Ausgabe Nr. 44 April 2010

nmag

Der multimediale Klick

REDSTEEL 2

Rüstet euch mit Revolver und Schwert für den Kampf! Wii

Pika? Komm und schnapp sie dir! Wird das Remake an den Erfolg der Vorgänger anknüpfen können? DS

100% KOSTENLOS

Nintendo 3DS
Live

Scribblenauts 2
DS View

Infinite Space
DS Test

Picross 3D
DS Test

Herzlich Willkommen!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

wie ihr vielleicht bemerkt habt, haben wir die Schlagzahl erhöht und uns vorgenommen, jeweils zum Monatswechsel ein Heft herauszubringen. Auch tut sich hinter den Kulissen einiges in Sachen „Zukunft NMag“, denn wir bereiten den baldigen Launch einer Browser-Ausgabe vor. Mit allem was ihr am NMag mögt – aber ohne aufwändiges Runterladen.

Doch zum aktuellen Geschehen: Auch diesen Monat gibt es frisches Spielefutter – in Form von Tests zu von Fans seit langem erwarteten Titeln: Präzisions-Shooter „Red Steel 2“ und Monsterkampf „Pokémon HeartGold“ und „SoulSilver“. Sicher habt ihr auch die Meldungen rund um die „neue Weltinnovation“ von Sony gehört. Der neue Controller „Move“ erinnert doch frappierend an die Wiimote. Auslieferung samt Copycat-Spielen à la Wii Sports Resort. Ob dreist gewinnt? Das war uns ein Special wert!

Und was kommt nächsten Monat? Wieder eine Monsterjagd. „Monster Hunter Tri“, ein Titel dem die Famitsu legendäre 40/40 Punkte gab. Bis dahin viel Spaß beim Jagen,

eure nmag - 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: 0 93 67 / 98 58 89

© NMag

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

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

Inhaltsverzeichnis

Pokémon: HeartGold & SoulSilver

Index
02 Editorial / Impressum
03 Inhaltsverzeichnis

Live
04 Die Redaktion
05 Wii-News
06 DS-News
07 Alles zum Nintendo 3DS
09 Sonys Anti-Nintendo Offensive

View
12 View compact
13 Donkey Kong Country 4
14 Scribblenauts 2
16 Hands-On FIFA WM 2010

Test
18 Test compact
19 Red Steel 2 Wii
23 The Sky Crawlers: Innocent Aces Wii
25 Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon Wii
27 Pokémon HeartGold & SoulSilver DS
31 Infinite Space DS
33 Picross 3D DS
35 Yu-Gi-Oh! 5D's WCT 2010 DS
36 Sonic Collection DS
37 Castlevania: Rondo of Blood VirtualConsole
38 Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber VirtualConsole
39 Mega Man 10 WiiWare
40 Photo Dojo DSiWare

Plus
41 Pokémon Special
45 Ein Nerd schlägt hohe Wellen
47 Unsere Partner / Vorschau

Hol dir den NMag - Newsletter!

Fragile Dreams: Farewell Ruins of Moon

Red Steel 2

Sonys Anti-Nintendo Offensive

Die Redaktion

Der Frühling ist gekommen, langsam aber sicher machen sich die warmen Temperaturen bemerkbar, die Vögel zwitschern und was macht die NMag-Redaktion? Sie schließt sich in ihren heiligen Räumen ein und wartet gespannt auf neue Episoden ihrer Lieblingsserien…

Eric Ebelt

Endlich läuft die finale Staffel von „LOST" im Fernsehen. Jede Woche kann ich es kaum erwarten, was in der nächsten neuen Episode geschehen wird. Die ersten fünf Staffeln haben genug Fragen aufgeworfen, die nach und nach beantwortet werden. Trotzdem bin ich schon gespannt darauf, was sich die Drehbuchautoren für das große Finale ausgedacht haben. Außerdem zu empfehlen ist die Serie „Boston Legal". William Shatner ist als Rechtsanwalt Denny Crane einfach unschlagbar witzig. Und welche Serien verfolgt ihr eigentlich, wenn ihr nicht gerade für das NMag schuftet?

Pff, viel zu viele... Während ich diesen Text schreibe, bin ich gerade erneut bei der letzten Staffel der „Sopranos". Daneben will ich noch immer wissen was in Fairview bei den „Desperate Housewives" abgeht, verfolge Tina Feys Probleme mit Alec Baldwin in „30 Rock" und bin noch immer traurig, dass „Nip/Tuck" vorbei ist. Aber auch informative Programme wie die „Mythbusters" Savage & Hyneman oder „Penn & Teller: Bullshit" beleben mein Media Center. Wie man sieht sinds wie immer viel zu viele Serien gleichzeitig... Dabei hab ich „Big Bang Theory" oder „South Park" noch gar nicht erwähnt! Und meine Klassiker „Veronica Mars", „Six Feed Under" und natürlich „Die4Da".

Emanuel Liesinger

Damian Figoluszka

Für Fernsehserien bleibt mir leider immer weniger Zeit. Ich unterstelle einfach mal, dass das bei dir nicht der Fall ist, Emil (;P)! Doch damit mein Beitrag hier nicht völlig frei von irgendeinem Sinn ist, erwähne ich gerne meine Lieblingsserien, nämlich „LOST" und „Dr. House". Problem bei der Multiman-Robinson-Crusoe-Serie: Man darf den Anschluss nicht verlieren, was bei mir natürlich längst geschehen ist. Aus diesem Grund liebäugel ich gerne mit einem Kauf der Disc-Fassungen, doch wenn ich mir die utopischen Preise anschaue, ist das auch schon vergessen. Denn Blu-ray muss es natürlich schon sein.

Jaja... die Österreicher haben ALLE zu viel Zeit! Die, die Emil heißen, besonders. Ich sitze immer noch mit Chips bewaffnet vor meinem Monitor und schaue „How I Met Yout Mother" - in der englischen Originalfassung natürlich, denn nur da kommen die Wortwitze richtig gut rüber. Da ich da mittlerweile aber fast alles gesehen habe, werd ich wohl auch ab und zu mal bei „Fringe" reinschauen. Hab den Pilotfilm nach Weihnachten über iTunes geschaut und fands super spannend - hat mich an „Akte X" erinnert. Ansonsten schließ ich mich Damian an: keine Zeit für dreißig Fantastilliarden Serien!

Robert Rabe

Daniel Büschner

How I Met Your Mother ist leider auch nicht mehr das, was es mal war! Nach vier genialen Staffeln wirkt die fünfte auf mich sehr gekünstelt und die Geschichte unnötig in die Länge gezogen. Als Freund japanischer Animation, die hierzulande leider immer noch viel zu häufig mit dem Kinderprogramm von RTL II gleichgesetzt wird, ist das für mich aber kein großer Beinbruch. Ich wünsche mir lediglich mehr Uncut- und Originalton-Animes im deutschen Fernsehen! Und bezahlbare DVDs nicht zu vergessen…

Jaja, die Animes auf RTL 2 kann man leider echt vergessen! Nicht nur von der Auswahl her, sondern auch wegen den nicht enden wollenden Wiederholungen. Und selbst wenn eine Serie mal nicht wiederholt wird, so kann es durchaus passieren, dass sie mittendrin abgesetzt wird, wegen zuviel Gewaltdarstellung oder weil RTL 2 nicht alle Staffeln gekauft hat. Daher schaue ich mir zur Zeit die restlichen Folgen von „Inuyasha", „One Piece" und „Detective Conan" im japanischen O-Ton mit deutschen Untertiteln auf Youtube an.

Jasmin Belima

Wii-News powered by NINTENDO WiiX

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

Nintendo veröffentlicht einen brandneuen Gameplay-Trailer aus **Metroid - Other M** hier.

Das nächste Spiel mit den Raving Rabbids heißt wohl **Raving Rabbids Travel in Time**. Vermutungen gehen in die Richtung, dass es sich um eine vierte Minispielsammlung für Wii handeln könnte. Ubisoft hat das Spiel noch nicht offiziell angekündigt.

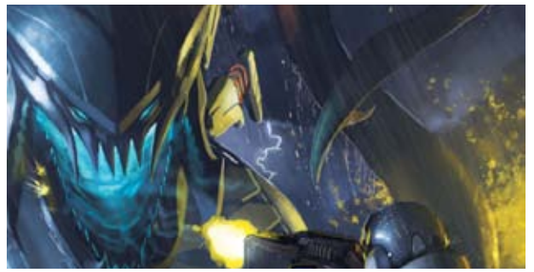
Nintendo und Tecmo bringen **Samurai Warriors 3** am 19. Mai 2010 nach Europa. Nintendo agiert für das Action-Spiel, das im feudalen Japan angesiedelt ist, als Publisher.

Nintendos und Mistwalkers Rollenspiel **The Last Story** spielt sich auf einer sonnigen Insel namens Ruri Island ab. Zentrum der Spielwelt ist die große Hauptstadt der Insel, die gezielt sehr unstrukturiert gestaltet ist und zum ziellosen Umherschlendern einladen soll. Kernkonflikt des RPGs liegt wohl darin, dass eine Gruppe junger Söldner in den Stand der angesehenen Ritter aufsteigen will, die aber irgendwie in einer dunklen Verschwörung hängen, die die Geschichte von **The Last Story** bestimmt. Auch Seefahrten wird das Spiel bieten.

MTV, Harmonix und EA bringen Ende des Jahres **Rock Band 3** auf den Markt, mit dem man das Musikspielgenre abermals revolutionieren will. Auf welche Weise dies geschehen soll, ist noch unklar.

Shigeru Miyamoto bestätigte, dass die Entwicklung am neuen **Pikmin**-Spiel gut voranschreite. Er deutete außerdem an, dass es das Spiel sogar noch ins Jahr 2010 schaffen könnte, auch wenn dies noch in keiner Weise offiziell ist.

SEGA und High Voltage Software kündigen **The Conduit 2** an, das im Herbst 2010 exklusiv für Wii erscheinen und zahlreiche Verbesserungen im Vergleich zu Teil 1 aufweisen soll. So wird es neue Online-Modi und erstmals auch Offline-Multiplayer geben. Agent Ford bekommt es mit größeren Endgegnern zu tun und bewegt sich auch allgemein in einer einfallsreicher gestalteten Spielwelt. Der zweite Teil spielt sich in der versunkenen Stadt Atlantis ab, doch es geht auch wieder nach Washington D.C. und nach Sibirien.



Neues Videomaterial aus **Super Mario Galaxy 2** ist im dritten Trailer aus dem Spiel hier zu sehen. Der 2. Teil spielt sich auf einer Weltkarte ab, es wird also keine zentrale Welt zur Levelauswahl geben wie in den vorherigen 3D-Abenteuern von Mario. Dafür soll das Spiel aber deutlich schwieriger werden und Shigeru Miyamoto sprach in einem Interview sogar von 240 zu sammelnden Sternen. Wie seine Rechnung funktioniert, ist aber unklar.

DS-News

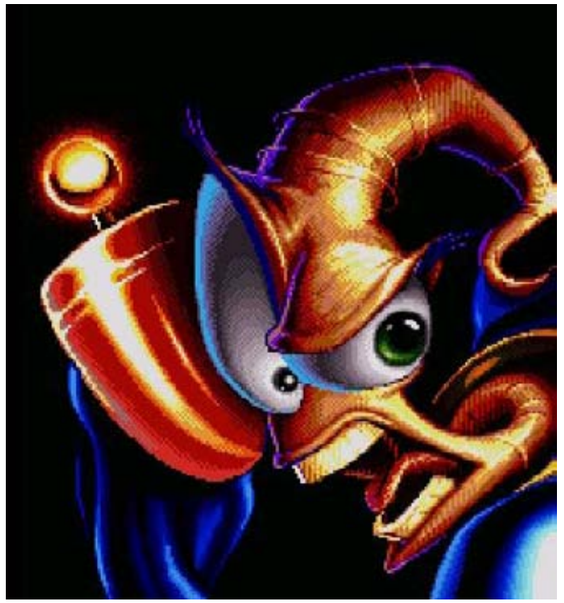
powered by PLANETDS.DE

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

Ein Lebenszeichen des cleveren Brian Basco aus den Runaway-Adventures: **Runaway: A Twist of Fate** tauchte jetzt bei Ubisofts Release-Daten auf, hier wurde der 7. Mai genannt. Die Point & Click-Portierung stellt inhaltlich den krönenden Abschluss der Trilogie dar, Rätsel und DS-Anpassung wurden angeblich verbessert.

Nach mehreren Verschiebungen lautet die Grusel-Diagnose nun: **Dementium II**, der nächste erwachsene Horror-Shooter von Renegade Kid, erscheint hierzulande erst im Mai. Einen neuen Trailer seht ihr auf PlanetDS.de.

Mehr Nintendo Power-Power! Wie die Zeitschrift verbreitet, arbeitet Gameloft an einem DSiWare-Remake von **Earthworm Jim** - das wahnwitzige Jump ‚n‘ Run soll originalgetreu erhalten bleiben, jedoch mit einer optionalen Schwierigkeitssenkung und ein paar Kamera-Features ergänzt werden. Erste Screenshots zeigen die grafische Verwandtschaft mit der iPhone-Version.



Wie eine Pressemeldung verrät, erscheint das Puzzle-Adventure **Rooms: The Main Building** unter Nintendos Flagge am 21. Mai in Deutschland. Neben über 100 Levels, in denen ihr Schlüssel sucht, Schalterrätsel entwirrt und Räume verschiebt, ist auch ein Level-Editor vorgesehen.

ROOMS™ :the main building

Nach dem Millionenerfolg von **Scribblenauts** verwundert die Ankündigung von 5th Cells **Scribblenauts 2** kaum. Infos aus dem Nintendo Power-Magazin belegen, dass diesmal auch kombinierbare Adjektive integriert sind - Kamera- und Steuerungsproblemchen scheint man ebenfalls ausgebügelt zu haben. Ein etwaiges Release ist mit Herbst 2010 angegeben.

Nintendo 3DS: Vorhang auf für die brillenlose 3D-Zukunft

Ohne Vorwarnung platzte die Bombe inmitten einer stillen März-Woche: Ein neuer DS ist angekündigt! Logisch, dass Medien wie Fans aufgeschreckten Hühnern gleich umherirrten.

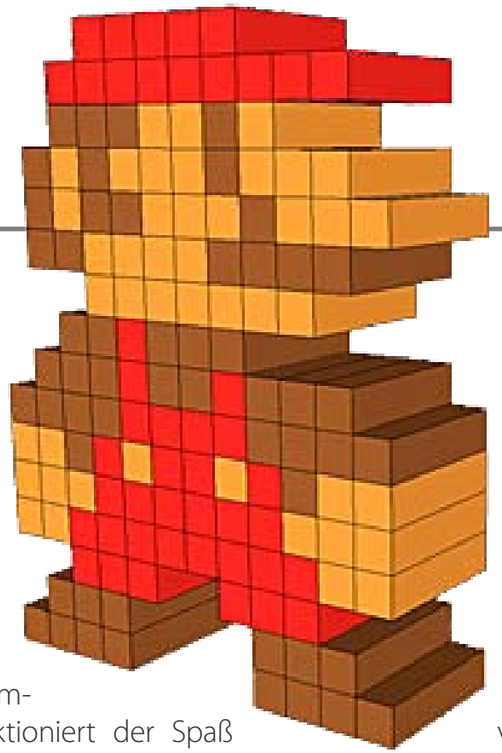
Die knappe Pressemeldung betitelte den Nintendo 3DS (Arbeitstitel) – kein Upgrade wie kürzlich der pummelige DSi XL, sondern ein tatsächlicher Nachfolger der kleinen Erfolgsmaschinerie. Das Gerät sei fähig zu ‚echten' 3D-Darstellungen, die gänzlich ohne Hilfsmittel erkannt werden sollen. Vom 3DS besteht Abwärtskompatibilität zum DS und DSi und das Handheld-Mysterium soll noch bis Ende März 2011 (in Japan) erscheinen. Die E3 (15.-17. Juni 2010) zudem wird allen Interessenten das Produkt näher bringen – eine vollständige Enthüllung und sogar spielbare Messe-Geräte wurden laut Pressesprecher Ken Toyoda bereits bestätigt.

Folgende Gerüchte stammen aus einer japanischen Zeitung: 3D-Analogsticks, eng beieinander liegende Doppelscreens, verbesserte Akkulaufzeit und überholte Wi-Fi-Geschwindigkeiten gesellen sich zu Rumble-Features und einem Bewegungssensor. Die etwaigen Bildschirm-Maße von 4 Zoll sollen nicht überschritten werden. Im Dunkeln liegt die Leistungsstärke – einige anonyme Quellen vergleichen das Niveau aber mit GameCube-Power. Die technischen 3Details (#Wortspiel-Rückkehr!) beschäftigen viele Fanboys derzeit wohl am intensivsten – über Twitter zeigte sich der irische Entwickler Dave Perry begeistert vom 3DS und verglich die Technik mit der Fuji 3D Camera. Weiß der einstige Earthworm Jim-Macher mehr als wir?

Die Zeichen der Zeit?

Die gesamte Kinolandschaft, von Avatar über die Saw-Reihe bis hin zu Hangover 2,

So könnte der Nachfolger des Kundenmagneten „Nintendo DS“ aussehen.



Sonys PS3-Pläne und die fortschreitende Heimkino-Technik – 3D scheint allgegenwärtig zu sein, ohne dass wir diesen Einzug wirklich wahrgenommen hätten. Doch funktioniert der Spaß ohne Plastik-Brille auf einem Handheld!? Das Medienecho tönt gemischt: John Koller von Sony zeigte sich erwartungsgemäß skeptisch, während Jools Watsham von Renegade Kid das bisher beste Handheld-System prophezeit. Analysten sind zurückhaltend optimistisch und ähnlich gespannt wie Kevin Jensen von PlanetDS.de: In unserer Kolumne „Der Ausweg in die dritte Dimension“ untersucht er auch die dunkle 3D-Vergangenheit von Nintendo und den (Un-)Sinn eines derartigen Gerätes im Videospiel-Heute..

…und dann die Weltherrschaft

Nintendos Pläne mit dem 3DS sind unklar – ist Zielgruppenerweiterung sinnvoll? Will man Technik-Fetischisten für sich gewinnen? Und welche Spiele sollen als Schlüssel-Sympathisanten den Handheld-Markt erneut erobern? Immerhin scheinen diverse Entwickler schon über Dev-Kits zu verfügen, z.B. die Hersteller der Pokémon-Editionen, The Pokémon Company – die 5. Generation der Taschenmonster als 3D-Launchtitel? Eine Hoffnung, die zu Tagträumen einlädt. Dennoch scheinen nicht viele Entwicklerteams über Prototyp-Modelle des 3DS zu verfügen – und mit ähnlich halbgarer Software wie beim Virtual Boy-Launch dürfte selbst Nintendo der Startschuss schwer fallen. Drücken wir entgegen mancher gesunder Zweifel und überschäumender Freude einfach die Daumen, dass Nintendo sein Gespür für spaßige Hardware erneut beweist und uns bald mit weiteren Infos versorgt!

Jakob Nützler von PlanetDS.de

GDC-Nachbericht: Sonys Anti-Nintendo-Offensive

Die diesjährige GDC machte eines deutlich: Die Konkurrenz schläft nicht. Vor allem Sony plant bewaffnet mit „Playstation Move“ eine große Offensive gegen Nintendos Marktdominanz.

Playstation Move – so lautet der Name eines Produktes, das Nintendo das Fürchten lehren möchte. Es ist ein dreister Wii-Konzeptklau, um einiges dreister als bisher angenommen. Der Leuchtkugel-Bewegungscontroller ist schon länger bekannt, doch welchen Stellenwert das Thema „Motion“ für Sony schon in diesem Jahr haben wird, wurde erst durch die GDC so richtig klar.

Technik und Software im Vergleich

Mittlerweile ist es nicht nur der Motion-Controller, der so sehr an die Wii-Steuerung erinnert. Auch ein „Sub Controller“ ist hinzugekommen, als Zusatz mit Analogstick und weiteren Knöpfen für die linke Hand, falls ein Spiel mal komplexer werden sollte. Bestehende Parallelen zum Nunchuk wird Sony nicht bestreiten können. Doch das möchte man auch gar nicht, denn man gibt den Kopierwahn ganz offen und ehrlich zu.

Während der GDC-Pressekonferenz erklärte man, dass es sich um die nächste Generation der Bewegungssteuerung handeln soll. Menschen sollen das Motion-Gefühl bei Sony-Spielen nicht vermissen müssen. Im Klartext: Viel PR-Gerede und das Ziel, Nintendo möglichst viele Kunden wegzunehmen. Wer als Nintendo-Fan das Positive in Sonys Vorgehensweise sehen möchte, darf daran denken, dass dieser Angriff auch uns zu Gute kommt. Denn Konkurrenz setzt Nintendo unter Druck und belebt das Geschäft. Jetzt ist mehr Handlungs- als Beobachtungskompetenz gefragt. Mehr Spiele und Innovationen sind die Folge – vielleicht erwartet uns schon zur E3 eine große Konterwelle.

Wii-Software Reloaded

Sonys Kopierlaune spiegelt sich auch in den Spielen wieder. Mit „The Shoot“ (Arbeitstitel) erscheint ein On-Rail-Shooter ganz im Stile der Genrevertreter auf Wii. „Sports Champions“ kann ohne Zweifel als „Realistic-Wii Sports Resort“ bezeichnet werden, mit Bogenschießen, Tischtennis und Schwertkampf wie wir es längst kennen. „Motion Fighter“, auch noch ein Arbeitstitel, nimmt sich „Wii Sports Boxing“ zum Vorbild, wirkt aber auch wesentlich erwachsener.

Aber auch einige neue Ideen werden umgesetzt, die größtenteils der Playstation-Kamera zur verdanken sind. So ist es für einen Wii-Spieler nicht möglich, sich selbst im Bild zu sehen und die Wiimote zu einem Item im Spiel umfunktionieren zu lassen. Dieses Feature könnte im Casual-Bereich gut ziehen, schließlich werden die beiden erfolgreichen Faktoren „Eye Toy“ und „Motion Control“ hier vereint. Auch Hardcore-Games werden nicht selten Playstation Move nutzen, ›

wobei das Ganze laut Sony mehr zur Option als Pflicht werden soll. „SOCOM 4" ist da sehr groß im Gespräch, als Motion-Start einer großen Marke. Mehr als 35 Hersteller werkeln an Spielen für Playstation Move - eine ordentliche Anzahl für eine Zusatzperipherie.

Der Sony'sche Nintendo-Weg

In puncto Marketing könnte man meinen, dass für Nintendo und Sony die gleiche Abteilung Aufgaben übernimmt. Jeder wird sich noch an die Zeit des „Nintendo Revolution" zurückerinnern, als irgendwann der Controller vorgestellt wurde, vom Gameplaymaterial aber noch jede Spur fehlte. Nintendo lebte eine zeitlang davon, ausschließlich Menschen beim Spielen vor dem TV zu zeigen. So definiert man das Ziel der neuen Motion-Ausrichtung nunmal am besten, fernab von jeglichem Grafik-Hype. Auch heute noch ist diese Werbestrategie nicht verschwunden, um zu zeigen, wie gespielt wird und wie viel Freude Spielen im Kombination mit Bewegung vor dem TV bereiten kann.

Sony schaut Nintendo natürlich auch da auf die Finger und macht nichts anders. Die Pressebilder des Controllers sprechen da eine eindeutige Sprache. Die Playstation Move-Controller in Händen gehalten, auf einem weißen Hintergrund - eine Aufmachung,

wie wir sie längst kennen! Sony kündigte eine aggressive und kostspielige Werbeoffensive für dieses Jahr an. Doch gegen Nintendos internationalen Marketingplan wird man es nicht einfach haben, selbst auf ein „Nintendo Wii"-Team in der diesjährigen Wok-WM konnte man nicht verzichten.

Nintendo-Reaktion blieb nicht aus

Zur GDC wirkte Sony siegessicher und vermittelte den Eindruck, dass in einigen Monaten Nintendos Sturz kommen wird. Natürlich ist es die Aufgabe der Manager, Entwickler und Pressesprecher, die hauseigenen Produkte immer als Non-Plus-Ultra darzustellen. Doch unser „Reggienator" konterte recht schnell mit dem Argument, dass Spieler das Thema Bewegungssteuerung mit Nintendo verbinden. Es klingt nicht gerade realistisch, dass diese wechseln, nur weil jetzt Sony das gleiche Spieleangebot bietet. Von einem komplett anderen Lineup kann nun wirklich nicht die Rede sein. Es kann ein Vergleich mit den Karaokespielen gestellt werden: „Singstar" erreichte viele Millionen Fans und zeigte, wie eine etablierte Marke sämtliche Nachahmer alt aussehen lassen kann.

Im Falle „Motion" hat Nintendo vier Jahre Vorsprung - nahezu alle Spielideen, die für Playstation Move geplant sind, existieren längst für Wii und hinzu kommt natürlich auch der günstigere Preis. Für den Sony-Spaß sind sowohl eine PS3, als auch eine Kamera mit Playstation Move notwendig, um loslegen zu können. Da werden schon allein für die Hardware über 400 Euro fällig. Eines ist sicher: Trotz allem darf Nintendo Playstation Move nicht wie die chinesische Billig-Kopie „Chintendo Vii" einfach ignorieren. Sony macht keinen Hehl daraus, dass man durch dreistes Kopieren möchlichst viel vom Casual-Kuchen abhaben möchte. Doch wir sind optimistisch: Nintendo ist längst für diese Situation präpariert und hat - wie man es nicht anders gewohnt ist - einen Ass im Ärmel, in Form einer nächsten Innovation versteht sich.

Zur GDC wirkte Sony siegessicher und vermittelte den Eindruck, dass in einigen Monaten Nintendos Sturz kommen wird.

Damian Figoluszka

Microsoft spielt mit

Mit „Project Natal" springt auch Microsoft auf den Zug der Bewegungssteuerung auf. Allerdings wäre es übertrieben, dabei ebenfalls von einer Wiimote-Kopie zu sprechen. Ganz klar, denn bei Natal bekommt ihr nichts greifbares in die Hand! Vielmehr handelt es sich um eine Art „Eye Toy 2.0". Eine Kamera, die auf dem Fernseher aufgestellt wird, erkennt Körper und Stimme und verfügt über einen Tiefensensor. Peter Molyneux hat mit „Milo" dafür auch schon das perfekte Stück Software in Entwicklung. Ein virtueller Freund, der mit euch spricht und das Gesicht stets zu euch dreht. Wohingegen bei Playstation Move von einer nie dagewesenen Präsizision gesprochen wird, soll Natal noch mit Verzögerungen zu kämpfen haben. Doch wie ihr seht, hat Nintendo seit dem DS eine wahre Kreativitätswelle ausgelöst. Mit Natal wird die Computertechnik aus „Minority Report" fast schon Realität…

view compact

13 Donkey Country 4
14 Scrbblenauts 2
16 Hands-On FIFA WM 2010

facebook

nmag Werde Fan von NMag auf facebook

Kommentieren · Gefällt mir

twitter

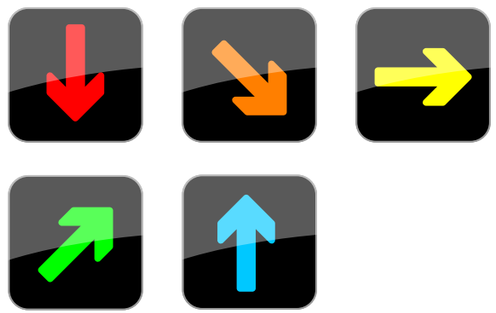
nmag follow us on twitter

Donkey Kong Country 4

FIFA WM 2010

So beurteilen wir

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



Donkey Kong Country 4

Wie lange haben sich Fans ein Comeback von Nintendos Primaten gewünscht? Wir waren zu Gast bei Nintendo und durften einen exklusiven Blick auf „Donkey Kong Country 4“ werfen.

Einmal Miyamoto die Hand schütteln – über dieses Erlebnis durfte sich Chefredakteur Robert Rabe freuen. Anhand einer Urkunde ließ er den Mario-Erfinder wissen, was der Welt schon lange bekannt ist: Er ist und bleibt einer der größten Videospiel-Designer unserer Zeit. Nach der Schmeichelpartie durchliefen wir die geheimen Gänge unseres Lieblingskonzerns. Wir bekamen mehr zu Gesicht als erhofft (Stichwort: „Held mit grüner Mütze“). Berichten dürfen wir aber nur über einen Titel, nämlich „Donkey Kong Country 4“.

Mich laust der Affe!

Nachdem 2002 Entwicklungsstudio Rare vollständig an Konkurrent Microsoft abgetreten wurde, ist es um „Donkey Kong“ relativ still geworden. Mit „Donkey Konga“ und Co. konnte Nintendo nicht gerade einen Blumentopf gewinnen, doch die Zukunft verspricht rosige Zeiten. Ex-Mitarbeiter von Rare haben in Birmingham ein neues Studio gegründet und werkeln dort seit Mitte letzten Jahres am vierten, klassischen Teil.

Wer hat die Kokosnuss?

Da Donkey Kong im zweiten und dritten Teil der Serie ein Nebendasein fristen musste, mimt er diesmal wieder die Hauptrolle. Neben Bananen hat er endlich auch die Kokosnuss für sich entdeckt. Da Krokodile auf Kokosnüsse sowieso größeren Appetit verspüren, entwendet King K. Rool direkt einmal Donkey Kongs geheimen Vorrat. Getreu dem Kinderlied „Die Affen rasen durch den Wald“ bahnt sich die Bande ihren Weg durch über 800 kunterbunte Levels, verteilt auf fünf Themenwelten.

Sind die denn „Banane“?

Neben bekannten Features haben auch neue Ideen den Weg ins Spiel gefunden. Die Tiere Rambi, Enguarde, Winky und Co. dürfen auf der Weltkarte mit Bananen gefüttert werden und großzügig verteilte 99-Leben-Luftballons sollen Einsteigern helfen, sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Cranky, Dixie, Diddy und Funky Kong haben ihre Verträge bereits unterschrieben und werden dem Primaten mit Rat und Tat zur Seite stehen. Ab April nächsten Jahres rasen die Affen durch den Wald – exklusiv auf der Wii!

Donkey Kong Country 4

Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Termin	April 2011
Weblink	offizielle Website

- Donkey Kong in der Hauptrolle
- über 800 verschiedene Levels
- gut getimter Release-Termin
- Kokosnüsse

Das wird ein Affentheater! Von der Präsentation im März immer noch begeistert, freuen wir uns auf das traditionelle Jump'n'Run. Wir meinen: Nach über zehn Jahren wurde das auch mal Zeit!

Prognose
Eric Ebelt

Scribblenauts 2

Worte erreichen viel. Scribblenauts war letztes Jahr der kreative und lebendige Beweis für diese Aussage. Schon in diesem Jahr soll die Wort-Knobelei weiter gehen.

Scribblenauts sorgte vergangen Herbst für reichlich Aufsehen in der Nintendo DS-Gemeinde. Nicht nur von der Fachpresse hoch gelobt, wurde es auch mit vielen Innovations-Awards ausgezeichnet. Und das zurecht: In Scribblenauts werden eure Ideen lebendig.

Die Macht der Worte

Eingegebe Wörter verwandeln sich zu Objekten im Spiel, mit denen Protagonist Maxwell dann interagieren kann. So war es schon im ersten Teil die Aufgabe, Ideen und damit Gegenstände zu erfinden, mit denen das Lösen kleiner Aufgaben möglich war. Alle „Ich-kenne-den-ersten-Teil-nicht"-Spieler schauen jetzt am besten Mal in den Infokasten.

Diesmal wird alles besser (hoffentlich)

Der zweite Teil bleibt dieser Spielmechanik treu. Die Entwickler versprechen, das Wörterbuch auszubauen, so dass zu den ohnehin schon knapp 20 000 Begriffen aus dem ersten Teil noch etliche hinzu kommen. Ebenfalls neu hinzu kommt ein Adjektivsystem. Diesmal soll es möglich sein Gegenstände zu modifizieren und spezifizieren. Aus einer kleinen Brücke, die nicht ausreicht um

Das Spielprinzip

Mithilfe eures Helden Maxwell sollen kleine Aufgaben in den Levels bewältigt werden. Es geht meist darum, einen Stern von einer schwer zu erreichenden Plattform zu holen. Eine simple Aufgabe im Spiel lautet zum Beispiel einen Apfel vom Baum herunter zu holen. Im normalen Leben würdet ihr das wohl mit einem Stock machen. Warum also nicht auch in Scribblenauts? Einfach das Wort „Stock" mit der Tastatur auf dem Touchscreen getippt und schon erscheint ein Stock im Spiel, den sich Maxwell nun schnappt und damit den Apfel herunter schlägt. Klingt zu unspektakulär? Wie wärs denn, wenn ihr den Baum einfach fällt und dann den Apfel vom Boden aufschnappt? Alles kein Problem. Tippt man das Wort „Säge" ein, landet auch dieser Gegenstand im Spiel und kann verwendet werden. Oder warum nicht das Ganze einem Panda auf einem Einrad überlassen? Jedes Rätsel kann auf verschiedenen Arten gelöst werden.

eine Schlucht zu überqueren, kann der Gegenstand nun so durch Adjektive spezifiziert werden, wie es der Spieler möchte. In diesem Fall also eine „große“ Brücke.
Auch in Sachen Steuerung, dem größtem Kritikpunkt des ersten Teils, soll einiges verbessert werden. Der Bildschirm zoomt nun nicht mehr automatisch auf Maxwell zurück, wenn man sich per Steuerkreuz den Level anschaut und die Objekte sowie Maxwell sollen nun zugänglicher und einfacher zu steuern sein. Eine verbesserte Physik soll das Agieren mit den Objekten noch realistischer erscheinen lassen.

Wenn der Titel diesen Herbst erscheint, versprechen die Entwickler Spielspaß in über 100 neuen Levels. Ehrlich gesagt kann auch nicht viel schief gehen. Schon der erste Teil überzeugte und wenn dessen Fehler nun beseitigt werden, gibt's auch von uns ein Daumen hoch.

Das wünschen wir uns für den zweiten Teil:

Eine vernünftige Story
Im Vorgänger erschien die Rätsellöserei ziemlich zusammenhanglos. Erste Artworks lassen darauf hoffen, dass Maxwell diesmal ein Abenteuer als Geschichte erlebt.

Eine verbesserte Steuerung
So neuartig wie der erste Teil auch war, die Steuerung per Touchscreen sorgte für ziemlich viel Frust. Ständig wurde beim Antippen der falsche Gegenstand ausgewählt und nicht selten rann Maxwell durch eine zu feine Sensibilität in den Abgrund.

Eine bessere Eindeutschung
Zugegeben: Bei einem Spiel, das sich um Wörter dreht, ist die Übersetzung besonders schwierig. In der Eindeutschung des ersten Teils blieben jedoch einige Wörter auf der Strecke oder wurden so sehr eingedeutscht, dass der Spieler ein Objekt nicht ins Spiel bekam, da er nicht auf die deutsche Übersetzung kam.

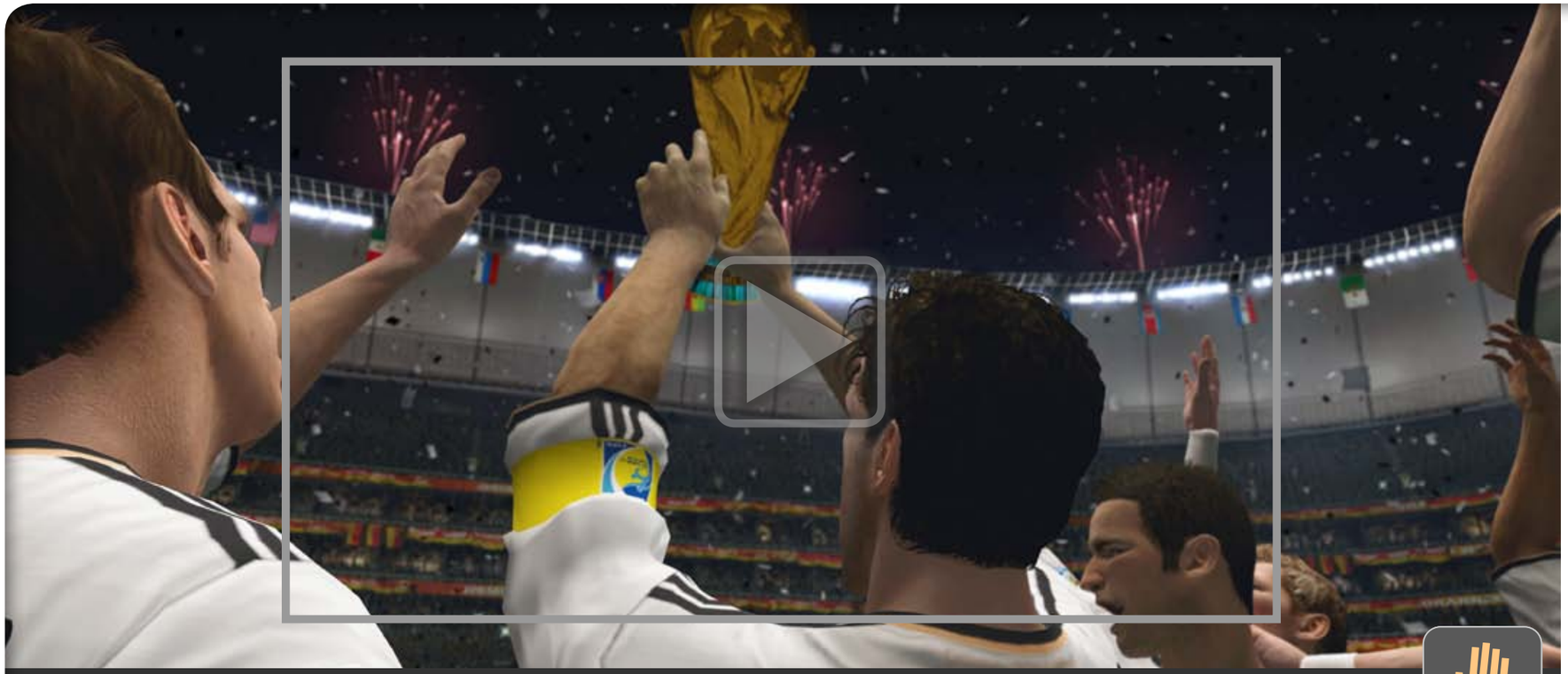
Scribblenauts 2

Publisher	Warner Interaktive
Entwickler	5th Cell
Genre	Puzzle-Action
Termin	Herbst 2010
Weblink	–

- einzigartiges Gameplay
- verbessertes Kontrollschema
- Adjektive modifizieren Gegenstände
- könnte sich nur zu einem Update entwickeln

Teil eins konnte schon überzeugen, Teil zwei sollte es ebenfalls.

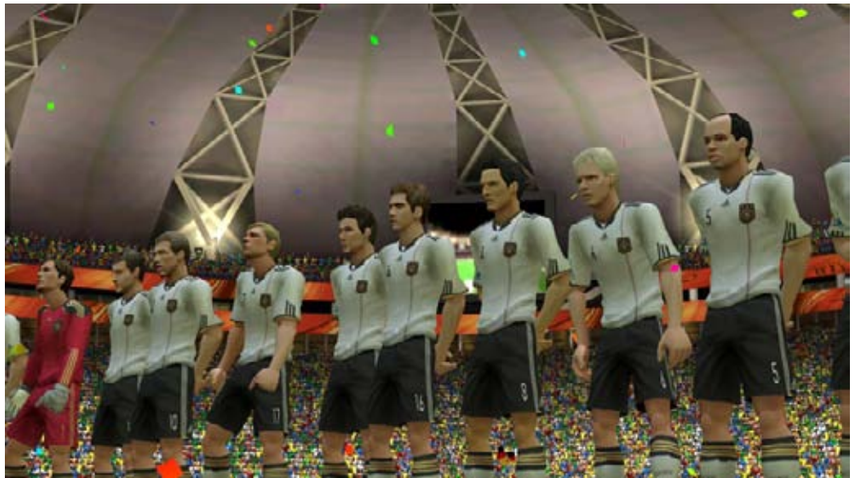
Prognose
Jonas Weiser



Hands-On

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010

Direkt aus dem deutschen Unternehmenshauptsitz in Köln schickte uns EA ins - natürlich virtuelle - Südafrika. Unsere neugierigen Hände tobten sich im Lizenzdschungel so richtig aus!



Einen Monat vor Release wagten wir uns also an eine fast fertige Version des „FIFA WM"-Ablegers. Und eines können wir garantieren: Wer „FIFA 10" kennt, wird sich zurückerinnert fühlen.

Ab auf den warmen Kontinent

Natürlich lassen sich Parallelen zu „FIFA 10" nicht leugnen, so wurde die Grafik zuzüglichen einem Hauch von Südafrika in die WM-Fassung einfach hineinkopiert. Auch das Gameplay wirkt identisch, wieder wird „Arcade" im Fußballgenre perfekt definiert. Dennoch handelt es sich um ein eigenständiges Spiel, dem „nur" die Technik übertragen wurde. Hier findet ihr natürlich weder Bundesliga-Mannschaften noch Signal Iduna Park oder Konsorten, alles dreht sich um 199 Nationalmannschaften, 10 offizielle WM-Stadien und das Streben nach dem Weltmeisterschaftstitel.

Interessant ist dabei der „Zakumis Dream Team"-Modus, bei dem ihr eure eigene Mannschaft besitzt. Gewinnt ihr ein Match, werdet ihr nach eurer Leistung bewertet und erhaltet eine Medaille - je besser, desto mehr Spieler der gegnerischen Mannschaft dürft ihr fortan für euer Team verpflichten. Praktisch ist die Wiimote-Save-Funktion, die es euch ermöglicht, diese Mannschaft jederzeit auf eurer Wiimote gespeichert mitzuführen und bei Freunden somit auch einsetzen zu können. Stichwort „Freunde": Im Multiplayermodus wird das Spiel ganz groß. Besonders gefallen hat uns das internationale K.O.-Turnier, bei dem jeder Spieler eine

bestimmte Anzahl von Mannschaften zugeordnet bekommt. Jetzt tritt jeder mit seiner Wunschmannschaft aus seinem Kader an und vernichtet bei einem Sieg das gegnerische Team. Hat ein Spieler kein Team mehr übrig, hat er verloren.

Das EA-Prinzip: Copy & Paste

Bereits angesprochen wurden als identische Elemente aus FIFA 10 die Grafik und das Gameplay. Um in puncto Gameplay genauer ins Detail zu gehen: Die Spieler bewegen sich wieder ziemlich flott auf dem Rasen und können mit ordentlicher Schusskraft glänzen. Dadurch ist es einfacher, den Ball ins Netz zu befördern - perfekt für den Casual-Gamer. Um das Ganze noch einfacher zu gestalten, wurde sogar an eine 2-Knopf-Steuerung gedacht, bei der der Spieler fast schon passiv am Spielgeschehen teilnimmt.

Der Hardcore-Gamer hingegen freut sich über die Standard-Steuerung mit Wiimote und Nunchuk. Wie gewohnt wird via Analogstick der Spieler bewegt, mit A gepasst, ein hoher Pass kann mit B gespielt werden, Z ist zum Sprinten da und durch Wiimote-Schütteln könnt ihr wunderbar gelbe und rote Karten sammeln. Natürlich lässt sich ein Zweikampf auch mit B sanft klären. Auch langjährige Spieler werden sich mit Spielvereinfachungen zufrieden geben müssen, denn wie mit FIFA 10 handelt es sich hier anders als bei der Dual-Lösung FIFA 09 um ein reines Arcade-Spiel. Häufig müsst ihr auf ein Aufleuchten des Balles achten, beispielsweise bei einem Eckstoß. Reagiert der Verteidiger als erster mit einem Wiimote-Schütteln, kann er die Situation klären, andernfalls darf sich der Angreifer über eine Torchance freuen. Gleiches beim Elfmeter und Freistoß: Im richtigen Moment die Wiimote zu schütteln ist das A und O für eine gute Reaktion des Keepers.

FIFA 10-Recycling: Wie nicht anders zu erwarten sind Technik und Gameplay aus einem und dem gleichen Ei entsprungen.

Alle (vier) Jahre wieder

„FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010“ ist wie erwartet das perfekte Spiel für Fußballfans, die großen Wert auf Lizenzen legen und sich an einer Casual-orientierten Grafik und einem vereinfachten Gameplay nicht stören. Durch die effektivere Vermarktung eines Spiels dieser Form auf Wii darf auch erwartet werden, dass „FIFA 11“ keinen anderen Weg gehen wird. Perfekt für Wenigspieler und Multiplayerabende, da das Spielprinzip inklusive Steuerung schnell verstanden ist. So lange auch an interessante Features gedacht wird, sind wir da auch gar nicht so abgeneigt. Der WM-Ableger bietet neben der Wiimote-Save-Funktion auch spaßige Torjubelszenen, in denen ihr per Wiimote-Steuerkreuz bestimmt, wie der Torschütze seine Freude demonstrieren darf. Das i-Tüpfelchen wären natürlich interaktive Bewegungen durch Wiimote-Bewegungen - auch wenn Wii MotionPlus für eine perfekte Umsetzung dieses Features unabdingbar wäre.

FIFA Fußball-WM 2010

Publisher	EA
Entwickler	EA Sports
Genre	Fußball
Termin	29. April 2010
Weblink	offizielle Website

- ✚ Online-Multiplayer wieder möglich
- ✚ nette neue Features
- ✚ Lizenzen wie Sand am Meer
- ✖ technisch auf niedrigem Niveau

Ich würde mir wünschen, wenn bald wieder auf die Dual-Lösung zurückgegriffen wird, die Simulations- und Arcade-Fußball ermöglicht. Auf ein Aufblinken des Balles wollen Hardcore-Gamer sicherlich nicht achten.

Prognose
Damian Figoluszka

Test compact

19	Red Steel 2 Wii	8.0
23	The Sky Crawlers: Innocent Aces Wii	7.5
25	Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon Wii	7.0
27	Pokémon HeartGold & SoulSilver DS	8.5
31	Infinite Space DS	6.0
33	Picross 3D DS	9.0
35	Yu-Gi-Oh! 5D's WCT 2010 DS	7.5
36	Sonic Collection DS	7.0
37	Castlevania: Rondo of Blood VirtualConsole	9.0
38	Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber VirtualConsole	9.0
39	Mega Man 10 WiiWare	7.5
40	Photo Dojo DSiWare	6.0

Red Steel 2

Infinite Space

Pokémon: HeartGold & SoulSilver

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.

Red Steel 2

Wii MotionPlus hat nach „Wii Sports Resort“ den nächsten Vorzeigetitel. Spitzt die Klinge, macht Platz in einem Radius von einem Meter um euch und schwingt das Katana, bis der Bizeps streikt!

Die Meinungen um Red Steel 2 waren schon im Vorfeld sehr geteilt. Nach dem ersten Teil, der ohne Zweifel zu den optischen Highlights auf Wii zählt, kann sich nicht jeder mit dem Comic-Look anfreunden. Doch wenn auch im Grafikbereich ein Rückschritt diskutiert wird, kann eines ausnahmslos niemand bestreiten: Die Steuerung macht einen sehr großen Schritt nach vorne! Das ließen wir euch schon in unserer letzten Ausgabe wissen und können es jetzt noch einmal betonen. Red Steel 2 setzt neue Maßstäbe!

Das Streben nach dem Kopfgeld

Im Spiel geht es besonders um zwei Dinge: Rache nehmen und möglichst viel Geld sammeln. Zu ersterem Punkt: Als einziger Überlebender des Kusagari-Clans möchtet ihr euch natürlich an den Feinden rächen. Einer gegen alle – und dieser eine hat es in sich. Euer Meister Jian lehrt euch diverse Katana-Skills, die euch dabei helfen, als Solo-Kämpfer auch gegen ganze Gegnerhorden nicht alt auszusehen. Eure Aufgaben werden auf einem Schwarzen Brett beschrieben, meist geht es darum einen Clan-Anführer zu vernichten. Stets eine interessante Nebeninfo: Die Kopfgeldsumme, die auf den Feind ausgesetzt wurde.

Die Scheine sind natürlich zum Ausgeben da, denn wie sagt man so schön: Was macht es für einen Sinn, später einmal der Reichste auf dem Friedhof zu sein? Beispielsweise könnt ihr das Katana upgraden – eine stärkere Klinge verursacht mehr Schaden.

Vergleicht die Schönheit von Cindy aus Marzahn und Heidi Klum, dann kennt ihr den Steuerungsunterschied zwischen Red Steel und Red Steel 2.

Doch auch vier verschiedene Schusswaffen sind vorhanden, deren Attribute verbessert werden können. Schnelleres Nachladen oder eine bessere Präzision können im Kampf sehr hilfreich sein. Daneben bietet das Spiel viele weitere Möglichkeiten zum Kusagari-Shopping. Dabei auch ganz wichtig: Das Erwerben von neuen Kampfskills.

Der Allrounder-Cowboy

Diese Kampfskills machen einen Großteil des wirklich fantastischen Gameplays aus. Wer denkt, dass Wiimote-Schwingen und ein wenig Blei-Abfeuern im Spiel alles ist, der täuscht sich. Das Katana-Schwingen lässt sich in Kombination mit Knöpfen zu speziellen Moves umfunktionieren. Nur müsst ihr diese „Geheimschläge" eben erst kaufen. Das kann ein Sturmschlag sein, der sogar einen weiter entfernten Gegner trifft, oder aber ein hoher Sprung mit einem vernichtenden Schlag auf den Kopf. Dass sich das Kampfsystem kontinuierlich weiterentwickelt, sorgt für die nötige Langzeitmotivation, die im Arcade-Genre nicht üblich ist. Beherrscht ihr sämtliche erlernten Moves, seid ihr eurem Gegenüber weit überlegen – egal wer vor euch steht – und habt reichlich Spaß mit dem Kampfsystem. Schön, dass Ubisoft im dem Bereich sehr gelobt werden kann. Ob das eher schlecht gestimmte Image Ubisofts bald wieder zu alter Form kommt?

Wiimote wird zur Katana

Wir hatten stets das Gefühl, das Katana wirklich in der Hand zu halten. Wer jetzt einen Blick auf die Wiimote wirft und nach opti-

An Coolness ist der Protagonist kaum zu überbieten, es ist Lara Croft in männlicher Form.

schen Ähnlichkeiten sucht, kann sich wieder auf den Text konzentrieren. Es geht um das Feeling – das Katana im Spiel bewegt sich dank Wii MotionPlus exakt wie die Wiimote. Keine Verzögerungen, aber hin und wieder Ungenauigkeiten, wenn die Wiimote-Erweiterung mal wieder kalibriert werden möchte. Das kann schnell passieren, wenn ihr übertrieben weite Schwünge mit einer Geschwindigkeit ausführt, die jeden Menschen bei einer Kollision ins Grab befördert. Obwohl dabei die Eins-zu-Eins-Steuerung am besten zur Geltung kommt, kann eine solche Spielweise den Adapter schnell durcheinander bringen. Also eben schnell im Menü auf „Kalibrieren“ drücken und die Wiimote für ein paar Sekunden mit der Vorderseite nach unten auf eine gerade Fläche legen.

Dann kann das Eins-zu-Eins-Geschwinge auch seinen weiteren Lauf nehmen. Wer Lust hat, kann die Wiimote drehen und zusehen, wie gleiches mit dem Revolver im Spiel geschieht. Die Zielgenauigkeit im Spiel dürfte auch einem ungeübten Gamer kaum Probleme bereiten. Falls das doch der Fall sein sollte, kann immernoch die Sensibilität im Spiel angepasst werden. Uns gefiel ganz besonders, dass nicht nur der Bildschirm als Zielfläche genutzt werden kann. Sollte der Cursor also am Rand ankommen, bedeutet das nicht, dass für die Wiimote Endstation ist. Für eine schnellere Drehung könnt ihr weiter von der Bildschirmfläche abweichen. Die Steuerung wirkt von Anfang bis Ende durchdacht und darf gerne qualitätsmäßig zum Standard auf Wii werden. Dann ist es nicht mehr notwendig, bei Besuch von Freunden lange nachzudenken, welches Spiel man nutzt, um die Wii-Fähigkeiten am besten zu demonstrieren. Zu 99 % aller Fälle landete mit Garantie „Wii Sports“ oder eben „Wii Sports Resort“ im Wii-Laufwerk…

Kein Spiel ist perfekt

Obwohl Red Steel 2 technisch und spielerisch auf Wii in der ersten Liga spielt, ist natürlich auch dieses Spiel nicht frei von

Wii MotionPlus wird zur Pflicht

Red Steel 2 ist auf Wii MotionPlus spezialisiert, ohne den Zusatz könnt ihr das Spiel nicht erleben. Aus diesem Grund wird ein Bundle, bestehend aus dem Spiel und der Wiimote-Erweiterung, angeboten. Wer das kleine Stück Hardware schon sein Eigen nennt, kann für weniger Geld auch allein zu dem Spiel greifen. Einige Käufer handeln vorausschauend: Die Differenz zwischen Einzelspiel und Bundle beträgt laut UVP nur 10 Euro. Also wird selbst dann zum Paket gegriffen, wenn Wii MotionPlus schon in der privaten Hardware-Sammlung liegt. Für Multiplayer-Freunde sicherlich ein gut überlegter Schachzug, schließlich befindet sich mit „Wii Sports Resort“ auch ein reiner Multiplayer-Titel auf dem Markt. Mit ein wenig Glück sieht die Zukunft der Eins-zu-Eins-Steuerung auf Wii rosig aus – da kann ein Wiimote-Add-On mehr natürlich nicht schaden.

Mängeln. Die Grafik ist Geschmacksache, so viel steht fest. Doch auch diejenigen, die zum Fankreis des Cel-Shading-Stils gehören, werden sich nicht über die lieblosen Hintergründe freuen. Das Gebiet, auf dem ihr euch bewegt, kann grafisch glänzen – doch alles, was sich dahinter verbirgt, wirkt „hingeklatscht". Dabei machte das Spiel zu Ankündigungszeiten so einen epischen Eindruck. Leider sind die Spielareale nicht sehr groß, mit diesem Manko hatte auch schon die „Metroid Prime"-Trilogie zu kämpfen.

Ein weiterer Punkt für die Negativ-Liste ist die Vielfalt des Gegner- und Landschaftsdesigns. Alles wirkt gleich, man sehnt sich danach, dieses trockene und unbewohnte Wüstenszenario zu verlassen und völlig neue Gebiete zu erkunden. Dann wäre der Wiederspielwert bei diesem Singleplayerspiel auch höher, weil man bei einem Neustart nicht das Gefühl hätte, dort anzufangen, wo man zuvor aufgehört hat. Ein wirklicher Geniestreich ist Red Steel 2 also nicht, doch für Arcade'ler machen diese wenigen Kritikpunkte wenig aus. Das Gameplay ist hervorragend, die Atmosphäre stimmt und all das mit einer vorbildlichen Eins-zu-Eins-Steuerung!

Red Steel 2

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Paris
Genre	Action
Spieler	1
USK	ab 16 Jahren
Preis	ca. 50 € (+ 10 €)
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- ✚ coole Cutscenes…
- ✚ … ebenso cool wie der Protagonist

Atmosphäre
- ✚ passende Westernmusik
- ▬ kein hoher Wiederspielwert

Gameplay
- ✚ motivierendes Shoppen
- ✚ Kampfsystem entwickelt sich

Steuerung
- ✚ in nahezu allen Belangen vorbildlich
- ▬ hin und wieder Kalibrierungspflicht

Multiplayer
- –
- –

Red Steel 2 ist von Anfang bis Ende ein tolles Erlebnis, doch wenn das Spiel erstmal geschafft ist, verweilt es für lange Zeit unberührt in der Sammlung. Ein Multiplayer-Modus hätte nicht geschadet.

8.0 von 10

Fazit
Damian Figoluszka

Auf der im Spiel dargestellten Europa-Karte sind reale Orte wie London deutlich erkennbar. Trotzdem erhält jeder Schauplatz einen japanischen Namen.

The Sky Crawlers: Innocent Aces

Auf der Packung des Spiels wirbt Namco Bandai mit dem Slogan „Jeder Krieg braucht seine eigene Wahrheit“. Was sich hinter diesem Mysterium verbirgt, wird im Laufe des Spiels nach und nach gelüftet.

The Sky Crawlers: „Innocent Aces“ spielt in einem fiktiven Europa, das optisch an die 40er Jahre angelehnt ist. Allerorts herrscht Frieden, doch der Krieg wird am Himmel weiterhin ausgetragen. Allerdings handelt es sich dabei um keinen richtigen Krieg, sondern um inszenierte Scharmützel. Geschossen wird dennoch mit scharfer Munition, weshalb das Szenario nicht ganz glaubwürdig erscheint. Mit fortschreitendem Spielverlauf klärt sich dieses Paradoxon auf. Unter dem Codenamen „Lynx“ schlüpft ihr in die Rolle eines nicht näher beleuchteten Piloten. Ihr seid auf der Hariyu-Basis stationiert, welche von der Rostock Corporation finanziert wird. Die strukturiere Handlung wird durch wunderschöne Anime-Sequenzen zwischen den einzelnen Missionen wunderbar vorangetrieben. Diese sind auch das Hauptaugenmerk von „The Sky Crawlers: Innocent Aces“.

In der Luft und am Boden

Anfangs steht euch nur ein einzelnes Flugzeug zur Verfügung, im späteren Spielverlauf dürft ihr weitere Flieger im Hangar parken. Die Missionen haben zwar unterschiedliche Ziele, trotzdem geht es fast ausschließlich darum, die Feinde vom Himmel zu pusten. Euer Flugzeug müsst ihr also immer so lenken, dass die gegnerischen Maschinen im Fadenkreuz landen. Bomber, Jäger und Frachtflugzeuge gilt es auszuschalten. Aber auch vom Boden aus werden euch mit zunehmender Spieldauer feindliche Geschütze stören. In diesem Falle können Spezialwaffen Abhilfe schaffen. Bodenziele schaltet ihr beispielsweise mit Bomben aus. Ein Klick auf den C-Knopf in eurer rechten Hand lässt das Fadenkreuz verschwinden und auf der Erdoberfläche einen Zielradius entstehen. Aufmerksame Leser werden gemerkt haben, was im letzten Satz nicht stimmen kann. Dem können wir aber nicht beipflichten, denn der Titel möchte dem Spieler ein möglichst authentisches Spielgefühl vermitteln.

Taktische Manöver

Mit der rechten Hand haltet ihr, wie schon beschrieben, den Nunchuk fest. In der Linken klammert ihr eure Finger um die Wii Remote. Je nachdem, in welche Richtung ihr den Nunchuk neigt, lenkt ihr euer Flugzeug auch in die dementsprechende Richtung. Eine Beugung nach vorne lässt euch der Erdoberfläche näher kommen, während ihr beim Zurückziehen der Steuerungseinheit wieder an Höhe gewinnt. Leider konnten wir eine kleine, aber dennoch deutliche Verzögerung ausmachen. Wer es präziser mag, darf auch einen Classic- und sogar einen Gamecube-Controller an die Wii anschließen. Taktische Manöver können ebenfalls ausgeführt werden, indem ihr den A-Knopf ge-

drückt haltet und den Control Stick in eine der acht verschiedenen Richtungen drückt. Solltet ihr euch lange genug in der Nähe eines Feindes aufhalten, dürft ihr ebenfalls ein Manöver ausführen, welches euch automatisch hinter ihm positioniert. Den Feuerknopf gedrückt halten und schon habt ihr ein Problem weniger.

Am Himmel ist die Hölle los

„The Sky Crawlers: Innocent Aces" ist ein Spiel, das man gespielt haben kann, aber nicht gespielt haben muss. Die Umgebungen passen ausgezeichnet zum Stil des Spiels, wirken aber nicht detailreich genug, um wirklich zu überzeugen. Musikalisch begeistern uns sehr viele tolle Stücke, die sich aber zum jeweiligen Geschehen niemals anpassen. Da wurde deutlich Potential verschenkt. Die Atmosphäre wird aber mit einer tollen (englischsprachigen) Synchronisation gerettet. Während die Anime-Sequenzen meistens ruhige Gespräche aufweisen, bekommt ihr in eurem Cockpit Kommandos an den Kopf geschmissen. Obwohl das Spiel an einer eintönigen Spielweise krankt, machte es uns sehr viel Spaß, eine Mission nach der anderen abzuschließen. Schmerzlich vermisst haben wir einen Online-Modus. Selbst offline wird nicht viel geboten. Mehr als eine „Ich zeige dir etwas auf dem Bildschirm"-Aufgabe wird im Mehrspieler-Modus nicht verlangt. Wer eine dünne Handlung verkraften kann und sich mit den kleineren Mankos des Spiels zufrieden gibt, bekommt ein solides Spiel geboten, welches viele Stunden unterhalten kann.

Durch freischaltbare Flugzeugbauteile könnt ihr eure Flieger so aufwerten, dass sie stabiler und wendiger ausfallen. In großen Schlachten ist das unverzichtbar.

The Sky Crawlers

„Innocent Aces" basiert auf dem Anime „The Sky Crawlers" von Mamoru Oshii, welcher auch für „Ghost in the Shell" verantwortlich war. Die Rüstungskonzerne Rostock und Lautern (Ähnlichkeiten zu diesen deutschen Städten gibt es nicht) führen einen Krieg am Himmel, obwohl in Europa bereits Frieden herrscht. Der Stil des Anime ist in Grautönen gehalten, nur auffällige Merkmale wie der blaue Himmel erstrahlen hin und wieder in hellen Farben. Die 3D-Effekte fügen sich gekonnt in die handgezeichneten Hintergründe ein, was besonders in den Gefechten ein wahrer Augenschmaus ist. Trotzdem legt Mamoru Oshii mit dem Film größeren Wert auf die zwischenmenschlichen Beziehungen als auf den unaufhaltsamen Krieg. In Deutschland ist der Film bisher noch nicht erschienen – wer sich für den Streifen interessiert, darf ihn aus Groß Britannien importieren.

The Sky Crawlers: Innocent Aces

Publisher	Namco Bandai
Entwickler	Project Aces
Genre	Action
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ passender Grafikstil, der…
- – … nicht sehr detailreich ausfällt

Atmosphäre
- \+ wunderschöne Anime-Sequenzen
- \+ sehr gute Synchronisation

Gameplay
- \+ freischaltbare Inhalte
- – auf Dauer abwechslungsarme Aufgaben

Steuerung
- \+ drei verschiedene Steuerungsmöglichkeiten
- – kleinere Verzögerungen inbegriffen

Multiplayer
- – lahme Zweispieler-Möglichkeit
- – kein Online-Modus

Jederzeit freue ich mich auf die Anime-Szenen zwischen den Missionen, auch Flugzeugbauteile schalte ich gerne frei. Auf Dauer kann mich das Spiel aber nicht vor den Bildschirm locken.

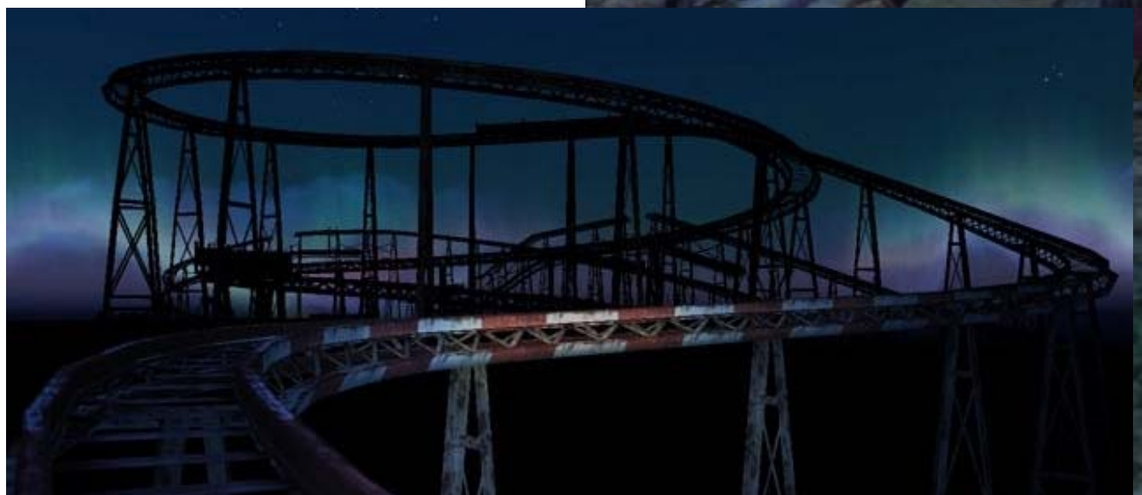
7.5 von 10

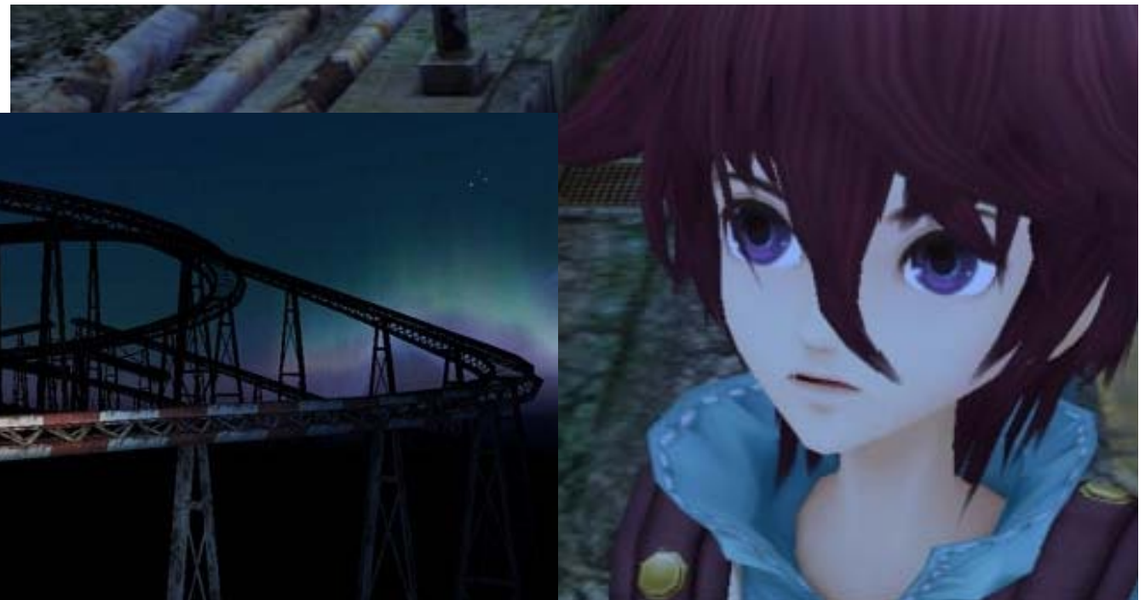
Fazit
Eric Ebelt

Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon

Rollenspiele sind auf der Wii immer noch Mangelware. Kein Wunder, dass „Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon“ ein lang ersehnter Titel für Nintendos Wunderkiste war.

Nach einer nicht näher definierten Katastrophe schwindet ein Großteil der Erdbevölkerung. Flora und Fauna nehmen sich zurück, was ihnen einst gehörte. Protagonist Seto lebt während dieser Zeit bei einem alten Mann, dessen Namen er nie erfahren wird. Nach dessen Ableben entdeckt er einen Brief. Am „roten Turm“, welcher des Nachts hell erleuchtet am Horizont erscheint, sollen weitere Überlebende zu finden sein. Da der Mensch die Einsamkeit fürchtet, macht sich Seto auf den Weg dorthin.





Licht und Schatten

Mit Seto durchstöbert der Spieler abwechslungsreiche Gebiete, wie einen zerfallenen Bahnhof, ein altes Hotel oder einen stillgelegten Rummelplatz. Die vielfältigen und in Schatten getränkten Orte sind mittels Taschenlampe zu erkunden. Ähnlich wie in „Silent Hill: Shattered Memories“ bewegt man dazu die Wii Remote, um dunkle Korridore und finstre Ecken zu beleuchten. Die Licht- und Schatteneffekte unterstützen die Atmosphäre des Spiels (anders als beim Überlebenskampf in der amerikanischen Kleinstadt) kaum. Grusel- und Schockmomente stehen ebenfalls nicht an der Tagesordnung.

Von Überlebenden…

Betritt man ein neues Areal, dauert es für gewöhnlich nicht lange, bis man einen der wenigen Nebencharaktere kennen lernt. Der gesprächige und allwissende Computer, welcher den einfallsreichen Namen „PC“ trägt, gibt dem Spieler hilfreiche Tipps, während Kirmesbewohner „Rabe“ (nicht zu verwechseln mit Chefredakteur Robert Rabe) als diebische Elster fungiert. Jeder Charakter verfügt über eine einzigartige Persönlichkeit. So soll garantiert sein, dass jeder Spieler sich mit bestimmten Personen identifizieren kann. In den seltensten Fällen tritt ein temporäres Gruppenmitglied bei, weshalb man von lieb gewonnenen Charakteren alsbald Abschied nehmen muss.

…und Todbringenden

Rollenspieltypisch lauern hinter vielen Ecken gefräßige Monster auf euch, die es zu vermöbeln gibt. Wenn mysteriöse Geräusche aus dem Lautsprecher der Wii Remote dringen, sollte man sich auf eine Auseinandersetzung vorbereiten. Um den Unholden den Garaus zu machen, greift ihr sie mit euren

Waffen an. Mit einem Bogen beschießt man die Gegner aus der Distanz, während die Eisenstange im Nahkampf großen Schaden anrichtet. Langwaffen wie ein Besen können auch mehrere Gegner auf einmal treffen, was besonders bei vielen kleineren Angreifern von Nutzen sein kann. Allerdings halten Waffen nicht ewig. Werden sie zu oft genutzt, steigt die Chance, dass sie mit dem nächsten Angriff zerbersten.

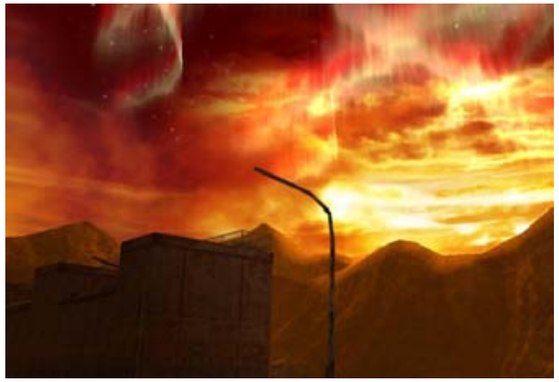
Auftauchende Gegner sind zwar stark, stellen mit der richtigen (simplen) Taktik aber keine Bedrohung da.

Kentucky Fried Chicken

Der umherziehende Händler, ein mit Hühnerkopf maskierter Mann, beliefert den Spieler mit den Mordinstrumenten. Zusätzlich führt er auch überlebenswichtige Heilungsgegenstände in seinem Sortiment. Leider taucht er nur selten auf, wenn man sich an einem Lagerfeuer niedergelassen hat. Habt ihr mysteriöse Gegenstände gefunden, wandelt man sie hier in Yen um oder lauscht den Erinnerungen ihrer Besitzer. Diese Zusatzinformationen sind zwar selten spielrelevant, lockern den Spielfluss aber auf - anders als die umständliche Inventarverwaltung. Gekaufte Objekte wandern in einen großen Koffer, nur um sie anschließend (einzeln!) in ein kleineres Inventar zu verschieben, auf das man jederzeit Zugriff hat. Die Utensilien müssen aufgrund ihrer unterschiedlichen Größen jederzeit neu angeordnet werden, um den optimalen Lagerplatz zu nutzen – „Diablo“ lässt grüßen.

Aus der Traum!

„Fragile Dreams“ liefert ausbaufähige Ansätze und wäre ein echter Hit-Kandidat gewesen. Man merkt dem Titel deutlich an, dass ihm eine längere Entwicklungszeit gut getan hätte. Optisch macht das Spiel einen guten Eindruck, auch wenn der Kontrast zwischen Umfeld und Charakteren negativ auffällt. Eine störrische Kameraführung und eine mittelmäßige Bewegungskontrolle stören den Spielfluss ebenso wie die nicht ganz so gute deutsche Übersetzung. Anime-Fans und Rollenspieler, die mal wieder einen Titel mit einer gut verpackten Handlung und einem gelungenen Soundtrack spielen wollen, sind mit „Fragile Dreams“ gut beraten.



Benutzt man eine Waffe zu oft, kann sie zerbrechen. Eine kaputte Waffe richtet nur wenig Schaden an.

Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon

Publisher	Rising Star Games
Entwickler	tri-Crescendo
Genre	Action-Rollenspiel
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ abwechslungsreiche Gebiete
- − starker Kontrast im Grafikstil

Atmosphäre
- \+ vielfältige Charaktere
- \+ gelungener Soundtrack

Gameplay
- \+ gut erzählte Handlung
- − umständliches Inventar

Steuerung
- − mittelmäßige Bewegungskontrolle
- − störrische Kameraführung

Multiplayer
- –
- –

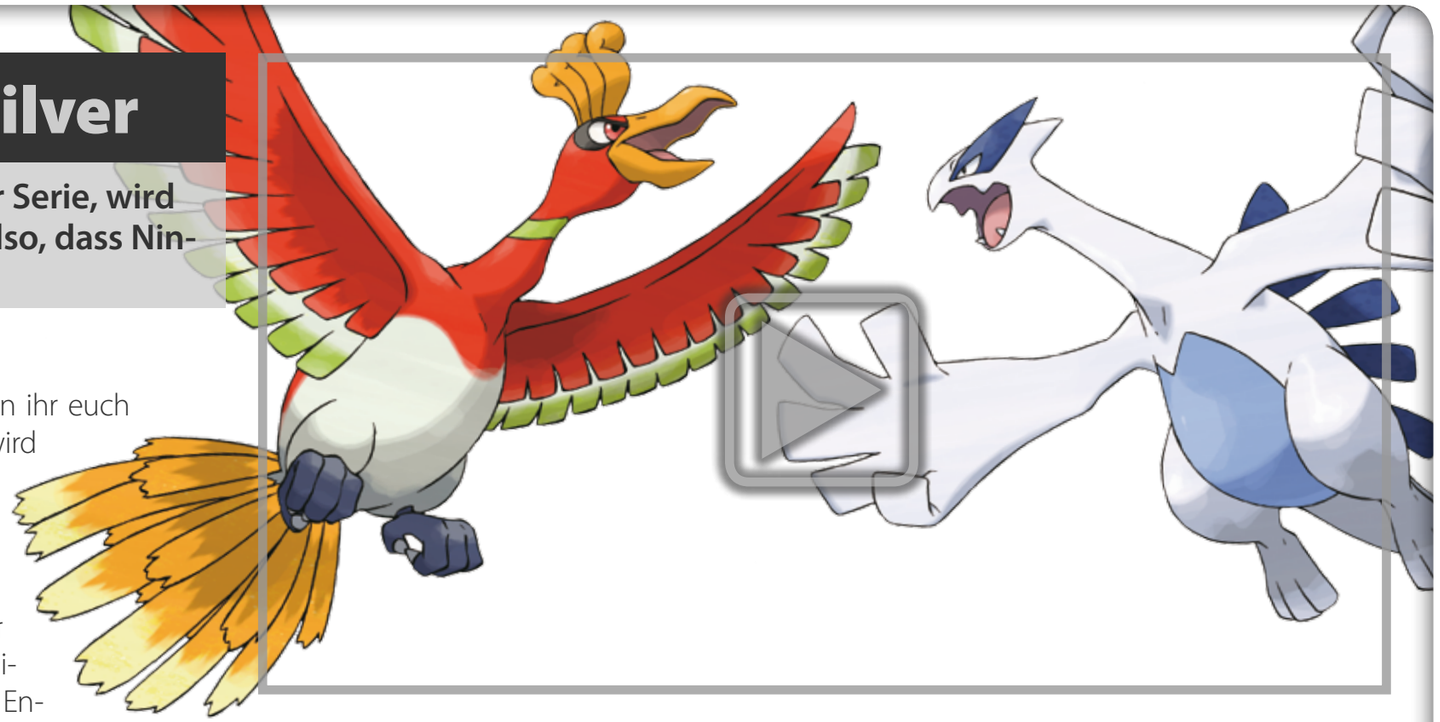
„Fragile Dreams“ besticht in erster Linie mit einer netten Handlung und einem schönen Soundtrack. Allen anderen Inhalten kann man leider nicht so viel Aufmerksamkeit schenken.

7.0 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Pokémon: HeartGold & SoulSilver

Fragt man „Pokémon“-Fans nach den besten Editionen der Serie, wird ein Großteil mit „Gold & Silber“ antworten. Kein Wunder also, dass Nintendo diese Titel für den DS neu auflegt.



Drei Jahre sind ins Land gezogen, seitdem der Held aus der roten, blauen und gelben Edition über Team Rocket triumphierte und Pokémon-Meister wurde. Professor Lind, ein anerkannter Pokémon-Spezialist, lebt im kleinen Städtchen Neuborkia, dem Ausgangspunkt des Spiels. Er bittet euch um einen Gefallen, seinen Freund Mr. Pokémon aufzusuchen und eine seiner neuen Entdeckungen abzuholen. Um nicht ungeschützt zum Zielpunkt zu marschieren, gibt er euch eines von drei Pokémon mit auf den Weg. Eure Wahl darf auf das Pflanzen-Pokémon Endivie, Feurigel, das Feuer-Pokémon oder Karnimani, ein Pokémon des Typs Wasser, fallen.

Wie wird man Meister?

Egal für welches Pokémon ihr euch entscheidet, euer Rivale wird das im Vorteil liegende Pokémon aus dem Labor entwenden. Wählt ihr Endivie, das entscheidet sich euer Gegner für Feurigel. Im Falle von Karnimani wäre es wiederum Endivie, dass euch in den Kämpfen zusetzen könnte. Nach eurer Rückkehr erkennt Professor Lind euer Potential. Er schickt euch auf eine Reise durch die Johto-Region, um in den Arenen des Landes acht Orden zu erlangen, um anschließend in die Pokémon-Liga eintreten zu dürfen. Auf dem Weg zum Meister-Titel macht ihr mit vielen Freunden und Feinden Bekanntschaft. So spornt euch Mystiker Eusin an, ein legendäres Pokémon zu fangen und Team Rocket bereitet euch nichts als Ärger. Die Verbrecherorganisation hat weiter bestanden und operiert mittlerweile im Geheimen weiter.

Möge der Bessere gewinnen!

Damit ihr Team Rocket das Handwerk legen und in den Arenen als Sieger hervorgehen könnt, müsst ihr wie in jedem anderen Teil der Reihe fleißig die Taschenmonster trainieren. Ihr durchstreift hohes Gras, erkundet dunkle Höhlen oder schwimmt im Meer. In diesen Gebieten werden euch angriffslustige Pokémon in Zufallskämpfen herausfordern. Ein leichtes Spiel hat derjenige, der Pokémon unterschiedlicher Typen mit sich führt. Ein elektrischer Schlag wird ein Wasser-Pokémon im wahrsten Sinne des Wortes schocken und ein Pokémon des Typs Pflanze sollte sich vor Eisattacken in Acht nehmen. Nur wer an der Seite eines ausgeglichenen Teams kämpft, wird die Früchte seiner Arbeit genießen können. Besiegte Gegner hinterlassen Erfahrungspunkte, welche die am Kampf teilgenommenen Pokémon erhalten.

Pokéwalking

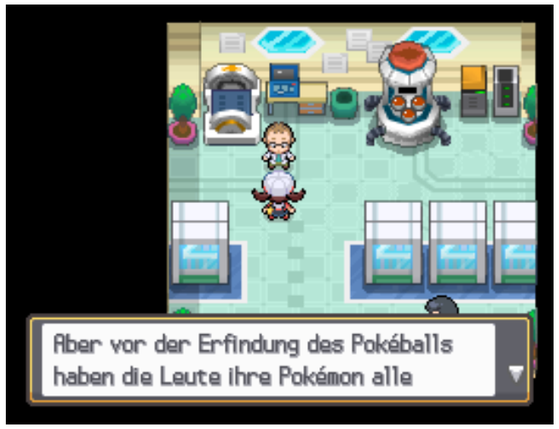
Jeder „HeartGold“ & „SoulSilver“-Edition liegt ein so genannter „Pokéwalker“ bei. Auf der kleinen und gut verarbeiteten Peripherie ist es möglich, ein Pokémon eurer Wahl zu speichern. Einzige Bedingungen: Das Pokémon muss bereits im Spiel gefangen worden sein und sich in einer eurer Lagerboxen befinden. Sobald das gewünschte Pokémon auf den „Pokéwalker“ transferiert wurde, wird die Peripherie als Schrittzähler genutzt. Eine bestimmte Anzahl an Schritten wird automatisch in so genannte Watt umgewandelt, was frappierend an „Pokémon Pikachu“ erinnert (siehe „Pokémon“-Sonderteil dieser Ausgabe). Gewonnene Watt können direkt in der Software des „Pokéwalker“ verwendet werden, um Gegenstände zu finden oder wildlebende Pokémon aufzuspüren. Allerdings dürfen maximal drei Objekte gefunden und drei Pokémon eingefangen werden. Nach eurem Spaziergang könnt ihr die Pokémon und Gegenstände auf eure Edition zurückschicken und anschließend im Spiel einsetzen. Unter Umständen hat das Pokémon in dieser Zeit Erfahrungspunkte erlangt und ist mitunter sogar einen Level aufgestiegen. Im Grunde ist der „Pokéwalker“ eine nette Ergänzung zum Spiel. Allerdings funktioniert der eingebaute Schrittzähler nicht richtig. Wenn Schritte einmal nicht normal gezählt werden, kann es vorkommen, dass ein Schritt dreizehn Mal gewertet oder auch mal gar nicht gezählt wird. Warum Nintendo das nach „Erfolgen“ wie „Laufrhytmus DS“ nicht hinbekommt, ist uns ein Rätsel.

Pokémon-Evolution

Viele Pokémon haben mehrere Entwicklungsstufen. Erreicht ein Kleinstein Level 25, entwickelt es sich zu Georok. Dies hat zufolge, dass ein Georok andere Attacken erlernen kann, als ein Kleinstein. Manche Pokémon entwickeln sich aber auf anderen Wegen weiter. Damit sich Georok zu Geowaz entwickeln kann, müsst ihr es mit einem anderen Spieler tauschen. Um Sarzenia in der Sammlung begrüßen zu dürfen, muss die Vorstufe Ultrigaria mit ei-

Pika-Pika-Pichu?

Wer sich im März das Pikachu-farbene Pichu über die Nintendo WiFi-Connection auf seine Diamant-, Perl- oder Platin-Edition herunter geladen hat, kann erneut die Chance an ein seltenes Pokémon gelangen. Tauscht man dieses Pichu, erhält man in „HeartGold“ & „SoulSilver“ dafür das Strubbelohr-Pichu. Für viele Spieler ist Pichu sicherlich unnütz, dafür ist die Strubbelohr-Ausgabe umso seltener, da sie anschließend nicht mehr getauscht werden kann.



nem Blattstein in Berührung kommen. Andere Pokémon entwickeln sich nur zu bestimmten Tageszeiten oder wenn man sich liebevoll um sie kümmert weiter. Wenn euer bis zu sechsköpfiges Team aus einer großen Auswahl bestehen soll, müsst ihr in zahlreichen Spielgebieten auf Monsterjagd gehen.

„Pokéball… los!“

Im Supermarkt deckt ihr euch mit Pokébällen und anderen nützlichen Gegenständen ein. Anschließend sucht ihr die Auseinandersetzung im hohen Gras und greift das wilde Pokémon an, bis es nur noch über wenige Kraftpunkte verfügt. Nun braucht ihr nichts weiter zu tun, als einen Pokéball auf das Monster zu werfen. Die Erfolgswahrscheinlichkeit steigt an, wenn ihr das Pokémon mit negativen Statuseffekten belastet. Schlafende oder paralysierte Pokémon sind mit verbesserten Versionen der Pokébälle, wie einem Super- oder Hyperball, sogar noch einfacher zu fangen. Spezielle Pokébälle können bei Kurt in Azalea City angefertigt werden. Für diesen Vorgang benötigt Kurz die so genannten Aprikoko-Früchte, welche an Bäumen wachsen und einmal täglich gepflückt werden können. Bei schnellen Pokémon eignen sich Turbobälle, während geangelte Kreaturen effektiv mit Köderbällen gefangen werden können.

Leider sind im Spiel kaum Nebenaufgaben enthalten, weshalb sich der Spieler auf die primären Ziele besser konzentrieren kann.

Geregelter Tagesablauf

Die Wochentagseinteilung hat in den letzten „Pokémon“-Spielen wenig bedeutet. In „HeartGold & SoulSilver“ erfährt sie wieder größere Bedeutung, getreu dem Original. So findet das Käferfangturnier in der Nähe von Dukatia City nur dienstags, donnerstags und an Samstagen statt. Um das Maximum aus dem Spiel herauszuholen, solltet ihr wichtige Ereignisse in eure realen Terminkalender eintragen. Von Bedeutung ist ebenfalls der Tageszeitenwechsel. Um ein Hoothoot zu fangen, müsst ihr bis zum Einbruch der Nacht warten. Tagsüber erwarten euch unter Umständen nur Wiesor, Taubsi und Co. Unsere berufstätigen Leser müssen aber keine Angst vor dem Ladenschlussgesetz haben. Die Läden der Johto-Region haben glücklicherweise durchgehend geöffnet.

Ein weiser Begleiter

Damit ihr auf eurer Reise durch die Johto-Region ein ständiges Nachschlagewerk beiseite habt, empfehlen wir euch das offizielle Johto-Lösungsbuch (inklusive dem Johto-Pokédex). Auf 352 Seiten erfahrt ihr viele wissenswerte Informationen über die unterschiedlichen Spielgebiete von Johto. Wer hofft, ein vollständiges Nachschlagewerk zu bekommen, wird enttäuscht sein. Der Pokédex umfasst nur 256 Einträge und auf die Kanto-Region wird im Buch nicht genauer eingegangen. Herausgeber „The Pokémon Company International“ verspricht Besserung. Für die USA ist der zweite Band, welcher sich mit der Kanto-Region und dem nationalen Pokédex beschäftigt, bereits angekündigt. Beim Redaktionsschluss stand noch kein Veröffentlichungsdatum für Deutschland fest.

Preis 16,99 €
ISBN 987-1-906064-67-9

Neuheiten im Überblick

Neue Inhalte haben es ebenfalls ins Spiel geschafft. So wurde die Handlung an einigen Stellen inhaltlich (und sinnvoll) erweitert.

Schnapp dir Arceus!

Die Einzelhandelskette „GameStop“ bietet allen Kunden ein kostenfreies Angebot an. Wer bis zum neunten April 2010 mit einem Nintendo DS-System inkl. einer Diamant-, Perl- oder Platin-Edition in teilnehmenden GameStop-Filialen vorbeischaut, hat die Möglichkeit sich kostenlos und unverbindlich das Pokémon Arceus herunter zuladen. Wer Arceus anschließend auf eine Version der beiden Remakes überträgt, erhält Zugang zu den Shinto-Ruinen. Dort habt ihr dann die einmalige Gelegenheit, ein Dialga, Palkia oder Giratina auf Level 1 zu erhalten.

Die Kimono-Girls aus Teak City tragen nun einige Elemente zur Story bei und Eusin, der bereits in „Pokémon: Crystal Edition“ einen Auftritt hatte, ist wieder mit von der Partie. Aber auch neue Gebiete, wie eine Safari- und eine Kampfzone, können im Westen von Johto aufgesucht werden. In der zweiten Hälfte des Spiels ist es selbstverständlich wieder möglich, die (aus den indirekten Vorgängern bekannte) Kanto-Region aufzusuchen. Das Pokémon, welches an erster Stelle in eurem Team steht, watschelt euch während (fast) der gesamten Spielzeit fröhlich hinterher. Da macht das Aufsuchen der generalüberholten und mit Rätseln gespickten Arenen gleich doppelt so viel Spaß.

Nintendo hat es mit dem Jugendschutz mal wieder übertrieben. Erneut müssen Einarmige Banditen draußen bleiben. Äußerst denkwürdig!

Ein Klassiker kehrt zurück

Die angestaubten GameBoy Color-Titel wurden grafisch stark überarbeitet und ähneln nun den anderen DS-Editionen. Man darf von einem DS-Spiel technisch sicherlich mehr erwarten, trotzdem passen Grafikstil und Akustik perfekt zusammen. Wenn während eines Strandspaziergangs das Rauschen des Meeres ertönt oder Schrittgeräusche je nach Untergrund anders klingen, kann man die Detailverliebtheit der Entwickler nicht von der Hand weisen. Beim Lauschen des Soundtracks kann man wunderbar in Erinnerungen schwelgen und neue Erfahrungen sammeln. Durch die Kompatibilität zu den Diamant-, Perl- und Platin-Editionen entsteht durch die Auswahl von 493 Pokémon, hunderten an erlernbaren Attacken und zahlreichen Gegenständen ein gigantisches Abenteuer. „HeartGold“ & „SoulSilver“ punkten mit einer tiefgründigen Pokémon-Aufzucht, einer großen Spielwelt und vielen neuen, innovativen Spielideen. Und wer sich im normalen Spielverlauf unterfordert fühlt, darf sich im hervorragenden Online-Modus gegen Freunde und unbekannte Gegner zur Wehr setzen. „HeartGold“ & „SoulSilver“ sind für Fans der Taschenmonster uneingeschränkt zu empfehlen!

Pokémon: HeartGold & SoulSilver

Publisher	Nintendo
Entwickler	Game Freak
Genre	Rollenspiel
Spieler	1 – 5
USK	ab 0 Jahren
Preis	je ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ großer Spielumfang
- − durchschnittliche Handlung

Atmosphäre
- \+ eindrucksvoller Soundtrack
- \+ durchdachte Neuerungen

Gameplay
- \+ motivierendes Spielgefühl
- − nur wenige Nebenaufgaben

Steuerung
- \+ funktioniert ausgezeichnet
- \+ diverse Touchscreen-Features

Multiplayer
- \+ hervorragender Online-Modus
- \+ integrierte Minispiele

Die Entwickler haben es mit Bravour geschafft, die Spielwelt zeitgemäß aufzubereiten. Während der Testphase hat mir jeder Fleck in Johto und Kanto sehr gut gefallen. Beide Editionen sind klare Kaufempfehlungen!

8.5 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Infinite Space

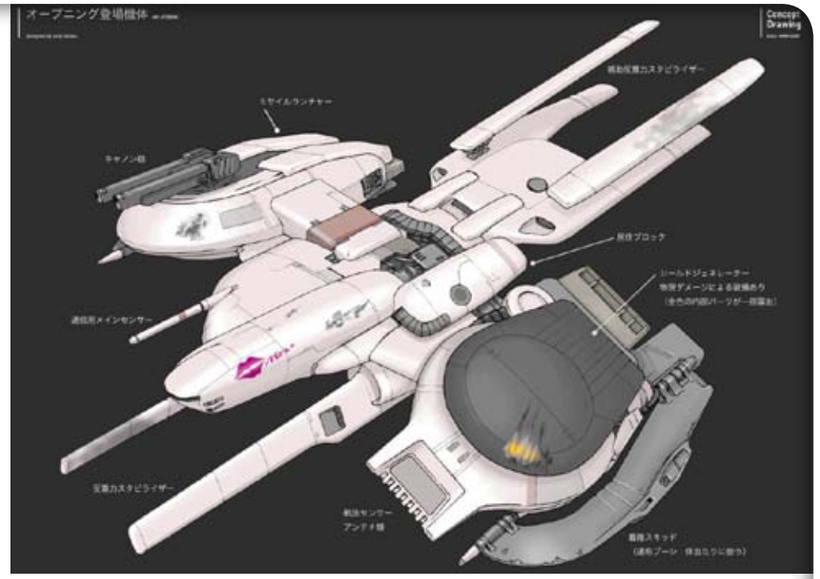
Einmal die Rolle von James T. Kirk, Sam Carter oder William Adama zu übernehmen und in einem Raumschiff durch das All zu fliegen, hat sich wohl jeder Scifi-Fan schon mal gewünscht. Sega macht's möglich!

Der 16-jährige Yuri möchte Captain eines Raumschiffs werden um endlich seinen Planeten zu verlassen, die erfahrene (und „völlig unerwartet" vollbusige) Pilotin Nia legt gleich zu Beginn auf selbigem eine handfeste Bruchlandung hin. Für Yuri ist das die Gelegenheit, seine Pläne umzusetzen: Er hilft ihr, die „Daisy" zu reparieren, während sie ihm – natürlich gegen üppige Bezahlung – ihre Begleitung und Expertise als Pilotin und intergalaktische Draufgängerin anbietet.

Weniger Planeten, dafür eine interaktivere Spielwelt wären uns lieber gewesen.

Nur dabei statt mittendrin?!

Während sich die beiden also auf zu den Sternen machen, verzichten wir nicht zu Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit befähigten DS-Spieler auf die Anime-Sequenzen aus dem Intro und klicken stattdessen brav eine Menge Textboxen weg. Man fliegt ständig von Planet zu Planet und redet mit den Leuten in der Taverne, um vielleicht einen kleinen Nebenjob zu erledigen oder einen Hinweis zu bekommen, wohin man als nächstes fliegen soll. Die Planeten bestehen dabei praktisch nur aus ein paar unhandlichen Menüs und sehen alle gleich aus – weniger Planeten, dafür eine etwas interaktivere Spielwelt wären uns lieber gewesen, denn so wird der Spieler abseits der Schlachten zum Zuschauer degradiert.



Auf in die Schlacht

Auf den Flügen zwischen den Planeten treffen wir immer wieder auf feindliche Flotten, die uns zum Kampf herausfordern. Hier zeigt „Infinite Space" dann auch eine seiner Stärken, denn Science-Fiction- und Rollenspiel-Fans dürfen sich nicht nur an einer Vielzahl unterschiedlicher Raumschiffe erfreuen, die sie selbst mit Modulen und Waffen tunen dürfen, sondern auch an einem eher klassischen Kampfsystem. Die Kämpfe finden in Echtzeit statt, je nachdem, wie weit der Ladebalken aufgeladen ist, darf aus zu Beginn drei Manövern (Ausweichen, normaler Angriff und Dreifach-Attacke) ausgewählt werden. Das System ist leicht zu verstehen, es braucht aber eine Weile, es wirklich zu beherrschen.

Langwieriges Weltraum-Epos

Auf actiongeladene Zwischensequenzen wird zwar größtenteils verzichtet, aber nichtsdestotrotz entwickelt die Story um das Leben des jungen Yuri und jede Menge im wahrsten Sinne des Wortes galaktische Konflikte eine ungeahnte Tiefe. Leider

sche Abkürzungen etwa für Waffensysteme helfen da auch nicht wirklich weiter.

Wer's braucht...

Technisch wird solide Kost geboten. Die Raumschiffe sind detailreich, die Musik stimmig und die Spezialeffekte gehen für DS-Verhältnisse in Ordnung, obwohl wir auch da schon besseres gesehen haben. Wer sich also für Science-Fiction und Rollenspiele begeistern kann, darf gerne zugreifen und sich an Weltraumschlachten und interessanter Story erfreuen – muss allerdings auch mit dem doch recht angestaubten Gameplay leben können.

wird von uns immens viel Geduld verlangt, bis die Story auf Touren kommt und besagte Gameplay-Mängel tun ihr Übriges, die Zeit auch noch subjektiv in die Länge zu ziehen. Im 21. Jahrhundert absolut unverzeihlich und ganz schlechter Stil seitens des Publishers ist dagegen die komplett vernachlässigte Synchronisation – ohne fundierte Englischkenntnisse kommt man auch in den Weiten des Weltalls nicht weit. Krypti-

Ohne fundierte Englischkenntnisse kommt man auch in den Weiten des Weltalls nicht weit.

Infinite Space

Publisher	Sega
Entwickler	Platinum Games und Nude Maker
Genre	Rollenspiel
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- ✚ solide 3D-Grafik
- ✖ komplett in Englisch

Atmosphäre
- ✚ tiefgründige Story
- ✚ tolles Scifi-Feeling

Gameplay
- ✚ Weltraumschlachten!
- ✖ Zufallskämpfe

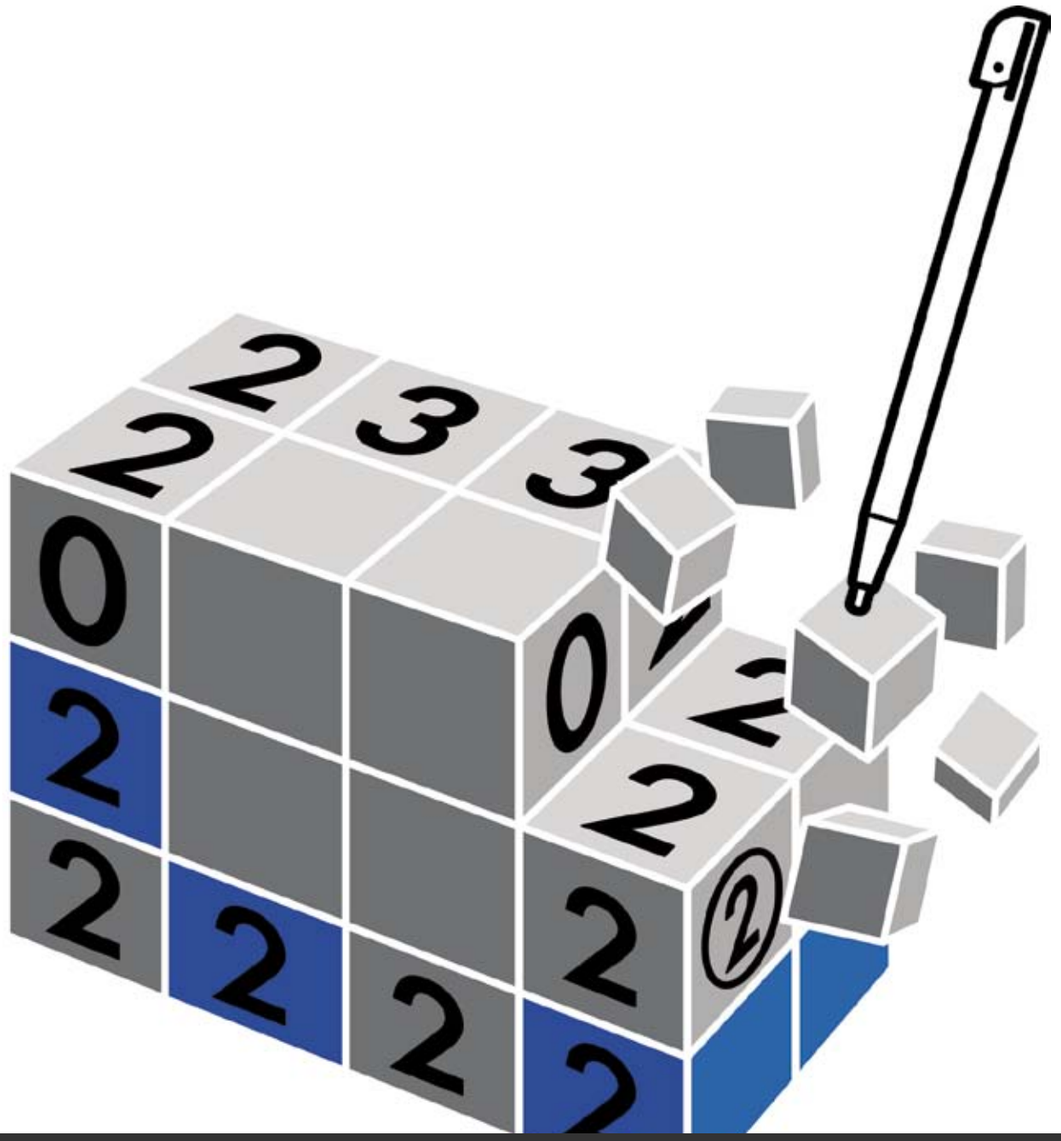
Steuerung
- ✖ unhandliche Menüs
- ✖ oft kaum Interaktion

Multiplayer
- ✚ kurzweilige Gefechte
- ✖ kein Online-Modus

Man kann den Entwicklern nicht vorwerfen, sie hätten sich nicht bemüht. Doch vor allem der Mangel an Interaktion und Abwechslung machen das Spiel nur für Scifi- und Rollenspiel-Fetischisten interssant.

6.0 von 10

Fazit
Andreas Reichel

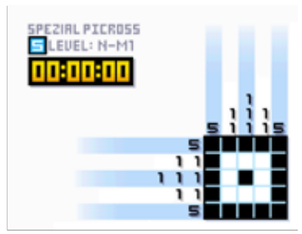


Picross 3D

Nach dem erfolgreichen Launch von Picross DS 2007 zieht es das immer wieder fälschlicherweise mit Sudoku verglichene Spiel in die dritte Dimension.

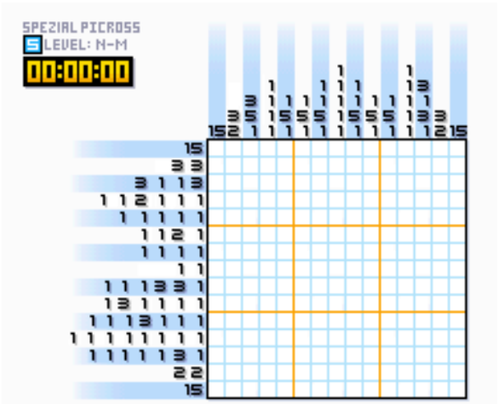
Nonogramme

Die inzwischen eher unter „Picross“ (Picture Crosswords) bekannten Puzzles wurden 1987 von Non Ishida und Tetsuya Nishio unabhängig voneinander entwickelt. In der Mitte des Feldes befindet sich immer ein karierter Kasten, bei welchem oben und links angezeigt werden wie viele dieser Kästchen in der jeweiligen Reihe ausgemalt werden sollen. Eine Zahl bedeutet immer eine zusammenhängende Gruppe aus Kästchen. Sollte sich in einer Reihe mehr als eine Gruppe ausgemalter Kästchen befinden, stehen am Rand der Reihe auch zwei Zahlen.
Anhand dieser Erklärung sollte man unter Umständen das hier folgende Beispiel bereits lösen können:



Klicke mit der Maus auf das Bild, um die Lösung zu sehen.

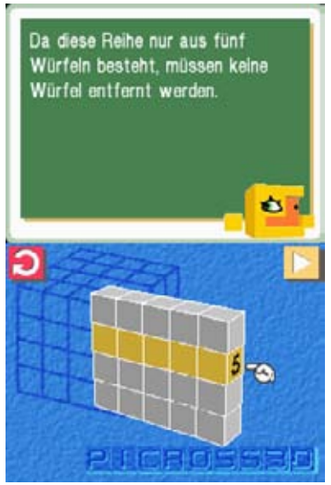
Und hier nun ein vollständiges Nonogramm für alle NMag-Fans zum lösen:



Das Spielprinzip hat sich gegenüber den normalen Nonogrammen (siehe Infobox) dafür umgedreht. Anstatt alles Richtige anzuzeichnen, müssen nun die falschen Würfel entfernt werden. Natürlich kann man auch weiterhin richtige Würfel anzeichnen - ohne diese Technik wird man es in Picross 3D auch nicht weit bringen. Neu ist auch, dass Fehler immer direkt angezeigt werden. Wäre auch blöd wenn nicht, da es keine Möglichkeit gibt, entfernte Würfel wieder hinzuzufügen.

Der große Würfel

Am Beginn haben alle Rätsel etwas gemeinsam: Sie sind ein großer Würfel, welcher aus vielen kleinen Würfel besteht. Auf den außen liegenden Seiten der kleinen Würfel ist angegeben, wie viele Würfel in der dahinter liegenden Reihe übrig bleiben sollen. Neu ist hier auch, dass getrennte Gruppen hier trotzdem nur durch eine Zahl gekennzeichnet werden. Ist diese eingekreist, bedeutet das, dass sie in zwei, befindet sie sich in einem Kästchen, dass sie in drei oder mehr Gruppen eingeteilt ist. Da es natürlich zu einfach wäre, wenn alle Reihen durch



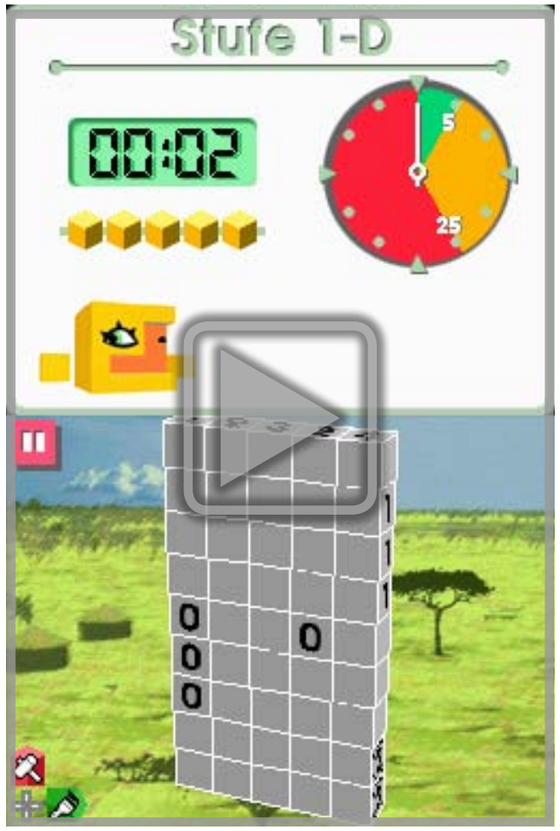
Zahlen markiert sind, werden diese Markierungen mit der Zeit immer weniger.

Ich sehe Sterne

In jedem Picross lassen sich bis zu drei Sterne sammeln. Diese bekommt man natürlich nur, wenn man es fehlerfrei abschließt und innerhalb des Zeitlimits bleibt. Fehler reduzieren das Ergebnis auf zwei, das überschreiten der Zeit auf einen Stern. Einfaches Probieren wird natürlich auch unterbunden: Beim fünften Fehler bricht das Spiel die Runde ab.

Macht süchtig!

Insgesamt gilt es im Spiel 369 verschiedene Picross zu entschlüsseln. Dazu kommen wöchentlich neue als Download, und wem das nicht reicht, der kann auch seine eigenen erstellen. Einen Multiplayermodus hat sich Nintendo leider gespart, das Tauschen von selbst kreierten Levels ist immerhin möglich.



Picross 3D

Publisher	Nintendo
Entwickler	HAL Laboratory
Genre	Puzzle
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ simples Spielprinzi
- \+ animierte Endergebnisse

Atmosphäre
- \+ verschiedene Themen
- \- Musik nervt manchmal

Gameplay
- \+ 369 Rätsel!
- \+ macht süchtig

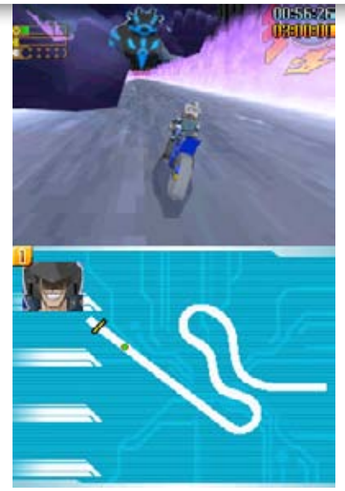
Steuerung
- \+ sehr einfach gehalten
- \+ intuitiv

Multiplayer
- \+ selbst erstellte Level tauschen
- \- aber leider nicht mehr

Ausnahmslos jeder, dem ich das Spiel in die Hand gedrückt habe, wollte es nicht mehr hergeben - das macht zweifelsfrei ein sehr gutes Spiel aus!

9.0 von 10

Fazit
Emanuel Liesinger



Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010 Reverse of Arcadia

Ein neues Jahr, ein neues Spiel: Konami bringt mit „Yu-Gi-Oh!" eines seiner kommerziellen Zugpferde in die Läden. Was hat die Reihe im Jahre 2010 zu bieten?

Bevor ich auch nur ein Wort zum Spiel verliere, möchte ich kurz folgende Behauptung in den Raum werfen: Man muss kein Fan der Anime-Serie sein, um das „Yu-Gi-Oh!"-Sammelkartenspiel für das, was es ist, schätzen zu können. Analog dazu ist der neueste „Yu-Gi-Oh!"-Titel für den DS meines Erachtens auch nicht nur für Fans, sondern für alle, die sich an einem unterhaltsamen Sammelkartenspiel versuchen möchten, durchaus interessant. Passend dazu gibt es zwei Modi: den Story-Modus, der sich an der mittlerweile dritten Fernsehserie orientiert, und den World Championship-Modus, bei dem ihr euch lediglich von Match zu Match hangelt.

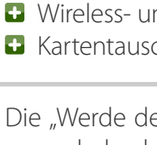
Es ist mal wieder Zeit für ein… Duell!

Sofern ihr eure Kämpfe gewinnt, bei denen es im Groben darum geht, mithilfe von Monster-, Zauber- und Fallenkarten die Lebenspunkte eures Gegners auf Null herunterzubringen, sammelt ihr jede Menge Duel Points, die Währung des Spiels. Diese kann im Shop in neue Boosterpackungen und Maschinen-Teile investiert werden, mit denen ihr eure Decks und euer Motorrad aufmotzen könnt. Mit dem Zweirad bestreitet ihr Rennen, die zusammen mit kleineren Rätseln den Story-Modus etwas auflockern. Abgesehen davon erkundet ihr Umgebungen, die zwar reichlich detailarm sind, aber dennoch das eine oder andere Geheimnis zu bieten haben. Glücklicherweise benutzt ihr für beide Modi die selben Karten, sodass ihr die in etwa 3500 enthaltenen Exemplare nicht alle zweimal sammeln müsst.

Aim for the top!

Wichtig für die Langzeitmotivation ist daneben sicherlich der Online-Modus, bei dem ihr gegen andere Spieler antreten und eure Leistungen in Ranglisten nachverfolgen könnt. Hierbei seid ihr nicht auf Freundescodes beschränkt, sondern könnt über eine Suche z.B. Gegner mit gleichen Regel-Präferenzen ausfindig machen, auch 2-gegen-2-Kämpfe sind möglich! Wehrmutstropfen des Spiels ist allerdings die Präsentation: Trotz grafisch wenig anspruchsvollem Niveau laufen die Kämpfe nicht gerade flüssig.

Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship



Publisher	Konami
Entwickler	Konami
Genre	Strategie / RPG
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- Technik lässt zu wünschen übrig
- Lokalisations- und Rechtschreibfehler

Atmosphäre
- für Fans genial…
- …trotz simplem Story-Modus

Gameplay
- viele Karten und Strategien
- bedient auch Neueinsteiger

Steuerung
- im Grunde dem Spiel angemessen…
- …mit Stylus jedoch recht hakelig

Multiplayer
- Wireless- und Online-Modus
- Kartentausch möglich

Die „Werde der Beste"-Prämisse wird hervorragend durch den Online-Modus gestützt, alleine geht dem Spiel aber irgendwann die Puste aus.

7.5 von 10

Fazit
Daniel Büscher

Sonic: Classic Collection

Sonic erinnert sich an seine ruhmreichen Tage. Wer in Geschichte nicht aufgepasst hat, darf an den vergangenen Abenteuern des blauen Igels auf Nintendos DS teilhaben.

Die Kollektion beinhaltet, wie der Titel vermuten lässt, vier Klassiker aus dem „Sonic"-Universum. Auf der Cartridge befinden sich die ersten drei Teile von „Sonic: The Hedgehog", sowie „Sonic & Knuckles". Letzteres ist sogar in drei Varianten spielbar. Früher musste man dafür noch den zweiten oder dritten Teil auf das Modul von „Sonic & Knuckles" stecken, jetzt reicht eine einfache Selektierung im umgangsfreundlichen Menü.

Igel sind blau

Sonics blaues Fell dürfte Naturkundlern merkwürdig erscheinen, doch das besondere Merkmal des Igels ist sein Tempo. Mit hoher Geschwindigkeit rast man durch die Levels und sammelt allerlei nützliche Objekte ein. Nicht selten wartet am Ende des Abschnitts ein Bossgegner, den es zu besiegen gilt. Obwohl der Spieler mit einer raschen Auffassungsgabe gesegnet sein soll, bleibt das Spiel mit einem ansteigenden Schwierigkeitsgrad immer fair. Da es bis auf wenige Ausnahmen keine Zeitlimitierungen gibt, werden auch langsamere Spieler Erfolge erleben.

Wertvolle Klassiker

Die Auflösung der Titel wurde an den DS-Bildschirm angepasst. Hörbare Soundtrack-Unterschiede zum Original sind uns nicht aufgefallen. Während „Sonic: The Hedgehog 3" damals schon über eine Speicherfunktion verfügte, darf diese in den anderen drei Teilen der Sammlung optional emuliert werden. Unverständlicherweise hat man die in der Urfassung enthaltenen Mehrspieler-Modi entfernt. Wer in Erinnerungen schwelgen möchte oder die Spiele einzeln noch nicht besitzt, wird mit „Sonic: Classic Collection" viele Stunden gut beschäftigt sein.

Sonic: Classic Collection

Publisher	Sega
Entwickler	Sega
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ abwechslungsreiche Levels
- − „nur" vier „Sonic"-Spiele

Atmosphäre
- \+ klassischer Soundtrack
- − selten kleinere Ruckler

Gameplay
- \+ temporeiches Spielgefühl
- \+ diverse Spezialfähigkeiten

Steuerung
- \+ sehr leicht erlernbar
- − manchmal etwas schwammig

Multiplayer
- –
- –

Endlich kann ich die wohl besten „Sonic"-Spiele aller Zeiten auch unterwegs spielen. Durch die neuen Speicherfunktionen ist die Sammlung auch für zwischendurch super geeignet. Klasse!

7.0 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Castlevania: Rondo of Blood

Virtual Console

In einigen Spielen ist die Handlung gleichzeitig banal und tiefgründig, wie in der Videospielreihe „Castlevania“. Dracula ist auferstanden und überzieht das Land mit Schatten.

Protagonist Richter, ein Abkömmling des weltberühmten Belmont-Clans, macht sich auf die Suche nach einem kleinen Mädchen, welches vom Fürst der Finsternis entführt wurde. Durch brennende Städte, Grüfte, Kerker und des Teufels Schloss darf so gut wie alles durchstöbert werden, was die Reihe groß gemacht hat.

Waffenarsenal

Auch Richter ist im Umgang mit der Peitsche geübt und kann sich bei Bedarf auch eine Sekundärwaffe zulegen, wie zum Beispiel Äxte, Wurfdolche, Weihwasser und Kruzifixe, die als Bumerang verwendet werden können. Für die einzelne Nutzung muss Richter allerdings Herzen aufsammeln. Hat er ausreichend Herzen angehäuft, darf er auch einen mächtigen Wuchtschlag ausführen, der besonders bei den starken Bossgegnern Verwendung findet. Für ein Spiel der frühen 90er besticht „Rondo of Bood“ mit wunderschönen Hintergründen und butterweichen Animationen.

Ohrenschmaus

Akustisch überzeugt der Titel mit einem Soundtrack in CD-Qualität. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht ganz so hoch ausgefallen wie in anderen Teilen der Reihe. Anfänger freuen sich dennoch über das integrierte Speichersystem und über (freischaltbare) Hilfestellungen bei den monströsen Bossgegnern. Besondere Erwähnung sollte das Intro des Spiels finden. Klaus-Dieter Klebsch (bekannt als Synchronstimme von Dr. House) leitet das Spiel sensationell ein und man ertappt sich schnell beim wiederholten Anschauen des Prologs.

Castlevania: Rondo of Blood

Publisher	Konami
Entwickler	Konami
Genre	Action
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	900 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ wunderschöne Hintergründe
- \+ butterweiche Animationen

Atmosphäre
- \+ Soundtrack in CD-Qualität
- \+ synchronisiertes Intro

Gameplay
- \+ viele Geheimnisse
- \+ freischaltbare Inhalte

Steuerung
- \+ funktioniert einsatzfrei
- \- schlechte Kollisionsabfrage

Multiplayer
- –
- –

„Castlevania: Rondo of Blood“ ist einer der besten Teile der Serie. Das Einzige, was man dem Spiel ankreiden darf, ist die miese Kollisionsabfrage beim Zusammentreffen mit Gegnern.

9.0 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Ogre Battle 64

Virtual Console

Es gab einmal eine Zeit, in der echte Videospielperlen Europa vorenthalten wurden. Dank des Hanabi-Festivals ist „Ogre Battle 64“ endlich auch bei uns erhältlich.

Der kürzlich zum Soldaten ausgebildete Magnus Gallant wird in die südlichen Gefilde seines Königreichs entsandt, um dort für Recht und Ordnung zu sorgen. Dort muss er mit ansehen, wie die Unterschichten von höherrangigen Ebenen unterdrückt werden. Magnus kann sich entscheiden, den drohenden Aufstand abzuwehren oder seine noble Herkunft aufzugeben, um sich gegen seine Befehlshaber aufzulehnen.

Macht und Magie

Mit einer Handvoll Rittern und Zauberern zieht ihr in den Krieg, besetzt Städte und rüstet eure Armee mit allerhand Waffen und Rüstungen aus. Sobald ihr auf einen auftauchenden Feind stoßt, öffnet sich der Kampfbildschirm. In diesem gebt ihr eurem Trupp Befehle, welche Gegner angegriffen werden sollen. Erledigte Widersacher hinterlassen Erfahrungspunkte, welche in die Charakterentwicklung eurer Armee investiert werden.

Sieg auf ganzer Linie

„Ogre Battle 64“ besticht mit hübschen Hintergründen, welche sich den Charaktermodellen sehr gut anpassen. Leider ist die Landkarte mager und detailarm ausgefallen, was das Gesamtbild trübt. Der Soundtrack entschädigt mit gut komponierten Stücken, die stark an den Super Nintendo-Ableger erinnern. Die mit Wendungen gespickte Handlung und tiefgründige Charakterentwicklung machen den Titel zu etwas Besonderem.

Ogre Battle 64

Publisher	Atlus
Entwickler	Quest
Genre	Strategie-RPG
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	1200 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ teils wunderschön anzusehen
- − oft nur detailarme Landschaften

Atmosphäre
- \+ gelungener Soundtrack
- \+ packende Handlung

Gameplay
- \+ taktische Vielfalt ist gegeben
- \+ nützliche Pausenfunktion

Steuerung
- \+ funktioniert einwandfrei
- \+ verständliche Tutorials

Multiplayer
- –
- –

Die taktische Planung und das Optimieren der Einheiten überzeugt auf ganzer Linie und kann mich stundenlang unterhalten. Schade, dass dem Spiel kein Mehrspieler-Modus vergönnt war.

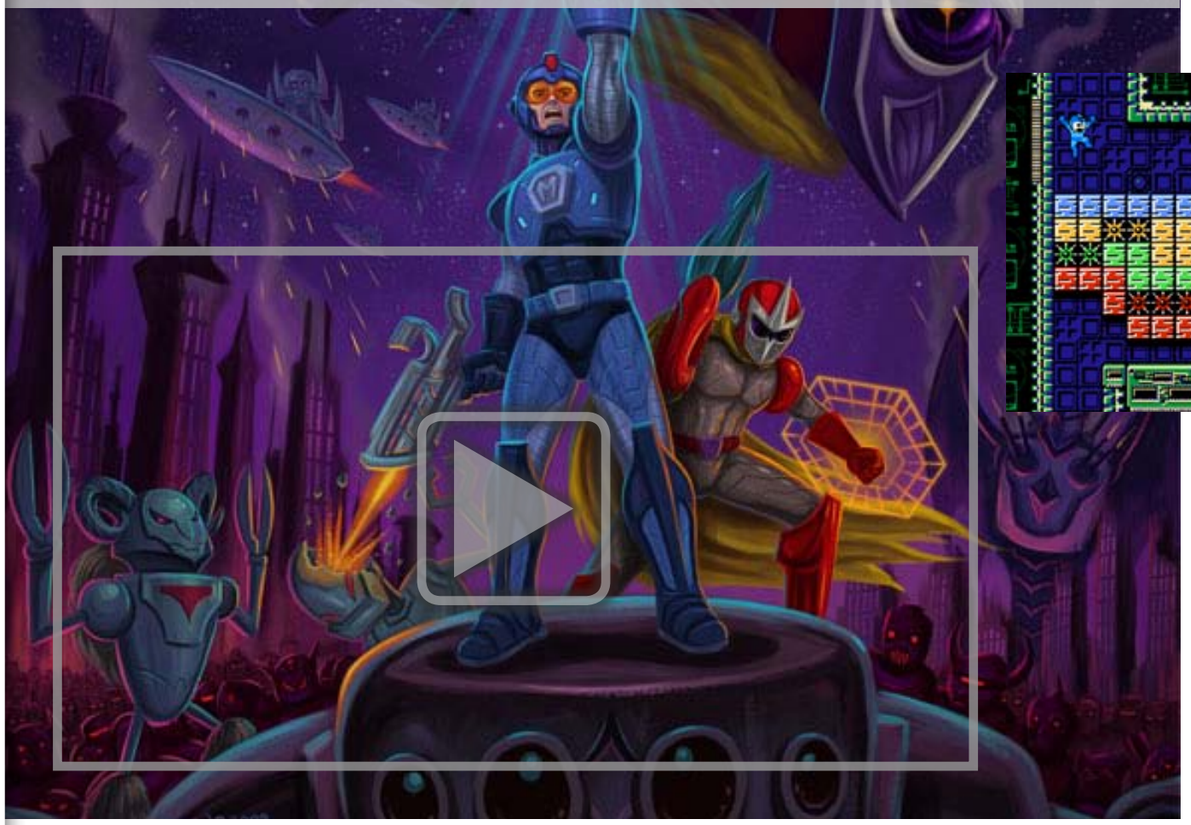
9.0 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Mega Man 10

WiiWare

2008 veröffentlichte Capcom „Mega Man 9“ und präsentierte es überraschenderweise im Retro-Look. Mit dem zehnten Teil fährt der Entwickler dieselbe Schiene.



Hart, härter, Mega Man

Auch der zehnte Teil der Reihe ist kein Zuckerschlecken. Selbst einfach erscheinende Spielabschnitte können schnell gefährlich werden. Capcom hat dieses Mal aber auch Serieneinsteiger bedacht. Während längere Abgründe im leichten Schwierigkeitsgrad mit speziellen Plattformen bedeckt sind, dürfen „Mega Man“-Veteranen punktgenaue Sprünge ausführen. Am Ende jeder Stage wartet dann noch einmal ein kniffliger Bossgegner auf euch, der mit einer bestimmten Taktik besiegt werden möchte. Habt ihr dieses Ziel erreicht, winkt eine neue Waffe als Belohnung.

Unveränderter Mega Man?

Neben dem motivierenden Schwierigkeitsgrad können auch die abwechslungsreichen Levels überzeugen. Während ihr in der Commando Man-Stage von Sandstürmen überrascht werdet, könnt ihr in der eisigen Chill Man-Stage auf Eisblöcken ausrutschen. Fans von Proto Man freuen sich, dass dieser zu Beginn als spielbarer Charakter auswählbar ist. Technisch macht „Mega Man 10“ einen mehr als nur soliden Eindruck, wirkt optisch aber dennoch veraltet. Einen 16:9-Modus sucht man also vergebens. Der Soundtrack erreicht leider nicht die Qualität der vorherigen Teile. Nebenbei dürft ihr euch noch an vielen fordernden Challenge-Aufgaben versuchen – mit „Mega Man 10“ wird es so schnell jedenfalls nicht langweilig!

Roboenza heißt eine Krankheit, die im Jahr 20XX einen Großteil der Roboter in der Welt von „Mega Man“ betriebsunfähig macht. Wenige Exemplare drehen sogar durch und bringen ganze Städte unter ihre Kontrolle. Wie immer liegt es an Mega Man, den Bösewichten den Garaus zu machen.

Mega Man 10

Publisher	Capcom
Entwickler	Inti Creates
Genre	Action
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	1000 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ stimmiger Retro-Look, der…
- – …technisch nur solide wirkt

Atmosphäre
- – nur englische Bildschirmtexte
- – kostenpflichtige Zusatzinhalte

Gameplay
- \+ abwechslungsreiche Gebiete
- \+ motivierende Challenges

Steuerung
- \+ funktioniert ausgezeichnet
- \+ unterstützt Classic Controller

Multiplayer
- –
- –

Hatte sich Capcom bei „Mega Man 9“ noch sehr viel Mühe gegeben, wirkt „Mega Man 10“ nur wie eine schnell produzierte Fortsetzung. Trotzdem: Als Fan der Serie hat mir auch der zehnte Teil sehr viel Spaß bereitet!

7.5 von 10

Fazit
Eric Ebelt

Photo Dojo

DSiWare

Endlich ist das Do-It-Yourself-Beat-'em-Up auch hier erschienen. Für läppische 200 Punkte könnt ihr euch in einem interessanten Spielkonzept als Kämpfer mal so richtig beweisen.

Hier kommt zur Abwechslung auch mal die DSi-Kamera zum Einsatz: Fotos mit verschiedenen Posen möchten von euch geschossen werden, wobei eine Silhouette jeweils anzeigt, wie ihr zu stehen habt. Entweder lasst ihr euch von eurem Kumpel per Außenkamera abknipsen, oder ihr stellt den DSi mit angewinkelten Bildschirmen senkrecht auf und nutzt die Auto-Schnappschuss-Funktion über die Innenkamera.

Nur ich bin stark!

So integriert ihr euren Kampfbody ins Spiel und könnt damit auch ordentlich austeilen. Für bis zu acht individuelle Kämpfer ist Platz, im Grunde lässt sich mit Stift und Papier also auch ein Familienturnier organisieren. Nettes Nebenfeature: Auch Sounds für verschiedene Kampfsituationen lassen sich per Mikrofon aufnehmen und sorgen für zusätzlichen Spielwitz. Als wenn das nicht schon genug wäre, wird auch der Spielhintergrund selbst fotografiert. Do-It-Yourself!

Ein Spiel zur Belustigung

Für 200 Punkte darf man natürlich kein Spiel mit exorbitantem Umfang erwarten. Im Solomodus lauft ihr einfach von links nach rechts und versucht 100 Gegner zu erledigen – eine reine Highscore-Jagd. Zu zweit heißt es: kloppen bis ein Spieler auf den Brettern liegt. Auch dabei eine Besonderheit: Gespielt wird auf nur einem DS-Gerät, wobei der linke Spieler Steuerkreuz und L-Taste und der rechte Spieler Aktionsknöpfe und R-Taste zur Verfügung hat. Optisch erinnern die Kämpfer stark an Pappfiguren und die Anzahl der Animationen entspricht exakt derer eurer Fotos in den diversen Kampfpositionen, was das Ganze natürlich abgehakt aussehen lässt. Für einen lustigen Abend ist das Spiel – vor allem für den Preis – gut geeignet. Wer für 200 Punkte mehr erwartet, wird hier leider enttäuscht.

Photo Dojo

Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	200 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ 8 Kämpfer erstellbar
- – Umfang nicht der Rede wert

Atmosphäre
- \+ nettes Spiel für einen Abend
- – kaum grafischer Aufwand

Gameplay
- \+ Energieball ist mit dabei
- – wird schnell sehr öde

Steuerung
- \+ keine Lernhürde
- \+ komfortable Kämpfererstellung

Multiplayer
- \+ auf einem DS spielbar
- – keine WiFi-Features

Für solch witzige Spielideen ist der DSi-Shop doch prädestiniert. Es macht Spaß, mit eigenem Kampfgebrüll und einem selbstfotografierten Ich gegen einen Kumpel anzutreten.

6.0 von 10

Fazit
Damian Figoluszka

Pokémon: Schnapp sie dir alle!

Manche lieben sie, andere können sie nicht ausstehen. Trotzdem sprechen 186 Millionen verkaufte Videospiele für sich. Die Pokémon sind ein Stück Popkultur geworden!

Ein kleiner Junge durchstreift die Wälder und Felder. Immer auf der Jagd nach neuen Insekten, die er einfangen kann. Er möchte sie auf seinem Notizblock festhalten und mit seiner Vorstellungskraft gegeneinander kämpfen lassen. Diese Geschichte ist 30 Jahre alt. Aus dem Knaben ist ein erwachsener und erfolgreicher Mann geworden. Die Rede ist von Satoshi Tajiri, welcher schon früh in seiner Jugend mit ansehen muss, wie Grünflächen aus seiner Heimatstadt Tokyo verschwinden. In diesem Moment fasst er den Beschluss, nachfolgenden Generationen seine Leidenschaft näher zu bringen.

Der Weg zum Erfolg

Mit einigen Freunden gründet er 1982 das Spielmagazin „Game Freak“. Sieben Jahre später entsteht in Zusammenarbeit mit seinem Freund Ken Sugimori das gleichnamige Entwicklerstudio. Mit den Spielen „Jelly Boy“, „Pulse Man“ und „Quinty“ fasst das frische Team Fuß auf dem Videospielmarkt. Anfang der 90er Jahre wird Tajiri auf Nintendos GameBoy aufmerksam. Als er das erste Mal ein Link-Kabel in Händen hält, kommt ihm die Idee seines Lebens. Er stellt sich vor, wie Insekten über das Kabel von einem Gerät zum anderen krabbeln würden. Kurze Zeit später beginnt „Game Freak“ für Nintendo zu arbeiten. In den nachfolgenden Jahren werkelt er gemeinsam mit Sugimori an den ersten Pokémon. In dieser Zeit lernt Tajiri Nintendos Mastermind Shigeru Miyamoto kennen. Es entwickelt sich eine Freundschaft, die bis zum heutigen Tage hält. Aus keinem geringfügigeren Grund tragen der Protagonist und sein Rivale in den ersten Editionen die Namen „Satoshi“ und „Shigeru“.

Aufgaben eines Trainers

Am 27. Februar 1996 erscheinen in Japan die grüne und die rote Edition. Inhaltlich fast identisch aufgebaut, gab es nur kleinere Unterschiede. So gibt es in einer Version Pokémon zu fangen, die in der anderen Fassung nicht auftauchen. Durch vorprogrammierte Tauschgeschäfte, um wirklich alle Pokémon zu besitzen, stärkte Nintendo einmal mehr das Gemeinschaftsgefühl. Jedes Monster verfügt über andere Attribute. Elektro-Pokémon haben einen Vorteil gegenüber Meeresbewohnern. Vor diesen müssen sich Pokémon des Typs Feuer in Acht nehmen. Um ein Pokémon mittels eines so genannten Pokéballs zu fangen,

muss es vorher im Kampf geschwächt und optional mit negativen Statuseffekten belastet werden. Mit etwas Glück gehört das Monster anschließend zum Team. Ein weiteres primäres Ziel ist das Aufsuchen der Arenen des Landes. Für jeden besiegten Arenaleiter erhält der Spieler einen Orden. Acht Stück davon sind nötig, um gegen die stärksten Gegner des Spiels antreten zu dürfen, die Top 4. Die „Pokémon"-Spiele können mit Stolz behaupten, spielerischen Anreiz und taktische Spieltiefe zu bieten.

Tajiri ist mit Miyamoto gut befreundet – darum heißen die Hauptcharaktere der ersten Spiele „Satoshi" und „Shigeru".

Franchise-Ausschlachtung

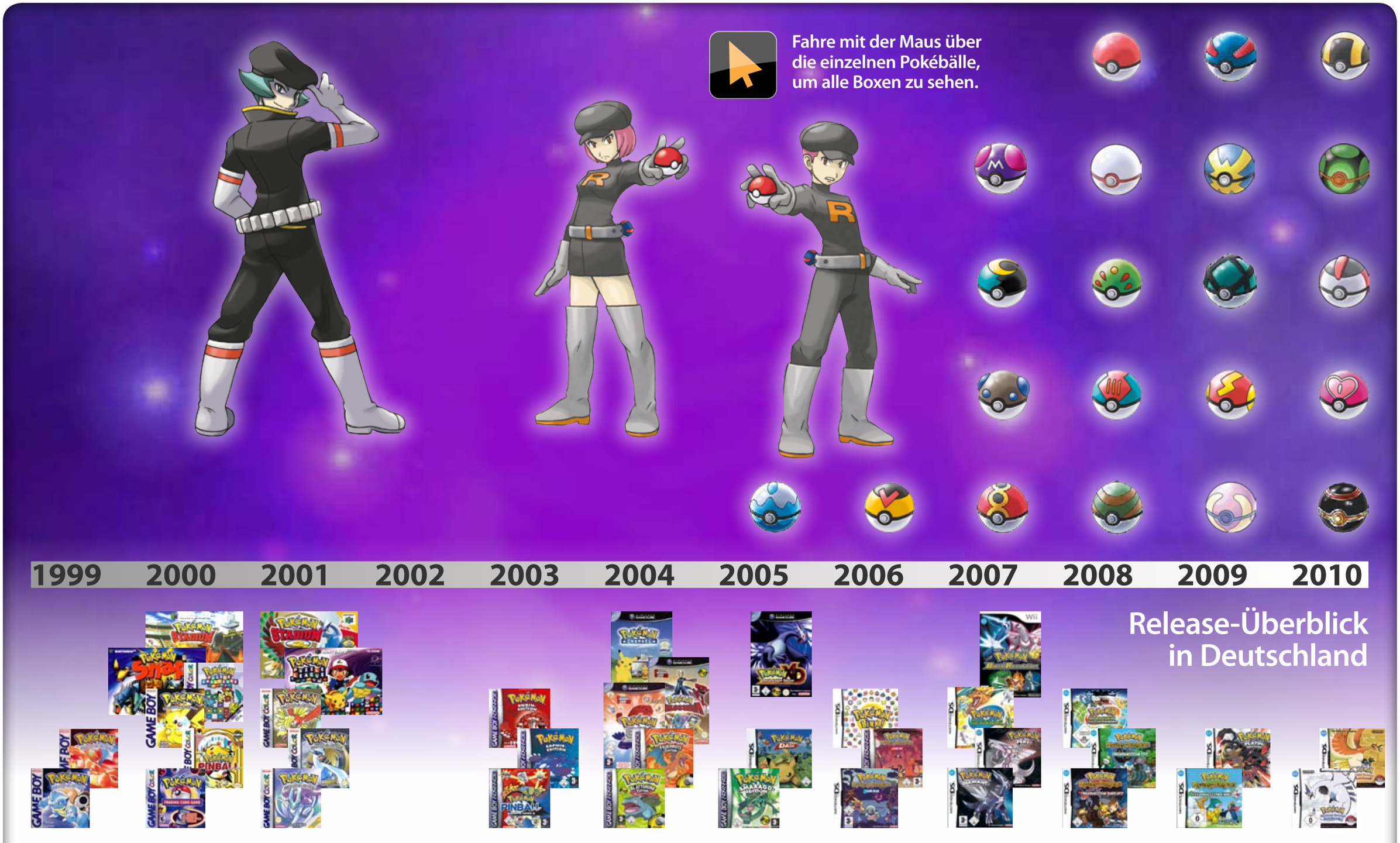
Auf kurz oder lang erfuhr auch „Pokémon" die ersten Spin-Offs. Während man in der „Stadium"-Reihe dem Spielprinzip treu bleibt und fast ausschließlich Kämpfe absolviert, darf man in „Pokémon Snap" ausgewählte Monster in freier Natur fotografieren. In „Hey You, Pikachu!" hat man sogar nichts Weiteres zu tun, als sich um das Wohlergehen der knuddeligen Blitzmaus zu kümmern. Viele weitere (mal mehr, mal weniger ungewöhnliche) Spielkonzepte fanden in den nachfolgenden Jahren Anklang unter „Pokémon"-Fans. Aber nicht nur George Lucas hat damals mit „Star Wars" erkannt, dass Merchandising eine wahre Goldgrube ist. Mit Kaffeetassen, Bettdecken, Plüschtieren und sogar einem Sammelkartenspiel verdienen sich die jeweiligen Hersteller eine goldene Nase. Da jeder gerne eine eierlegende Wollmilchsau besitzen möchte, waren billige Imitate aus dem ostasiatischen Raum nur eine Frage der Zeit. In vielen Fällen muss man aber kein „Pokémon"-Experte sein, um zwischen Original und Fälschung zu unterscheiden. Weitere Popularität erlangte „Pokémon" durch die mehr als 500 Episoden lastige Anime-Serie und den damit verknüpften 13 Kinofilmen.

Als Tajiri das Link-Kabel des GameBoy in Händen hält, stellt er sich vor wie kleine Insekten darüber krabbeln.

„It prints Money"

Ohne „Pokémon" würde es um Nintendo heute anders stehen. Bankrott wäre der Konzern aufgrund harter Konkurrenz seitens Sony sicherlich nicht gegangen, dennoch würden viele treue oder neue Fans unter Umständen mit anderen Konsolen als Wii oder DS zocken. Wer sich damals nicht mit „Pokémon" identifizieren konnte, dem möchten wir ans Herz legen, den einen oder anderen Blick zu riskieren. Die Serie hat sich in den letzten Jahren stetig weiterentwickelt und bietet heute neben stolzen 493 Pokémon auch einen Online-Modus. Wer keine Tauschpartner in der Nähe hat, wird trotzdem an alle Taschenmonster kommen. Wir sind optimistisch, dass Nintendo auch in den nächsten Jahren viele neue Spieler aus der Welt der Pokémon präsentieren wird. In diesem Sinne: „Schnappt sie euch alle!".

Eric Ebelt


Fahre mit der Maus über die einzelnen Pokébälle, um alle Boxen zu sehen.
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
Release-Überblick in Deutschland

Jasmin sagt:

„Eigentlich ist es gar nicht so lang her, Robert, denn ich erinnere mich noch ganz genau daran, als wäre es erst gestern gewesen. Wir schreiben das Jahr 1999 und das Pokémonfieber hat mich total gepackt! Mit dem Release der Roten und Blauen Edition konnte ich meine Mutter erst dazu überreden, mir einen Gameboy Color zu kaufen. Es folgten ein N64 mit Pokémon Stadium und zahlreiche andere Editionen. Pokémon ist es also zu verdanken, dass ich überhaupt zum Nintendo-Fan mutiert bin. Mittlerweile hat das Fieber wieder etwas nachgelassen, trotzdem werde ich mir die beiden neuen Editonen „Heartgold“ und „Soulsilver“ nicht entgehen lassen!

Robert sagt;

„Ach ja, Pokémon... lang ist es her. Es war der Herbst 1999 und ich habe wie wild die blaue Edition gespielt. Zu Beginn hab ich Schiggy gewählt und, da es ja mein erstes Taschenmonster war, auf den unheimlich kreativen Namen „First“ getauft. Was folgte war ein ganzes Jahr voller „Pika Pika“. Den Zenit erreichte die Manie bei mir, als Nintendo einen Jahreskalender mit den Geburtstagen aller Pokémon herausgab. Ich traute meinen jungen Augen kaum: Pikachu hat den gleichen Geburtstag wie ich! Besser ging es nicht. Man glaubt es kaum: Seit 2001 hab ich keine „Pokémon“-Spiele mehr angefasst. Zum einen wurde mir schon als Kind die Kommerzialisierung zu viel, zum anderen ging mir der Massenhype auf den Nerv. Trotzdem: Beinahe zehn Jahre danach kann ich den „Pokémon“-Song in- und auswendig. Inklusive Melodie.“

Emil sagt;

„Auch wenn ich bei den letzten Editionen nicht mehr so begeistert zur Sache ging wie damals bei Rot, Gelb oder Silber, ich habe weiterhin von jeder Generation mindestens ein Spiel gekauft und mir mindestens alle Orden einverleibt. Vor allem bei den DS-Teilen stieß ich in meinem Freundeskreis vermehrt auf das EV-Training, eine Technik um Pokémon gezielt höhere Werte in einem bestimmten Bereich zu verpassen. Da ich solches „Power-Gaming“ noch nie gut hieß und mich weigerte meine Taschenmonster so zu trainieren, hatte ich bei Kämpfen keine Chance und verlor die Lust. Aber mit „Pokémon Silberne Edition - SoulSilver“, welches übrigens einen grauenhaft in die Länge gezogenen deutschen Namen hat, geht alles wieder von vorne los…“

Eric sagt:

„Ich erinnere mich noch gut an das Jahr 1999. Alle hatten Angst wegen des bevorstehenden Millenniums, dass es einen weltweiten Computercrash geben wird. Im Nachhinein hat sich das fast ausschließlich als heiße Luft entpuppt, anders wie bei „Pokémon“. Als ich im Club Nintendo-Magazin von „Pokémon“ Wind bekommen hatte, musste ich nachmittags immer zu meiner Großmutter radeln, damit ich mir die aktuelle Episode im Fernsehen anschauen konnte. RTL2 empfing ich erst einige Monate später. Und an Weihnachten war es endlich soweit, die rote und die blaue Edition waren endlich mein. In den Ferien habe ich fast nichts anderes gemacht, als meine Pokémon zu trainieren. Ich bin zu einem richtigen Fan mutiert. Im ortsansässigen Internet-Café wurden sogar Pokémon-Kämpfe ausgetragen, wo ich aufgrund des Missingno.-Bugs meine Gegner mit einem Entoron auf Level 255 überraschte. Gerne erinnere ich mich an diese wundervolle Zeit zurück. 2001 habe ich mich übrigens sehr über einen Gewinn von Nintendo gefreut. Drei Wochen vor Release steckte in meinem GameBoy bereits die europäische Version von „Pokémon: Goldene Edition“. Nach der zweiten Generation pausierte ich allerdings bis Ende 2006, wo mich das „Pokémon“-Fieber mit der Smaragd-Version wieder erwischt hat und bis heute anhält.“

Ein Nerd schlägt hohe Wellen

Der Angry Video Game Nerd hat zahlreiche Hobby-Filmer auf den Plan gebracht – auch in Deutschland. Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen der Szene.

Der Angry Video Game Nerd (AVGN) ist ein Phänomen, er begeistert mit seinen Videos tausende Zuschauer. Da wundert es nicht, dass es im Internet von Trittbrettfahrern nur so wimmelt, die mit ihren Kopien versuchen, ein Stück vom Kuchen abzubekommen. Der Nerd brachte aber auch viele Hobbyfilmer auf den Plan, die sich anderweitig mit dem Thema Spiele auseinandersetzen. Sein Pendant ist der Happy Video Game Nerd, der sich mit vergessenen Spiele-Perlen beschäftigt, die noch nichts von ihrem Glanz verloren haben.

Doch das ist nur ein Beispiel von vielen. Die Videomacher von heute wollen mehr bieten als Video Reviews. Die Mischung aus Informationen und Unterhaltung ist es, die die Zuschauer vor die Bildschirme lockt. Wir haben es wohl hauptsächlich dem Erfolg des AVGN zu verdanken, dass es heute eine derart große Auswahl solcher Videos gibt. Little Miss Gamer, Still Gaming, Angry Joe usw. – für jeden ist etwas dabei, zumindest im englischsprachigen Raum. Doch wie schaut es in unserer Muttersprache aus?

Deutschsprachige Videos haben es nicht leicht, sich mit den englischen zu messen. Kein Wunder, schließlich sprechen verhältnismäßig wenig Menschen Deutsch. Daraus resultiert wohl auch, dass die Auswahl an Videos wesentlich kleiner ist. Doch so langsam startet auch die deutsche Community durch. Während die Jungs von Rawiioli mit Spontanität und Abwechslungsreichtum glänzen, konzentrieren sich die Macher von Wiiinsider auf eine Late Night Show. Darüber hinaus gibt es seit etwa einem Jahr das Projekt 10doTV mit einem relativ breiten Angebot an Videos.

10doTV

Zu 10doTV, das nach Aussage des Machers Martin Küpper noch in den Kinderschuhen steckt, haben wir einige Fragen stellen können, die einen interessanten Einblick in das Schaffen hinter den Kulissen von Game-Videos im Internet geben.

Wie bist du auf die Idee gekommen, Videos über Spiele zu produzieren?

Martin: Auch bei mir hat der Nerd seinen Einfluss gehabt, ohne ihn wäre ich wohl nicht dazu gekommen. Genau weiß ich es, ehrlich gesagt, nicht mehr.

Wie entscheidest du, über welche Spiele wann berichtet wird?

Martin: Das entscheide ich relativ spontan. Wenn ich Lust habe, ein Video über DuckTales zu machen, dann mache ich das halt. Manchmal lasse ich aber auch der Community die Wahl. So etwas ist eine großartige Sache, um Leute einzubinden.

Wie viel Arbeit steckt in einem deiner Videos? Was sind die größten Schwierigkeiten?

Martin: Ich glaube, die meisten machen sich keine Vorstellung, wie viel Arbeit das wirklich ist. Auch wenn alles perfekt läuft, sitze ich an einem Video mehrere Tage. Meistens läuft aber etwas schief, gerade bei der Videobearbeitung sind Computerfehler extrem ärgerlich. So etwas sollte man wirklich nur machen, wenn man Spaß an der Arbeit hat und bereit ist, seine Freizeit dafür zu opfern.

Auf welches Video bist du am meisten stolz und warum?

Martin: Ich bin aktuell noch in der Phase, in der ich meinen eigenen Fortschritt mit jedem neuen Video sehe. Daher bin ich meistens auf die neusten Arbeiten stolz. Hoffentlich geht das so weiter, dann sieht man mich bald bei „Wetten, dass..?“ (lacht). Aber um die Frage zu beantworten, aktuell bin ich besonders auf „Spiel mal wieder: Secret of Mana“ stolz. Nicht zuletzt, weil ich dort auch dem Nerd ein wenig Respekt zolle.

Was erwartet uns in der Zukunft bei 10doTV?

Martin: In einem Flashforward sah ich mich umgeben von schönen Frauen, Geld und Champagner. Allzu schlecht dürfte es also nicht kommen (lacht). Nein, ernsthaft, ich habe große Visionen. Ich möchte eine Plattform für alle deutschsprachigen Game-Video-Macher schaffen und natürlich für alle, die diese genießen wollen. Also, falls ihr Interesse habt, meldet euch bei mir (martin@10do.de).

Martin Küpper

Unsere Partner

Vorschau

Ausgabe Nr. 45 erscheint im Mai

Monster Hunter Tri

Was erwartet uns auf der E3?

Hol dir den NMag - Newsletter!