steel 2
- 20 Hands-On Monster Hunter Tri
- 21 Hands-On Fling Smash

Test

- 22 Test compact
- 23 Silent Hill: Shattered Memories Wii
- 26 Calling Wii
- 28 Sonic & SEGA All-Star Racing Wii
- 30 Super Monkey Ball: Step&Roll Wii
- 31 GTI Club: Supermini Festa! Wii
- 32 Ace Attorney Investigations DS
- 34 Phantasy Star 0 DS
- 36 Bleach: The 3rd Phantom DS
- 37 MX vs. ATV Reflex DS
- 39 Percy Jackson: Diebe im Olymp DS
- 39 Castlevania: The Adventure ReBirth WiiWare
- 40 Sonic & Knuckles VirtualConsole
- 41 Flight Control DSiWare

Plus

- 42 Emils Kuriositätenkabinett
- 43 Bin ich Core- oder Casual-Gamer?
- 47 Download Content – Fluch oder Segen?
- 50 Unsere Partner/Vorschau

**Hol dir den
NMag - Newsletter!**

WarioWare D.I.Y.

Bin ich Core- oder Casual-Gamer?



Die Redaktion



Damian Figoluszka

„Super Mario Sunshine“! Dieses Spiel kann Wunder bewirken, ich kann es im Winter nur empfehlen. Wahnsinn, wie das Bild strahlt, hinzu kommt die fröhliche Musikuntermalung und wenn ihr dann noch auf Yoshi reitet, hat die schlechte Laune ihre Chance vertan. Natürlich wurde aus dem Spiel nicht DER erhoffte „Super Mario 64“-Nachfolger, aber als Muntermacher ist das Stück Software definitiv geeignet. Nur kurz nach dem Aufstehen solltet ihr das Spiel meiden, denn so viel Sonne vertragen die Augen in der Früh noch nicht. . .



Björn Rohwer

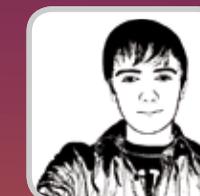
Aller guten Dinge sind drei – auch ich spiele natürlich „Super Mario Sunshine“ um für kurze Zeit dem ungemütlichen Wetter zu entfliehen. Sommerstimmung kommt bei mir aber auch immer mit dem kleinen Amigo aus dem Hause Sega auf, der sich im Moment mal wieder mit „Samba de Amigo“ in dem Laufwerk meiner Wii dreht. Insbesondere der „Samba de Janeiro“ ist dort ein Paradebeispiel für Sommer-Laune. Aber neben diesem Partykracher stimmt mich noch ein ganz anderes Spiel auf den Sommer ein – „Kingdom Hearts“. Wem wird denn nicht warm ums Herz, wenn er mit Winnie Puuh durch den Hundertmorgenwald läuft oder auf Soras herrlich idyllischer Heimatinsel seine Runden dreht? Da fällt mir auf, dass ich es schon lange nicht mehr durchgespielt habe – wird mal wieder Zeit!



Emanuel Liesinger

Spiele hin oder her... ich lasse mich sowieso bis zum Erscheinen von „Super Mario Galaxy 2“ am 11. Juni einfrieren, dann gibt's solche Probleme für mich nicht! Wobei... dann versäume ich doch „Sin & Punishment 2“ am 7. Mai? Warum sucht ihr nochmal Alternativen? Kommen nicht genügend Spiele raus bis dahin? Aber gut, ich beschäftige mich weiter mit „The House of the Dead – Overkill“. Sommerlich ist das ja nicht gerade, aber es hilft mir über meine Winteraggressionen hinwegzukommen... kann ich nur empfehlen! Und für kalte Nächte gibt es ja noch immer „Doki Doki Majō Shinpan!“ *hust*

Ihr könnt nur lügen, wenn ihr behauptet, dass ihr den Winter nicht am liebsten weit hinter euch lassen und den strahlenden Sonnenschein begrüßen würdet. Uns geht es ähnlich, doch mit Videospiele könnt ihr euch auf die warme Jahreszeit schon einstellen. Die Redaktion hat einige Tipps parat – vielleicht bringt ihr damit ein wenig Wärme und positive Stimmung in euer Zimmer.



Eric Ebel

„Super Mario Sunshine“ passt auch bei mir wunderbar in die Wintermonate hinein. Ich weiß noch, wie ich mir das Spiel damals am sechsten Dezember 2002 gekauft habe. Obwohl das Sommerlaune-Spiel optisch kaum Abwechslung bot, ist es dennoch mein Super Mario-Lieblingsspiel in 3D. Bevor ich abdrifte, möchte ich da noch „The Legend of Zelda: The Windwaker“ dazuzählen. Dieses Spiel weckt bei mir auch die Lust auf den Strand. Ist ja auch kein Wunder, bei der gigantischen Menge an Salzwasser. Übrigens habe ich auch einen Tick, ein Spiel oftmals dann wieder neu anzufangen, wenn sich der europäische Release-Termin jährt. Demnach mache ich mit dem roten Leuenkönig den Ozean meistens am zweiten Mai unsicher. Und während draußen der Schnee schmilzt, wird es auch bald auch mal wieder Zeit, den Gamecube anzuschmeißen.



Robert Rabe

Ein Spiel, das Sommergefühle aufkommen lässt... Mario Kart 64! Wer kennt das nicht: Draußen läuft eine Party und nachdem sämtliches Bier und Steak verschlungen wurde, wird der Camping-Fernseher samt N64 aus dem Schuppen geholt und angeschmissen. Alleine die Musik der Balloon-Fights erinnert mich an den Sommer, ein richtiger Ohrwurm war das! Alternativ erinnert mich aber auch noch was ganz anderes an den Sommer: Xbox spielen. Wenn ich die nämlich anwerfe, kann die Heizung ausgemacht werden, da der Trafo ungefähr die gleiche Wirkung hat wie ein Gewächshaus! „Heißer“ Tipp an alle Holländer... erm... Gartenfreunde also!



Wii-News

powered by **NINTENDO WII X**

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

Ein zweiter Teil von THQs hoch gelobtem Jump & Run **de Blob** wird im Laufe des Jahres erscheinen, wenn auch wohl nicht mehr exklusiv für Wii.



Sehenswerte Gameplay-Videos aus **Red Steel 2** von Ubisoft sind [hier](#) zu finden. Sie zeigen einen späteren Level im Spiel, in dem man mit vielen Kombos und Spezialattacken kämpfen darf.

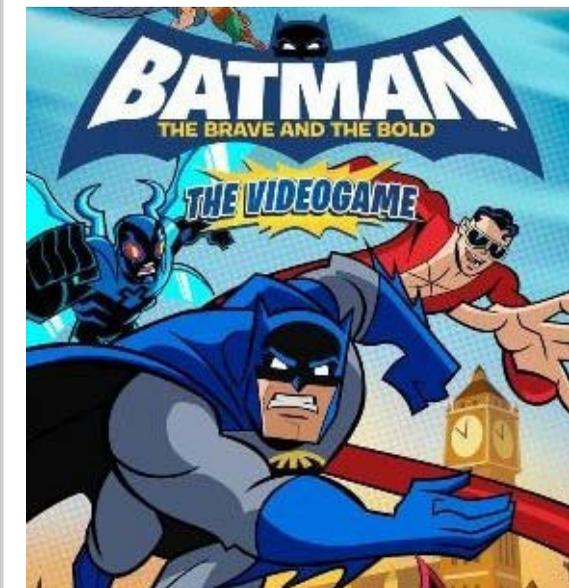


Erstes ausführlicheres Videomaterial aus **Sonic The Hedgehog 4 – Episode I** seht ihr [hier](#). Gerüchte gibt es mittlerweile, die andeuten, dass das Download-Spiel irgendwann auch als Disc-Version im Einzelhandel erscheinen könnte.

Rising Star Games bringt **No More Heroes – Desperate Struggle** Ende April 2010 nach Europa. Es wird sich um eine völlig ungeschnittene Version handeln.



Warner Bros. Interactive bringt **Batman – The Brave and the Bold** für Wii auf den Markt. Das Action-Spiel wird vom renommierten Studio WayForward entwickelt und soll sich gemäß der gleichnamigen Lizenz ganz im Comic-Look präsentieren.



Bei **Tournament of Legends** handelt es sich um die neueste Ankündigung von SEGA und High Voltage Software für Wii. Mit Figuren aus Antike und Mythos kämpft ihr in einer 3D-Arena gegeneinander. Das Spiel erscheint im Mai.



Bei **Prince of Persia – The Forgotten Sands** für Wii soll es sich um eine eigenständige Version handeln, nicht um eine Portierung der HD-Versionen. Das Spiel wird in Québec von Ubisoft entwickelt und erscheint im Mai.



DS-News

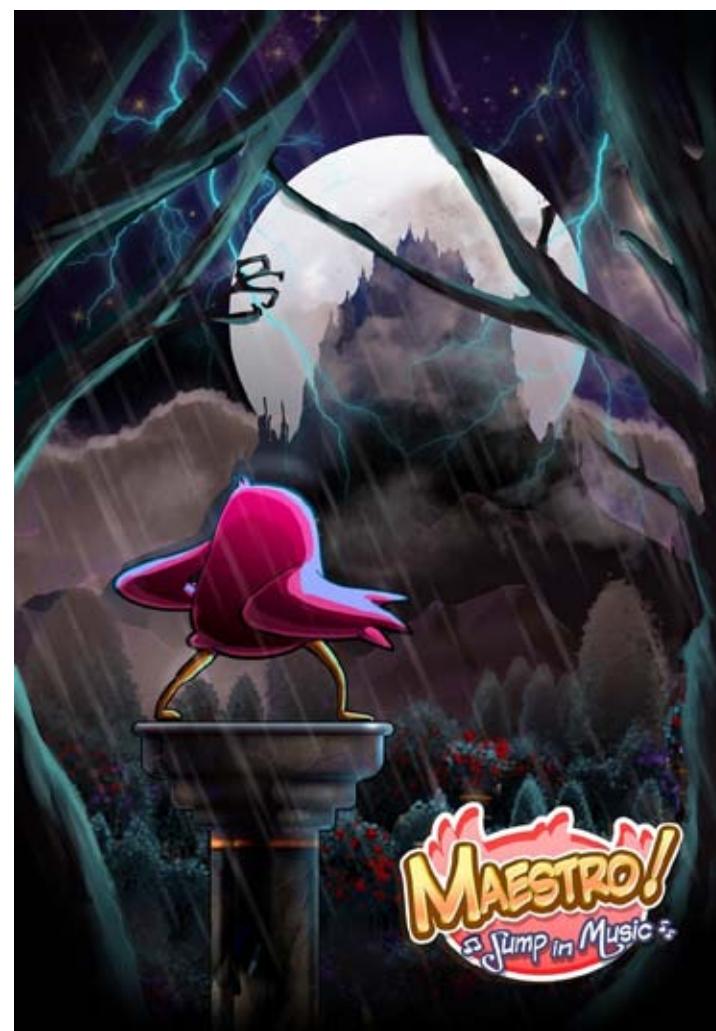
powered by **PLANET DS.DE**

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

Son Gokus originales Abenteuer geht in die zweite Runde: **Dragonball Origins 2** setzt die Story des jungen Kämpfers mit der Red Ribbon-Saga fort. Dieses Mal sollen auch mehrere Charaktere spielbar sein. In Europa bringt Namco Bandai den Titel bereits im Sommer 2010.



Die Gerüchteküche um einen **DS-Nachfolger** brodelt: Patente verraten, dass sich Nintendo Rumblefeatures für den Touchpen sichert, Entwickler sollen schon über Developer Kits für das neue Gerät verfügen und ein Sprecher von Ignition Entertainment freue sich bereits auf die Enthüllung der nächsten Handheld-Generation auf der E3. Nintendo selbst bestätigt derzeit nur, dass auf der GDC 2010 eine neue Hardware enthüllt werden könnte. Ob es sich dabei um den DS-Nachfolger handelt und wie viel an den Gerüchten dran ist, bleibt abzuwarten.



Mit knackigen Geschicklichkeitseinlagen und klassischer Musik will Entwickler Pastagames die Spieler von **Maestro! Jump in Music** faszinieren. Ende März können wir uns selbst davon überzeugen, wie sich das Jump'n'Run schlägt. Dann, so Publisher Bigben Interactive, soll das Spiel nämlich in Deutschland zu haben sein.



Adventure-Freunde können sich bereits auf einen neuen Trip mit Kyle Hyde aus Hotel Dusk: Room 215 freuen. Nintendo hat sich nämlich in Europa die Marke **Last Window** gesichert. Da der Titel der japanischen Fassung des Hotel Dusk-Nachfolgers im Ganzen Last Window: Mayonaka no Yakusoku lautet, ist anzunehmen, dass wir wohl bald eine offizielle Ankündigung des Titels zu erwarten haben.



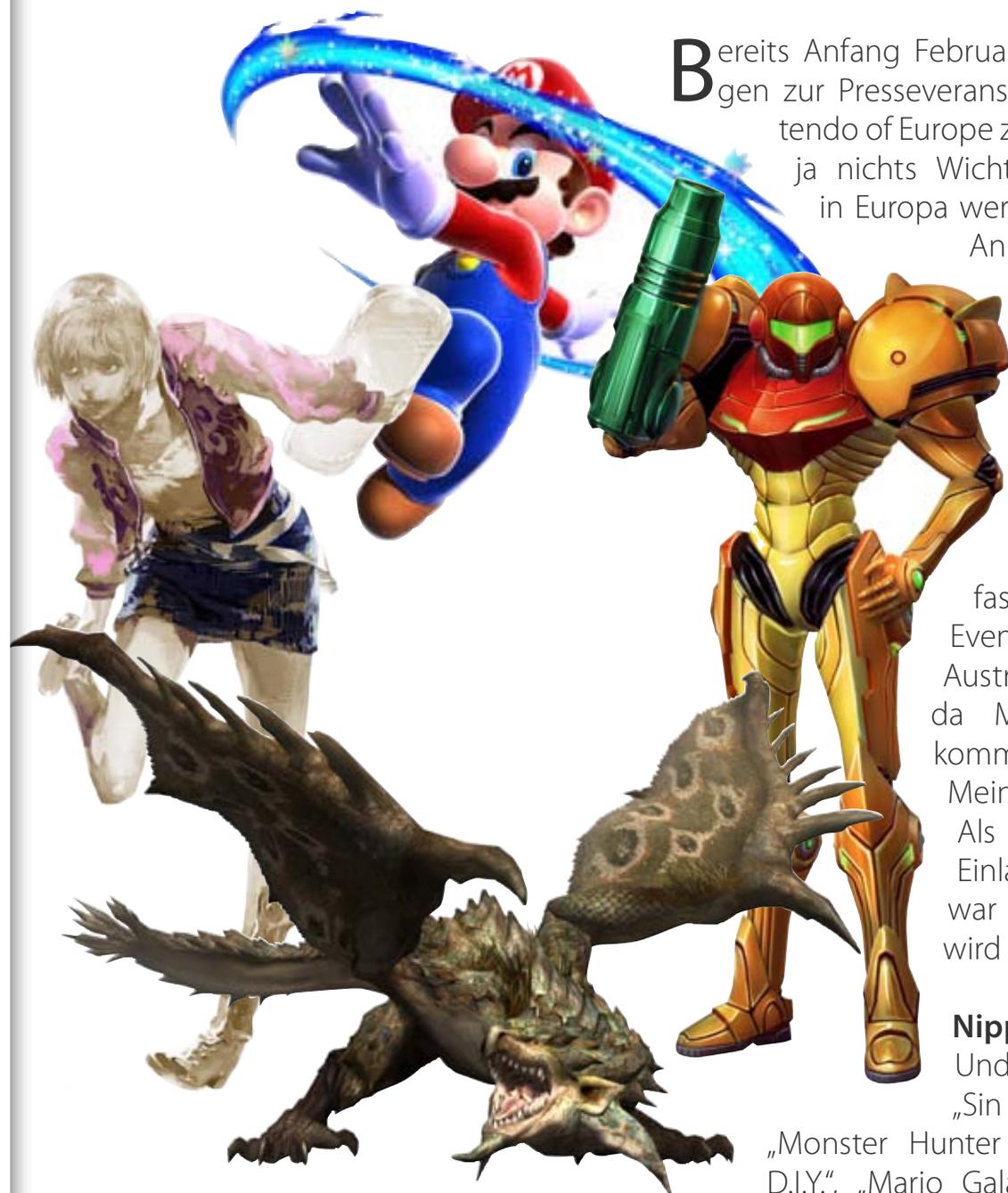
Nintendo Gamers Media Summit 2010

Nintendo hat gerufen, wir sind gekommen. Alle wichtigen Spiele für die erste Jahreshälfte von Nintendo wurden in Greenwich, London gezeigt und von uns angezockt.

Lasst die Spiele beginnen!

Auf dem Event stand ganz klar das Ausprobieren im Vordergrund. Dank vieler Spielstationen konnten wir mit jedem Titel fast eine volle Stunde verbringen. Lest auf den folgenden Seiten unsere Eindrücke. Warum „Other M“ für Fans ist, weshalb „Mario Galaxy 2“ ein Add-On ist und „Wario Ware“ die Bude rocken wird. Alles im NMag.

Robert Rabe ■ ■ ■



Bereits Anfang Februar waren Meldungen zur Presseveranstaltung von Nintendo of Europe zu lesen. „Da kann ja nichts Wichtiges kommen... in Europa werden nie wichtige Ankündigungen gemacht“, hallte es im einheitlichen Pessimismus-Tenor durch die Foren. Eine gute Woche später gesellte sich ein fast zeitgleiches Event in Amerika und Australien dazu. „OK, da MUSS irgendwas kommen“, wurden die Meinungen revidiert. Als wir dann unsere Einladung bekamen, war klar: Das Event wird groß!

Nippon außen vor

Und es wurde groß. „Sin & Punishment 2“, „Monster Hunter Tri“, „WarioWare D.I.Y.“, „Mario Galaxy 2“, „Metroid:

Other M“. Alle spielbar, alle mit Release im Sommer. Bei den Titeln wird einem auch bewusst, weshalb es in Japan kein Presseevent gab. Die beiden ersteren Titel sind in Japan bereits erhältlich und „Metroid“-Games konnten sich dort nie wirklich durchsetzen. „Zelda“ hat man sich, wie zu erwarten war, für die E3 aufgespart.

O2 can do.

In Europa wurde das Event in der Londoner „O2 Arena“ durchgeführt. Circa zwanzig deutsche Journalisten waren mit ihren Kollegen aus Frankreich, Spanien, Großbritannien & Co. vor Ort. Nach einer kurzen Pressekonferenz, in der die spielbaren Titel vorgestellt wurden, wurde unter anderem auch angekündigt, dass „Monster Hunter Tri“ in Europa komplett kostenfrei online gespielt werden kann. Finden wir klasse!



view compact

- 09 Hands-On Super Mario Galaxy 2
- 12 Hands-On Metroid: Other M
- 15 Hands-On WarioWare D.I.Y.
- 17 Hands-On Red Steel 2
- 20 Hands-On Monster Hunter Tri
- 21 Hands-On Fling Smash



Monster Hunter Tri



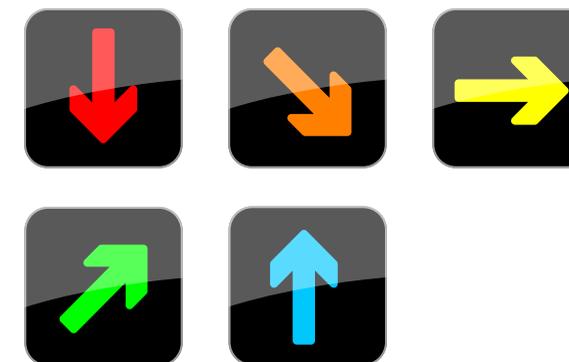
Metroid: Other M



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



facebook



Werde Fan von NMag auf facebook

Kommentieren · Gefällt mir

twitter



follow us on twitter



Super Mario Galaxy 2



„Mario Galaxy“ hat bei uns 2007 mit der Höchstwertung von 10/10 Punkten den Ritterschlag bekommen. Die voll anspielbare Demo aus London setzt noch mal einen drauf!



Nachdem Mario die Galaxie vor den monströsen Herrschaftsfantasien Bowlers mit der Hilfe von Rosalina gerettet hat, geht „Mario Galaxy“ zu Ende. Obwohl wir mittlerweile über eine Stunde mit dem Sequel verbracht haben, können wir noch nichts zur Geschichte in „Mario Galaxy 2“ sagen. Miyamoto hat lediglich in mehreren Interviews fallen lassen, dass der Fokus im Spiel mehr auf das Gameplay und weg von der Geschichte gelagert werden soll. Und so präsentiert sich auch die Demo: Ein rudimentäres Menü mit neun anwählbaren Levels, die einen Mix aus Geschicklichkeitsabschnitten, Bosskämpfen und normalen Jump'n'Run-Sequenzen bieten.

„Nur“ eine Fortsetzung?

Man könnte natürlich behaupten, „Galaxy 2“ ist nur ein Add-On zu seinem Vorgänger

mit ein paar zusätzlichen Moves und Items. In der Tat hätte man beim flüchtigen Betrachten der spielenden Journalistenschar vermuten können, einen Test-Marathon zum neuesten Mario-Hüpfer anno 2007 betreten zu haben. Doch dem ist nicht so! Sicher, die Grafikengine ist identisch – doch vergessen wir nicht, dass Mario Galaxy eines der schönsten Wii-Spiele überhaupt ist. Was das Gameplay betrifft: Hier wurden zahlreiche Änderungen vorgenommen! So ist nun Yoshi mit im Weltraum, es gibt neue Items, in den Levels Checkpoints, wie wir sie aus den 2D-Marios kennen und komplett neu gestaltete Missionen. Das alles verpackt in einem knackigen, aber wie immer in Mario-Spielen fairen Schwierigkeitsgrad ließ uns zur Überzeugung kommen, dass am 11. Juni eines der besten Wii-Spiele des Jahres auf den Markt kommt. ▶





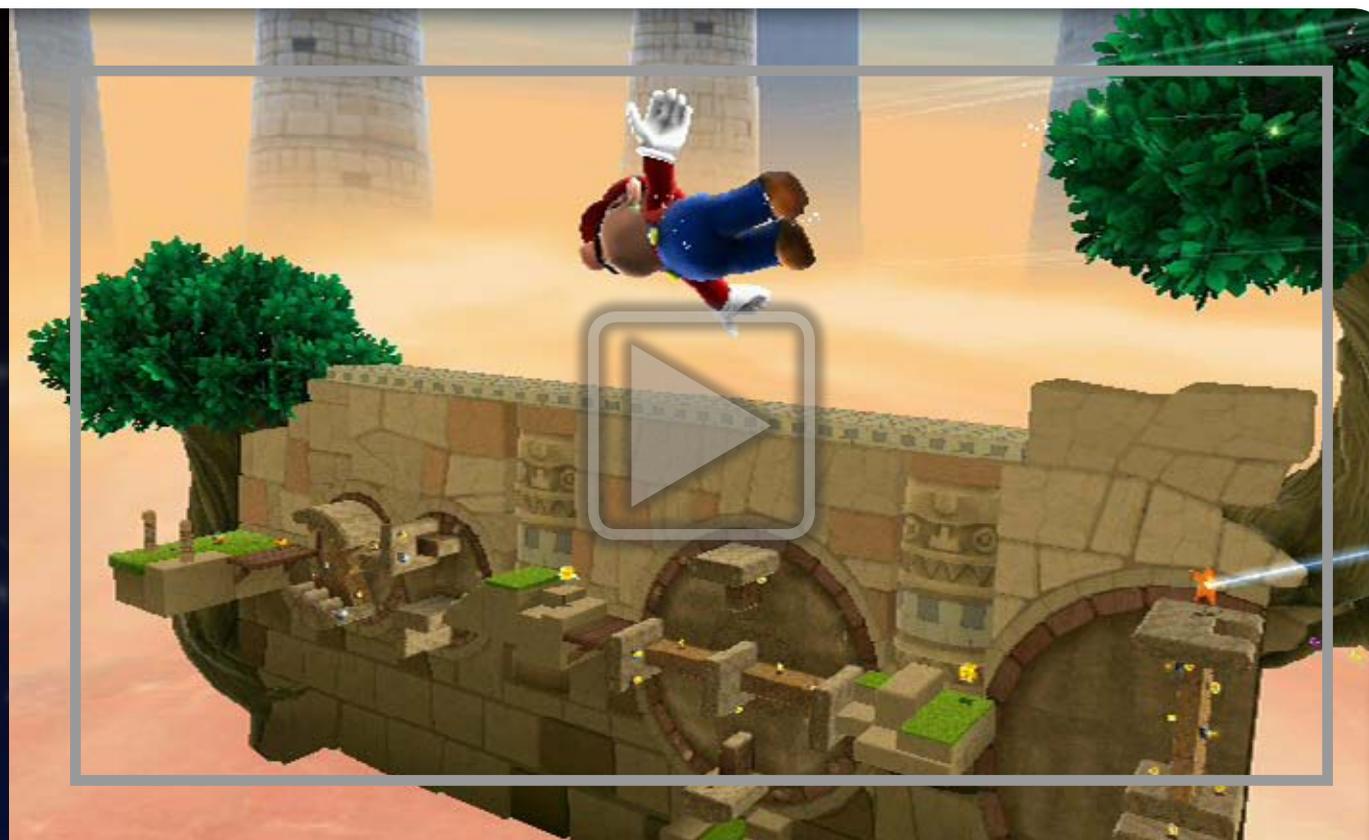
Soweit zu den theoretischen Fakten, doch wie macht sich das Spiel ganz praktisch auf dem Bildschirm? Die Kurzfassung ist: Geil! Ihr geht im Juni zum Händler, kauft das Spiel und der arme Redakteur kann `nen Tee trinken. Doch so einfach wollen wir es uns ja doch nicht machen.

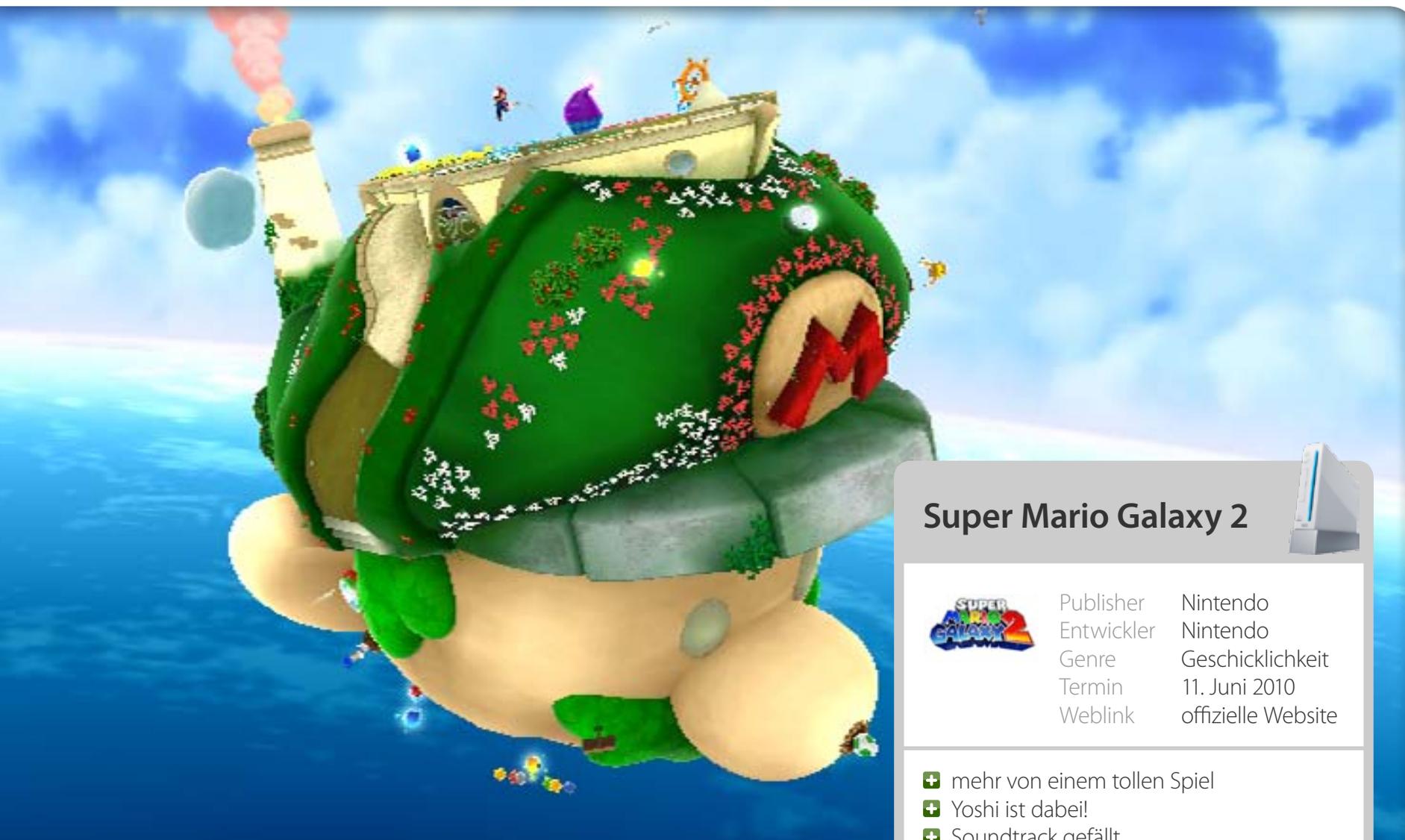
Jeder sollte einen Dino haben

Fangen wir mit Yoshi an. Wer mag den knuffigen, grünen Dino nicht? In einem Level stehen wir plötzlich vor einer Glas-kugel, die uns den Weg versperrt. Links und rechts zischen Kugelwillis an uns vorbei. OK, damit muss man irgendwie den Weg freimachen. Also laufen wir ein wenig zurück und entdecken ein Ei. Yoshi! Das muss es sein.

Wenn wir mit der Wiimote auf den Bildschirm zeigen, sehen wir einen roten Punkt und Yoshi schnappt sich mit seiner Zunge alles, was nicht niet-und-nagelfest ist. So auch einen Kugelwilli, den wir dann in Richtung Glas schleudern können: „BOUM!“ – „Sesam öffne dich“ mal anders. Andere Einsatzmöglichkeiten für den Schlabberlappen vom Dino sind das Umlegen von Schaltern oder Verschieben von Plattformen.

Aber auch Items gibt's für den kleinen Grünen. So kann er Pepperonis fressen, die ihn dank hoher Geschwindigkeit buchstäblich die Wände hoch gehen und Schwerkraft ignorieren lassen. Mit Hilfe der Luftbeere bläht er sich auf und kann in luftige Höhen aufsteigen. ▶





Super Mario Galaxy 2



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Geschicklichkeit
Termin	11. Juni 2010
Weblink	offizielle Website

- + mehr von einem tollen Spiel
- + Yoshi ist dabei!
- + Soundtrack gefällt
- nichts wirklich Neues

Galaxy 2 wird genauso galaktisch wie sein Vorgänger!



Prognose
Robert Rabe



Bohrer haben Zahnärzte und Marios

Und es gibt noch viele weitere Gadgets. Hier ein Beispiel: Mit Hilfe eines Bohrers können wir durch das Innere der Planeten direkt auf dessen andere Seite gelangen. Manchmal lassen sich im Planeteninneren so wertvolle Gegenstände wie Münzen finden. Auch für den Kampf ist das Werkzeug bestens geeignet: So kann man damit hervorragend ausweichen oder ihn für Überraschungsangriffe von unten nutzen. Generell wurde der Schwierigkeitsgrad im

Vergleich zum Vorgänger angehoben. Besonders schwierig war ein Level, in dem 100 Münzen eingesammelt werden mussten. Diese lagen allesamt auf drehbaren Plattformen, die von uns aktiviert und deaktiviert werden konnten. Kaum hatte man den „Dreh“ an der Stelle raus, gesellten sich zu allem Überfluss noch Kanonenkugeln hinzu. Sehr schwieriges Unterfangen, man kam aber mit jedem Anlauf ein klein wenig weiter. So hat herausforderndes Gameplay auszusehen!

Und noch mehr grandioses Gameplay

Wie eingangs gesagt, revolutioniert „Galaxy 2“ nicht den Spielablauf von Mario Jump`n`Runs. Aber es bietet mehr vom Altbekannten und baut das Spielerlebnis konsequent aus. Auch der mit Orchester-Medleys aus „Super Mario World“ und „Galaxy“ aufwartende Soundtrack wusste zu begeistern. Wir hatten eine Anzock-session voller Spaß und können den Juni kaum erwarten!

Metroid: Other M

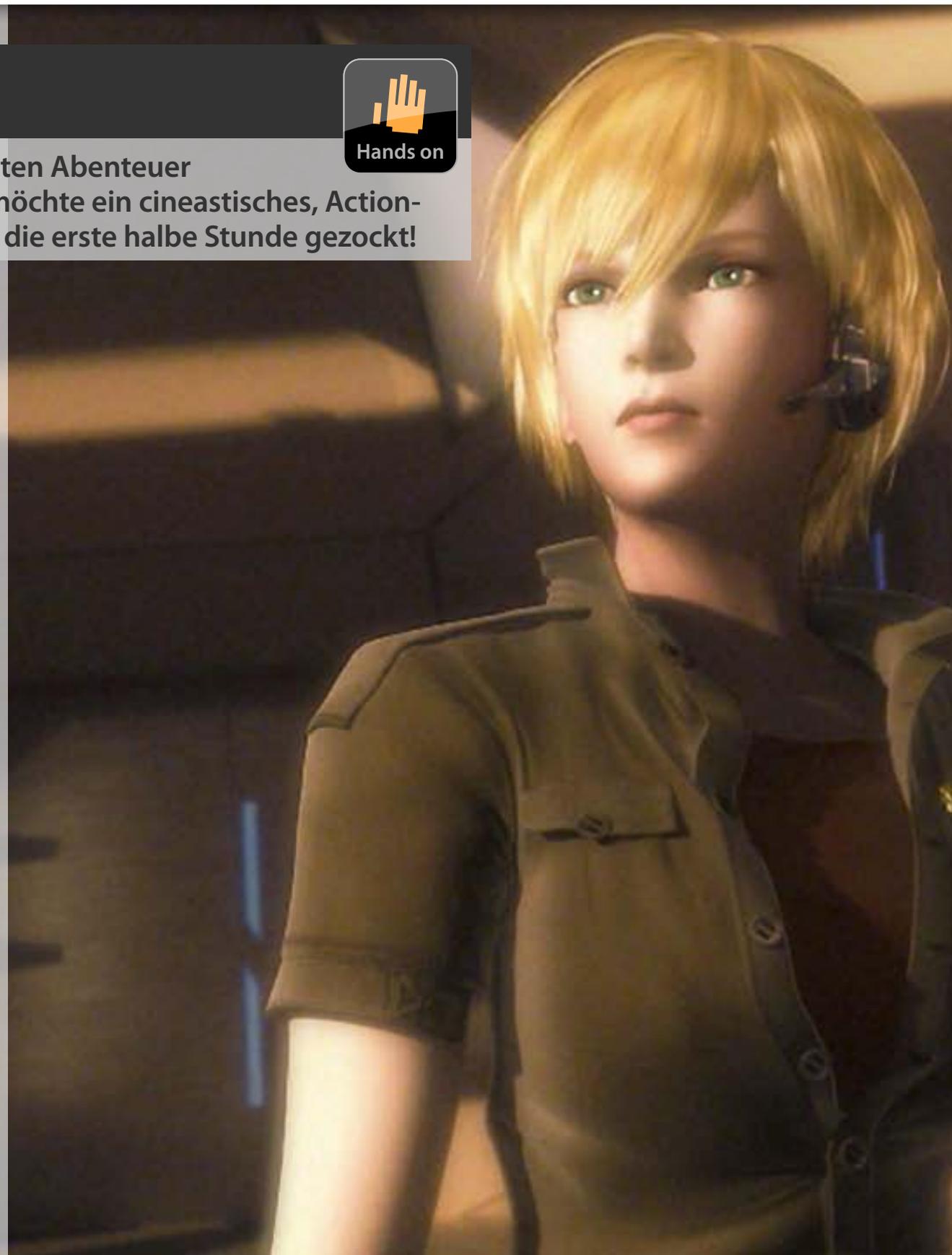


Nintendo lässt Samus in ihrem neuesten Abenteuer unbekannte Wege beschreiten und möchte ein cineastisches, Actiongeladenes Spiel abliefern. Wir haben die erste halbe Stunde gezockt!

Auf der E3 des letzten Jahres war das Erstaunen über die Entwicklerkooperation für Nintendos Hausmarke groß. Der japanische Traditionshersteller holte sich Team Ninja an Bord um eine neue Richtung mit der Serie einzuschlagen. Stellenweise war von einem kompletten Redesign die Rede. Knapp ein Jahr später wissen wir: Reggie hat nicht zu viel versprochen!

Zurück in der Zeit

Die Geschichte von „Other M“ ist zwischen „Super Metroid“ und „Metroid Fusion“ angesiedelt. Das Intro erzählt das Ende des Super Nintendo-Klassikers: Samus kämpft gegen Mother Brain und kann nur durch das sich opfernde Baby Metroid siegreich sein. Dem Tode nah, wird Samus nach dem Kampf auf ein Föderationsschiff gebracht und wiederhergestellt. Hier werden Fans



ins Lechzen geraten, denn Samus ist in voller Pracht im Zero Suit zu sehen, bevor sie zu ihrer ersten Mission fliegt. Als wäre das nicht genug: Das Intro ist genau wie das gesamte Spiel vollständig synchronisiert. Samus spricht! Nintendo hat die Wünsche der Fans also erhört.

Verzögertes Beamen

Nintendo und Team Ninja wollen Generationen vereinen: Anhänger der 3D-Teile und alle jene, die noch immer den zweidimensionalen Tagen nachtrauern. „Other M“ präsentiert sich daher in einem interessanten Perspektiven-Cocktail. Den Großteil des Spiels steuern wir Samus in einer 2,5D Umgebung mit fester Kamera. So sehen wir die Weltraumsoldatin beim Rennen, Springen und als Morphball Bomben legen. Das funktioniert wunderbar.

Richten wir die Wiimote auf den Bildschirm, wechselt die Ansicht und wir sehen die Umgebung durch Samus' Visor. Hier werden die Beams kontrolliert. Deren Steuerung und auch das Untersuchen der Umgebung in dieser Ansicht funktioniert tadellos. Der Teufel steckt im Perspektivwechsel, der den Spielfluss unterbricht. ▶





Das könnt ihr euch ganz einfach vorstellen: Versucht die Wiimote aus der Classic-Position heraus sofort auf einen bestimmten Punkt auf dem Bildschirm zu zeigen. Das dauert einfach zwei, drei Sekunden und bringt in Kämpfen einen Nachteil mit sich. Wir hoffen, die Entwickler bessern hier noch nach und integrieren eine Art Auto-Fokus. Auch denkbar wäre eine erweiterte Steuerung mit Nunchuk – so könnte das Aufrichten ganz entfallen.

Alte Bekannte

Nach dem Tutorial betreten wir ein Raumschiff, das SOS gefunkt hat. An Bord gibt es allerlei Monster und wir machen uns auf Erkforschungstour. Nach ein paar Metern gibt es ein erstes Gefecht: Gezielt wird automatisch, nach Wunsch können wir durch längeres Halten der Schusstaste die Waffe aufladen.



Durch einen Tippser aufs Steuerkreuz weichen wir Feinden oder Schüssen aus. Das fühlt sich natürlich an und bringt viel Dynamik ins Spiel.

Nach den ersten Minuten, in denen wir noch nicht so recht wissen, was auf dem Raumschiff los ist, treffen wir auf eine Gruppe Soldaten der Galaktischen Föderation – inklusive Anthony Higgs, den wir bereits aus dem E3-Trailer kennen. An der Stelle wird uns ein zweiter Flashback gezeigt, der erklärt, warum Samus die Föderation in ihren jungen Jahren verlassen hat. Dabei nennt Anthony Samus „Prinzessin“. Sollte es etwa eine Love-Story in „Other M“ geben...?

Teamwork

Natürlich haben die alten Bekannten auch so gleich zusammenzuarbeiten. Überlebende >



sollen gefunden und allen voran die Elektronik wiederhergestellt werden. Wir laufen durch recht linear gehaltene und steril wirkende Raumschiffräume. Mit der Zeit schaltet unser Commander mehr und mehr Waffen frei. Immer wieder werden kleine Videosequenzen eingespielt, die sich harmonisch ins Spielgeschehen einfügen.

Fast zum Schluss der Demo erreichen wir schließlich den Raum, in dem wir den ersten Boss bekämpfen müssen. Das schleimig anmutende Monster hat zwei große Tentakeln. In Kooperation mit den Föderationssoldaten können wir dem Glibbertier das Lebenslicht aushauchen, indem wir auf die von den Partnern eingefrorenen Gliedmaßen mit dem Beam schießen.

Revolution der Serie?

Nintendo hat den Neustart der Serie ausgelobt und möchte endlich die Hintergrundgeschichte von Samus erzählen. Dies scheint zu gelingen. Die Zwischensequenzen sind hochwertig und Samus' Stimme hat Charisma. Außerdem ist die erzählte Geschichte spannend und macht mit ihren offenen Enden Lust auf mehr. Wenn wir das mit der Metroid-Action kombinieren und reibungslose Perspektivwechsel unterstellen, steht uns ein Videospielleisterwerk ins Haus. Wir freuen uns aufs ausführliche Spielen im Sommer!



Metroid: Other M



Publisher	Nintendo
Entwickler	Project M
Genre	Action-Adventure
Termin	3. Quartal 2010
Weblink	offizielle Website

- + cineastische Präsentation
- + Fokus: Geschichte und Action
- + Wechsel zwischen 3rd- und 1st-Person...
- ...der noch etwas hakelig ist

Other M spielt sich super. Die Atmosphäre, die durch die offenen Enden der Filmsequenzen erzeugt wird, ist sehr dicht. Man hat teils das Gefühl, einen Film und kein Spiel zu steuern.



Prognose
Robert Rabe





WarioWare: Do It Yourself



Da will wohl einer seine Spieleentwickler arbeitslos machen? Nintendo liefert im April einen vollständigen Baukasten zum Microgames basteln.

WarioWare, das ist mittlerweile der Quasi-Inbegriff für Minispiele. Die Minispiele sind so kurz, dass für sie sogar ein neuer Begriff geprägt wurde: Microgames. Wenige Sekunden pro Spiel, dann muss die Aufgabe erledigt sein. Vier Leben gibt's zum Start – Highscorejagd ist angesagt! Soweit ändert sich nichts weiter: Auch im neuesten Teil sind neunzig fertige Amusements enthalten, High-Speed-Spaß ist angesagt. Doch das Herz des Produkts ist ein anderes: Der Entwickler-Baukasten für Dummies!



Zwei mal Drei macht Vier

Tutorial, Aufträge bearbeiten und Frei-nach-Schnauze – in diese Modi kann man den Baukasten unterteilen. Beim Ausprobieren der Minispielbastelei haben wir uns zunächst das Tutorial angeschaut. Dieses kommt sehr textlastig daher und man muss schon etwas Geduld

mitbringen, um alles zu verstehen. Das ist zwar nichts für hektische Naturen, kommt aber vor allem durch den ausgereiften Editor, der etwas Erklärung bedarf. Der Preis für die Geduld: Jedes einzelne mitgelieferte Minispiel könnte von euch theoretisch nachgebaut werden. Das eröffnet ein potenziell unendliches Repertoire an Spielen!

Widdewiddewitt und Drei macht Neune

Im Jobcenter können wir uns Aufträge abholen. Das sind im Wesentlichen halbfertige Minispiele.

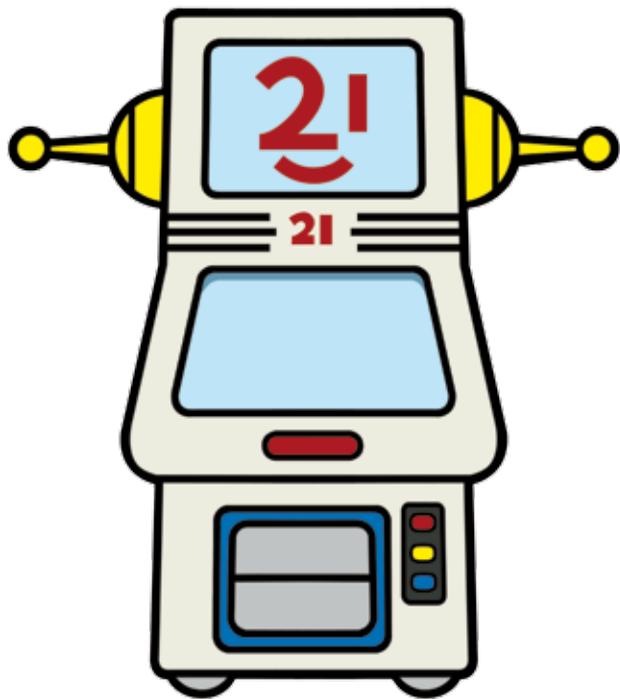


Mal fehlt die Musik, mal eine Textur, mal eine Bewegung. Beispielsweise gilt es unter anderem einen Hasen nachzuzeichnen, der dann im Spiel mit dem Hammer auf die Löffel bekommt. Das fertige Minispiel wandert nach Vollendung in die Sammlung und kann jederzeit aufgerufen werden.

Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt

Der freie Editor hat uns am besten gefallen. Hier können wir komplett unserer Fantasie entsprechend ein Spiel erstellen. Wenn eure Kreation gut ist, könnt ihr sie mit Spielern auf der ganzen Welt teilen. Nintendo wird



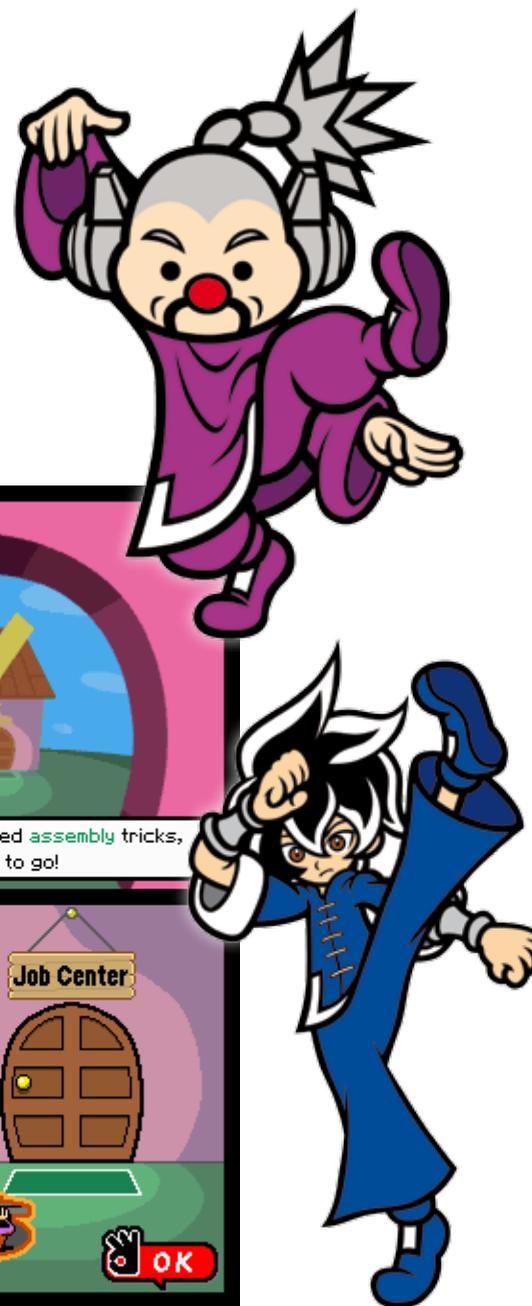


nach Release regelmäßig „Design Challenges“ veranstalten, zu denen Games mit einer bestimmten Thematik erstellt werden sollen. Das jeweils beste Spiel wird dann später für jedermann zum Download angeboten.

Von Klein auf Groß

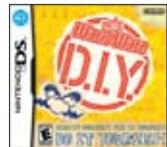
Ein weiterer Clou von „WarioWare D.I.Y.“ ist der Companion für WiiWare, der auf den Namen „Showcase“ hört. Mit diesem lassen sich zwar keine Minispiele erstellen, dafür aber die 60 Wii-exklusiven sowie alle von euch auf dem DS erstellten Minispiele daddeln! Der frische Titel rund um den dicken Zackbart verspricht frischen Wind in die Serie zu

bringen. Er kombiniert die altbekannte Erfolgsformel mit der Möglichkeit selbst kreativ zu werden. Abzuwarten bleibt, wie viel Einarbeitungszeit der Editor benötigt. Wir schauen gespannt auf Ende April! ■ ■ ■



WarioWare D.I.Y.



	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Intelligent Systems
	Genre	Minispiele
	Termin	30. April 2010
	Weblink	offizielle Website

- + neue Microgame-Kost...
- + ...mit funktionalem Editor
- + Wii-DS-Linkfunktion
- textlastige Tutorials

Die WarioWare-Games haben mich schon immer gefesselt. Jetzt noch selbst Spiele entwickeln zu dürfen, könnte das i-Tüpfelchen sein.



Prognose
Robert Rabe



Red Steel 2



Rund fünf Stunden hielten wir das Katana in der Hand und versuchen euch nun ein ziemlich klares Bild über das Ende März erscheinende und lang erwartete Endprodukt „Red Steel 2“ zu geben.

Das nennen wir Redesign: „Red Steel 2“ ist seinem Vorgänger grafisch alles andere als ähnlich – das ist Fakt. Hinzu kommt die Wii MotionPlus-Nutzung für ein verbessertes Spielgefühl und nebenbei erwähnt geht das Spiel auch noch verstärkt in Richtung Arcade. Doch ist der Name „Red Steel“ im Titel dieses eigentlich komplett neuen Stücks Software gerechtfertigt?

Clan-Krieg im Westernstyle

Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle eines „Kusagari“. Dabei handelt es sich um einen Clan, doch scheinen bis auf euch alle anderen Mitglieder ausgelöscht worden zu sein. Denn als ihr nach einem kleinen Geiselabenteuer in der Heimat des Clans, der fiktiven Westernstadt „Caldera“, ankommt, findet ihr nichts als Leere. Zumindest fast, denn Meister „Jian“ befindet sich noch in seinem Dojo und lehrt euch die Kunst des Kampfes mit der Klinge. Das ist auch bitter nötig, denn der gegnerische „Jackals“-Clan hat euch im Visier. Innerlich voller Wut, doch äußerlich relaxt und cool wirkend, versucht der Protagonist Rache zu nehmen. Die Coolness spricht für sich – mit Revolver und Katana macht er sich nicht viel aus Gegnermassen. Und sein Cowboy-Hut sitzt immer.

Das neue Zentralsystem

In den Spielabschnitten habt ihr jeweils eine zentrale Unterkunft für die Missionsanzeige an einem schwarzen Brett. Neben den Hauptmissionen, die natürlich storyrelevant sind, dürft ihr auch Nebenaufgaben annehmen. Beispielsweise Sendemasten aktivieren oder Fahndungsschilder mit eurem abgebildeten Gesicht zerstören, um sich ein paar Dollar zusätzlich zu verdienen. Zu Beginn fungiert das Dojo als Unterkunft, wo Meister Jian euch auch die grundlegende Steuerung erklärt. In einer kleinen Shopecke könnt ihr außerdem gesammeltes Geld loswerden um Geheimschläge – die auch bei Jian gelehrt werden – und effektive Kusaragi-Kampfmethoden zu erlernen oder das Waffen-Repertoire zu verbessern. Das Katana lässt sich stärken um mehr Schaden zuzufügen und Schusswaffen können beispielsweise in der Nachladegeschwindigkeit oder Präzision verbessert werden. Ein Combo- und auch das Upgradesystem gehören mit zu den grundlegenden Neuerungen in „Red Steel 2“.

Der magische Wiimote-Schwung

Dank Wii MotionPlus dürft ihr euch auf eine erfreulich genaue Eins-zu-Eins-Steuerung freuen, die ausgeholte Schwünge von Handgelenkbewegungen unterscheiden kann, den



Revolver exakt wie die Wiimote drehen lässt und strategische Eins-zu-Eins-Katanakämpfe ermöglicht. Wirres Fuchteln war gestern! Dabei funktioniert die Steuerung im Spiel auch genau so, wie es Ubisoft verspricht. Wir hatten stets das Gefühl, die Waffen wirklich in der Hand zu halten und waren überrascht, wie viel der kleine Wiimote-Adapter bewirken kann. Das zeigt sich besonders in den erlernbaren Geheimschlägen, die eine Art Kombination aus verschiedenen Grundsschlägen darstellen. Beispielsweise wird in der Grundsteuerung Z für das Ziehen des Katanas genutzt und per Wiimote-Schwung in eine beliebige Richtung schwingt auch das Katanana in diese. Drückt ihr Z und schwingt danach die Wiimote horizontal, macht ihr einen coolen Rundumschlag. Diese Combo lässt sich gegen ein paar virtuelle Dollar erlernen. Unterschiedlichste Geheimschläge werden es in das Spiel schaffen und die Kämpfe aufpeppen.

Cel-Shading wie es sein soll

Die Entwickler halten es für wichtig, aus „Red Steel 2“ keinen interaktiven Film zu machen. Man möchte ein echtes Spiel schaffen, das auch gerne mal ein paar Gesetze bricht. Da wäre zum einen der Cel-Shading-Look – nicht weit entfernt von der Perfektion wohlgerneht. Natürlich soll damit in erster Linie die Hardware geschont werden, doch das hat nicht gleichzeitig eine schlechte Grafik zur Folge. Auch „Red Steel 2“ wirkt sehr detailverliebt und zudem stilistisch sehr „besonders“, mit schönen Animationen und auch Texturen. Leider mit kleinen Laderucklern zwischendurch, die allerdings irgendwann nicht mehr realisiert werden. Doch mit dem Laden scheint das Spiel generell ▶



etwas anders vorzugehen: Ähnlich wie in „Metroid Prime“ sind die meisten Türen mechanisch und öffnen sich erst, wenn sich das dahinter liegende Szenario im Arbeitsspeicher befindet. Auch aufgefallen ist uns das Wegpoppen der Gegner, nachdem sie besiegt wurden. Damit wird sich nicht jeder sofort anfreunden können.

DER erhoffte Action-Hit

In unserer umfassenden Anspielsession der fast fertigen Version wurde uns klar, dass „Red Steel 2“ zu der Art Spiel gehört, die man am liebsten in einem Rutsch durchzocken möchte. Am besten auch noch mit allen abgeschlossenen Extras und in verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Kontinuierliche Action, eine einwandfreie Steuerung – mit Ausnahme der sporadischen Nach-Kalibrierungen von Wii MotionPlus – und tolle neue Gameplayelemente machen den Titel zu einem Pflichtkauf für Actionfans, die nicht nur puren Realismus benötigen. Was uns allerdings etwas negativ auffiel, ist die Größe der Szenarien. Epische Wüstenlandschaften oder allgemein „Epik“ ist in der nicht allzu kurzen Spielzeit kaum vorgekommen. Als Redakteur versucht man natürlich, auf der begrenzten Anzahl an Heftseiten möglichst die wichtigen Details hervorzuheben. Und da man diesen Artikel im Grunde auch auf vier, fünf oder sechs Seiten ausbreiten könnte, ohne sich zu wiederholen, packen wir einige hier nicht erwähnte Informationen in einen Extrakasten. Macht euch in unserer nächsten Ausgabe auf einen umfangreichen Testbericht mit neuen Spieldetails gefasst und schlagt zu, wenn „Red Steel 2“ im Laden erhältlich ist – es kann eigentlich nichts mehr schief gehen!



Weitere Infohappen zur Wartezeitüberbrückung

- Allerlei Gegenstände wie Kisten, Stühle oder Tische lassen sich zerstören und bringen Geld
- In der Zeit, in der der Protagonist nicht attackiert wird, lädt sich ähnlich wie in „Halo“ seine Gesundheit automatisch auf
- Gespeichert wird in sehr kurzen Abständen automatisch
- Den Gegnern kann auch ins Bein geschossen werden, was deren Beweglichkeit kurzfristig schadet
- Goldene „Token“ (5 000 Dollar) und „Sheriff-Stars“ (3 000 Dollar) sind mehr oder weniger gut im Spiel versteckt
- Finisher-Moves sorgen für den letzten Stich im gegnerischen Leben

Red Steel 2



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Paris
Genre	Action
Termin	24. März 2010
Weblink	offizielle Website

- + kontinuierliche Action
- + exzellente Eins-zu-Eins-Steuerung
- + passende Western-Musik
- nur für Singleplayer ausgelegt

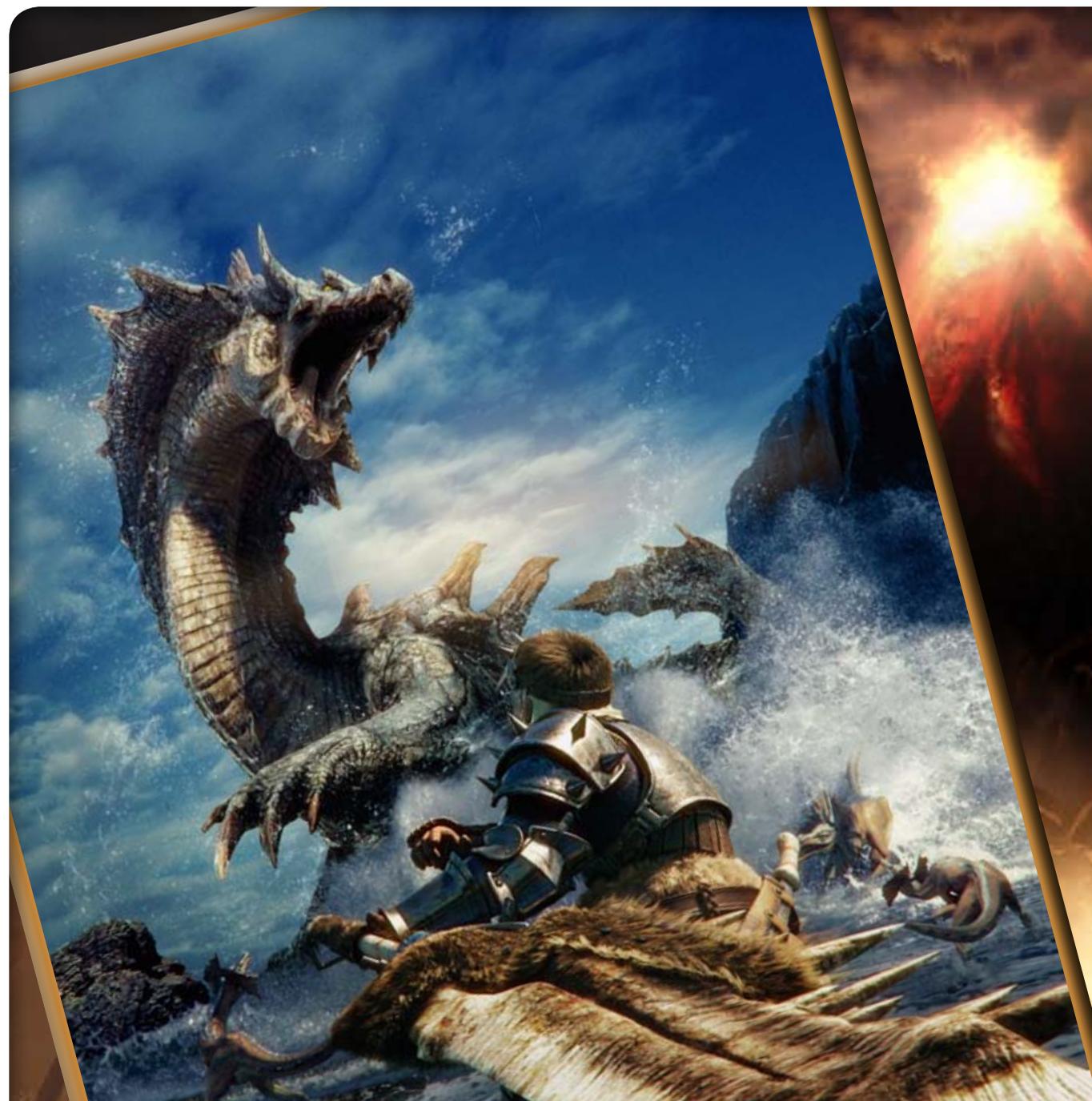
Ich kann den Release kaum noch erwarten. „Red Steel 2“ wirkt von vorne bis hinten durchdacht und wird garantiert innerhalb der ersten Tage durchgespielt. Suchtgefahr!



Prognose

Damian Figoluszka





Gewaltige Schwerter, gut gepanzerte Rüstungen und feine Accessoires machen euren Jäger in „Monster Hunter Tri“ aus. Um an die begehrten Objekte zu kommen, geht ihr auf Monsterjagd. Die monströsen Gestalten hinterlassen oftmals wertvolle Gegenstände, aus denen ihr neue Waffen und Schilde herstellen könnt. Im Klartext heißt das, dass nicht euer Level, sondern eure Ausrüstung über Sieg und Niederlage entscheiden wird.

„Hallo, wer ist da?“

Anders als in der japanischen Version hat Capcom den westlichen Fassungen ein besonderes Feature spendiert. Die Rede ist von Wii Speak, welches in anderen Spielen leider viel zu selten zum Einsatz kommt. In „Monster Hunter Tri“ wird es zu einem wichtigen Spielinstrument. Seid ihr mit Freunden in einer Gruppe unterwegs, könnt ihr euch mit diesen abprechen. So sollte auch ein Kampf gegen die größte Bestie kein Problem mehr darstellen.

Europa geht online

Europäische Spieler werden sich wohl am meisten über den kostenfreien Online-Modus freuen. Monatlich durfte man in Japan einige Wii Points investieren, während man in Europa keinen Cent berappen muss. Neben der normalen Fassung des Spiels wird Nintendo auch ein Bundle inklusive Classic Controller Pro anbieten. Eine weitere Ausgabe mit Wii Speak ist ebenfalls in Planung. Man merkt an allen Ecken und Enden, dass Capcom und Nintendo gut zusammen gearbeitet haben. Wir freuen uns auf den 23. April 2010. Dann wird „Monster Hunter Tri“ in den Regalen stehen.



Monster Hunter Tri



Publisher	Nintendo
Entwickler	Capcom
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	23. April 2010
Weblink	offizielle Website

- + kostenloser Online-Modus
- + Wii Speak-Unterstützung
- + angekündigte Bundles
- + gigantischer Umfang

Capcom konnte man auf der Wii bisher blind vertrauen. Der japanische Entwickler hat bisher ausnahmslos gute Spiele auf Nintendos Konsole veröffentlicht. Bei „Monster Hunter Tri“ wird diese Tradition gewahrt bleiben.



Prognose
Eric Ebelt



Monster Hunter Tri



Letzten Sommer erschien das Spiel in Japan. Europäer müssen sich noch bis Mitte April gedulden. Wir verraten euch, warum sich das qualvolle Warten auf „Monster Hunter Tri“ lohnen wird.



Fling Smash



Er ist gelb, ein Ball und wird in alle erdenklichen Himmelsrichtungen geschleudert. Doch mit Tennisbällen will sich Zip aus „Fling Smash“ nicht verglichen sehen...



Zip ist auf einer Mission und muss eine Prinzessin retten, die ungewöhnlicherweise nicht auf den Namen Peach hört. Dazu schwingen wir die Wiimote je nach Spieltyp möglichst präzise oder wild-fuchtelnd in die Richtung, in die wir Zip schleudern wollen. Im Wesentlichen geht es darum möglichst viele Punkte und drei Münzen pro Level, zum Freischalten der nächsten Stufe, zu sammeln. Punkte gibt es für alles Mögliche: das Zerstören von Blöcken, Freilegen alternativer Wege oder Einsammeln von Schlüsseln.

„Fling“, Englisch für „Schleudern“

Der Spielname ist Programm: Es wird geschleudert, was das Zeug hält, kein Knopf muss zur Steuerung gedrückt werden. Dank der WiiMotion Plus-Unterstützung kam die Steuerung sehr präzise rüber, auch wenn im Eifer des Gefechts manchmal die Hektik mit uns durchging. Dann gilt es Ruhe bewahren und die Ziele genau anvisieren. Dabei hilft der Kompass am Bildschirmrand, der immer die aktuelle Lage der Wiimote anzeigt.

Taktik als Nebenprodukt

Cool ist, dass der Bildschirmrand als Wand fungiert. So könnt ihr wie im Squash auch direkt unerreichbare Ziele aufs Korn nehmen. Diese Taktik verlangt der erste Boss ab. Der Gute hat ein Stahlschild und ist so gegen Angriffe von vorn immun. Also heißt es „Umleitung“ nehmen.

Das Spiel wird insgesamt acht Welten mit je drei Levels und einem Boss umfassen. Wir haben die erste Welt durchgespielt. Später soll Zip Spezialfähigkeiten erhalten und so

zum Beispiel schrumpfen oder zur Stahlkugel werden können. Außerdem wird es einen kooperativen Zweispieler-Modus geben.

In unserem Ersteindruck ist „Fling Smash“ ein kurzweiliges, kunterbuntes Geschicklichkeitsspiel, das im typischen Urlaubsinsel-Setting angesiedelt ist. Ein gutes Spiel für Zwischendurch. Wir tippen auf Veröffentlichung zum Budget-Preis von 29€.

Fling Smash



Publisher	Nintendo
Entwickler	artoon
Genre	Geschicklichkeit
Termin	Sommer 2010
Weblink	offizielle Website

- + erfrischendes Gameplay
- + präzise Steuerung
- + keine Einarbeitungszeit
- auf Dauer ermüdendes Schleudern

Es macht Spaß und ist kurzweilig. Wir sind gespannt, wie abwechslungsreich die Level gestaltet werden.



Prognose
Robert Rabe



Test compact

- | | | | |
|----|------------------------------------|----------------|------------|
| 23 | Silent Hill: Shattered Memories | Wii | 8.0 |
| 26 | Calling | Wii | 7.0 |
| 28 | Sonic & SEGA All-Star Racing | Wii | 7.0 |
| 30 | Super Monkey Ball: Step&Roll | Wii | 7.0 |
| 31 | GTI Club: Supermini Festa! | Wii | 4.0 |
| 32 | Ace Attorney Investigations | DS | 7.5 |
| 34 | Phantasy Star 0 | DS | 7.5 |
| 36 | Bleach: The 3rd Phantom | DS | 4.5 |
| 37 | MX vs. ATV Reflex | DS | 3.0 |
| 38 | Percy Jackson: Diebe im Olymp | DS | 4.0 |
| 39 | Castlevania: The Adventure ReBirth | WiiWare | 8.0 |
| 40 | Sonic & Knuckles | VirtualConsole | 7.5 |
| 41 | Flight Control | DSiWare | 6.5 |



Silent Hill: Shattered Memories



Super Monkey Ball: Step&Roll



Phantasy Star 0

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.





Silent Hill: Shattered Memories

Was haben ein Autounfall, eine verschneite Kleinstadt und furchteinflößende Kreaturen gemeinsam? Ganz genau: Ein intuitives Spielprinzip mit Gruselfaktor!

Harry Mason hat es nicht leicht. In der Praxis eines Psychotherapeuten muss er diesem seine Erlebnisse schildern, die er in der amerikanischen Kleinstadt Silent Hill durchlebt hat. Beginnend mit einem simplen Autounfall bemerkt er plötzlich, dass seine Tochter Cheryl auf mysteriöse Art und Weise verschwunden ist. Ausgerüstet mit einer Taschenlampe und seinem Verstand, macht er sich im fast menschenleeren Silent Hill auf die Suche nach einer Tochter. Ein permanenter Schneesturm, die pechschwarze Nacht und gefährliche Monster erschweren Harry zusätzlich, seine Tochter zu finden.

Harry, Sie müssen sich entscheiden!

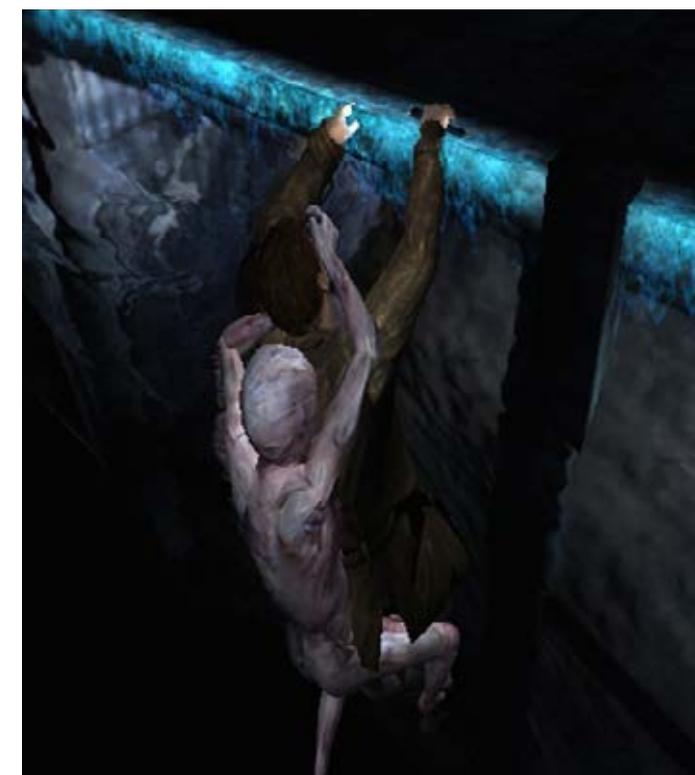
Das auf sechs bis sieben Stunden ausgelegte Gruselabenteuer wird Stück für Stück erzählt. Nach einem abgeschlossenen Spielabschnitt nimmt ihr Abstand von euren vermeintlichen Erinnerungen und wacht vor den Augen des Seelendoktors wieder auf. Das Beantworten von Fragen und Ausfüllen von kleineren Tests sind unabdingbar, um die Handlung voranzutreiben. Ihr dürft dem Arzt erzählen, ob ihr euch nach einem Drink entspannter fühlt oder ob ihr

„**Silent Hill: Shattered Memories**“ schafft es mit Bravour bei einigen Spielertypen Angstzustände auszulösen.

schon jemals einen Partner betrogen habt. Je nachdem, für welche Auswahlmöglichkeiten ihr euch entscheidet, ändern sich auch die Erscheinungsbilder von Personen und Orten im Spiel. Malt ihr euer Haus während eines Tests mit gelber Farbe an, wird es euch kurz darauf auch in der „Realität“ mit einem gelblichen Anstrich anlächeln. Diese Entscheidungen erhöhen nicht nur den Wiederspielwert, sondern unterstützen zunehmend auch die Atmosphäre des Spiels.

Immer erreichbar

Schon kurz nach Spielbeginn könnt ihr auf euer Mobiltelefon zugreifen. Mit eurem Handy könnt ihr allerdings mehr tun, als nur Gespräche zu führen. Ausgehende Anrufe haben im Spiel sowieso wenig Sinn, da sich oft nur die Mailbox des Empfängers meldet. Eingehende Telefonate unterstützen entweder die mitreißende Atmosphäre oder treiben die Handlung voran. Ebenso Sprachnachrichten, die hin und wieder auf eurem Telefon gespeichert werden. Hilfreich hingegen ist definitiv das Kartenmodul. Auf dieser ist ganz Silent Hill verzeichnet und lässt sich mit hilfreichen Markierungen verzieren. Nützlich für Sammler ist die eingebaute Handycamera. Mit dieser lassen sich Gespenster auf Fotografien festhalten. Für das Beenden des Spiels ist dies nicht vonnöten, aber immerhin ein netter Zusatz. Wer Lust hat, darf zwischen fünf unterschiedlichen Klingeltönen wechseln.





Licht und Schatten

Während ihr die vielen dunklen Orte von Silent Hill erkundet, ist euer einziger materieller Freund die Taschenlampe. Der Lichtstrahl wirft einen größer oder kleiner werdenden Radius auf die anvisierte Oberfläche – je nachdem, ob ihr euch von dieser entfernt oder ihr näher kommt. Zwar ist der Lichtstrahl nicht unbedingt immer authentisch dargestellt, sieht aber besonders in dunkler Nacht bei herabfallendem Schnee sehr schön aus. Die daraus resultierenden Schatteneffekte können sich ebenfalls sehen lassen. Sobald Harry Mason in eine brenzlige Situation gerät, passt sich die Musik dem aktuellen Geschehen schnell an. Beim Erkunden von Silent Hill dürft ihr eher stille Klänge vernehmen, während beim Auftauchen der Monster bedrohlich wirkende Musik aus den Lautsprechern eures Fernsehgerätes schallen.

Angsteinflößende Flucht

Anders als in anderen Teilen der „Silent Hill“-Reihe ist euch nicht mehr möglich, Monster eigenständig anzugreifen. Um dem nahenden Tod zu entkommen, ist die Flucht durch bevorstehende Eislabyrinth der einzige ▶



STARTE JETZT DEINEN EIGENEN GAMINGBLOG

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





Ausweg. Sollte euch dennoch mal ein Ungetüm auf den Rücken springen, wirbelt ihr es durch Schütteln der Wii Remote einfach runter. Öfters kommt es leider vor, dass eure Bewegungen nicht richtig erkannt werden und ein Neuversuch vom letzten (fair gesetzten) Kontrollpunkt vonnöten ist. Abwechslung bieten die Fluchteinlagen aber kaum – ihr rennt im Grunde immer nur von A nach B. Zwar gibt es auch Abzweigungen, diese führen aber ebenfalls über kurz oder lang zum Ausgang. Verirren kann man sich zum Glück nur in seltenen Fällen. Großes Lob gilt der künstlichen Intelligenz. In Schränken und unter Tischen könnt ihr Schutz vor den Angreifern suchen, doch das verwirrt die Monster nur kurzzeitig. Im richtigen Augenblick solltet ihr also hervorhaschen und weiterlaufen. Kompletten Schutz bieten nur die rar gesäten Fackeln. Solange diese brennen, müsst ihr keine Furcht vor den Ungeheuern haben. Aber auch hier gilt: Der Schutz währt nur eine begrenzte Zeit lang. Die Flucht aus Harry Masons Alpträumen ist gut ins Spiel integriert, aber optional benutzbare Waffen hätten mehrere Lösungswege geboten.

Nichts fürs schwache Gemüt

Abseits der Haupthandlung gibt es leider nicht viel zu entdecken. Mithilfe eures Mobiltelefons könnt ihr geisterhafte Erscheinungen fotografieren oder auftauchende Störungen in Sprachnachrichten umwandeln. Geringen Sinn haben hingegen die nutzlosen Erin-

nerungsgegenstände. Diese haben für den Spieler keinen Wert und sind nur nettes Beiwerk. Hier wäre definitiv mehr Abwechslung erwünscht gewesen. Trotzdem unterhält der Titel von der ersten bis zur letzten Minute. Jeder einzelne Schritt durch Silent Hill trägt zur Atmosphäre bei, was nicht zuletzt an den guten bis sehr guten Effekten liegt. Auch die Entscheidungsvielfalt beim Psychiater erhöht den Wiederspielwert des leider viel zu kurzen Spiels. Nach ca. sechs bis sieben Stunden sollte bei euch der Abspann über den Bildschirm flimmern. Durch die nahezu perfekten Schockmomente lässt sich dieses Manko aber leicht verschmerzen. Oft kommt es vor, dass der Titel euer Blut in den Adern gefrieren lässt. Für Spieler mit schwachen Nerven ist „Silent Hill: Shattered Memories“ definitiv nichts! ■ ■ ■

Je nachdem, wie die Fragen beim Seelenklemmner beantwortet werden, ändern sich einige Erscheinungsbilder im Handlungsverlauf. Großartig!

Bugs

Leider ist „Silent Hill: Shattered Memories“ nicht ganz frei von Bugs. Der erste Spielfehler trat bereits nach fünf Spielminuten auf. Kurz vor dem ersten Gebäude begann sich ein Effekt in Sekundenbruchteilen ununterbrochen abzuspielen, was ein ständiges Rauschen mit sich führte. Dieser Fehler trat nach einem Spielneustart während unserer gesamten Testphase nicht mehr auf. Ein anderer nerviger Bug vermieste uns ein Physikrätsel in der High School. Eine Figur ließ sich dort nicht mehr richtig aufstellen, ohne umzukippen. Dieses Problem tauchte nach dem Laden des Spielstandes ebenfalls nicht mehr auf.

Silent Hill: Shattered Memories



Publisher	Konami
Entwickler	Climax Group
Genre	Survival Horror
Spieler	1
USK	ab 16 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + sehr schöne Licht- und Schatteneffekte
- + intuitive Entscheidungsmöglichkeiten

Atmosphäre

- + nahezu perfekte Schockmomente
- + Musik passt sich der Stimmung an

Gameplay

- wenige Aufgaben abseits der Handlung
- Gegner können nicht angegriffen werden

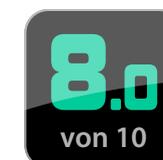
Steuerung

- + Wii Remote-Funktionen werden ausgereizt
- Monster-Abschütteln mit kleinen Mängeln

Multiplayer

-
-

Wow. Obwohl ich Spiele mit kurzer Spielzeit hasse, hat es mir „Silent Hill: Shattered Memories“ wirklich angetan. Seit langem schafft es ein Horror-Spiel mal wieder Angst in mir auszulösen. Top!



Fazit
Eric Ebelt





Calling

Nach der Preview der letzten Ausgabe wartet jetzt einer der weltweit ersten Tests zu Hudson Softs Horror-Überraschung im Heft. Der Geisterkontakt per Wiimote nahm wieder seinen Lauf...

Calling steht für ein eigenartiges Horror-Erlebnis, so viel steht fest. Genau das haben wir in unserer Vorschau versucht zu vermitteln und können es jetzt nur nochmal betonen. Alles beginnt mit einer von grundauf frischen Story – der Schwelle zwischen Leben und Tod, verursacht durch eine „Schwarze Seite“ im Internet, die eure Psyche verrückt spielen lässt. Schafft ihr es nicht dieser Zwischenwelt zu entkommen, werdet ihr durch eure Angst zu deren Teil...

Ich bin ich und weiß von nichts

Euch wird also ein Angstbarometer angezeigt, das sich füllt, wenn ihr den Geistern ganz einfach nicht einen Schritt voraus seid. Problem an der Sache: Im gesamten Spiel ist es dunkel, sehr dunkel. Teilweise sogar ohne Taschenlampe müsst ihr klug handeln, um den Gespenstern so selten wie möglich über den Weg zu laufen. Rätsel können eure Angst schnell ins Unermessliche steigen lassen – beispielsweise das Entfernen von Puppen nach einer bestimmten Reihenfolge. Tippt ihr die falsche Puppe an, ertönt ein freches Geisterlachen, was ihr euch nicht beliebig oft erlauben dürft. Zum weiteren Hindernis wird eure Unkenntnis darüber, wo ihr euch überhaupt befindet und wie es weitergeht. Daraus resultieren stelleweise auch ziellose Laufwege, die nicht hätten sein müssen – Spaßbremsen-Alarm!

Atmosphärische Achterbahn

Ein Achterbahn-Vergleich sagt immer aus, dass es in einer bestimmten Sache ständig auf und ab geht. Das geschieht hier in puncto Atmosphäre, denn einige Szenarien lassen euch kalt, was hauptsächlich durch die angesprochene Lauferei entsteht, wogegen andere wahrlich gruseln. Wobei Geister als Gruselfaktor nicht jedermanns Sache sind. Auch wir hatten trotz entsprechender Genre-Klassifizierung nicht viel Horror im Spiel erwartet, da es im Grunde keine Gewalt gibt, wie man sie aus Vertretern des Genres kennt. Dafür aber ist das Spiel ziemlich durchdacht, man könnte es mit den vorbestimmten Ereignissen in Resident Evil 4 vergleichen, die euch ständig auf Trab halten. Geht ihr nach Punkt B, geschieht womöglich nichts. Doch geht ihr nach Punkt B, nachdem ihr zu Punkt A gegangen seid, kann euch plötzlich eine ominöse Katze über den Weg laufen. Im Spiel ist vieles vorbestimmt, ihr kommt euch ein wenig vor wie in einem interaktiven Film. Doch bei einem Horrorspiel ist das nicht tragisch.

Schmerzlich vermisst haben wir im Spiel Außenareale. Schulen, Kranken- oder Herrenhäuser sind sich leider zu ähnlich.

Technisch zum Gruseln?

Durch die Dunkelheit – auch bei Nutzung der Taschenlampe – bekommt ihr leider nicht viel von der Grafik zu sehen. Dennoch kann man sagen, dass das Spiel technisch gut gelungen ist, obwohl einige Szenarien in puncto Texturenqua-



Calling



Publisher	Konami
Entwickler	Hudson Soft
Genre	Survival-Horror
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + Story wirkt frisch
- zu sehr auf Innenareale bezogen

Atmosphäre

- + Handy-Feature und...
- + ... die ängstliche Ruhe geben den Kick!

Gameplay

- + ein Ereignis nach dem anderen
- teilweise elende Laufwege

Steuerung

- + auch für Nichtspieler geeignet
- Pointerfunktion leicht träge

Multiplayer

- -
- -

Spielt „Calling“ bei heruntergelassenen Jalousien und am besten alleine. So habe auch ich den Gruselfaktor gut zu spüren bekommen – dabei ist das Spiel ab 12 Jahren freigegeben...



Fazit

Damian Figoluszka



lität nicht gerade berauschend sind. Dafür aber wurden die Schatteneffekte gut umgesetzt, was natürlich in einem Horrorspiel hohe Priorität hat. Der Sound ist kaum erwähnenswert, doch das ist gut so. Lieber wenig Hintergrundmusik, was der Spannung gut tut, als B-Movie-Musik, die die ganze Atmosphäre zerstört. Zumindest die Synchronisation sorgt schon teilweise dafür. Natürlich ist es schön, dass Dialoge auch mal zu hören sind. Allerdings ist zum einen bei Handyanrufen, die ihr mit eurer

Wiimote annehmt, die Soundqualität sehr schlecht und zum anderen gilt gleiches für die dafür verwandten Dialogtexte, die recht niveaulos wirken. Auch das kann eine Gruselszene gerne mal zu einer Lachszene umfunktionieren.

Hudson Softs Mut sei belohnt

Trotz der kleineren Kritik handelt es sich hierbei um ein ausgereiftes Stück Software, die viele Erwartungen übertreffen und ganz nebenbei zum Budgetpreis zu

haben sein wird. Es ist kein On-Rail-Shooter und es ist kein Gewaltspiel - sondern freigegeben ab 12 Jahren. Ersterer Punkt wird wahrscheinlich bei einem Großteil unserer Leserschaft für Erleichterung sorgen und die Altersfreigabe sagt nicht aus, dass der Gruselfaktor im unteren Teil der imaginären Bewertungsskala liegt. Hudson Softs Selbstexperiment, sich ausnahmsweise mal an ein Horrorspiel zu wagen, ist geglückt. Doch lasst euch einfach selbst überraschen!



schnell dieser Gedanke. Wer bereits „Mario Kart Wii“ gespielt hat, dem kommt vieles, eigentlich fast alles, bekannt vor. Doch ist das notgedrungen etwas Schlechtes? Sofern man gut und intelligent kopiert, sicherlich nicht – zumindest dies ist SEGA gelungen!



Gut kopiert ist halb gewonnen, ...

Es wäre schon sehr umfangreich aufzuzählen, was alles angelehnt an Items, Modi und Steuerung der „Mario Kart“-Serie ist. Die berühmtesten Items gibt es natürlich auch in „Sonic & Sega All-Star Racing“, nur dass die grünen Panzer zum Beispiel nun grüne Box-

handschuhe sind oder dass man anstatt Bananenschalen mit Pylonen wirft. Auch an der Steuerung gibt es keinerlei Änderungen zu „Mario Kart Wii“, was für eingefleischte Spieler ein großer Vorteil ist – so kann man sich die Eingewöhnungsphase komplett sparen. ▶

Sonic & SEGA All-Star Racing

Schon viele haben versucht Nintendos erfolgreichen Fun-Racer „Mario Kart“ zu kopieren, doch allesamt sind sie gescheitert. Schafft SEGA nun endlich ernsthaft Konkurrenz?

Sonic kommt dem fetten Klempner aus dem Hause Nintendo immer näher. Genauso wie Mario hangelt er sich neben seinem Hauptfeld, den Jump'n'Runs, auch von Funsportart zu Funsportart. So sah man ihn zweimal bei Olympischen Spielen und auch das Tennisracket hat er mit Freude geschwungen. Nun folgt der Schritt in das nächste Territorium, in dem sich unser aller Lieblings-Klempner bisher als Platzhirsch beweist – der Fun-Racer.

„Wieso neu erfinden, wenn andere bereits gute Ideen gehabt haben?“

Diese Mentalität findet sich leider bei immer mehr Entwicklern wieder und auch bei „Sonic & SEGA All-Star Racing“ kommt einem



... aber frische Ideen können nicht schaden!

Doch muss man auch die neuen Ideen hervorheben! Besonders die All-Star-Fähigkeiten, besondere Items für jeden einzelnen Charakter, stechen hervor und könnte man sich sogar sehr gut in „Mario Kart“ vorstellen. Auch Downloadable Content war geplant, hat es aber aufgrund von Speicherplatz-Problemen nur auf die Xbox 360 und PS3 geschafft – daher kommen wir Wii-Spieler nicht in den Genuss einiger nachträglich eingefügter Charaktere. So zum Beispiel das Duo „TomJam & Earl“, bei dem die Lizenzstreitigkeiten leider einige Wochen zu spät geklärt wurden und eine Veröffentlichung als DLC sehr wahrscheinlich ist. Aber wen spricht dieses Spiel nun eigentlich an?

Die zunächst geplanten Charaktere TomJam & Earl haben es Aufgrund von Lizenzproblemen nicht rechtzeitig in die Verkaufsversion geschafft.

Das SEGA-EI-Dorado

SEGA-Fans müssen beim Anblick dieses Rennspiels schon die ein oder andere Freudenträne verdrücken. Nicht weil es ein so herausragendes Spiel ist, sondern weil es so schön detailliert dargestellt und mit tonnenweise Anspielungen auf frühere Segatitel gespickt ist. Nicht nur die Strecken passen jeweils perfekt zu dem jeweiligen Szenario und die Musikuntermalung weckt mit Originaltiteln aus den berühmtesten Segatiteln Erinnerungen. Nein, auch weitere kleine Anspielungen wie „Nights“ als Fahnenhaken an Start und Ziel oder einige Charaktere aus wirklichen Nischen-spielen, beispielsweise Opa-Opa aus „Fantasy Zone“, zaubern dem Sega-Fan ein kleines Lächeln auf das Gesicht.



Nicht nur für SEGA-Fans

Doch nicht nur SEGA-Fans finden ihren Gefallen an „Sonic & SEGA All-Star Racing“, sondern auch Freunde von Rennspielen im Allgemeinen. Schließlich müssen von „Mario Kart“ zu „Sonic Racing“ nur wenige Abstriche gemacht werden, sodass man ohne Bedenken zuschlagen kann. Ein höhere Wertung verbaut sich der Titel lediglich dadurch, dass es zu wenige originelle Ideen gibt und man lediglich den kompletten „Mario Kart“-Kern in eine neue Hülle gesteckt hat. Wer also seinen Spaß mit Mario auf der Rennpiste hatte, sollte in Betracht ziehen auch mit Sonics Freundeskreis auf die Rennbahn zu ziehen.

Sonic & SEGA All-Star Racing



Publisher	Sega
Entwickler	Sumo Digital
Genre	Fun-Racer
Spieler	1 – 8
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + sehr detailreich
- gelegentlich Framerate-Probleme

Atmosphäre

- + Musikuntermalung weckt Erinnerungen
- + abwechslungsreiche Strecken

Gameplay

- + großer Umfang für Einzelspieler
- nicht viel Innovatives

Steuerung

- + viele Steuerungsmöglichkeiten
- + leicht zu erlernen

Multiplayer

- + Spaß-Garant
- viele Modi nach dem gleichen Prinzip

Ich habe die letzten „Mario Kart“-Teile regelrecht verschlungen und auch mit der SEGA-Variante des Spiels eine Menge Spaß gehabt. Da ich absoluter SEGA-Fan bin, haben mich auch die kleinen Macken nicht gestört.



Fazit
Björn Rohwer





Super Monkey Ball: Step&Roll

Ein Haufen Affen in einem Balance Board-Spiel, welches am besten ohne „Waage“ funktioniert, weniger Umfang als der Vorgänger bietet und trotzdem besser ist? SEGA schafft so etwas!

Gleich vorweg sei gesagt, dass der Anle- ser durchaus positiv verstanden werden kann! Denn was SEGA gegenüber dem Wii-Vorgänger „Super Monkey Ball: Banana Blitz“ entfernte, sind die nervigen Bosskämpfe, die sinnfreie Story sowie einen Teil der krampfhaft eingefügten Minispiele. Damit geht die „Super Monkey Ball“-Reihe endlich wieder zurück zu ihrem Ursprung – einem Geschicklichkeitsspiel mit dem lustigen Affen „AiAi“ und seiner Familie.



Affe + Neigung = Banane

Sollte das Prinzip von Monkey Ball noch immer nicht zu allen durchgedrungen sein, hier eine kurze Erklärung. Ein Affe, welcher sich in einer Kugel befindet, wird durch das Neigen der Wii Remote durch die Levels gerollt. Allerdings wird nicht der Affe selbst ge-

steuert, sondern der Boden unter ihm geneigt. Löcher, Bumper und andere Gegner erschweren hier den Weg ins Ziel. Neu ist hier die Steuerung mit dem Balance Board, welche aber so kompliziert und ungenau ist, dass sie keine wirkliche Alternative zur Wii Remote darstellt und maximal in den Minispielen sinnvoll Anwendung findet. Auf dem Weg durch die Level gilt es, schnell zu sein und nebenbei noch so viele Bananen wie möglich einzusammeln, um am Ende einen Platz in der Bestenliste zu erkämpfen.



Banane * 20 = Affe

Die acht verschiedenen Welten erstrecken sich vom Affenwald bis hin zum „Schimpansee“ und es wird immer schwerer innerhalb der vorgegebenen 60 Sekunden das Ziel zu erreichen. Glücklicherweise bekommt man für 20 Bananen immer



Affe * 4 = Spass

In gewohnter Tradition liefert „Super Monkey Ball: Step&Roll“ auch wieder einige Minispiele mit. Von den 21 an der Zahl sind allerdings nicht alle so ansprechend wie man es sich wünschen würde. Klassiker wie „Affen-Ziel“ findet man hier genauso wie zahlreiche neue Spiele. Das aus Vorgängern beliebte „Affen-Bowling“ oder „Golf“ vermisst man aber leider. Für einen empfohlenen Verkaufspreis von knapp 30€ ist dieser Titel auf jeden Fall eine Überlegung wert. ■ ■ ■

Super Monkey Ball: Step&Roll



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

Präsentation

- + bunte, liebevoll designte Levels
- + Monkey Ball ohne Schnickschnack

Atmosphäre

- + wunderbar passende Musik
- + witzige Charaktere

Gameplay

- + fordernd und abwechslungsreich
- teilweise hektisch und frustrierend

Steuerung

- + perfekte Reaktionen auf die Wii-Remote
- Balance Board-Steuerung nutzlos

Multiplayer

- + 21 Minispiele...
- ...von denen nur die Hälfte brauchbar ist

Ich fand Monkey Ball schon am Gamecube toll. Die erste Wii-Fassung war mir allerdings viel zu überladen. Schön, dass der Schöpfer Toshihiro Nagoshi hier einen Schritt zurück gemacht hat.



Fazit

Emanuel Liesinger





GTI Club: Supermini Festa!

Auch „GTI Club: Supermini Festa!“ gesellt sich in unsere Reihe der Pre-Release-Tests. Doch wirkt die finale Fassung wider aller Erwartungen marktreif?

Basierend auf der Arcadehallen-Version merkt man dem Spiel eines an: Es ist eben ein für Münzautomaten konzipiertes Spiel. Ein Stück Software mit reiner Arcade-Ausrichtung – inklusive Spielmodi, die selbst einen Mario Kart-Spieler stutzig machen.

Coins, Bombs and Balls!

Zwei Hauptmodi zieren das Hauptspiel: Der Missions- und Gruppenmissionsmodus. Ersterer ist für den einzelnen Spieler bestimmt und wartet mit diversen Aufgaben in bekannten Städten auf euch. Je nach Leistung erhaltet ihr für jede Aufgabe eine Medaille und auch Punkte, die für das Freischalten

von neuen Fahrzeugen und Tuning-Teilen gedacht sind. Wer wenig Ansprüche an ein Arcade-Rennspiel hat, wird sich mit dem Medaillensystem vergnügen können. Allerdings wird das maximal einen Bruchteil von euch betreffen, denn die Gameplay-Mankos sind zu immens, um langfristig an den Bildschirm fesseln zu können. Auch der Gruppenmissionsmodus motiviert herzlich wenig, obwohl dort Aufgaben für mehrere Spieler bereitstehen. In beiden Hauptmodi sind es nicht nur Rundkurs-, sondern auch Spezialrennen wie „Sammele die meisten Münzen“, „Gewinne beim Autofußball“ oder „Übergib die Bombe an den Gegner, bevor die Zeit abläuft“.

Frei von jeglichem Aufwand

Ihr bekommt also Abwechslung geboten, was sich natürlich auf den ersten Blick sehr gut anhört. Wenn nur nicht die Steinzeitgrafik wäre und die Kollisionen so irre nervig und die Steuerung so unpräzise! Dabei beginnt alles mit einem edel gestalteten Menü, das euch viel Auswahl lässt und vor dem ersten Rennstart dem Spieler noch genügend Stimmung gibt. Doch sobald das Rennen startet, spricht man, was die gute Stimmung angeht, nur noch in der Vergangenheitsform. Da hilft auch ein Onlinemodus nicht weiter, den die Arcadehallen-Version nicht beinhaltete. Trotz allem stellen wir eine vielleicht gar nicht so unrealistisch klingende Theorie auf: Wenn sich das Spiel gut verkauft, könnte eventuell Nintendo hellhörig werden und „Mario Kart Arcade GP 2“ für Wii umsetzen. Wäre das nicht ein schönes Geschenk?

GTI Club: Supermini Festa!



Publisher	Konami
Entwickler	Konami
Genre	Arcade-Rennspiel
Spieler	1 – 4
USK	ab 3 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	–

Präsentation

- + Menü wirkt elegant
- + etwas erweiterter Content

Atmosphäre

- nervige Motorengeräusche
- kaum Unterschiede zwischen den Fahrzeugen

Gameplay

- schlechte Kollisionsabfrage
- einfach nur lahm

Steuerung

- stufige Lenkung in die Richtungen
- Autofußball kaum spielbar

Multiplayer

- + Auswahl recht hoch
- + WiFi-fähig

Zur Abwechslung etwas Positives: Wenn das Spiel zu N64-Zeiten erschienen wäre, würde es jetzt positive Kritik hageln. Wäre, würde, könnte, sollte, müsste...



Fazit

Damian Figoluszka





Ace Attorney Investigations

Erstmals in der Geschichte der Ace Attorney-Reihe steht nicht mehr ein Anwalt, sondern ein Staatsanwalt – und zwar kein geringerer als Miles Edgeworth – im Mittelpunkt des Spielgeschehens.

Gleich zu Beginn wird der Spieler Augenzeuge eines kaltblütigen Mordes, der sich noch zu allem Überfluss im Büro des Staatsanwaltes Miles Edgeworth ereignet. Unglücklicherweise betritt dieser kurz darauf den Ort des Grauens, nur um selbst den Lauf einer geladenen Pistole im Rücken zu spüren. Von Angst keine Spur, schwört unser tapferer Protagonist daraufhin dem Übeltäter, ihn persönlich zu überführen, da er es gewagt

hat, sein heiliges Büro mit solch einem ruchlosen Verbrechen zu entweihen!

Lasst die Ermittlungen beginnen!

Spätestens jetzt wird klar, dass sich die Handlung vom Gerichtssaal nun direkt zum Tatort verlagert hat. Wie in einem klassischen Point&Click-Adventure steuert man den sarkastischen Staatsanwalt, per Touch-Pen oder Steuerkreuz, durch die verschiedens-

ten Mordschauplätze, immer auf der Suche nach der Wahrheit. Neue Hinweise und wichtige Zeugenaussagen werden dabei ganz automatisch im neu hinzugekommenen „Logik-Modus“ abgespeichert und zu gegebener Zeit miteinander kombiniert. Ebenso neu ist das „Ableitungs-System“ (deduction system), bei dem es gilt, einen bestimmten Ort präzise zu untersuchen, um dann eventuelle Widersprüche mithilfe von Beweisen aufzudecken.

Augenzeuge gesucht!

Zwischen den Ermittlungen kommt es immer wieder zu den, bereits aus den Vorgängern bekannten, Kreuzverhören, die sich nun „Widerlegungen“ (rebuttals) nennen. Wie schon früher im Gerichtssaal, hört sich Edgeworth verschiedene Zeugenaussagen an, um dann an einem bestimmten Punkt nachzuhaken. Hier besteht auch weiterhin die Möglichkeit, den Gesprächspartner per Spracheingabe – logischerweise auf Englisch – über das Mikrofon zu unterbrechen. Um einen Einspruch erheben zu können, werden, wie gewohnt, Gegenstände aus dem Inventar, oder auch Personen selbst, vorgezeigt. Diese Prozedur zieht sich dann solange hin, bis entweder das verdächtige Subjekt überführt oder aber ein Unschuldiger entlastet wurde.



Howdy Partner!

Natürlich darf ein sogenannter Partner an der Seite unseres Hauptdarstellers nicht fehlen! Dabei werden wir von alten Bekannten, wie zum Beispiel dem trottelligen Inspektor „Gumshoe“, oder aber von neu eingeführten Charakteren, wie beispielsweise der selbsternannten Meisterdiebin „Kay Faraday“ begleitet. Diese Weggefährten halten uns jederzeit die Option offen, eine kleine Unterhaltung mit ihnen zu führen, um etwaige Hilfestellungen oder eine kurze Stellungnahme zur aktuellen Situation zu erhalten.

Im Gegensatz zum Bildschirmtext wurde das Handbuch von Capcom ins Deutsche übersetzt.



Kay
You can call me "Kay", 'kay!?'
Good! Glad that's settled!



In der Nahaufnahme

Die unterschiedlichen Schauplätze bestehen aus detailliert gezeichneten Hintergründen, in denen sich die einzelnen Figuren bewegen. Herausragend sind jedoch, wie auch schon bei den Vorgängern, die Nahaufnahmen der verschiedenen Charaktere, welche durch eine sehr gelungene Animation in Sachen Mimik und Gestik bestechen. Die Charaktereigenschaften der Gesprächspartner sind teilweise so überspitzt gezeichnet, dass ihre verschiedenen Angewohnheiten und Ticks immer wieder für ein Schmunzeln sorgen.



Ein Fall für sich

Auch wenn „Ace Attorney Investigations“ viele Attribute eines klassischen Point&Click-Adventures beinhaltet, spielt sich das Geschehen zu einem großen Teil in einer Art Bildergeschichte mit sehr langen Dialogen ab. Daher ist dieses Spiel nicht wirklich für Lesemuffel geeignet, die den Text sonst immer schnell wegdrücken. Denn nur wer auch aufmerksam die spannenden Dialoge verfolgt, kann die durchaus kniffligen Rätsel gleich auf Anhieb lösen. Zudem sollte man einigermaßen fit in der englischen Sprache sein, denn der Bildschirmtext wurde, im Gegensatz zum Handbuch, nicht ins Deutsche übersetzt.

Excuse me?

Da wären wir auch schon am größten Manko des Titels angelangt: Leider hat sich Capcom – vermutlich aufgrund sinkender Verkaufszahlen der Ace Attorney-Reihe – dazu entschlossen, den Titel nicht ins Deutsche übersetzen zu lassen, was den eingefleischten Ace Attorney-Fans hierzulande ziemlich sauer aufstoßen könnte. Es reichen zwar englische Grundkenntnisse aus, um der Handlung einigermaßen zu folgen, aber gerade bei einem so textlastigen Adventure, wie es hier der Fall ist, ist dies auf Dauer ziemlich anstrengend und so mancher Wortwitz geht dabei verloren. Abgesehen von dieser Tatsache handelt es sich bei diesem Spiel um einen echten Top-Titel!

Neue Techniken, wie beispielsweise der Logik-Modus, helfen dabei Widersprüche ans Tageslicht zu bringen.



Ace Attorney Investigations



Publisher	Capcom
Entwickler	Capcom
Genre	Adventure
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + Grafik macht der Spiele-Reihe alle Ehre
- + Wiedersehen mit alten Charakteren

Atmosphäre

- + Ermittlungen nun direkt am Tatort
- + packende Geschichte

Gameplay

- + angemessener Schwierigkeitsgrad
- Spiel komplett in Englisch

Steuerung

- + einfache Bedienung per Stylus...
- + ...oder dem Steuerkreuz

Multiplayer

- -
- -

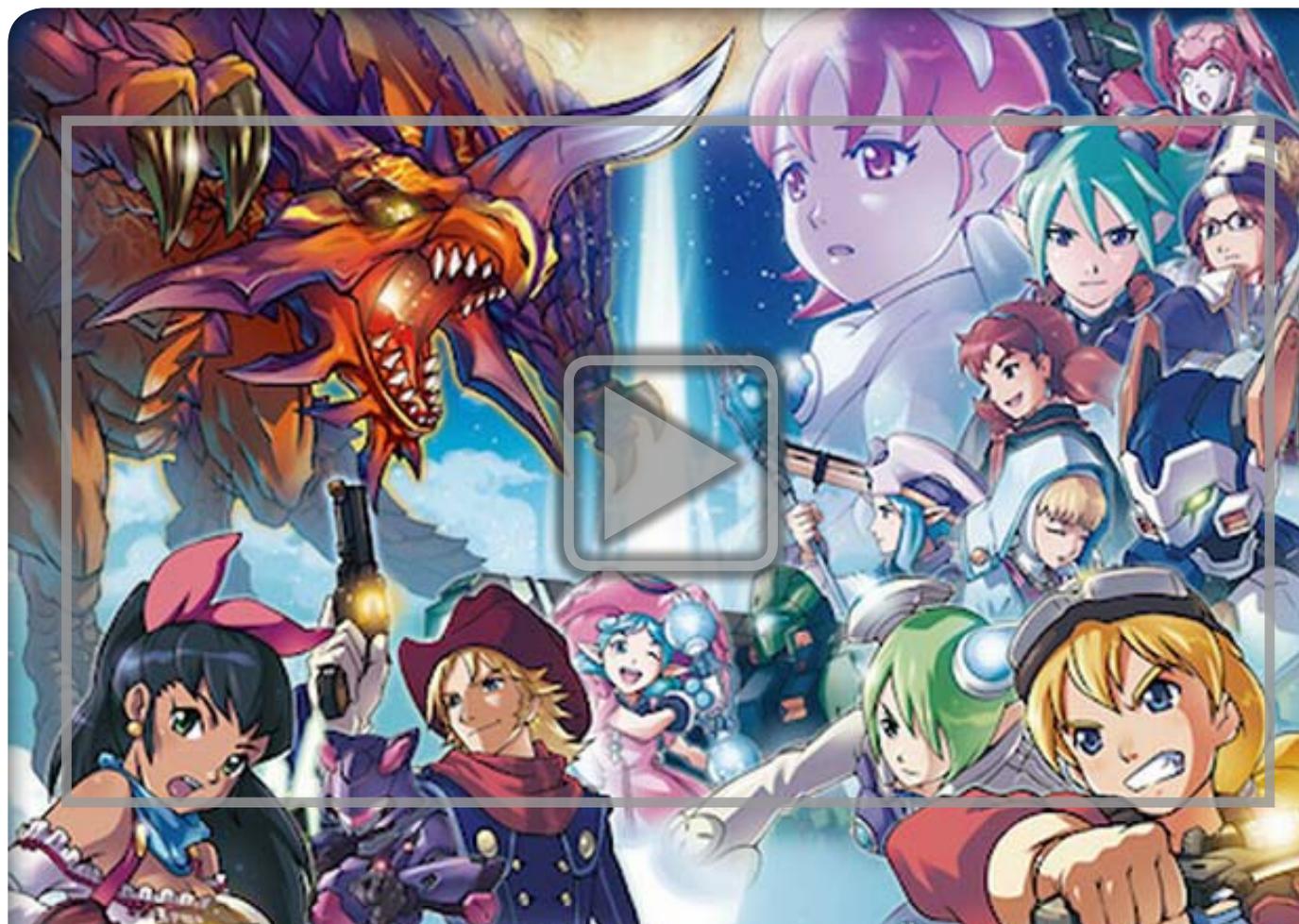
Jeder, dem schon die Vorgänger-Reihe von „Ace Attorney: Investigations“ zugesagt hat und der sich vom englischen Bildschirmtext nicht zu sehr abschrecken lässt, sollte sofort zugreifen!



Fazit

Jasmin Belima





Die Völker

Je nachdem, für welche Rasse ihr euch bei der Charakterauswahl entscheidet, verändert sich auch der Verlauf der Handlung. In Menschengestalt trefft ihr auf die Newman Sarisa, sobald diese mit ihrem Raumschiff auf dem Planeten landet, während ihr als metallener Cast im Wald von ihr gerettet werdet. Bei diesen kleinen, aber feinen Unterschieden schmunzelt man immer wieder, sofern man die Geschichte aus der Sicht von mindestens zwei Völkern betrachten möchte. Ausschlaggebende Unterschiede findet man aber eher in den Charaktereigenschaften. Das Volk der Newman hat ein Talent für magische Angriffe, während diese Fähigkeit den Cast verwehrt bleibt.

Die Menschen haben es hingegen gut – sie dürfen jede Klasse ausüben.



Dem Spieler wird erlaubt, Spezialfähigkeiten auf diverse Tasten aufzuteilen. Force-Spieler könnten aufgrund vielerlei Aktionen damit Probleme bekommen.

Klassenkampf

Während die Unterschiede bei den Rassen noch harmlos sind, legt ihr euch bei den Berufen endgültig für eine Spielweise fest. Als Hunter könnt ihr mit übergroßen Waffen um euch

schlagen und dicke Rüstungen tragen. Ranger sind am ehesten mit Schützen zu vergleichen. Aus der Distanz greifen sie mit ihren Laserwaffen an. Der Force tut es dem Ranger gleich, allerdings lässt er mächtige Zauber auf die Feinde sausen. Eine größere Auswahl bei der Charaktererschaffung hätte uns zwar gut gefallen, trotzdem werden auch so unzählige Stunden für das Aufleveln eures Alter Egos vergehen. Seid ihr einmal unzufrieden mit dem Aussehen eures Charakters, dürft ihr dieses jederzeit im Hauptmenü verändern. Sogar einen anderen Namen des Helden dürft ihr euch aussuchen. Eine Änderung der Rasse oder Klasse ist jedoch nicht möglich. ▶



Phantasy Star 0

„Phantasy Star 0“ ist nicht, wie man vielleicht erwarten könnte, der Auftakt zur vierteiligen Mega Drive-Serie, sondern eher ein Nachfolger der beliebten Online-Ableger der Reihe.

Hauptsächlich an Online-Spieler gerichtet, sollte man aber nicht den Story-Modus von „Phantasy Star 0“ verachten. Mittels hübscher Anime-Sequenzen erfahrt ihr, dass vor langer Zeit eine Auseinandersetzung zwischen Sterblichen und Göttern wütete. Durch diesen Vorfall verschwand eine ganze Rasse sogar komplett von der Planetenoberfläche,

welche fast vollständig verwüstet wurde. Mit der Zeit kehrte das Leben auf dem Planeten zurück und die letzten beiden Völker lebten in Harmonie zusammen. Jüngst wurde die Idylle durch einen auf der Mondoberfläche ausdehnenden Schatten getrübt. Außerdem kehrt das für ausgestorben gehaltene Geschlecht der Newman aus dem All zurück.





Ein purer „Asia Grinder“?

„Phantasy Star 0“ setzt auf simple Methoden. Man merkt zwar, dass sich Sega mit der Handlung Mühe gegeben hat, doch sonst ist alles beim Alten geblieben. Egal, ob ihr verschneite Berglandschaften oder einen staubtrockenen Canyon unsicher macht. Für optische Abwechslung ist immer gesorgt. Allerdings bleibt die Spielweise überwiegend gleich. Ihr betretet einen Spielabschnitt, bekämpft alle auftauchenden Monstergruppen in Echtzeit, plündert anschließend herumstehende Kisten und aktiviert vielleicht noch den einen oder anderen Schalter. Jetzt könnte man meinen, dass dieses System demotivierend auf den Spieler wirken kann. Fehlanzeige! Mas-

senweise Gegenstände bringen Schwung ins Gameplay. Man möchte jederzeit seine Ausrüstung verbessern. Dafür ist oftmals ein höheres Level vonnöten, weshalb ihr gerne noch einmal durch das letzte Gebiet rasen möchtet, um nochmals alle Gegner umzuhauen. Ihr merkt: Das System geht auf...

Gruppenzwang

...und funktioniert eben so gut in einer Gruppe im Online-Modus. Da sogar noch besser! Das Spieltempo zieht dadurch gehörig an und die Streitereien um Gegenstände (bekannt aus diversen Online-Rollenspielen) entfallen ebenfalls. Jedes Objekt ist genau so oft vorhanden wie bei jedem anderen Mitstreiter auch. Leider ist eine umfangreiche Chat-Funktion nur beim Spielen mit Freunden möglich. Seid ihr mit fremden Spielern unterwegs, dürft ihr lediglich ein paar vorinstallierte Sätze auswählen – hilfreich sind diese nur in seltenen Fällen. An dieser Stelle möchte man Nintendo gerne wieder aufzählen, was sie mit ihrer überzogenen Jugendschutzpolitik alles falsch machen. Obwohl dieses mittelgroße Manko dem einen oder anderen absolut nicht gefallen dürfte, funktioniert der Online-Modus sonst reibungslos. Da vergisst man schnell, dass die künstliche Intelligenz der Charaktere im Story-Modus schwach ausgefallen ist. In unserem Test ist es jedenfalls nicht vorgekommen, dass unsere menschlichen Mitspieler auf Fallen stehen geblieben oder immer weiter gegen eine Wand gelaufen sind.

Im Online-Spiel mit Freunden gibt es keine Chat-Begrenzung. Die Sprechblasen können mit wirklich allem gefüllt werden.



Fortsetzung erwünscht!

„Phantasy Star Zero“ macht auf Soundtrack-Ebene und grafisch einen guten Eindruck. Kleinere Details, wie zum Beispiel vielfältigere Charakter-Modelle, vermisst man sehr. Obwohl das Spiel mit ähnlich aufgebauten Spielabschnitten nicht punkten kann, überzeugt es dafür mit einer Vielfalt an Gegenständen und Aufträgen. Kaum ein anderer Titel kann mit einer simplen Spielmechanik so überzeugen, wie es „Phantasy Star 0“ tut. Positiv möchten wir an dieser Stelle anmerken, dass der Online-Modus kostenlos ist. Das war bei den Vorgängern ja selten der Fall. Sollte es in Zukunft zu einem Nachfolger kommen, wünschen wir uns aber mehr Charaktererstellungsoptionen, eine komfortablere Menü-Navigierung und eine bessere künstliche Intelligenz von computergesteuerten Charakteren. Bis es soweit ist, kann man sich „Phantasy Star 0“ ohne große Bedenken zulegen und seine Charaktere auf die Maximalstufe 100 bringen.

Phantasy Star 0



Publisher	Sega
Entwickler	Sonic Team
Genre	Action-Rollenspiel
Spieler	1 – 4
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + optisch schöne Landschaften
- + tolle Anime-Sequenzen

Atmosphäre

- schwache künstliche Intelligenz
- Spiel komplett in Englisch

Gameplay

- + hunderte Gegenstände
- + motivierendes Aufstufen

Steuerung

- kleine Kameraprobleme
- teilweise umständliches Menü

Multiplayer

- + fast tadelloser Online-Modus
- eingeschränkte Chat-Funktion

Der Suchtfaktor von „Phantasy Star 0“ hat mich erwischt. Selten schafft es ein Spiel mich so in den Bann zu ziehen. Auch wenn der Titel ein paar Macken hat, so ist es derzeit mein Online-Spiel Nr. 1!



Fazit
Eric Ebelt



Bleach: The 3rd Phantom

Ihr seid Bleach-Fan, mögt aber keine Beat 'em ups, sondern eher strategische Rollenspiele? Dann könnte „Bleach: The 3rd Phantom“ genau das richtige für euch sein.



Strategie-RPGs sind dafür bekannt sehr viel Text und ein langsames Spieltempo zu bieten. „Bleach: The 3rd Phantom“ macht da keine Ausnahme – nur übertreibt es beides, zum Leidwesen des Spielers, maßlos.

Visual Novel

Gleich zu Beginn des Spiels fällt auf, dass man ohne Kenntnisse des Bleach-Universums keinen Gefallen an dem Titel finden wird, denn Erläuterungen zum Setting sind rar. Sofort wird man mit Begriffen wie Seireitei und Zanpakuto konfrontiert um gleich darauf Dialoge mit wildfremden Personen zu führen, die einen ohne Kenntnisse der Bleach-Handlung nur wenig interessieren. Dies ist besonders schade, da Dialoge und Handlung etwa die Hälfte des Spiels

ausmachen! Es kann schon einmal passieren, dass ihr gut zwanzig Minuten braucht um wieder zum eigentlichen Spiel zu gelangen. Dass der Text dabei nicht einmal ins Deutsche übersetzt wurde fällt bei einem so textlastigen Spiel natürlich besonders unangenehm auf.

Endlich bin ich am Zug

Habt ihr euch durch die Massen an Text geklickt, dürft ihr auch mal selbst agieren und zwar in einem rundenbasierten Strategie-Rollenspiel mit einem extrem langsamen Spieltempo. Genretypisch gibt es hier Erfahrungspunkte und ein Kampfsystem, das auf dem Schere-Stein-Papier-Prinzip besteht. Das Spiel bietet zwar einige Besonderheiten wie Team-Attacken und freie Hand bei der Verteilung der Statuspunkte, jedoch wurden dafür andere Bereiche vernachlässigt. Es gibt zum Beispiel weder Terrain-Boni noch bessere Ausrüstung, wodurch die taktische Komponente des Spiels vernachlässigt wird. Letztendlich kann man das Spiel nur knallharten Bleach-Fans empfehlen, denn man erhält viel zu wenig Spiel und viel zu viele, zwar witzige aber triviale, Dialoge. ■ ■ ■



Bleach: The 3rd Phantom



	Publisher	Sega
	Entwickler	Tom Create
	Genre	Rollenspiel
	Spieler	1-2
	USK	ab 12 Jahren
	Preis	ca. 40 €
	Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + hübsche 2D-Sprites
- schlechtes Leveldesign

Atmosphäre

- + witzige Dialoge
- zu viel trivialer Text

Gameplay

- langsames Spieltempo
- wenige taktische Möglichkeiten

Steuerung

- + intuitiv
- keine Touchscreen-Unterstützung

Multiplayer

- nur kurz spaßig
- kein Einzelkartenspiel

Auch wenn das Spiel objektiv gesehen schlecht ist, hatte ich aufgrund der witzigen Dialoge und den mir bekannten Charakteren meinen Spaß daran. Es gibt aber definitiv sehr viel bessere Alternativen auf dem DS.

4.5
von 10

Fazit

Alexander Schmidt





MX vs. ATV Reflex

Gute Rennspiele kann man auf dem DS bislang an einer Hand abzählen – der Multiplattformtitel „MX vs. ATV Reflex“ versucht sich in diesen elitären Kreis einzureihen.

Es hätte doch so schön werden können! Vor zwei Jahren kam der erste Teil der „MX vs. ATV“-Serie auf den DS. Dieser lies noch viel Spiel nach oben und so hoffte man unter Rennspielfans, dass man bei Tantalus aus den Fehlern lernt. Eines lässt sich nun sagen: Es reicht nicht, den Multiplayer zu verbessern und dafür den kompletten Rest schleifen zu lassen!

Vorraussicht gefragt!

Es dauert kaum fünf Minuten Spielzeit, bis man die größten Fehler, die sich wie ein roter Faden durch das komplette Spiel ziehen,

entdeckt hat. Zum Einen ist da die absolut misslungene Steuerung, die vom Spieler wirklich viel Voraussicht fordert. Schließlich muss man schon ein ganzes Stück vor der Kurve einlenken, um nicht gnadenlos gegen die Bande zu rasen. Doch erwartet einen noch ein zweiter schlimmer Faux-Pas.

Unfallfrei

Das nächste Problem findet sich bei der Kollisionsabfrage. Wenn man von einem Gegner noch so hart gerammt wird, bremst das Gefährt lediglich kurz ab und fährt dann seelenruhig weiter. Auf einem ATV ist dies noch

halbwegs verständlich, aber sobald zwei Motorräder mit Vollgas aufeinander prallen, fragt man sich wirklich, wieso keiner der Fahrer von seinem Fahrzeug fällt. Selbst in einer Serie, die sich stets auf einem Mittelweg zwischen Arcade und Simulation bewegt, hat solch ein Unrealismus wirklich nichts zu suchen!

Schatten > Licht

Doch auch neben diesen beiden groben Fehlern ist das Spiel gespickt mit weiteren Macken. Zwar gibt es mit der passablen Anzahl an Spielmodi und der relativ guten Grafik zwei kleine Lichtblicke, doch sucht man vergeblich nach weiteren. Der Soundtrack spiegelt, als hätten die Entwickler gewusst wie schlecht ihr Spiel wird, die Aggressionen wieder, die der Spieler nach und nach gegenüber dem Spiel aufbaut – das einzig Positive, was über die kratzige Musikuntermalung verloren werden kann! So können wir nur den Kopf schütteln, wie man einen Karren derart schwungvoll in den Dreck steuern kann und hoffen, dass man für einen möglichen dritten Teil aus den Fehlern lernt. ■ ■ ■



MX vs. ATV Reflex



Publisher	THQ
Entwickler	Tantalus
Genre	Rennspiel
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + relativ gute Grafik
- mieser Soundtrack

Atmosphäre

- + Soundtrack passt in die Atmosphäre
- schlechte Soundeffekte

Gameplay

- + ausreichend Rennen
- grauenvolle Kollisionsabfrage

Steuerung

- unhandliche Steuerung
- starke Zeitverzögerung

Multiplayer

- + Einzelkartenspiel
- kein Online-Modus

Zum Glück gibt es einen Multiplayer-Modus, denn während man hitzig um die Wette fährt, vergisst man für kurze Zeit all die nervigen Bugs. Aber spätestens wenn man kurz vorm Ziel die letzte Wand mitnimmt hat der Spaß ein Ende!



Fazit

Björn Rohwer



PERCY JACKSON

DIEBE IM OLYMP

Percy Jackson: Diebe im Olymp

Videospielumsetzungen zu Kinofilmen haben nicht gerade den besten Ruf. Unter Zeitdruck produziert, müssen sie zum Filmstart in den Läden stehen, um spendable Käufer zu enttäuschen.

Percy Jackson: Diebe im Olymp ist einer dieser Titel, denen eine längere Entwicklungszeit gut getan hätte. Das fängt schon beim Aufbau der Handlung an. Ohne Film-Vorkenntnisse fällt es einem schwer, Zusammenhänge zu erkennen und die Charaktere zu verstehen. Mit der Zeit erfährt man, dass es um Zeus' geliebten Herrscherblitz geht. Hades glaubt, dass Percy der Dieb des Machtinstruments ist. Ein Abenteuer nimmt seinen Anfang, das Spiel ist jedoch schon halb vorbei.

Moderne Mythologie

Auf Percys Reise durch New Jersey, Nashville und Las Vegas trifft er auf allerhand Getier der griechischen Mythologie. Damit auch der letzte Minotaurus fällt,



müsst ihr in vielen rundenbasierten Kämpfen als Sieger hervorgehen. Nach und nach verbessert ihr eure stetig wachsende Gruppe mit neuen Fähigkeiten. Abwechslung und Ideenreichtum wird in den Kämpfen also jederzeit geboten. Skelette pulverisiert ihr am besten mit Feuerzaubern, während andere Gegner anfällig gegen physische Attacken sind. Anders als für das Genre üblich, greift jeweils nur ein Charakter der Gruppe an. Je stärker die Attacke des Gefährten war, desto länger dauert es, bis die Gruppe wieder am Zug ist. Mit Angriffen, die Blindheit oder Schwindel erzeugen, kommt zusätzliche, taktische Tiefe auf.



Dieb im Spielregal

Während der Soundtrack anfangs noch episch erklingt, nervt er aufgrund geringer Abwechslung und ständigen Wiederholungen sehr. Auch grafisch ist es nicht gut um den Titel bestellt. Der Stil des Spiels konnte uns zwar überzeugen, aber nicht die mauen Texturen und öfters anfallenden Ruckeleinlagen. Das monotone Gameplay richtet sich wirklich nur an geduldige Spieler, welche den Film mindestens fünf Mal im Kino gesehen haben und immer noch nicht genug von „Percy Jackson“ bekommen können. ■ ■ ■

Percy Jackson: Diebe im Olymp



	Publisher	Activision
	Entwickler	Griptonite Games
	Genre	Rollenspiel
	Spieler	1
	USK	ab 6 Jahren
	Preis	ca. 30 €
	Weblink	offizielle Website

Präsentation

- uninspirierte Weltkarte
- keine auskundschaftbaren Gebiete

Atmosphäre

- positiv wirkender Look
- Handlung unvollständig erklärt

Gameplay

- geniales Kampfsystem
- monotone Spielweise

Steuerung

- funktioniert größtenteils gut
- bei Spezialattacken manchmal ungenau

Multiplayer

-
-

Mir hat das Kampfsystem sehr gut gefallen, dafür der Rest des Spiels absolut nicht. Als Nichtkenner des Films versteht man wenig und fühlt sich von den Defiziten des Spiels auf Dauer genervt.



Fazit
Eric Ebelt



Castlevania: The Adventure ReBirth

Die Videospieldreihe „Castlevania“ hat sich in den letzten Jahrzehnten kaum weiterentwickelt. Jedoch muss dies nichts Negatives bedeuten, wie man an „Castlevania: The Adventure ReBirth“ erkennen kann.



Einhundert Jahre ist es her, dass Graf Dracula das Zeitliche segnete. Durch einen Fluch weilt er mittlerweile wieder unter den Lebenden und versucht seine Schreckensherrschaft wieder aufleben zu lassen. Es liegt nun an Christopher Belmont, den Grafen in seinem Schloss im finsternen Transsylvanien aufzusuchen und erneut in die Schranken zu weisen.

Geschichten aus der Gruft

Ausgerüstet mit einer Peitsche geht es Zombies, Skeletten, Fledermäusen und anderem Ungetüm an den Kragen. Egal, ob ihr in dunklen Höhlen von Wasserrad zu Wasserrad hüpfet, oder im Schloss die Kronleuchter von der Decke pustet – für Abwechslung ist

in den unterschiedlichen Levels immer gesorgt. Unterstützt wird dies von speziellen Gegenständen wie einer Zeit manipulierenden Stoppuhr oder den von Vampiren gefürchteten Kruzifixen. In der Mitte und am Ende fast jeden Levels warten starke Bossgegner auf euch, bei denen ihr euch mehr anstrengen müsst, als es in den so schon recht schwierigen Spielabschnitten der Fall ist. Wie in jedem Teil der Reihe gilt auch hier: Übung macht den Meister!

Wunderschönes Remake

Die Entwickler haben es geschafft, ein 20 Jahre altes GameBoy-Spiel in eine WiiWare-Perle zu verwandeln. Jeder Level wirkt detailreich und wird mit dem typischen „Castlevania“-Soundtrack unterlegt. Leider missfällt uns sehr, dass das Spiel keine Spielstände anlegt und ebenfalls über kein Passwortsystem verfügt. Dafür bieten die Optionen tolle Einstellungsmöglichkeiten, wie beispielsweise die Anzahl der Heldenleben zu bestimmen. In erster Linie richtet sich „Castlevania: The Adventure ReBirth“ an Veteranen der Reihe. Aber auch jeder andere Fan von Action-Adventures wird sich schnell zurecht finden.

Castlevania: The Adventure ReBirth



Publisher	Konami
Entwickler	M2
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	1000 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + malerische und detaillierte Hintergründe
- keine 16:9-Darstellung integriert

Atmosphäre

- + kultiger „Castlevania“-Soundtrack
- Handlung wird vernachlässigt

Gameplay

- + abwechslungsreiche Waffen
- keine Speicherfunktion

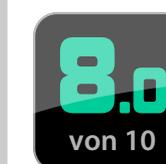
Steuerung

- + vier wählbare Steuerungsvarianten
- + klassische NES-Steuerung freispielbar

Multiplayer

-
-

Obwohl es dem Spiel deutlich an einer ordentlichen Speicher- oder Passwortfunktion mangelt, hatte ich beim Testen eine Menge Spaß. Für den Tod von Graf Dracula klicke ich gerne auf „Continue“.



Fazit

Eric Ebelt





Sonic & Knuckles

Virtual Console

Kaum ist „Sonic the Hedgehog 4“ angekündigt, komplettiert Sega die Riege der 16-Bit-Sonic-Spiele. Doch lohnt sich auch Knuckles erster Auftritt als spielbarer Charakter?

Als im Jahre 1994 das dritte Jump'n'Run mit Sonic erschien, hatte man seitens Sega so viele Ideen, dass man glatt den Rahmen für eine Cartridge sprengte. Man suchte nach Lösungen und teilte das Spiel schließlich in zwei Teile – das Hauptspiel und „Sonic & Knuckles“. Damit man aber das Spiel trotzdem komplett und in einem Stück erleben konnte, brauchte man eine weitere Idee – das Lock-on-Feature!

Mit dem dritten Teil gleich drei mal so gut
Das Lock-on-Feature hebt diesen Titel nochmal aus der Quadrologie hervor, denn in Verbindung mit „Sonic 3“ entwickeln die beiden Spiele erst ihr volles Potential. Genauso wie in seinem Sequel könnt ihr dann auch im dritten Teil die Story auf zwei verschiedenen We-

gen erleben. Hinzu kommt die Möglichkeit mit Tails auch in dem neuesten Titel zu spielen und der einzige wirkliche Minuspunkt löst sich in Luft auf: Werden beide Spiele kombiniert, könnt ihr nun auch auf ganzen acht Speicherplätzen eure Fortschritte sichern.



Das Lock-on-Feature

Das Lock-on-Feature ist wahrlich eine Rarität in der Videospieldwelt, die abseits von „Sonic & Knuckles“ nur in sehr wenigen Spielen auftrat und nie wieder so sinnvoll genutzt wurde. Zu Mega-Drive-Zeiten musste man nur eine weitere Cartridge auf die von dem Spiel mit unserem bekannten Igel und dem nicht minder bekannten Ameisenigel stecken. Auf der Wii reicht lediglich ein Knopfdruck, ihr landet im „Aufsteck-Modus-Menü“ und könnt – sofern sich einer der anderen 16-Bit-Sonic-Spiele auf eurer Wii und nicht auf der SD-Karte befindet – die beiden Teile verbinden. Dabei schaltet ihr entweder ein Minispiel mit „Sonic 1“, Knuckles für „Sonic 2“ oder mehrere Features für den dritten Teil frei.

Auch ohne Zusatz sehr gut

Für sich genommen ist „Sonic & Knuckles“ seinen Vorgängern in vielen Punkten ebenbürtig. Einzig das Leveldesign ist nicht ganz so einfallsreich wie bei früheren Teilen der Serie. Dafür bringt Knuckles eine alternative Story, neue Wege und viele Änderungen im Detail mit sich. Ansonsten hat sich nicht viel geändert, was durchaus als positiv angesehen werden kann.

Auch ohne „Sonic 3“ ist „Sonic & Knuckles“ also immer noch ein gutes Spiel, aber wer wirklich das komplette Spiel haben möchte, muss happige 1600 Punkte berappen. Für jeden, der das dritte Spiel mit dem blauen Igel bereits auf seiner Wii hat, ist diese „Erweiterung“ ein Pflichtkauf, alle anderen sollten auch den Kauf beider Teile in Betracht ziehen.

Sonic & Knuckles



Publisher	Sega
Entwickler	Sega
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- stimmiges Gesamtpaket
- keine Speicherfunktion mehr

Atmosphäre

- viele Ohrwürmer
- tolles Geschwindigkeitsgefühl (mit Sonic)

Gameplay

- Aufstecksystem gut umgesetzt
- Knuckles bringt neue Möglichkeiten

Steuerung

- schlicht, aber dennoch perfekt
- lässt sich auch nur mit der Wiimote spielen

Multiplayer

-
-

Für mich ist „Sonic 3 & Knuckles“ das beste Spiel mit Segas Maskottchen bisher! „Sonic & Knuckles“ für sich genommen macht zwar auch viel Spaß, aber man merkt ihm an, dass es nur die „zweite Episode“ zu „Sonic 3“ ist.



Fazit

Björn Rohwer



Flight Control

 DS⁰Ware

Auf dem iPhone mittlerweile ein Klassiker für läppische 79 Cent, werdet ihr jetzt auch auf dem DSi zum Flutlotsen. Doch lohnt sich der Spaß für saftige 500 Nintendo Points?



Der Preisunterschied ist immens, dabei handelt es sich um das gleiche Stück Software. Klar, mag man meinen, dafür wurde der DSiWare-Fassung sicherlich massig Extracontent spendiert und wer weiß, vielleicht ist die Grafik auch hübscher? Fehlanzeige!

Steuere den Flugverkehr

Das Spielprinzip ist einfach: Ihr seht in verschiedenen Szenarien euren Flughafen von oben und nach und nach kommen aus allen Richtungen Flugzeuge mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und auch Helikopter zugeflogen, die natürlich alle eine Landung anstreben. Fast schon magisch könnt ihr – auch unter windigen Wetterverhältnissen – deren Flugbahn durch Zeichnen einer Linie bestimmen, wobei ihr darauf achten müsst, dass es in der Luft zu keiner Kollision kommt. Kracht es dann doch, ist das Spiel vorbei. Ein typisches Highscore-Spiel, das euch erfreulicherweise auch den berühmten „Einmal noch!“-Drang verspüren lässt.

Mehr Geld = Mehr Content?

Doch jetzt zur Masterfrage: Ist der weitaus höhere Preis gerechtfertigt? Obwohl das Spiel weiterhin gut bleibt, können wir hier nur ein definitives „Nein“ abgeben. Grafisch wurde das Spiel 1:1 auf den DSi übertragen und der Umfang wurde nicht erweitert, sondern sogar noch gekürzt. Auf dem Nintendogerät findet ihr keine Online-Ranglisten, was bei einem Highscore-Game natürlich sehr schmerzhaft ist. Das grenzt schon an Dreisigkeit, da DSiWare-Games natürlich auch in einer Preisklasse von unter 500 Nintendo Punkten kategorisiert werden können. Wer sich von dieser ungerechten Preispolitik nicht stören lässt, darf gerne den Download vollziehen. Für eine Runde zwischendurch ist „Flight Control“ predestiniert und mit dem Stylus funktioniert die Steuerung auch besser als mit dem Finger auf dem Apple-Gerät.

Flight Control



Publisher	Firemint
Entwickler	Firemint
Genre	Simulation
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	500 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + unkompliziertes Menü
- mehr Umfang wäre wünschenswert

Atmosphäre

- + chillige Musik
- Highlights fürs Auge bleiben aus

Gameplay

- + kann durchaus fesseln
- leidet irgendwann an Monotonie

Steuerung

- + Touchscreen-Nutzung perfekt
- + in Sekunden erlernt

Multiplayer

- + perfekt für eine Runde zwischendurch
- Online-Ranglisten wurden gestrichen

Es hat mir Spaß gemacht mich auf eine unkomplizierte Fluglotsen-Erfahrung einzulassen. Dennoch hätte ich das Spiel lieber in der 200 Punkte-Rubrik gesehen...



Fazit

Damian Figoluszka





Emils Kuriositätenkabinett

Zu Nintendo 64-Zeiten war es in aller Munde - Pikachu steuerbar nur mit einem Mikrofon. Leider hat der Titel Europa nie erreicht – was steckte dahinter?

Heutzutage ist Sprachsteuerung nichts Besonderes mehr. Titel wie „Tom Clancy's EndWar“ können durchgehend mittels Mikrofon gespielt werden, aber auch Nintendos Spiele verstanden erstmals mehre Worte in „Odama“ oder der „Mario Party“-Reihe. Man merkt schon, irgendetwas muss also an „Hey You, Pikachu!“ faul sein. Das 1998 in Japan erschienene Spiel hat ei-

nen Gesamtwortschatz von knapp 50 Wörtern, wovon aber in einer Umgebung meistens nicht mehr als zwei in Benutzung sind.

Kawaii!

Und selbst hier kann Pikachu nur die einfachsten Befehle verstehen. In unserer japanischen Testversion waren das beispielweise „Kawaii!“ (süß), um Pikachu ein wenig mit den Ohren wackeln zu lassen oder „Kore!“, was so viel bedeutet wie „das da“, damit die gelbe Elektromaus sich dem zuvor mit dem Analogstick ausgewählten Gegenstand zuwendet. Meistens muss aber der sel-

be Befehl mehrmals genannt werden, bis das Spiel ihn registriert – vorausgesetzt, Pikachu isst den Gegenstand nicht vorher auf. Dafür sagt man „Tabete ii yo!“ – klingt doch sehr ähnlich wie „Kore!“ - oder nicht?

Warum bin ich hier?

Wenn man von den Aggressionen absieht, die sich entwickeln, weil Pikachu einfach nicht macht, was man ihm befiehlt, ist noch immer nicht die Frage geklärt, wieso man dies macht? Nun, Professor Eich überlässt dem Helden zu Beginn des Spiels ein Gerät, welches es ermöglicht mit Pokémon zu sprechen – und darauf läuft einem zufällig Pikachu zu. Mehr Story gibt's nicht – aber die hatten Ambrellas Folgewerke „Pokémon Channel“ oder „My Pokémon Farm“ auch nicht. Es stellt sich aber die Frage, wieso dieses Gerät in den späteren Pokémon-Titeln nicht mehr auftaucht, immerhin würde es das Training doch stark vereinfachen.

Tierversuche

„Hey you, Pikachu!“ beweist erneut, dass die Zeiten noch nicht vorbei sind, in denen Mäuse für Tierversuche genutzt werden – denn das Spiel ist nicht mehr als eine Techdemo für Nintendos VRU-Hardware. Die wurde übrigens nur in einem weiteren Spiel benutzt – welches Japan nie verließ.





Das Prinzip ist einfach: In drei Kategorien prüfen wir, ob ihr die typischen Core-Gamer-Eigenschaften aufweist. **Ist das in mindestens 10 der aufgeführten 20 Punkte der Fall**, dürft ihr euch mit Stolz als „Core“-Gamer bezeichnen. Doch zur Auffrischung beginnen wir mit einer kurzen Vorgeschichte, die vor wenigen Jahren die Casual- und Core-Gamer-Debatte überhaupt ins Leben gerufen hat.

Große Vorurteile in jüngster Vergangenheit

Sicherlich wird der eine oder andere (Anm. d. Red.: Es geht um die alten Gamer-Hasen unter uns) sich noch zurückerinnern an eine Zeit, in der über Videospiele nicht gut reden war. Vorurteile wie „Es geht doch nur darum sich die virtuelle Rübe wegzubalieren“ machten die Runde und hielten Nichtspieler von der Materie weit fern. Besonders krass wurde dieser Anti-Gaming-Gedanke dann, als Amokläufe in Schulen mit Gewaltspielen verbunden wurden. Ferner war auch die komplizierte Bedienung ein gutes Argument gegen den Einstieg in die bunte – und nicht nur rote – Welt der Videospiele.

Nintendo wechselt die Route

Mit der Einführung des DS-Gerätes und der Wii begann vor kurzer Zeit eine neue Epoche. Nintendo möchte mit der neuen Hardwaregeneration Pessimisten davon überzeugen, dass auch die ganze Familie mit Unterhaltungssoftware Spaß haben kann. Im Grunde genauso wie vor fast 25 Jahren, als das NES in nahezu jeden Haushalt wanderte und der Mario-Charme die gesamte Familie verzauberte. Am grandiosen Erfolg in Kombination mit der klar definierten Casual-Marketingstrategie wird klar, dass dieses Vorhaben mit den neuen Geräten auch diesmal wieder gelungen ist. Nintendo is back und gleichzeitig eine inaktiv geglaubte Käuferschicht, die „Casual-Gamer“. Und wenn auch ihr dazu gehört, könnt ihr euch auf den nachfolgenden Seiten gerne auch die obligatorischen Gamerkompetenzen, -fähigkeiten und -traditionen zu Gemüte führen – schlauer werdet ihr dabei ganz sicher. Und wie bereits erwähnt: Sind mindestens 10 der aufgeführten Punkte für euch selbstverständlich, seid ihr „Core“. Doch genug erzählt, jetzt dürft ihr euch an diese kleine Herausforderung wagen!

Damian Figoluszka ■ ■ ■

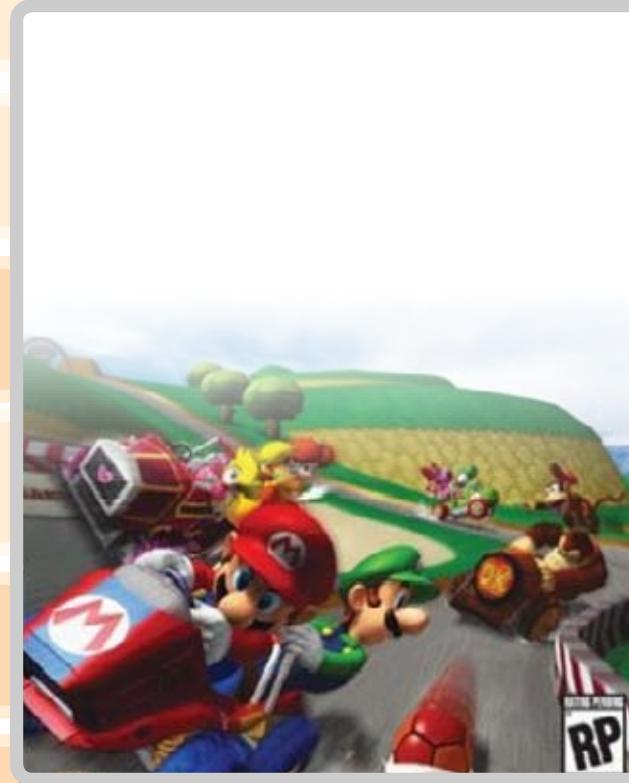
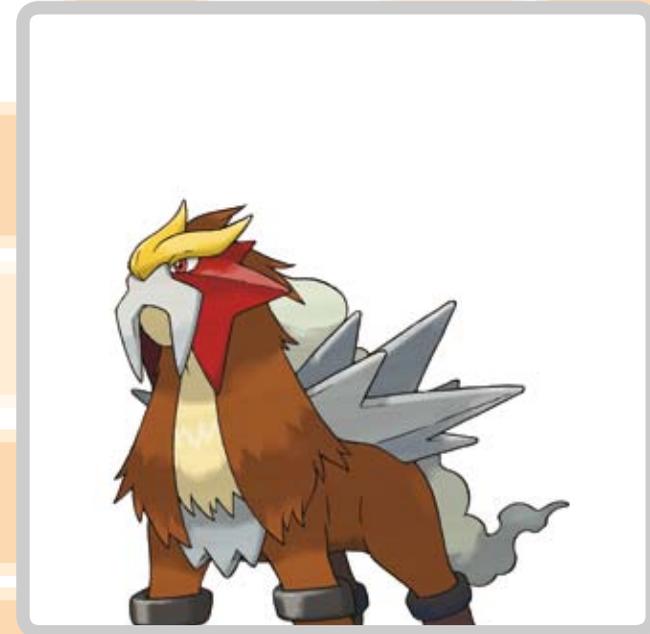
Bin ich Core- oder Casual-Gamer?

Core-Gamer, Casual-Gamer... Man hört und liest es überall. Dieses Special lässt euch wissen, zu welcher Gamer-Kategorie ihr gehört.



Gamer-Kompetenzen

Das weiß ein Gamer



Fahre mit der Maus über die einzelnen Punkte, um die Antwort zu sehen.



Gamer-Skills

Das kann ein echter Gamer



Fahre mit der Maus über die einzelnen Punkte, um die Antwort zu sehen.

11

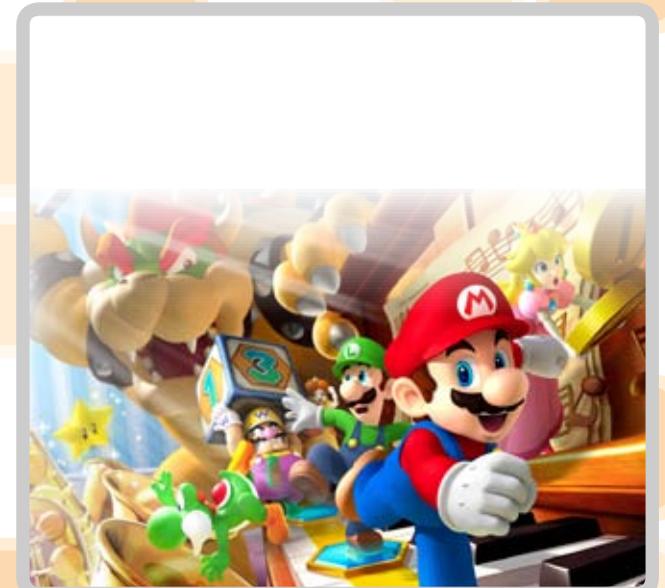
Nintendo-Melodie pfeifen (Super Mario-Theme, Zelda-Theme oder Totakas Song)



Herzlichen Dank. Für die Berechnung nehmen wir an, dass...



Ihr geistiges Alter entspricht **34** Jahren.



Gamer-Traditionen

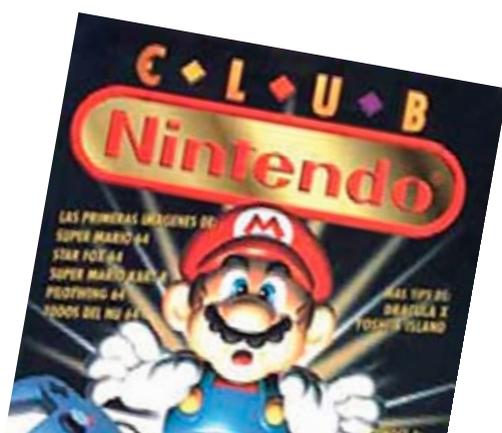
Das macht ein Gamer nebenbei



wiiinsider

consolewars
THE FIRST PLACE

gamescom



facebook



Werde Fan
von NMag
auf facebook

Kommentieren · Gefällt mir

twitter



follow us
on twitter

Hol dir den
NMag - Newsletter!



Fahre mit der Maus über
die einzelnen Punkte, um
die Antwort zu sehen.

Download Content – Fluch oder Segen?

In Spielerkreisen sind die Thematik und der Sinn hinter herunterladbaren Zusatzinhalten hart umstritten, doch wo verläuft die Grenze zwischen einfallsreicher Erweiterung und sinnlosem Schnickschnack?



Was ist Download-Content?

Der Begriff Download Content beschreibt zusätzliche Spielinhalte, die man sich (meist kostenpflichtig) für einen bereits erworbenen Titel herunterladen kann. In einem Download Content können unter anderem neue Strecken für ein Rennspiel, neue Quests für ein Rollenspiel oder ein neuer Modus für einen Action-Titel stecken. Wenn man also einen Lieblingstitel hat, von dem man einfach nicht genug bekommen kann, ist der vorprogrammierte Download nur eine Frage der Zeit. Wenigspieler werden wohl auch nicht mal auf den Gedanken kommen, den Download-Button zu klicken, da sie mit dem Hauptspiel sowieso schon genug zu tun haben.

Im Zeitalter von Segas Dreamcast etablierte sich auch der erste kostenfreie Online-Dienst für eine Konsole. Spielern war es nun weltweit möglich, sich in „Phantasy Star Online“ neue Quests herunterzuladen oder in „Samba de Amigo“ neue Songs der Trackliste hinzuzufügen. Berühmtheit und großes Aufsehen erlangte der Download Content aber vor allem mit dem 2006 erschienenen „The Elder Scrolls IV: Oblivion“. Eine zwei Dollar-teure Pferderüstung hat überall auf der Welt für Furore gesorgt. Vom neuen Geschäftsweg, Modifikationen für ein Spiel online zu vertreiben, waren viele Spieler anfangs abgeschreckt – das Konzept ist dennoch aufgegangen.

Ein Siegeszug beginnt...

Der Reihe nach interessierten sich immer mehr Hersteller für das interessante Geschäftsmodell. Anfangs größtenteils auf dem PC, marschierte der Download Content langsam auf die Konsolen rüber. Xbox 360, PlayStation 3 und auch vor Nintendos DS und Wii wurde kein Halt gemacht. In der „Professor Layton“-Reihe konnte man sich im Wochentakt nach Release neue Rätsel hinzufügen. Die Kopfnüsse wurden durch eine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection freigeschaltet. Auch in Spielen, wie „Animal Crossing: Let's go to the City“ fallen für neue Spielinhalte keine Kosten an. Vor

zwei Jahren stellte Nintendo auf der Game Developers Conference ein altbekanntes Konzept vor. „Pay to Play“ wurde geboren und so fiel der Startschuss für geldgierige Unternehmen.

Final Fantasy IV: The After Years wurde in mehrere Handlungsstränge aufgeteilt, die man sich herunterladen kann und der Reihe nach erlebt.

Waghalsige Preispolitik

„Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King“ entpuppte sich nach dem Download als unfertiges Spiel. Zwar ist

das Spielgerüst gegeben, aber um in den vollen Genuss des Titels zu kommen, sind unzählige Downloads vonnöten. Neue Rassen, Gebäude und Outfits für den König können erworben werden. Der Witz an der Geschichte: Viele Inhalte standen bereits

Der elektronische Vertriebsweg

Die Idee, sich Spiele und Erweiterungen online zu kaufen, ist nicht ganz neu. Bereits mit dem 1977 erschienenen Atari 2600 war es möglich, über den Gameline-Service komplette Spiele über eine aktive Telefonleitung herunterzuladen. Sega bot mit dem „Sega Channel“ ein ähnliches Programm an. Nintendo veröffentlichte 1995 das Satellaview – ein zusätzliches Gerät für das Super Nintendo, über welches man sich Spiele via Satellitenübertragung herunterladen konnte. Allerdings konnte man sich die Spiele nur zu bestimmten Zeiten herunterladen, da das Fernsehprogramm währenddessen unterbrochen werden musste. Erst mit der zunehmenden Popularität des Internets wurden Spiele (mit oder ohne Download Content) online vertrieben.



zu Release des Spiels zum Download bereit – nachträgliche Programmierarbeit war hier also nicht nötig. Square Enix könnte man ebenfalls vorwerfen, dass sie mit „Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord“ einen neuen Rekord im Übertreiben aufstellen wollten. Satt 6700 Wii Points kostet das Spiel inklusive allen Inhalten. Das ist mehr als bei einem Vollpreisspiel, welches vermutlich mit einem größeren Umfang daherkommen würde. Aber auch die Konkurrenz macht es nicht gerade besser. Bei „Mega Man 9“ bieten die Zusatzinhalte größtenteils kleinere Modi und höhere Schwierigkeitsgrade.

Selbst für das Wechseln des Outfits in „Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King“ wird man zur Kasse gebeten.

Verkehrte Welten

Wir verstehen beim besten Willen nicht, warum manche Hersteller die Modifikationen in verkehrten Relationen zum Hauptspiel anbieten. Ein gutes Beispiel wäre da das Mammut-Rollenspiel „Fallout 3“. Alleine mit der Haupt- und den unzähligen Nebenhandlungen ist man gut hundert Stunden beschäftigt. Warum kostet das Add-On „Mothership Zeta“, welches eine kurze Spielzeit mit sich bringt, gut ein Viertel des Hauptspiels? Mit solchen originellen Ideen werden die Gelddruckmaschinen erneut laufen gelassen.

Es geht aber auch anders

Vorbei sind die Zeiten, in dem sich mehr oder weniger begabte Nachwuchs-Sänger vorgefertigte Liedersammlungen für die PlayStation 2 ausnahmslos in Disc-Form erwerben mussten. Mit der PlayStation 3-Fassung von „SingStar“ existiert ein vorbildliches Spiel, welches sinnvoll mit Zusatzinhalten umgeht. Man kann sich jetzt seine Lieblingslieder einzeln herunterladen, wie zum Beispiel auch in den Wii-Fassungen von „DJ Hero“, „Band Hero“ und Co. Bei Preisen von 100 bis 200 Wii Points sind das in unseren Augen wirklich sehr günstige Preise. Schade, dass sich nicht jeder Entwickler so viele Gedanken um die Preispolitik macht.

Wurzel des Übels?

Selbstverständlich kann man teure Inhalte nicht nur schlecht reden. Auch diese können den Spielspaß mit sich bringen und in manchen Fällen, kann man die Vertreter des Produkts auch verstehen. Oftmals klagen Entwickler darüber, dass sich ihr Spiel nicht oft genug verkauft. Für diese ist es ein wahrer Segen, dass auch bei ansteigenden Produktionskosten so noch einmal ein wenig Geld in die Kasse kommt. In dem Sinne wäre das Entwicklungsstudio für ein weiteres Projekt gesichert und so entsteht unter anderem eine echte Spieleperle, die uns bei ei-

Die Preise für ein Song in „Band Hero“ und Co. sind human angesiedelt. Mehr als 100 – 200 Wii Points muss man für ein Lied nicht hinblättern.

Eric sagt:

„Ich gebe es offen und ehrlich zu: Ich bin ein großer Feind des Download Content und seinenr Auswirkungen. Warum soll ich für einen zusätzlichen Modus noch mal fünf Euro auf die virtuelle Ladentheke legen? Und noch einmal drei Euro, nur damit mein Held sich anders kleidet? Natürlich gebe ich zu, dass es auch sinnvolle Erweiterungen gibt, aber mit den Preisen bin ich trotzdem nicht einverstanden. Zehn ganze Euro für einen einzelnen Handlungsstrang, der mich vielleicht fünf Stunden lang beschäftigt, wenn das Spiel für 40 Euro mit hunderten Stunden Spielspaß lockt? Nicht mit mir. Bisher war ich bei kostenpflichtigen Angeboten immer standhaft und habe abgelehnt. Aber was ist, wenn wir in zehn Jahren nur noch online unsere Spiele kaufen? Zum einen dürfte der Download stundenlang dauern, zum anderen möchte ich doch eine elegante Spielverpackung im Regal stehen haben. Wenn es nach mir geht, sollten sich die Entwickler ihren Download Content sparen und die Spiele so, wie sie von Anfang an geplant waren, veröffentlichen, nämlich vollständig!“


Jasmin sagt:

„Ganz so kritisch wie Eric sehe ich die Entwicklung des Download Contents nicht. Eben weil jeder Spieler die Entscheidung selbst trifft, ob er sich das gewünschte Add-On herunterlädt oder nicht. Natürlich gibt es immer Ausnahmen, bei denen es sich ohne Frage um überteuerten Schnickschnack handelt, aber schwarze Schafe gibt es auch in CD-Form. Dass ein Entwickler ein Spiel sofort vollständig veröffentlichen soll, empfinde ich auch nicht als zwingend erforderlich, denn ich hatte durchaus schon positive Erfahrung mit der „häppchenweise“ Veröffentlichung eines Downloadspiels, beispielsweise den fünf Kapiteln von Monkey Island im WiiWare-Kanal. Anstatt so das komplette Spiel in zwei Tagen durchzuspielen, zog sich der Spielspaß auf über fünf Monate hin. Für die ganz ungeduldige Spielerfraktion bleibt ja immer noch die Option abzuwarten, bis alle Kapitel erschienen sind und dann alles in einem Zug durchzuzocken!“


Damian sagt:

„Natürlich darf man sich über Wucherpreise für Zusatzinhalte ärgern, das ist das gute Recht eines jeden Spielers. Ich glaube einfach, dass sich ein Entwickler wie Square Enix auf WiiWare damit in den recht frischen Download-Markt hineintasten möchte, um von oben abwärts irgendwann den Gleichgewichtspreis zu erreichen. In Zeiten höherer Konkurrenz und Kosten darf dem Entwickler das auch verziehen werden, schließlich ist es so, wie es Jasmin sagt. Niemand wird dazu gezwungen, sich kostenpflichtigen Download-Content herunterzuladen. Sehen wir es doch einfach positiv: Der Nintendo-Online-Service an sich ist kostenlos. Und abseits der Nintendowelt werden Spiele wie Trackmania Nations Forever angeboten – völlig kostenlos. Möchte man das Komplettpaket besitzen, wird natürlich ein bestimmter Kaufpreis fällig, doch in diesem Fall heißt „abgespeckt“ alles andere als „halbgar“. Auch ein vermeintliches Wucherkonzept hat seine Sonnenseite, schließlich verbrachte ich mit dem irrsinnigen PC-Rennspaß so einige Stunden. Nun gut, dass meine Geldbörse mich mit Welpenaugen magenknurrend anschaut, hat andere Gründe... ;-)“



nem vollständigen Boykott des Download Content möglicherweise entgangen wäre. Und Konkurrenz belebt, wie wir alle wissen, das Geschäft.

Zukunftsansichten

Jeder Download bringt einen anderen Inhalt mit sich – jeder Inhalt kann einen spielerischen Nutzen oder gar einen Mehrwert für den Spieler mit sich bringen. Leider halten wir es leicht unmoralisch, dem teilweise ahnungslosen Käufer so viel Geld aus der Tasche zu ziehen. Beim Erwerb des Titels wirbt auf die kostenpflichtigen Zusatzinhalte und deren Preise nämlich kaum hingewiesen. In den nächsten Jahren

wird die Anzahl an herunterladbaren Inhalten definitiv ansteigen, was laut Aussagen von Herstellern nicht zuletzt auf die immer größer werdenden Mengen an Raubkopien zurückzuführen sei. Der elektronische Distributionsweg wird für viele Entwickler immer interessanter und wichtiger, was man an der großen Beliebtheit von Download-Plattformen wie Steam und Co. deutlich wird. Bis wir aber ausschließlich online unsere Spiele und Erweiterungen kaufen werden, ist es noch ein langer Weg. Bis dahin dürfen wir uns weiterhin über den Sinn teuren Pufferlösungen streiten.

Eric Ebelt ■ ■ ■



Unsere Partner

Vorschau

Ausgabe Nr. 44 erscheint im April



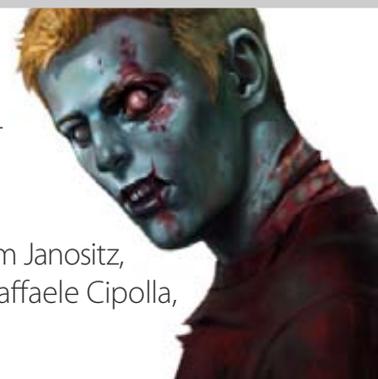
Red Steel 2

Gewinner des Zombie Gewinnspiels mit Capcom

In der vergangenen Ausgabe verlost wir unter allen Twitter- und Facebook-Usern, die ihre Meinung zum NMag kundgaben, monsternmäßige Preise.

Hier die glücklichen Gewinner:

Alexander Angeloski, Angelo Sollazzo, Bertram Janositz, David Fahnert, Jakob Rubinig, Pascal Fink, Raffaele Cipolla, Ralf Willinghoefer und Wolfgang Penz.



Hol dir das NMag - Abo!