Ausgabe Nr. 45 Mai 2010

nmag

Der multimediale Klick



Monster Hunter Tri Wii

Schön krank, krank schön. Travis geht auf Kopfjagd! Wii

100% KOSTENLOS

Role-Play-Convention 2010 Live

Sin & Punishment 2 Interview View

Crazy Machines Wii Hands-On

Super Nintendo Special Plus

Herzlich Willkommen!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

früher… früher gabs noch echte Helden. Helden wie Travis aus „No More Heroes 2“! Wir freuen uns sehr euch als eines der ersten Magazine in Europa den Test zur Metzelorgie präsentieren zu können. Als weiteres Special für euch haben wir ein exklusives Interview mit den Entwicklern des Shoot 'em Ups „Sin and Punishment 2“ an Bord.

Auch intern gibt es einige Neuigkeiten: Wie ihr vielleicht wisst, wird das NMag mit Adobe Creative Suite 4 erstellt. Gleichzeitig möchten wir das Heft zusätzlich zur Download-Variante auch direkt im Browser-Fenster betrachtbar machen. Der neue Release von Adobes Kreativsoftware bietet dafür hervorragende Werkzeuge! Wir sind also optimistisch, das Unternehmen „Browser“ bald starten zu können.

Bald steht auch wieder der Sommer vor der Tür. Mit ihm auch sein zugehöriges Loch? Wir hoffen nicht! Denn zumindest der Juni wird aus Gamersicht nochmal heiß: „Mario Galaxy 2“ und die E3 mit „Zelda“ und „Nintendo 3DS“.

Mögen die Spiele beginnen,

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

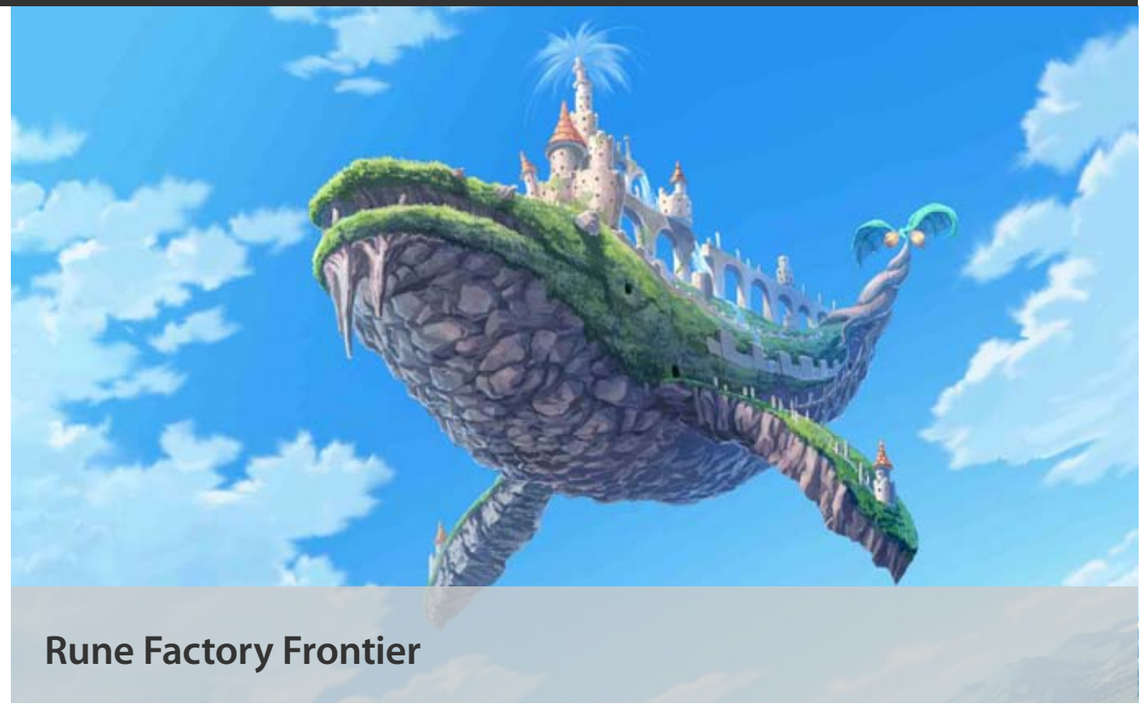
Anzeigen
eleven media GmbH
eleven media publishing
Otto-Hahn-Str. 9a
D-97230 Estenfeld
E-Mail: d.gemeinhardt@eleven-media.com
Telefon: 0 93 67 / 98 58 89

© 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



Rune Factory Frontier

Index
02 Editorial / Impressum
03 Inhaltsverzeichnis

Live
04 E3 – Prognosen und Wünsche
06 Wii-News
07 DS-News
08 Urheberrecht vs. Pressefreiheit
09 Role-Play-Convention 2010

View
11 View compact
12 Sin & Punishment 2 Interview
14 Hands-On Crazy Machines

Test
15 Test compact
16 No More Heroes 2: Desperate Struggle Wii
21 Monster Hunter Tri Wii
25 Sakura Wars: So Long, My Love Wii
27 FIFA Fußball-WM Südafrika 2010 Wii
28 Rune Factory Frontier Wii
29 Naruto Clash of Ninja Revolution 3 Wii
30 K11: Kommissare im Einsatz DS
31 Super Mario Kart VirtualConsole
32 Indiana Jones' Greatest Adventures VirtualConsole
33 Muscle March WiiWare
34 DodoGo DSiWare

Plus
35 Nintendo – Retter des US-Videospielmarkts
36 Emils Kuriositätenkabinett
37 Super Nintendo – Eine Zeitreise in die 16 Bit-Ära
39 Unsere Partner / Vorschau

Hol dir den NMag - Newsletter!



Monster Hunter Tri



Clash of the Pressefreiheit



DodoGo Gewinnspiel

E3 – Prognosen und Wünsche

Alle Jahre wieder pilgert man im Juni ins sonnige Los Angeles, Kalifornien. Aber anstatt Sonne zu tanken, im Meer zu baden oder in Hollywood dem einen oder anderen Schauspieler „zufällig" über den Weg zu laufen, interessieren wir uns für etwas anderes. Die wohl wichtigste Videospielmesse der Welt öffnet vom 15. bis zum 17. Juni ihre Pforten. Wir stellen euch unsere persönlichen Prognosen und Wünsche vor:



Eric Ebelt

Da Nintendo in den letzten Jahren die Fans eher stiefmütterlich behandelte, erwarte ich in diesem Jahr deutlich mehr. Neben einer ausführlichen Vorstellung des „3DS", rechne ich auch mit neuen Informationen zur nächsten Generation von „Pokémon". Einen Trailer und spielbares Material zu „The Legend of Zelda" wäre so wünschenswert wie Neuigkeiten zum dritten Teil des „Golden Sun"-Epos. Selbstverständlich hoffe ich auch in diesem Jahr auf Ankündigungen neuer Teile von „Kid Icarus", „F-Zero", „Donkey Kong" und „Pilotwings". Die Vergangenheit lehrt allerdings, dass dieser Zug abgefahren ist. Aus diesem Grund richten sich meine Blicke auch auf die Xbox 360 und den PC. Ein „GTA: Tokyo" würde mich ebenso ansprechen wie ein neues „The Elder Scrolls". Auch über ein anständiges „Final Fantasy" wäre ich sehr erfreut, bin allerdings nach dem unterdurchschnittlichen dreizehnten Teil skeptisch, ob Square Enix dieses Ziel erreichen wird. Meiner Vorstellung der Ankündigung einer „Super Wii" darf man ebenso Skepsis entgegen bringen. Vieles von dem, womit wir im Juni nun rechnen dürfen, steht allerdings noch in den Sternen. Ich bin jedenfalls sehr gespannt!



Robert Rabe

Ich bin mal total langweilig und freue mich einfach nur auf „The Legend of Zelda". Das war schon immer meine Lieblingsspielereihe und wird es auch immer sein. Natürlich bin ich auch auf den „3DS" gespannt wie ein Flitzebogen - insbesondere wie gut die 3D-Effekte letzten Endes rüberkommen. Worst-Case Szenario wären für mich Billig-Effekte wie mit den Rot-Grün-Brillen aus den 90ern. Aber ich bin optimistisch, dass Nintendo was Gutes hinbekommt.





Emanuel Liesinger

„PIKMIN“! Ich fordere es jedes Jahr wieder und bin fest überzeugt, dass diesmal endlich „Pikmin 3“ vorgestellt wird... Und wenn nicht, dann freu ich mich auf Miyamoto, welcher entweder „Wii Fit Ultra Plus“ oder „Nintendogs 2“ ankündigt, bei dem die Hunde sich jetzt auch fortpflanzen... Hm, nein, wohl eher doch nicht. Wie immer interessiert mich das Unwichtige mehr - nicht, wie der „3DS“ seine 3D-Fähigkeiten darstellt, sondern was das Ding noch so alles kann! Und was Nintendo mit dem „Vitality Sensor“, den wir jetzt doch schon ewig in Ankündigungen hören, so Sinnvolles anfangen will (abgesehen von „Wii Fit Vitality Ultra Plus Professional“). Hoffentlich bekommt Reggie dieses Jahr wieder mehr Zeit auf der Bühne, Cammie Dunaway und Co. sind so unglaublich einschläfernd... Und die Pressekonferenzen zwingen mich sicher wieder bis 4 Uhr früh wach zu bleiben…



Jasmin Belima

Ich schließe mich Robert einfach mal an: Ein neues „The Legend of Zelda“ muss her! Und zwar eines, welches es mit „Ocarina of Time“ oder „Majora's Mask“ aufnehmen kann (nichts gegen „Twilight Princess“, aber ich mochte die Vorgänger auf dem Nintendo 64 irgendwie mehr)! Des Weiteren bin ich total auf den „3DS“ gespannt, denn ich hab bis heute nicht verstanden, wie das ohne eine 3D Brille genau funktionieren soll. Wahrscheinlich ähnlich wie eine Art Hologramm aus „Star Wars“! xD Eigentlich schade, dass die Veranstaltung in Übersee stattfindet und dann zusätzlich nur für die Fachbesucher geöffnet ist. Hoffentlich ändert sich das bis zum nächsten Jahr, ansonsten heißt es für die Mehrheit weiterhin, das Geschehen über das Internet mitzuverfolgen oder auf die Gamescom zu warten.



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.

The Last Story präsentierte sich in der Famitsu erstmals in aussagekräftigen Screenshots. Man erfuhr auch, dass das Kampfsystem etwas ziemlich Besonderes sein wird: Der Spieler muss die Aufmerksamkeit seiner Gegner auf sich lenken, die durch blaue Strahlen dargestellt wird. Während die Monster sich auf ein Mitglied der Kämpfertruppe konzentrieren, kann sich ein anderes geschickt positionieren und z.B. Magie wirken lassen.



Nintendo ließ im vergangenen Monat kaum einen Tag ohne News zu **Super Mario Galaxy 2** vergehen: Man zeigte zahlreiche neue Trailer und begann eine Reihe aus Kurzvideos. Man erfuhr, dass Mario sich in **Super Mario Galaxy 2** mit neuen Extras zu einem rollenden Stein oder einer fluffigen Wolke verwandeln kann. Yoshi unterdessen wird nach korrektem Beerenkonsum zu einer Glühbirne, die unsichtbare Wege sichtbar machen kann. Beim Zweispielermodus darf ein Freund diesmal einen Luma steuern. Und wer Schwierigkeiten bekommt, darf eines von zwei Hilfesystemen (Auto-Play und Hilfe-Video) benutzen. Für alle Videos schaut einfach im News-Archiv bei NintendoWiiX vorbei.

2K Games bringt **Sid Meier's Pirates!** auch für Wii auf den Markt. Das sechs Jahre alte Spiel hat bereits eine Vergangenheit auf XBOX und PC



Monster Hunter 3 ist erfolgreich in Europa und in den USA erschienen. Capcom will zukünftig immer wieder Online-Aufgaben anbieten und mit Ingame-Extras als Belohnung locken. Die Erstverkaufszahlen sehen nicht schlecht aus: Auf Anhieb schaffte es der Titel in die britischen Charts.



Metroid – Other M wurde in den USA um zwei Monate auf den 31. August 2010 verschoben. In Europa darf man jetzt im September mit dem Action-Spiel rechnen. Die Entwickler brauchen angeblich zusätzliche Zeit zur Qualitätssicherung.



EA setzt **Die Sims 3** auch für Heimkonsolen um: In diesem Herbst wird man das Simulationsspiel u.a. auf Wii wiederfinden und dort exklusive Inhalte bekommen: Eine Stadt am Meer wird sich zum Wohnen anbieten und einen exklusiven Abenteuermodus wird es für die Wii-Version ebenfalls geben.



PokéPark Wii: Pikachu's Great Adventure wird früher oder später auch in Europa erscheinen. Einen genauen Release-Termin und eine offizielle Ankündigung gibt es allerdings noch nicht.

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.

Chibiterasu verlässt das heimatliche Japan: Auf dem Captivate-Event hat Capcom **Ōkamiden** für den westlichen Markt bestätigt. 2011 soll der **Ōkami**-Nachfolger in Amerika und Europa loslegen.





Die fünfte **Pokémon**-Generation hat einen Namen: **Black & White** werden die neuen Editionen heißen – erste Screens und ein Videoclip zeigen, dass vor allem die Oberwelt optisch überarbeitet wurde. Angesetzt sind die Spiele in Japan für Ende 2010.



Das Release-Hick-Hack um **Dementium II** geht weiter: In Europa soll der Horror-Shooter nun endgültig am 25. Juni 2010 erscheinen. Auf PlanetDS findet ihr übrigens ein Interview mit Jools Watsham von Renegade Kid.





Nintendo gab kürzlich bekannt, das Musikspiel **Jam with the Band** am 21. Mai 2010 in Europa zu veröffentlichen. Die westliche Version von **Daigasso! Band Brothers DX** kommt mit 50 vorgespeicherten Songs -z.B. Nintendo-Melodien- und der Möglichkeit, bis zu 50 zusätzliche Lieder online herunterzuladen.



Kein „echtes“ 3D - dafür eine innovative DSiWare, die durch Kippen des DS einen ähnlichen Tiefeneffekt ermöglicht: Als **Looksley's Line Up** kommt das 500 Punkte-Experiment am 17. Mai nach Amerika.



Das offizielle zweite Lösungsbuch von **Pokémon: Goldene Edition HeartGold** und **Pokémon: Silberne Edition SoulSilver** erscheint nicht wie geplant am siebten Mai 2010. Herausgeber **The Pokémon Company International** verschob den zweiten Band, welcher sich mit der Kanto-Region und dem Nationalen Pokédex beschäftigt. Der neue Veröffentlichungstermin ist derzeit auf den 11. Juni 2010 datiert. **Pokémon**-Fans erfahren voraussichtlich im nächsten NMag, ob sich die Anschaffung des Buches lohnt.

Die Gerüchte um Nintendos neues Baby, den **3DS**, schlagen immer größere Wellen: Händler aus Großbritannien wollen erfahren haben, dass das Gerät bereits im Oktober 2010 das Licht der Welt erblickt. Nintendo of Americas Reggie Fils-Aime währenddessen sagt dem **3DS** als „größtes Handheldprodukt seit 2004“ eine rosige Zukunft voraus.





Urheberrecht vs. Pressefreiheit!

Ein alter Kampf: Auf der einen Seite stehen die Interessen von kreativen Menschen, die mit ihrem geistigen Eigentum Geld verdienen möchten und auf der anderen Seite die von Medien, die über dieses Eigentum anderer berichten wollen, um potentielle Käufer über die Qualität des Produktes zu informieren.

Bei Musik ist das mittlerweile ganz pragmatisch geregelt. So kann man bei Download-Plattformen einen Auszug aus den Titeln Probe hören oder sich im Laden gar die ganze CD vornehmen. Schwieriger wird das Ganze dann, wenn es diese Möglichkeit nicht gibt, wie es bei Spielen meistens der Fall ist. Hier hilft man sich dadurch, dass diese Produkte zum Beispiel von Internetportalen wie 10do.de getestet werden und man sich so vor dem Kauf darüber informieren kann, ob das Produkt den Vorstellungen entspricht. Ergänzend erlauben die Publisher es den Medien üblicherweise, Bilder und Videos aus den Spielen zu erstellen, um so das Geschriebene visuell untermalen zu können. Das ist in meinen Augen essentiell, denn jemand anderem ein Bild zu beschreiben ist ungleich schwerer, wenn man es diesem nicht auch zeigen kann.

Die gegebene Möglichkeit liegt darüber hinaus im Interesse der Unternehmen, denn gute Spiele bekommen so die Presse, die sie verdienen und verkaufen sich in der Folge besser. Allerdings wird hier auch gleich die Schattenseite offensichtlich, denn bei einem nicht so guten Spiel hat der Publisher ein Interesse, diese Tatsache so geschickt wie möglich zu verschleiern, damit sich das Produkt trotzdem gut verkauft. Ein Unternehmen versucht es momentan auf genau diesem Wege, allerdings weniger geschickt…

Square Enix und der Holzhammer!

Ende April hat ein Unternehmen, das früher eine Institution war, heute aber immer mehr mit eher durchschnittlichen Spielen daher kommt, besagten Holzhammer für sich entdeckt. Ab sofort verbietet Square Enix, Bilder und Videos aus ihren Produkten zu erstellen oder zu veröffentlichen. Ja, sogar das Erstellen ist untersagt! Will man Testberichte mit optischen Eindrücken ergänzen, dann muss man ab sofort auf die Bilder zurückgreifen, die der Publisher zu diesem Zwecke herausgibt. Wie gesagt: ein Hammer! Warum?

Weil sie zuletzt geschummelt haben, Screenshots der Xbox-Version von Final Fantasy XIII waren nämlich nachweislich optimiert worden, herausgekommen ist das durch findige Tester, die einfach selbst



Bilder gemacht und sie mit denen der PS3-Version verglichen haben. Genau davor will der Entwickler mit der Aktion jetzt wohl einen Riegel schieben, was in meinen Augen Manipulation Tür und Tor öffnet und daher von uns nicht toleriert werden kann. Klar, rechtlich steht ihnen das zu, wirtschaftlich wird es ihnen aber hoffentlich deutlichen Schaden zufügen.

Unsere Konsequenz: ein Schlussstrich!

Nur durch den Verzicht auf Rezensionsexemplare und das Verweigern von Berichterstattung können wir deutlich machen, dass wir uns nicht auf der Nase herum trampeln lassen. Entweder wir berichten unbeeinflusst über Spiele oder wir lassen es bleiben. Wenn Square Enix keine kostenfreie Werbung für die eigenen Produkte haben will - etwas anderes sind unsere Tests ja auch gar nicht - dann sollen sie nur so weiter machen. Hoffentlich rächt es sich bei den Verkaufszahlen…

Mario Kablau, 10do.de

Pressefreiheit & Urheberrecht

Pressefreiheit bezeichnet das Recht von Rundfunk, Presse und anderen Medien auf freie Ausübung ihrer Tätigkeit, vor allem das unzensierte Veröffentlichen von Informationen und Meinungen. Die Pressefreiheit soll die freie Meinungsbildung gewährleisten.

Das Urheberrecht bezeichnet das subjektive und absolute Recht, das die ideellen und materiellen Interessen des Urhebers an seinem Geisteswerk schützt.

Role-Play-Convention 2010

Am 17. und 18. April pilgerten Rollenspieler aus ganz Deutschland nach Köln. Grund dafür war die „Role-Play-Convention 2010“ – da durfte die NMag-Redaktion natürlich nicht fehlen!



Videospielversierte Veteranen brauchten nicht lange, um sich in den Messehallen einen Überblick zu verschaffen. Die Stände von Nintendo und Electronic Arts dominierten den rechten Eingangsbereich. Square Enix und DTP waren ebenfalls auf der Messe vertreten, welche auf zwei Hallen und einem kleinen Außenbereich ausgelegt war. Hersteller aus aller Welt präsentierten Neuheiten und bekannte Produkte aus vielseitigen Rollenspielbereichen.

Die Macht in deiner Hand

Sammelkarteninteressierte kamen in diesem Jahr im wahrsten Sinne des Wortes auf ihre Kosten. Ganze Starter-Decks vom Sammelkartenspiel „World of WarCraft“ konnte man bereits für ein bis drei Euro erwerben, ein Preis, den man in Comicläden nur selten findet. Den Besuchern war es selbstverständlich auch möglich, kleinere Duelle in „Magic: The Gathering“ auszutragen. Alleingänger freuten sich über aufgestellte Xbox 360-Konsolen, um dem Gegner virtuell in die Karten zu schauen.

Live dabei

Wer lieber selbst in die Haut eines furchtlosen Kriegers oder eines gewitzten Schurken schlüpft, freute sich über viele Live-Rollenspiel-Artikel. Schwerter, Äxte, Helme und sogar ganze Rüstungen konnte man bei diversen Händlern für einen nicht gerade kleinen Obolus erstehen. Auf gesonderten Flächen durfte man innerhalb eines Workshops den Kampf mit gepolsterten Waffen üben.

Es gibt was auf die Ohren

Neben weiteren Workshops gab es auch dieses Jahr einige Vorträge zu besuchen. Neben ernst gemeinten Themen, wie „Softwarepatente – Freund oder Feind?“ und „Wie veröffentlicht man ein Rollenspiel?“, wurde in einigen Vorträgen der Humor etwas überspannt. „Boromir war ein Weichei“ und „Drogen und drogenähnliche Stoffe in Herr der Ringe“ haben die Nachmittage aufgelockert.

Final Fantasy, ade?

Bei Square Enix erfuhr man alle wichtigen Informationen über den jüngst erschienen, dreizehnten Teil der Hauptreihe, welcher uns nicht gänzlich überzeugte. Monotones Gameplay, wenig Bewegungsfreiheit, fehlende Nebenaufgaben, eine unterdurchschnittliche künstliche Intelligenz und kleinere Logiklücken machen den Titel zu einer Tortur. Wir hoffen, dass „Final Fantasy XV“ ansprechender und durchdachter gestaltet wird. Zumindest konnte man Spiel und Lösungsbuch günstig am Stand erwerben.

Drachenzeitalter

Wer die Rollenspiel-Hits „Drakensang: Am Fluss der Zeit“ und „Dragon Age Origins: Awakening“ verpasst hat, durfte auf der Messe Probe spielen. Neben der dichten Atmosphäre und einer schönen Optik bietet vor allem die Erweiterung zu „Dragon Age: Origins“ das, was man von einem Rollenspiel erwartet. Durchdachte Dialoge, die sich auf den restlichen Spielverlauf auswirken, vermisst man heutzutage immer noch in zu vielen Rollenspielen. Besonders traditionsbewusste japanische Entwickler dürfen sich davon gerne eine Scheibe abschneiden. Obwohl wir eingestehen müssen, dass die PC-Rollenspiele dem nächsten Titel einiges voraus haben, darf „Monster Hunter Tri“ nicht unerwähnt bleiben.

Jagdgesellschaft

Am Stand von Nintendo war es möglich, die fertige Verkaufsversion bereits eine Woche vor der europäischen Veröffentlichung anzuspielen. Entwickler Capcom hat sich die Kritik zu Herzen genommen und am Spiel seit der letzten Gamescom an allen Ecken gefeilt. Eine angenehme Steuerung und verkürzte Ladezeiten fielen uns besonders positiv auf. Wer wissen möchte, wie der Titel in unserem Test abgeschnitten hat, darf einige Seiten zurückblättern.

Erfolg auf ganzer Linie

Laut Angaben des Veranstalters war die „Role-Play-Convention 2010“ ein voller Erfolg, zehntausende Besucher wurden auch in diesem Jahr verzeichnet. Die Messe hat uns sehr gut gefallen, besonders da das Angebot an PC- und Konsolenrollenspielen größer als im letzten Jahr war. Angenehm fielen uns auch die (im Vergleich zum Vorjahr) breiteren Gänge angenehm auf. Eingedeckt mit kostenlosem Informationsmaterial und erworbenen Rollenspielartikeln, dürfte jeder Besucher mit einem Lächeln an diesem sonnigen Wochenende nach Hause gegangen sein.

Eric Ebelt







Am Stand von Nintendo erhielt man kostenlos „Monster Hunter Tri“-Aufkleber für den Classic Controller Pro.



Zur Begrüßung erhielt man neben der Eintrittskarte auch einige „Magic: The Gathering“-Sammelkarten gratis dazu.



view compact

12 Sin & Punishment 2 Interview
14 Hands-On Crazy Machines

facebook

nmag Werde Fan von NMag auf facebook

Kommentieren · Gefällt mir

twitter

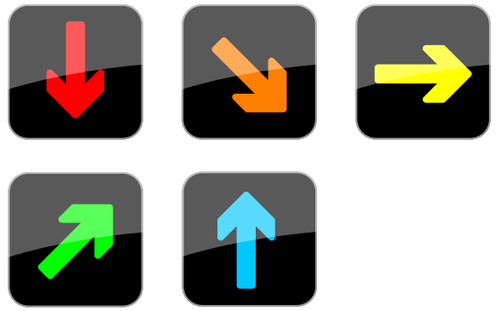
nmag follow us on twitter



Sin & Punishment 2 Interview

So beurteilen wir

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



Sin & Punishment 2 Interview

Treasure ist bekannt für seine beinharten Shoot ‚em Ups - wir haben mit dem japanischen Entwickler gesprochen und zum lang erwarteten Sequel des Nintendo 64-Klassikers befragt.



NMag: Nachdem der erste Teil außerhalb Japans nur im Virtual Console-Service erschien – würden Sie ihn uns bitte kurz zusammenfassen?

Treasure: Der Prolog lautet in etwa: Um nach Nahrungsmangel nicht zu verhungern, erschafft die Menschheit die "Ruffians", welche so gut wie überall als neue Essensquelle gehalten werden können. Problematischerweise werden die Ruffians mit der Zeit den Menschen gegenüber immer aggressiver. Eine Gruppe namens „Armed Volunteers" plant, die Situation wieder unter Kontrolle zu bringen, während gleichzeitig Achi, ein Mädchen mit übernatürlichen Kräften, erscheint und anscheinend Rettung für die Menschheit bringt. Achi kann Verletzungen mithilfe ihres Blutes heilen und manchmal auf diesem Wege sogar ihre Macht weitergeben. Der Protagonist, Saki, ist einer dieser Menschen, der durch Achis Blut an übernatürliche Kräfte kam.



Aichis Rettungsmission hat aber ihre Probleme. Saki wird während eines Kampfes mit Airan, welcher Teil derselben Rettungstruppe ist, gefangen genommen. Werden sie es schaffen die Welt von den Ruffians zurückzuerobern? Was ist der wirkliche Plan der „Armed Volunteers"? Und wer ist Achi wirklich?

NMag: Ist der zweite Teil eine direkte Fortsetzung oder mehr ein spiritueller Nachfolger, welcher das Spielprinzip auf die Wii bringt? Was sind die wichtigsten Änderungen seit der Veröffentlichung von Sin & Punishment vor 10 Jahren?

Treasure: Auch wenn das zweite Spiel in derselben Welt wie der Vorgänger spielt, wurde es als neues Spiel konzipiert und man kann der Geschichte auch folgen, ohne den ersten Teil zu kennen. Aber auch wenn es ein neues Spiel ist, enthält es durchaus Szenen, die Fans des Vorgängers ein Lächeln ins Gesicht zaubern. Die größe Änderung war wohl, dass wir nun die Hardware der Wii zur Verfügung haben mit ihrem speziellen Controller – der Wii Remote.

NMag: Was gefällt ihnen am besten an Sin & Punishment 2?

Treasure: Mir gefällt, dass sich in jedem Level komplett andere Szenen auftun, und dass man immer genau überlegen muss, wo sich die beste Position für „Charge Shots" und Konter befindet, immer wieder neue Wege findet um noch mehr Gegner zu beseitigen, nach versteckten Boni sucht und immer wieder neue Dinge entdeckt. Der wohl bes-

te Aspekt ist das klassische Spielprinzip, in welchem man schießen, aber auch ausweichen muss, um neue Rekorde zu erkämpfen.

NMag: Wie lange dauert es etwa, das Spiel durchzuspielen? Und gibt es noch andere Belohnungen, abgesehen von den Bestenlisten für mehrmaliges Durchspielen?

Treasure: Ohne zu sterben dauert es etwa vier bis fünf Stunden pro Charakter, allerdings denke ich, dass der erste Versuch weit mehr Zeit in Anspruch



nehmen dürfte. Wenn man das Spiel mit zwei Charakteren durchspielt, bekommt man eine kleine Belohnung. Danach ist wohl der größte Anreiz, sich mit neuen Rekorden in der Bestenliste zu verewigen. Es gibt versteckte Punkte an unzähligen Plätzen genauso wie Boni, deswegen denke ich, dass man bei jedem Mal neue Sachen entdecken wird. Darauf basierend kann man die Strategie entwickeln, die man für die beste hält und so versuchen, zum besten Spieler zu werden. Diese Elemente werden einen das Spiel immer und immer wieder spielen lassen.

NMag: Zu den Charakteren: Isa ist der Sohn von Saki and Airan – aber wer ist Kaichi?

Treasure: Alles, was ich dazu sagen kann, ist, dass sie ein mysteriöses kleines Mädchen ist. Wenn du mehr über sie rausfinden möchtest, musst du das Spiel schon selbst spielen.

NMag: Wird es eine englische oder sogar deutsche Sprachausgabe geben? Und wenn ja, wird es die Möglichkeit geben die japanischen Originalstimmen zu aktivieren?

Treasure: Die Sprachausgabe des Spiels wird englisch sein, und um in den Genuss der japanischen Originalversion zu kommen, haben wir etwas von der originalen Synchronisaton beibehalten. Zusätzlich zum japanischen und englischen Text werden auch Deutsch, Französisch, Italienisch und Spanisch verfügbar sein.

NMag: Manche Leute bezeichnen Sin & Pubishment 2 als bisher schwierigstes Wii-Spiel. Ist es wirklich so schwer? Was ist mit den Anfängern? Und wird sich der Schwierigkeitsgrad in den westlichen Versionen verändern?

Treasure: Man kann zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen: Leicht, Normal und Schwer. Der leichte Modus ist perfekt für Anfänger, um das Spiel durchzuspielen ohne überwältigt zu werden. Und wie im Vorgänger ist der schwerste Modus so angesetzt, dass man manchmal daran zweifelt, ob er überhaupt schaffbar ist. Die Checkpoints im Spiel sind auch ziemlich gut gesetzt. So kann sich jeder Spieler, egal ob Anfänger oder Profi, am Spiel erfreuen.

NMag: Es gibt ja mehrere verschiedene Steuerungsmethoden – welche gefällt ihnen am besten?

Treasure: Sogar unter den Entwicklern hat jeder seine eigene Lieblingssteuerung. Da wären die, die am liebsten mit dem Gamecube-Controller spielen, aber auch die, die Wii Remote und Nunchuk bevorzugen. Dann gibt es noch welche, die den Zapper oder den Classic Controller am besten finden. Alle diese Steuerungsmethoden wurden im Schwierigkeitsgrad des Spiels berücksichtigt, also ist es egal, welchen Controller man verwendet, man kann Freude am Spiel haben.



NMag: Hat es Spaß gemacht, diesen Titel zu entwickeln? Und gibt es möglicherweise noch mehr Geschichten zu erzählen in einem Sin & Punishment 3?

Treasure: Wir haben sehr hart gearbeitet um diesen Titel zu entwickeln, und es gab an den unterschiedlichsten Punkten neue Herausforderungen für uns, aber es war eine unterhaltsame Arbeit. Und wenn der Wunsch nach einem dritten Teil besteht, würden wir sicherlich gerne daran arbeiten.

SIN AND PUNISHMENT 2

Fahre mit der Maus auf den Pfeil, um das Orginal-Interview zu sehen.

Crazy Machines

Hands on

Der Entwickler FAKT Software ernährt seine Mitarbeiter seit Jahren fast ausschließlich vom Hit „Crazy Machines“. Und nach zwei Erfolgen auf Nintendos DS wagen die Leipziger nun den Sprung auf die Wii.











Vor einiger Zeit war es soweit und ein Paket von dtp trudelte bei uns ein. Inhalt: eine Vorabversion von Crazy Machines. Wie vorab diese war, offenbarte sich auch nach wenigen Minuten des Spielens. Die markante Stimme des Professors fehlt ebenso wie einige der Texte, und so richtig rundlaufen wollte das Ganze auch noch nicht. Nichtsdestotrotz wagten wir einen Abstecher in das verrückte Labor, um unsere Gehirnwindungen ein wenig zu strapazieren.

The Incredible Machine

Das Spielprinzip von „Crazy Machines“ wurde 1993 durch „The Incredible Machine“ und seine Nachfolger berühmt. In diesen Spielen galt es eine Versuchskette, in der ein paar Teile fehlten, zu vervollständigen. An diesem Prinzip hat sich seit damals nichts geändert, nur dass heute mit einer realistischeren Physikberechnung und realistischer agierenden Objekten gearbeitet werden kann.

Neue Herausforderungen

Die Wii-Fassung ist kein Port der PC-Versionen, sondern ein völlig neu entwickelter Teil der Reihe, um selbst Veteranen neue Rätsel bieten zu können. Dem nicht genug, bauten die Entwickler mehrere Minispiele ein, in welchen man sich auch zu viert bekämpfen kann. Und sollte dies nicht reichen, können im Leveleditor neue Rätsel entworfen werden.

Prototyp

Was 2004 auf dem PC funktionierte, wird auf der Wii außen vor gelassen: selbst erstellte Level können weder getauscht werden, noch kann der Entwickler neue Rätsel nachliefern, denn auf einen Onlinemodus wird verzichtet. Weiters war in unserer Version keine Zoommöglichkeit zu finden, was selbst auf einem 34 Zoll (86cm) Fernseher das erkennen kleinerer Items erschwert und das Spielgefühl trübt. Sollte aber zumindest letzteres Manko in der Endversion behoben werden, steht uns ein solides Puzzlespiel für Querdenker ins Haus!

Crazy Machines



Publisher	dtp Entertainment
Entwickler	FAKT Software
Genre	Puzzle
Termin	26. Juni 2010
Weblink	offizielle Website

- ✚ über 100 Rätsel
- ✚ wirre Lösungen
- ✖ kein Zoom
- ✖ technisch auf niedrigem Niveau

Die von uns angespielte Version konnte noch nicht voll überzeugen. Aber wenn die Entwickler hier und da Nachbessern, kommt garantiert noch der Crazy Machines-Charme zum Vorschein.

Prognose
Emanuel Liesinger



Test compact

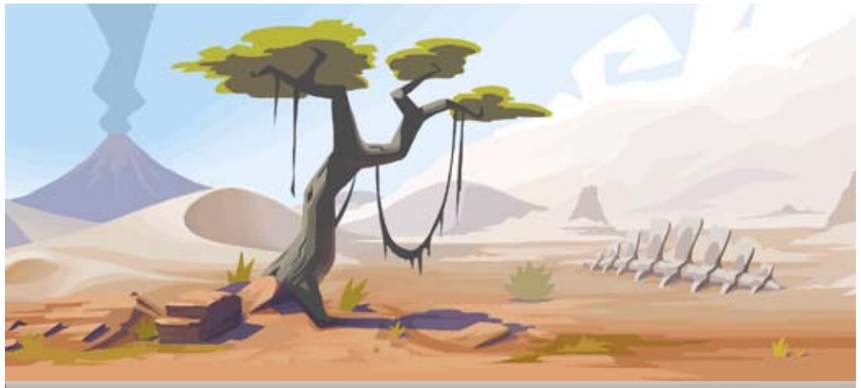
16	No More Heroes 2: Desperate Struggle	Wii	9.0
21	Monster Hunter Tri	Wii	7.5
25	Sakura Wars: So Long, My Love	Wii	7.0
27	FIFA Fußball-WM Südafrika 2010	Wii	7.0
28	Rune Factory Frontier	Wii	7.0
29	Naruto Clash of Ninja Revolution 3	Wii	7.5
30	K11: Kommissare im Einsatz	DS	5.5
31	Super Mario Kart	VirtualConsole	9.0
32	Indiana Jones' Greatest Adventures	VirtualConsole	8.5
33	Muscle March	WiiWare	4.0
34	DodoGo	DSiWare	8.5



No More Heroes 2: Desperate Struggle



Monster Hunter Tri



DodoGo

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.





No More Heroes 2: Desperate Struggle

Goichi Sudas Spiele wurden von den Testern zwar immer hoch gelobt, ein finanzieller Hit waren sie aber nie. Doch „No More Heroes“ scheint diesen Fluch zu brechen und verkaufte sich gut genug für eine Fortsetzung!

Wer sich nicht mit maßlos übertriebener Gewalt, sexuellen Anspielungen am laufenden Band sowie massenhaft sinnlosem Schwachsinn anfreunden kann, sollte hier am besten gleich weiterblättern. Wer allerdings schon lange auf einen grandios gestalteten Ausnahmehit auf Nintendos sonst mit Casual Games verfluchter Konsole wartet, darf sich über die nächsten Seiten und auf den 28. Mai 2010 freuen!

Travis ist zurück…

…und diesmal ist er auf Rache aus. Sein bester Freund Bishop wurde umgebracht und Bishops Kopf fand in einer Papiertüte seinen Weg durch Travis‘ Hotelfenster. Sylvia Christel, die bereits aus dem ersten Teil bekannte Agentin der United Assassins Association, gibt Travis den Tipp, dass Jasper Batt für Bishops Tod verantwortlich ist. Bequemerweise für Sie ist Jasper gerade der höchste Auftragskiller in der UAA, was Travis wieder dazu bringt, sich in der Bestenliste nach oben zu schnetzeln um Bishop zu rächen. Spieler des ersten Teils werden sich nun fragen, wieso Travis nicht mehr auf dem ersten Platz weilt und was er wohl in den letzten drei Jahren getan hat. Nun, dies lässt sich am besten mit Sylvias Worten ausdrücken: „Es gibt Menschen, die mit diesem Sequel beginnen, welche Kontinuität nicht interessiert! Außerdem würde es ewig dauern, jedes Detail deines erbärmlichen Absturzes zu erzählen! Die Spieler würden sowas überspringen, es ist so langweilig…“

More Heroes?

Während es im ersten Teil nur zehn Assassinen zu überwinden galt, findet sich Travis zu Beginn der Fortsetzung auf Platz 51 wieder. Nachdem Sylvie ihm ein sexuelles Abenteuer verspricht, sollte er die Top-Position erreichen, willigt Travis natürlich ein, sich seinen Weg durch noch mehr Blut zu bahnen. Ziemlich schnell merkt man allerdings, dass mitnichten 50 Endgegner auf einen warten, denn der zweite Kampf gegen einen Footballspieler und seine Cheerleader lässt Travis gleich um 24 Plätze steigen. Dafür ist dieser Kampf umso eindrucksvoller und man staunt nicht schlecht, wenn sich die Cheerleader ganz im klassischen Power Rangers-Stil in einen Mech transformieren und Travis mal so nebenbei seinen eigenen an Gundam erinnernden Riesenroboter hervorzaubert. Alles natürlich zur Freude von Travis, denn seine Antwort auf Sylvies Frage, ob er vom Morden besessen ist, lautet nur: „Manche Leute vögeln auf Begräbnissen – ich hacke Köpfe ab“.





Bluuuuuut

Auch bei „No More Heroes 2“ hat wie in der US-Fassung des Vorgängers jeder Gegner mehr Blut in sich, als es anatomisch möglich wäre, und nach einer Penetration durch eines von Travis‘ Laserschwertern ziert sich auch keiner, dieses Blut etwa fünf Meter hoch durch die Lüfte zu versprühen. Das mag barbarisch klingen, ist aber nicht zuletzt aufgrund der Cel Shading-Grafik so dermaßen übertrieben, dass es lustig wirkt. Goichi Sudas Ziel, sein Werk brutaler zu gestalten als „Manhunt 2“, hat er also nur im Sinne des Realismus verfehlt. Unsere Reviewversion war mit deutschen Texten versehen und ansonsten mit der US-Version identisch. In einem Interview gab Suda51 zwar an, dass es für Europa zwei Versionen geben werde, laut dem Publisher Rising Star Games erscheint das Spiel aber völlig ungeschnitten auf dem deutschen Markt.

Goichi Sudas Ziel war, sein Werk brutaler als „Manhunt 2“ zu gestalten

Simpler ist besser

Die Entwickler haben sich die Kritik am ersten Teil wirklich zu Herzen genommen. Auf den ersten Blick mag es enttäuschend wirken, dass die Stadt Santa Destroy nicht mehr mit dem Motorrad befahrbar ist, durch die direkte Auswahl der Locations über eine Karte verliert das Spiel aber die im ersten Teil andauernd präsenten Leerläufe und wirft den Spieler von einem wahnwitzigen Setting in das nächste. Außerdem wurden beinahe alle Nebenjobs durch Retro-Minispiele ersetzt. Diese wären vor 20 Jahren noch problemlos als alleinstehender Titel durchgegangen, sind jetzt aber nur kleine Teile eines großen Spiels, welches durch eben solche Kleinigkeiten den Spieler bis zum Schluss an den Bildschirm fesselt. Dieser Schluss kommt nach etwa 10 Stunden Spielzeit vielleicht etwas früh, dennoch hat man das Gefühl mehr Inhalt erlebt zu haben als in den meisten anderen Spielen.

Fanservice

Aber auch für Fans der Serie ist einiges dabei. So ist der erste Gegner in „No More Heroes 2“ der Bruder des ersten Gegners im ersten Teil – der mit seinem Versuch, Rache zu üben, natürlich kläglich scheitert. Aber auch Gegner, welche bereits Travis‘ Klinge in sich spüren durften, kehren zurück. Destroyman beispielsweise, welcher im Vorgänger von Travis vertikal in zwei Hälften geteilt wurde, kehrt in doppelter Ausführung zurück – die fehlenden Hälften wurden einfach durch einen Roboter ersetzt. Während die eine Hälfte höflich und zuvorkommend ist, lässt sich die andere am besten mit äußerst vulgär beschreiben. Besiegt werden die beiden nicht von Travis, sondern einem anderen Charakter, dessen Steuerung man später im Spiel übernehmen kann. Wer dies ist, wird allerdings hier nicht verraten…

No More Heroes 2: Desperate Struggle



Publisher	Rising Star Games
Entwickler	Grasshopper
Genre	Hack & Slay
Spieler	1
USK	ab 18 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ von einem Wahnsinn zum nächsten
- \+ nimmt sich selbst nicht ernst

Atmosphäre
- \+ interessante Story
- \+ unzählige eigenartige Charaktere

Gameplay
- \+ schwer gestört
- − zeitweise monoton

Steuerung
- \+ auch Classic Controller möglich
- − Charaktere reagieren manchmal ungenau

Multiplayer
- –
- –

Bin ich gestört, wenn ich das Spiel mag oder muss man das Spiel mögen, weil es so gestört ist? Für mich ist No More Heroes 2 eines der Wii-Highlights, welches in fast allen Punkten besser ist als der Vorgänger.

9.0 von 10

Fazit
Emanuel Liesinger





Extra: Nebenjobs und Minispiele

1. Bug Out
In einer Mischung aus Pac-Man und Ghostbusters gilt es, verschiedene Krabbeltiere mit dem Staubsauger zu vernichten. Als Hilfe gibt's noch Insektizide und Power-Ups für den Sauger.

2. Rohre verlegen
Ganz im Stil des Amiga-Klassikers Pipe Mania muss Travis hier Rohre von einem Eintritt- zu einem Austrittspunkt verlegen. Allerdings trägt Travis die Rohre selbst durch die Level, was dazu führen kann, das bereits gefüllte Rohre einem den Weg versperren.

3. Kokosnuss sammeln
Bereits bekannt aus dem Vorgänger, doch nun als 2D-Jump'n'Run. Behindert von Vögeln und Krabbeltieren muss Travis das Ende des Levels erreichen und dabei noch möglichst viele Kokosnüsse von den Bäumen schütteln und mit dem Korb am Rücken auffangen.

4. Pizza mit Rache
In diesem klassischen Rennspiel muss entgegenkommenden Autos sowie Ölspuren ausgewichen und bestenfalls der eine oder andere Turbo mitgenommen werden. Mit oben und unten kann sogar zwischen zwei verfügbaren Gängen gewechselt werden!

5. Man the Meat
Roh, medium oder durch? Ein Steak sollte immer den Wünschen des Gastes entsprechen und durch einfaches Drücken von A muss das Steak im richtigen Moment vom Griller geworfen werden.

6. Tile in Style
Ein einfaches Puzzlespiel, in dem alle verfügbaren Teile lückenlos in einem Quadrat angeordnet werden müssen.



Der Director

Über Suda51 wurde schon vieles gesagt. Er sei schwer krank, ein Genie, ein Wahnsinniger und vieles mehr. Tatsache ist, dass seine Spiele von Kritikern meistens hoch gelobt werden, aber finanziell nicht gerade Überflieger sind. Dies hindert den CEO von Grasshopper Manufacture aber nicht daran, sein Ding durchzuziehen. Als guter Freund von Masahiro Sakurai half er diesem auch bei seinem letzten Projekt Super Smash Bros. Brawl. Aber auch mit Hideo Kojima (Metal Gear Solid) und Shinji Mikami (Resident Evil) werkelt der Mann, der seine Interviews am liebsten auf der Toilette gibt, an neuen Projekten. Zwischen den zwei No More Heroes-Teilen veröffentlichte er in Japan „Fatal Frame IV", den ersten Teil der Serie auf einer Nintendo-Plattform, und der erste Teil, der nicht außerhalb Japans erschien. Sein Spitzname Suda51 kommt übrigens von der japanischen Aussprache der Zahlen 1 (ichi) und 5 (go), welche zusammengesetzt seinen Vornamen Goichi ergeben.

7. Getting Trashed
Santa Destroy hat den gesamten Müll für 1,8 Milliarden Dollar ins Weltall geschossen – doch er fällt auf die Erde zurück! Sammle mit Travis den gesamten Müll ein und weiche den Meteoriten aus, damit der Müll dann auf der Erde im Ozean entsorgt werden kann.

8. Stings so Good
Der einzige Nebenjob, welcher nicht in 8 Bit-Grafik ist, ist auch der schlechteste. Sammle mit einer Zange Skorpione ein. Sollte ein Skorpion zustechen, muss schnell ein Erste Hilfe-Kasten aufgesucht werden. Nur sind die nie dort, wo man sie benötigt und andauernde Framerateeinbrüche und eine schlechte Steuerung machen das Spiel nicht besser.

9. Ausdauertraining
Um im Fitnesscenter die maximalen Lebenspunkte zu erhöhen, muss Travis seine Ausdauer auf einem Laufband steigern. Durch abwechselndes Triggern von B und Z wird gelaufen. Aber Achtung: Der Trainer ändert ständig die Richtung des Laufbands!

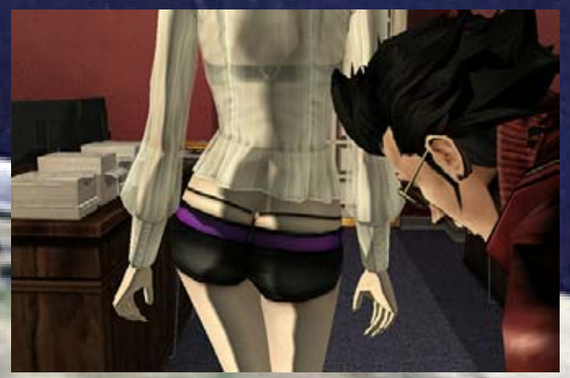
10. Muskeltraining
Um eine höhere Durchschlagskraft zu erreichen, muss sich der (Anti-)Held von einem homosexuellen Fitnesstrainer mit Gewichten bewerfen lassen und diese abwehren. Vorsicht – weicht man einem fliegenden Liebesbeweis des Trainers nicht aus, ist man für einige Sekunden außer Gefecht!

11. Bizarre Jelly 5
Spielbar im Hotelzimmer und sogar auf Travis' T-Shirt zu finden ist BJ5. Die Abkürzung BJ steht natürlich für Bizarre Jelly, alles andere wäre reine Spekulation. In diesem typisch japanischen Shoot em' Up muss mit großbrüstigen Animefiguren unzähligen Gegnern der Garaus gemacht und noch mehr Projektilen ausgewichen werden.

12. Jeanne
Travis' Katze, bekannt aus dem ersten Teil, wurde in den letzten drei Jahren auch nicht schlanker. Also macht es sich Travis zur Aufgabe, Jeanne jeden Tag zu trainieren, massieren und verantwortungsvoll zu füttern, um sie wieder auf Normalgewicht zu bringen.











No More Heroes 2 Playlog



14:20 Juhu! Eine Fortsetzung mit Travis! Ich bin viel zu glücklich, um mich zu fragen, wieso Travis schon im Intro aufs Klo geht... Jaja, der Humor von Goichi Suda

14:21 Eine Stimme (ich kenn die, wer ist das??) redet davon das es seit 120 Jahren zum ersten Mal schneit... Und da steht auch schon ein Irrer vor mir, dessen Bruder ich angeblich getötet haben soll?

14:23 Ich schlag Skelter Helter, der übrigens der Bruder von Helter Skelter (was für ein Einfallsreichtum) ist, voll eine rein und plötzlich kommt eine Zwischensequenz, die in einem Hostess Club spielt?!? Naja, Brüste statt Blut ist auch OK...

14:25 So, der Kampf geht weiter! Wobei – eigentlich hab ich noch gar kein Blut gesehen... Ist meine Version etwa geschnitten?

14:28 Aaaaah, jetzt wo Skelter Helter der Kopf fehlt, seh ich doch Blut! Viel Blut! Muahahahaha

14:29 Ich wusste es, die Stimme war Sylvia! Die kommt gerade die Leiche entfernen

14:30 „Deine Vorgeschichte würde den Spieler nicht interessieren" – ich liebe diese 4th Wall breaks! Und Sylvia bietet mir wieder Sex dafür, dass ich weiterkomme... Sie ist Yoga-Meisterin!

14:31 Huh? Skelter Helter redet mit mir und spricht von Rache. Hatte der nicht gerade eben noch keinen Kopf mehr? Oh, jetzt hat er ihn sich selbst wieder abgerissen – ist er jetzt endlich tot?!?

14:32 Neiiiiin! Sie töten Bishop! Töten diese fünf Idioten einfach den armen Bishop!!!!

14:38 Nächster Tag. Nach seiner Morgentoilette bekommt Travis Bishops Kopf in einer Papiertüte durch Fenster serviert... Und schon wieder eine Sequenz aus diesem Striplokal!

14:40 Ha, auf aufs Motorrad! Erm... Moment... Wo ist das Open World Gameplay hin? Darf ich den Ort nur noch aus einer Liste wählen? Was soll das???

14:41 Ich treffe mich mit Sylvia im Burgerlokal vorm „No More Heroes"-Hotel. Im Hintergrund kracht ein Mann vom Himmel auf ein Auto – ich hab schon aufgegeben zu fragen wieso

14:42 Was für ein Zufall! Der Mörder von Bishop ist auf Platz 1 der Killer-Bestenliste – dann mal auf, auf!

14:44 Ha, unzählige Gegner und mein Laserschwert – ich bin glücklich!

14:46 Nachdem ich bei der Slotmaschine, die nach jedem Kill durchläuft, 3x BAR erhalten habe, mutiert Travis zu einem Tiger. Die Gegner laufen zwar, aber mein Gebiss ist schneller! Hihihi

14:55 Etwa 30 rollende Köpfe und 2000 Liter Blut später geh ich mal aufs Klo – speichern.

14:58 Ich bin auch zurück vom WC – Ja, auch Redakteure sind Menschen! Und die Verzögerung von drei Minuten beweist nur die Echtheit dieser Playlogs... Wobei das andauernde Tippen dazwischen auch die Zeit verfälscht – egal...

14:59 So ein komischer Rapper wirft mir seine „Schlampen" vors Laserschwert. In der Zwischensequenz werden sie von ihm und Travis zu geschnetzelten verarbeitet – appetitlich!

15:00 Der Typ mit seinem Ghettoblaster nervt mich schon jetzt

15:03 Jetzt schießt der übergroße Walkman auch noch! Und mein Laserschwertakku ist dauernd leer... Mal in eine Ecke gehen und ein wenig am Griff rubbeln um ihn zu laden

15:05 Jetzt bewegt sich auch noch der Boden und die schönen Zierpflanzen explodieren, wenn ich ihnen zu nahe komme. UND DER BLÖDE AKKU IST SCHON WIEDER LEER!!!

15:08 Irgendwie hab ich meinen Gegner gerade in der Mitte geteilt... Hm, ja, ich denke ich bin jetzt 50ter

15:10 Und schon wieder Brüste! Diesmal die von Sylvia! Travis kann nie genug davon haben... Ich sehe darin natürlich eine starke Gefährdung meiner christlichen Seele und verbrenne das Spiel sofort, um mich von allem bösen zu reinigen

15:11 Obwohl das Spiel bereits zerstört ist, aktiviere ich den Fernseher im Wohnzimmer von Travis – dort haben die Entwickler ein eigenes Anime-Shoot'em'Up eingebaut

15:12 Was für einfallsreiche Charakternamen: Strawberry, Gooseberry, Blueberry, Cranberry und – verdammt, ich kann meine Notizen nicht mehr lesen!

15:17 Das Ding hat scheinbar nur einen Level. Dafür hab ich einen Fake-Trailer für den Anime freigeschaltet – und in dem kommen Brüste vor! Wo war nochmal mein Feuerzeug? Jesus hilf mir!

15:22 So, die Katze ist gefüttert - auf gehts zum illustren Morden! Aber nur, wenn ihr auch brav das Spiel kauft!



Monster Hunter Tri

PlayStation 2- und PSP-Nutzer werden sicherlich schon einmal ins Universum von „Monster Hunter“ abgetaucht sein. Endlich kommen auch Nintendo-Jünger in diesen Genuss.

Bevor ihr euch ins Abenteuer stürzen könnt, dürft ihr euren Charakter erstellen. Dabei stehen euch wenige, aber abwechslungsreiche Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung. Milchbubis, Kraftprotze, hübsche Damen und Co. können das Ergebnis der kurzweiligen Charaktererstellung sein. Verschiedene Rassen und Klassen sucht man vergebens, euer Held wird in jedem Fall ein waschechter, humanoider Jäger bzw. eine Jägerin sein. Der Name eures Alter Egos ist frei zu bestimmen, gewinnt im Spielverlauf aber keinerlei Bedeutung. Wer auf eine spannende und ausgeklügelte Handlung hofft, wird enttäuscht. Auf einer prähistorischen Insel, welche wenigen Mittelaltereinflüssen unterliegt, bedrohen Erdbeben die Existenz der Bewohner des Dorfes Moga. In den nachfolgenden Spielstunden erledigt ihr Aufgaben der Gilde, erhöht euren Jägerrang und löst mitunter irgendwann das Rätsel der Naturkatastrophe.

Waffenarsenal

Eine größere Bedeutung hat hingegen die Wahl eurer Waffe. Mit Schwert und Schild bewaffnet, verfügt ihr zwar über eine geringe Durchschlagskraft, könnt aber öfters hintereinander angreifen. Das Großschwert lässt euch verheerende Angriffe starten und der Hammer lehrt den Gegner durch Betäubungsangriffe das Fürchten. Lanzen- und Armbrüste eignen sich besonders für Angriffe aus der Distanz. Langschwerter und die neu eingeführte Morph-Axt runden das Portfolio ab. Durch jeden erfolgten Hieb nutzt sich eure Waffe ab. Auf der Jagd solltet ihr immer ein paar Wetzsteine bereithalten, um sie zu schärfen. Doch auch das richtige Zusammenstellen eurer Ausrüstung ist überlebenswichtig. Mit feuerempfindlichen Gegenständen ausgerüstet, seid ihr eines Feuerodems schnell unterlegen. Die schützenden Gegenstände, wie Rüstungen und Helme, könnt ihr im Dorf erwerben oder euch durch gefundene Rohstoffe beim Schmied zusammenschustern lassen.

Monster Hunter Tri“ ist der erste Titel der Reihe, der auf einer Nintendo-Konsole erscheint.

Aufgaben eines Jägers

Um an eine individuelle Ausrüstung zu gelangen, dürft ihr so manche Bestie erlegen, sezieren und ausbeuten. Knochen und sonstige Überbleibsel von toten Monstern können vom Boden aufgelesen werden, welche der Schmied ebenfalls verarbeiten kann. Wer „World of WarCraft“ und Co. gespielt hat, kennt die leidigen Sammel- und Massenexekutionsaufgaben. So dürft ihr des Öfteren acht Rotkorallensteine im Lager abliefern oder zehn so genannte Jaggi töten. Mit steigender Spielzeit fal-





Von Editionen und Büsten

In Europa erschien „Monster Hunter Tri“ zusätzlich in zwei Bundles. Das „Classic Controller Pro Pack“ enthält, wie es der Titel des Bundles vermuten lässt, einen schwarzen Classic Controller Pro. Im „Ultimate Hunter Pack“ (welches in einer limitierten Auflage erschienen ist) findet ihr neben dem Classic Controller Pro außerdem die Wii Speak-Hardware und eine kleine Büste vom Monster Lagiacrus. Vorbesteller erhielten zusätzlich eine Rathalos-Büste und wer sein Spiel rechtzeitig in seinem Profil auf Nintendos Homepage registrierte, durfte sich noch über eine Büste von Qurupeco freuen.



len die Aufgaben anspruchsvoller aus. So dürft ihr vermehrt gefährlichere und stärkere Monster, wie den Wyvern Rathalos oder den Leviathan Lagiacrus, zur Strecke bringen. Bestimmte Raubtiere möchten sogar gezähmt und lebendig eingefangen werden. Abseits der primären Ziele dürft ihr nach Belieben Insekten fangen, Erze schürfen, Pilze pflücken oder nach Fischen angeln. Im Verlauf des Spiels wird sich euch ein Wesen mit dem Namen „Cha Cha“ anschließen, welches euch mit magischen Tänzen im Kampf beiseite stehen wird. Menschliche Spieler dürfen euch im normalen Offline-Modus nicht unterstützen.

Anders als in Japan zahlen europäische Spieler keinen Cent für den Online-Modus.

Jagdgesellschaft

Um in vierköpfigen Gruppen zu spielen, benötigt ihr zwangsweise einen Breitband-Internetanschluss. Loggt ihr euch das erste Mal online ein, erhält euer Charakter eine Identifikationsnummer, ähnlich den Freundescodes. Um einen Kumpel hinzuzufügen, könnt ihr nun optional diesen Code eingeben oder ihn über die Spielersuche finden. In beiden Fällen muss euer Kumpel ebenfalls mit dem Spiel online verbunden sein. Da der Titel nicht mehr auf dem veralteten Freundescode-System von Nintendo basiert, hat „Monster Hunter Tri“ einen gehörigen Vorteil: Fremde Spieler dürfen ebenfalls als Kontakte hinzugefügt werden. Um sich zu verständigen, kann man auf vorgefertigte Chat-Nachrichten zurückgreifen. Wahlweise dürft ihr auch eine USB-Tastatur anschließen oder euch über Wii Speak unterhalten. Auch wenn letztgenannte Methode qualitativ minderwertiger als noch in „Animal Crossing: Let’s go the City“ er-



scheint, wirkt sie dennoch am sinnvollsten. Die hektischen Kämpfe erfordern volle Konzentration, so dass Sprachkommandos gelegentliche Frustmomente vermindern.

Japanische Tradition

„Monster Hunter Tri“ ist ein Musterbeispiel für eine traditionelle japanische Entwicklung. Capcom hat im Vergleich zu den Vorgängern nur wenige Änderungen vorgenommen. Manche Entscheidungen kann man akzeptieren, andere lösen Kopfschütteln bei uns aus. Wir finden es sehr schade, dass man offline nur zu zweit in die Arena steigen kann. Wir fragen uns, warum Capcom es versäumte, eine Splitscreen-Variante des tollen Online-Modus ins Spiel zu integrieren. „Phantasy Star Online“ aus dem Hause Sega verfügte bereits Jahre vor dem ersten „Monster Hunter“ über diesen Spielmodus. Auch ein zweites Mal kann man „Phantasy Star Online“ mit „Monster Hunter Tri“ vergleichen. Während bei Segas Action-Rollenspiel Objekte mit einem Knopfdruck im Inventar landen, werden bei Capcoms Monsterjagd langsame Animationen ausgeführt, die zudem nicht abgebrochen werden können. Ärgerlich, wenn gerade ein Monster auf einen zurast. Habt ihr die Aufgabe, Pilze zu pflücken, müsst ihr das Zielobjekt drei Mal hintereinander aufheben. Möchte man drei Klumpen Erz schürfen, muss man auch drei Mal auf die Erzader schlagen. Online-Rollenspiele wie

Um das volle Potenzial des Spiels zu entfalten, ist eine Online-Anbindung unumgänglich.





„Der Herr der Ringe Online: Verbündete des Königs“ sind dem weit voraus.

Kaufempfehlung: Jein

Natürlich hat „Monster Hunter Tri“ auch seine guten Seiten und punktet mit verblüffenden Grafiken, die nur im Detail kleinere Mankos aufweisen können. Der Soundtrack bleibt im Hintergrund, erklingt bei gigantischen Gegnern dafür umso pompöser. Besonders das Monsterverhalten hat es uns angetan. Die Kreaturen agieren so facettenreich wie in kaum einem anderen Action-Rollenspiel. Wenn der Spieler das Lebensende eines großen Jaggi vorbereiten möchte, so greift dieser seine kleinen Artgenossen an, um sich zu heilen. Die Steuerung funktioniert in den neu eingeführten Unterwasserschlachten ebenso gut wie auf trockenem Boden. Neben Wii Remote und Nunchuck lässt sich das Spiel auch mit dem Classic Controller (Pro) spielen. Auch wenn die Kameraführung wie in den Vorgängern negativ auffällt, freuen sich Kenner der Vorgänger über eine Steuerung, welcher den PSP-Titeln ähnelt. Wer ausschließlich offline spielen möchte, sollte sich über die negativen Aspekte des Spiels bewusst sein. Man muss damit rechnen, gegebenenfalls enttäuscht zu werden. Sofern man aber willig ist, unzählige Stunden Freizeit in den nahezu perfekten Online-Modus zu investieren, der wird ebenso viele Stunden gut unterhalten werden.

Die Wartungsarbeiten der Server finden in Europa dienstags von sieben bis elf Uhr deutscher Ortszeit statt.





Monster Hunter Tri



Publisher	Nintendo
Entwickler	Capcom
Genre	Action-RPG
Spieler	1 - 4
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 - 70 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ abwechslungsreiche Gebiete
- \+ größtenteils schöne Grafiken

Atmosphäre
- \+ facettenreiches Monsterverhalten
- − Soundtrack nur stellenweise eingebunden

Gameplay
- \+ gewaltige Objektauswahl
- − monotone Aufgaben

Steuerung
- \+ Classic Controller-Unterstützung
- − keine unnötigen Fuchteleinlagen

Multiplayer
- \+ nahezu perfekter Online-Modus
- − offline kurzweiliger Arena-Modus

Die Offline-Modi haben meine Erwartungen nicht erfüllt, dafür bin ich mit dem Online-Angebot absolut zufrieden. Gemeinsam riesige Echsen zu töten und seine Ausrüstung zu verbessern, motiviert langfristig.

7.5 von 10

Fazit
Eric Ebelt





Sakura Wars: So Long, My Love

Langsam aber sicher rollt die große Welle an japanischen Rollenspielen für die Wii auf Deutschland zu. Diesen Monat mit einer der erfolgreichsten japanischen Spieleserien – „Sakura Wars“.

Eigentlich ist „Sakura Wars“ eine Serie, die wirklich Tradition hat. Im Jahre 1996 ist der erste Teil erschienen, seitdem hat die Serie es zu fünf Hauptspielen und unzähligen Spin-Offs gebracht. All dies spielte sich leider nur in Japan ab und erst „Sakura Wars 5“ erscheint nun außerhalb des Landes der aufgehenden Sonne. Doch kann sich solch eine durch und durch japanische Serie überhaupt in Europa behaupten?

A Japanese in New York

Ihr seid ein 19-jähriger Junge mit dem klangvollen japanischen Namen Shinjiro Taiga, lebt im Jahre 1928 und seid nach erfolgreichem Abschluss der Samurai-Ausbildung auf dem besten Wege, in ein New York im Steampunk-Stil auszuwandern. Dort werdet ihr Teil der geheimen Spezialeinheit „New York Fighting Troupe“, die frisch gegründet ihren Vorbildern aus Paris und Tokio folgen wollen. Dabei tarnen sie sich als Team des Little Lip Theater. Doch leider nimmt euch nicht jeder im fremden Amerika mit offenen Armen auf und so startet ihr nicht als großer Krieger ins Spiel, sondern seid zunächst nur Aushilfe im Theater der Spezialeinheit. Wie ihr seht, beginnen die großen Gefechte erst nach einiger Zeit und bis dahin muss man sich mit vielen Unterhaltungen mit den unterschiedlichsten Charakteren zufrieden geben.

Nur ein interaktiver Anime?

Genau diese Frage stellt man sich in der ersten Stunde Spielzeit ziemlich oft. Ist eine etwas text- oder zwischensequenzlastige











Vom Saturn auf die Leinwand

Begonnen hat die erfolgreiche Geschichte 1996 auf dem Sega Saturn. Dort wurde der erste Teil der „Sakura Wars"-Serie, „Sakura Taisen", ein wahrer Mega-Seller. Heute noch steht er auf Platz 13 der, laut Famitsu, besten Spiele aller Zeiten. Auf diesen erfolgreichen Beginn folgten nicht nur vier weitere Hauptspiele mit insgesamt drei Millionen verkauften Einheiten, sondern auch insgesamt 20 Spin-Offs, 18 Light Novels, eine Manga-Serie, sechs Anime-Serien, eine TV-Serie und zu guter Letzt ein Kinofilm. Nun erreicht eine der erfolgreichsten japanischen Spieleserien auch endlich Deutschland und wir warten ab, ob sie auch hierzulande ihren Durchbruch schafft.





Einleitung für Rollenspiele gang und gäbe, so ist es doch selten, erst nach geschlagenen zwei Stunden seinen ersten Kampf zu bestreiten. Vorher gab es fast nur lange Gespräche, in denen man alle paar Minuten unter Zeitdruck eine Frage beantworten muss. Viele dürften bereits jetzt abgeschreckt sein – es ist ja wahrlich nicht jedermanns Sache drei Viertel der Spielzeit nur mit Lesen zu verbringen, doch sind genau diese langen Gespräche das eigentlich geniale Kernelement des Spiels!



Sein Schicksal liegt in deinen Händen

Bei dieser Art Dating-Simulation sammelt ihr bei jedem Gespräch Vertrauenspunkte. Je mehr ihr euch mit eurem Umfeld beschäftigt, desto näher kommt ihr euch und manchmal entwickelt sich auch die eine oder andere Romanze – soweit nichts Neues. Das Besondere ist aber die Verbindung zwischen sozialen Aktivitäten und dem Kampfgeschehen. In „Sakura Wars" levelt ihr euch nicht hoch oder sammelt Punkte für erlegte Gegner, sondern werdet als Team stärker, indem ihr euch ganz und gar vertraut. Ein klares Schema, was man für den Erfolg antworten muss, lässt sich zum Glück auch nicht leicht ersehen, denn so bleibt immer die Spannung, wie die Charaktere reagieren.

Technisch mal gut, mal mau

Die Technik ist ebenso wie das Gameplay ein zweischneidiges Schwert.Während die im Anime-Stil gezeichneten 2D-Sequenzen wirklich liebevoll und wunderschön aussehen, bewegt sich die 3D-Grafik auf unterem Gamecube-, gefühlt sogar nur N64-Niveau. Während die Grafik nicht voll und ganz überzeugen kann, unterstreicht der Soundtrack das japanische Flair perfekt und rundet das Paket ab.Wer also kein Problem mit viel Text und generell ein Faible für Japan hat, der wird mit diesem Spiel viele tolle Stunden erleben – alle anderen sollten dieses japanische Phänomen zumindest einmal anspielen.

Sakura Wars: So Long, My Love



Publisher	NIS America
Entwickler	Idea Factory
Genre	Ren'ai-RPG
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ liebevoll gezeichnete 2D-Teile
- − miserable 3D-Grafik

Atmosphäre
- \+ interessante Charaktere
- \+ stimmige Musikuntermalung

Gameplay
- \+ tolles Vertrauenspunkte-System
- − sehr textlastig

Steuerung
- \+ schnell zu erlernende Steuerung
- \+ keine unnötigen Fuchteleinlagen

Multiplayer
- –
- –

Ich persönlich bin kein großer Fan von Animes, aber trotzdem hat mich das Spiel sehr gefesselt. Zwar ist die Technik nicht gerade berauschend, aber die interessanten Charaktere und das Vertrauenspunkte-System reißen es wieder raus.

7.0 von 10

Fazit
Björn Rohwer



FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010

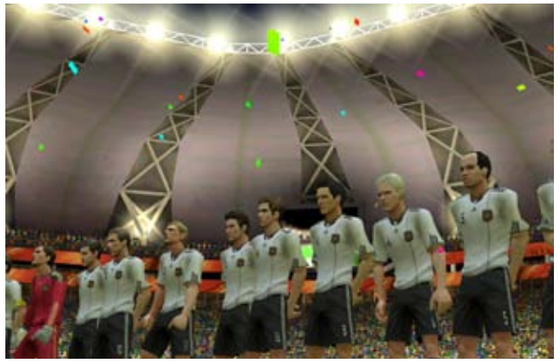
Es dürfen wieder die schwarz-rot-goldenen Fähnchen aus EM-Zeiten ausgegraben werden. Die WM steht in den Startlöchern und passend dazu auch das mit Lizenzen vollgestopfte Spiel aus dem Hause EA!



Frauen werden es abgrundtief hassen: Das runde Leder, das Männer ihre häuslichen Pflicht vergessen lässt und stets Gesprächsthema Nummer eins ist. Nach Bundesliga, DFB-Pokal und Champions League „muss" bis zum WM-Beginn für die Herren eine Überbrückungs-Alternative her. Da kommt die virtuelle WM-Einstimmung natürlich gerade recht.

Zakumi sorgt für Frische

Das WM-Maskottchen bekommt im Spiel einen eigenen Modus. Darin spielt ihr mit eurer Amateurmannschaft und dürft nach Siegen einen Spieler des Gegners für euer Team verpflichten. Dabei habt ihr für Bronze, Silber und Gold in jedem Spiel eine besondere Aufgabe. Je höher die Medaille, desto bessere Spieler des Gegners stehen zur Auswahl. Doch natürlich kann auch eine klassische WM mit den bekannten Nationalmannschaften und offiziellen Regeln gespielt werden. Das Spiel kann also Singleplayer-Freunde gut beschäftigen. Der WM-Modus mit Gruppenphase und den anschließenden K.O.-Runden kann auch gemeinsam mit Freunden gespielt werden. Ebenso wie ein Eliminierungsmodus, bei dem von jedem Spieler bis zu vier Nationalteams gewählt werden und nach dem K.O.-Prinzip gespielt wird - bis ein Kontrahent kein Team mehr übrig hat.



Interaktivität im Spiel

In Sachen Gameplay hat sich im Vergleich zu FIFA 10 wenig geändert. Neu sind Torjubelszenen, die per Steuerkreuz beliebig gewählt werden können. Soll der Torschütze tanzen, angeben, sich klassisch freuen oder seine Akrobatik demonstrieren? Im Ganzen wirkt das Spiel interaktiver, beispielsweise erwartet euch während der Ladezeiten ein kleines WM-Quiz. Leider ist wieder keine Dualität wie in FIFA 09 geboten, das Spiel ist ausschließlich Casual-orientiert. Schütteleinlagen während Eck-, Freistößen, Elfmetern und neu auch bei sehr hohen Pässen sowie übertrieben starke Schüsse sind auch hier wieder mit dabei. Dieses vereinfachte Gameplay wird den langjährigen FIFA-Spieler ärgern, ebenso wie die schlicht gehaltene Grafik, deren Animationen sich überraschenderweise minimal verbessert haben. Bleibt abzuwarten, in welche Richtung FIFA 11 gehen wird.

FIFA Fußball-WM Südafrika 2010



Publisher	EA
Entwickler	EA Sports
Genre	Fußball
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 45 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ tolles afrikanisches Flair
- − zahlreiche Kommantatorensprüche bekannt

Atmosphäre
- \+ Zakumis Dream Team-Modus gefällt
- \+ 100 Awards für diverse Leistungen

Gameplay
- \+ schnell und actionreich
- − nichts für anspruchsvolle Fußballer

Steuerung
- \+ mehrere Steuerungsmöglichkeiten
- \+ geht einfach von der Hand

Multiplayer
- \+ WM- und Eliminierungsmodus
- \+ auch WiFi-Modi sind mit dabei

Leider merkt man dem Spiel an, wie schnell es entwickelt wurde - Engine aus FIFA 10 kopiert, hinzu noch einige Textfehler. Doch das Gesamtbild ist stimmig und die Neuerungen sind sinnvoll.

7.0 von 10

Fazit
Damian Figoluszka





Rune Factory Frontier

Meine Frau, meine Farm, meine Monster: „Harvest Moon“-Freunde dürfen neben dem Ackerbau nun auch Abenteuern in Höhlen und auf fliegenden Inseln fröhnen.

Im friedlichen Dörfchen Trampoli geht alles seinen gewohnten Gang: Die Postbotin bringt jeden Tag pünktlich die Briefe, der Supermarkt-Besitzer verkauft gewinnbringend Pflanzensamen und die Schmiedin bringt einen coolen Spruch nach dem anderen bei ihrer „heißen“ Arbeit. Eigentlich ein Ort zum Urlaub machen. Raguna, der Held in „Rune Factory Frontier“, lässt sich hier während seiner Suche nach einer Freundin nieder. Er bekommt eine eigene Farm angeboten – und schlägt das Angebot natürlich nicht aus!

Das Farmen ist des Bauerns Lust

Kernstück des Spiels ist, wie im Inspiration-gebenden „Harvest Moon“, die Landwirtschaft. Zwar vermissen wir legefreudige Hennen oder gütig-blickende Kühe, davon abgesehen können wir in vier Jahreszeiten den ganzen Tag lang säen, gießen und ernten. Hiermit wird das Geld verdient, das uns das Haus ausbauen lässt um mit Grünzeug kochen, Eisen schmieden oder mit Chemikalien experimentieren zu können.

Das eigentliche Vorantreiben der Geschichte geschieht aber in den Dungeons, beim Kampf mit Monstern und der Interaktion mit den Dorfbewohnern. Nach einiger Zeit stellt sich die über den Köpfen der friedlichen Dorfbewohnern schwebende Wal-Insel als große Bedrohung heraus. Die Tatsache, dass ein Knopf ausschließlich der Betrachtung des Himmels dient, verdeutlicht, wie wichtig dieses Eiland ist.

Anime ga suki desu ka? – Magst du Anime?

Die Spielwelt wird in wunderbarer, detailreicher Anime-Optik präsentiert. Eingestreut in das Spielgeschehen sind immer wieder hübsche Zeichentrick-Filmchen – untermalt von grausamer englischer Synchronisation. Die Hintergrundmusik ist sehr entspannend – selbst nach Spielende hat die Musik noch in unseren Köpfen weitergedudelt. Ein kleines technisches Problem sind die Ladezeiten, die bei jedem Gebietswechsel und Betreten von Gebäuden auftreten.



„Rune Factory Frontier“ ist ein interessanter Genre-Mix. Positiv ausgedrückt: Er bietet farmen, flirten mit Mädels, Monster züchten und Dungeons erforschen gleichzeitig. Negativ ausgedrückt: Es fehlt ein großes, lebendiges Dorf, die Pflanzenvielfalt und eine konsequente, bei der Stange haltende Story. Spaß macht der Titel auf alle Fälle, nur ist ebenso noch deutlich Luft nach oben.

Rune Factory Frontier



Publisher	Rising Star Games
Entwickler	Neverland
Genre	Simulations-RPG
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ liebevolle Landschaften
- − entspannende Hintergrundmusik

Atmosphäre
- \+ unglaublich detaillierte Anime-Welt…
- \+ …aber nicht wirklich „lebendig“

Gameplay
- \+ Farmer-Alltag gepaart mit RPG-Elementen
- − Spieler manchmal allein gelassen

Steuerung
- \+ Classic-Controller Option gut gelöst
- − beim Ackerbau unpräzise

Multiplayer
- –
- –

Ein abwechslungsreiches Spiel, das aufgrund seiner geringeren Vielfalt nicht ganz das Suchtpotenzial eines „Harvest Moon“ aufweist, aber dennoch viele Stunden gut unterhält!

7.0 von 10

Fazit
Robert Rabe



Naruto Shippūden Clash of Ninja Revolution III – European Version

Der April bescherte uns zwar nicht gerade viele Spiele, doch zumindest für Beat 'em Up-Fans gab es einen interessanten Titel – allerdings nur für jene, die nicht schon einen der Vorgänger ihr Eigen nennen dürfen.

Gleich zu Beginn möchte ich auf die wenigen Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger hinweisen – etwas, das ich im letzten Jahr an dieser Stelle schon einmal tun musste. Den faden Kommerz-Beigeschmack ignorierend, kann ich sagen, dass unterm Strich ein gutes Spiel vor mir liegt, bei dem viel Potenzial leider nicht genutzt wurde. Ihr bekriegt euch als einer von mehr als 30 Charakteren aus dem Naruto-Universum mit euresgleichen und sammelt dabei Geld, das ihr für Freispielbares ausgeben könnt. Das motiviert





für den Anfang, doch schnell stellt man fest, dass Naruto noch immer mit einem schier übermächtigen Feind zu kämpfen hat – und damit ist nicht Akatsuki gemeint, sondern das nach wie vor abwechslungsarme Gameplay!

<- B, B, B, B, B…

Wenige Kombomöglichkeiten und repetitive Modi waren schon immer ein Problem von „Clash of Ninja". Nach und nach wurden zwar neue Spiel-Elemente integriert - etwa Hindernisse, hinter denen man Deckung suchen konnte oder die Möglichkeit, seinen Gegner aus dem Ring zu schlagen – doch ausreichen tut dies im Grunde noch nicht. Dafür sorgt auch das Steuerungsproblem: Löblich sind die Ansätze, über das Ausführen von Handzeichen das eigene Chakra zu regenerieren, Papierbomben zu legen oder die Special-Moves durch mehr Interaktivität aufzupeppen. Doch all dies gelingt nur, wenn man gewillt ist, mit Wiimote und Nunchuk zu spielen. Was mir persönlich – und da geht es nicht nur mir so – ein Greuel ist, weswegen ich mit einem klassischen Controller Vorlieb nehme und von diesen Neuerungen nicht weiter profitiere.



Was besser geworden ist:

Der eigentliche Grund, „Clash of Ninja" auch nach Monaten immer mal wieder in den Laufwerkschacht zu stecken, sind die kurzweiligen Multiplayer-Matches für bis zu vier Spieler. Sehr schön zu sehen und bemerkenswert an dieser Stelle ist die längst überfällige Integration eines Online-Modus, bei dem ihr gegen einen Freund oder einen fremden Gegner antreten könnt. Die Fortsetzung der Story mit den Geschehnissen aus Shippūden ist Standardkost und leider auch nicht allzu lang, nach weniger als zwei Stunden seid ihr durch – dafür haben viele Charaktere, in Anlehnung an ihre Entwicklung in der Serie, neue Attacken drauf.

Naruto Clash of Ninja Revolution 3



Publisher	Nintendo/Tomy
Entwickler	8ing
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1 – 4
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ passende musikalische Untermalung
- − Framerate geht manchmal in die Knie

Atmosphäre
- \+ Shippüden-Story, -Charaktere und -Attacken
- \+ dt. Texte und jp. Kampfgeräusche

Gameplay
- \+ einsteigerfreundlich…
- − …auf Kosten der Abwechslung

Steuerung
- \+ viele Controller-Möglichkeiten…
- − …doch nicht alle mit gleichen Möglichkeiten

Multiplayer
- \+ Online-Modus!
- \+ kooperative 2-Spieler-Modi

Unsere Kritik vom letzten Jahr wurde leider nicht erhört, Interessierte können mit „Clash of Ninja Revolution III" trotzdem nicht viel falsch machen.

7.5 von 10

Fazit
Daniel Büscher





K11: Kommissare im Einsatz

Was haben ein toter Busfahrer und eine tote Ratte gemeinsam? Richtig – beide mussten das Zeitliche segnen. Um die genauen Umstände das-frühzeitigen Ablebens zu untersuchen braucht es das K11-Team!

Um es gleich vorweg zu nehmen: Man muss nicht unbedingt ein Fan der Fernsehserie sein, um sich das Spiel zu kaufen. Die einzelnen Fälle sind in sich geschlossen und haben keinerlei Vorgeschichte.

Der Neue im Revier

Als Frischling auf dem Polizeirevier wird man ganz am Anfang von Kriminalhauptkommissarin Alexandra Rietz begrüßt und sofort in die Ermittlungen eines Mordfalles eingeführt. Negativ aufgefallen sind uns dabei die Charakteranimationen, die sich nur aus wenigen Standbilder zusammensetzen. Bei der Untersuchung des Tatorts hingegen, waren wir sehr über die detaillierte 3D-Umgebung überrascht, auch wenn sich diese stets nur auf wenige Quadratmeter beschränkt. Dabei wird der Tatort genaustens unter die Lupe genommen und nach möglichen Indizien abgesucht. Um sich die Suche etwas zu erleichtern, lassen sich mit Hilfe der L-Taste alle wichtigen Objekte auf einmal markieren. Leider verleitet diese Option auch das Ganze erheblich zu verkürzen. Außerdem muss man ständig zwischen Tatort und Revier hin- und herreisen, um bei seinem Vorgesetzten die Information zu erhalten, ob noch ein Beweisstück fehlt oder noch nicht richtig untersucht wurde. Das Spiel an sich ist ziemlich linear gehalten und lässt wenige Handlungsmöglichkeiten offen. Einzig in den Verhören kann man zwischen den verschiedenen Antwortmöglichkeiten wählen, nach dem Prinzip „böser Bulle – guter Bulle".

Die Medaille

Das Ziel des Spieles ist es am Ende eine möglichst gute Beurteilung zu erzielen. Errechnet wird diese, neben dem korrekten Umgangston bei den einzelnen Verhören, durch die Anzahl der richtigen und falschen Antworten, die man im Gespräch mit Alexandra Rietz – im späteren Verlauf auch mit ihrer Vertretung, Michael Naseband – zu Protokoll gibt. Wenn man bei den Ermittlungen nicht gerade geschlafen hat, sollte das aber kein großes Problem darstellen!





K11: Kommissare im Einsatz



Publisher	SevenOne Intermedia
Entwickler	F+F Distribution GmbH
Genre	Abenteuer
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ detaillierte 3D-Umgebungen
- − Animation der Charaktere in Standbildern

Atmosphäre
- \+ spannende Kriminalfälle
- − Fallaufklärung zu abrupt

Gameplay
- − linearer Spielverlauf
- − schnell durchgespielt

Steuerung
- \+ mit dem Stylus und Steuerkreuz
- − nicht alle Möglichkeiten ausgereizt

Multiplayer
- –
- –

Ich musss zugeben, ich war positiv überrascht von der detaillierten 3D-Umgebung der verschiedenen Tatorte. Meine Euphorie hielt sich jedoch in Grenzen, angesichts der standbildhaften Animation der Charaktere.

5.5 von 10

Fazit
Jasmin Belima





Super Mario Kart

Virtual Console

Die Wurzeln des Funracings rasen auf die Wii und wir erklären euch die wichtigsten Unterschiede zu aktuellen Mario Kart-Ablegern. 3, 2, 1, Go!

Videospiele sind dazu da, um kreative Ideen mit Spielfreude zu verbinden. So verwandelte Nintendo damals die Mariowelt in ein Rennerlebnis, das sämtliche Rennregeln auf der Strecke liegen lässt und für pure Freude sorgt.

Spaßfaktor einer neuen Dimension

Viele Aspekte machen Super Mario Kart zu einer wahren Multiplayerperle. Abkürzungen wecken den Erkundungsgeist, Items sorgen für die nötige Action und das alles auf Strecken, die zwar sehr kurz ausfallen, aber abwechslungsreicher kaum hätten sein können. Hinzu kommt ein Battle-Modus, bei dem es gilt mit Hilfe von Items den Gegner dreimal zu treffen. Soweit genug zu den obligatorischen Mario Kart-Aspekten, die sowieso jedem bekannt sind. Individuell wird der SNES-Teil erst durch die Bildschirm-Trennung à la Nintendo DS - nur eben auf dem TV-Bildschirm. Oben ist das Rennge-schehen, unten die Karte zu sehen. Auch die „Game Over"-Möglichkeit ist für neu eingestiegene Gamer nicht gewöhnlich. Belegt ihr in einem Rennen einen schlechteren Platz als den vierten, reduziert sich euer Lebenskontingent um eins. Dreimal schlecht fahren bedeutet im Cup neu beginnen zu müssen.

Typisch Mario: Münzenjagd

Im ersten Mario Kart-Ableger ist in Anlehnung an die Mario-Hüpfabenteuer noch ein Münzsystem vorhanden. Ebenso wie die Itemfelder sind Münzen auf dem Boden zu finden und sorgen für mild ausfallende Kollisionen und eine bessere Höchstgeschwindigkeit, wobei bei zehn Münzen das maximale Tempo erreicht ist. Leider sind in normalen Rennen der neueren Ableger keine Münzen mehr zu finden, lediglich der GBA-Teil weist dieses Feature noch auf.

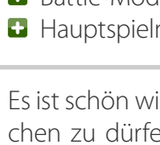
Staubschicht nicht zu bestreiten

Natürlich wirkt Super Mario Kart nicht mehr ganz frisch, doch alles andere hätte eine Debatte über die vergangene Videospiel-Entwicklung ausgelöst. Das Driftsystem erfordert extrem viel Feingefühl – unter „schnell erlernbar" verstehen wir etwas anderes. Und grafisch darf natürlich niemand ein Wunderwerk erwarten, eher mit einer Flimmerparade ist zu rechnen. Doch das waren noch die Krankheiten der früheren Zeit und wir alle wissen, dass Nintendo 1:1-Kopien für den VC-Service wünscht und bringt. Alte Videospielhasen werden sich mit den Mängeln schnell wieder anfreunden.



Super Mario Kart





Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Funracing
Spieler	1 – 2
USK	ab 0 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ 20 abwechslungsreiche Strecken
- \+ Charaktere aus dem Pilzkönigreich!

Atmosphäre
- \+ für Retrozocker herrliche Musik
- \+ klassische Feder als Item mit dabei!

Gameplay
- \+ abgedreht und genial
- \- Cups sind schnell geschafft

Steuerung
- \- kein Rückswärtsgang
- \- Driftsystem sehr unpräzise

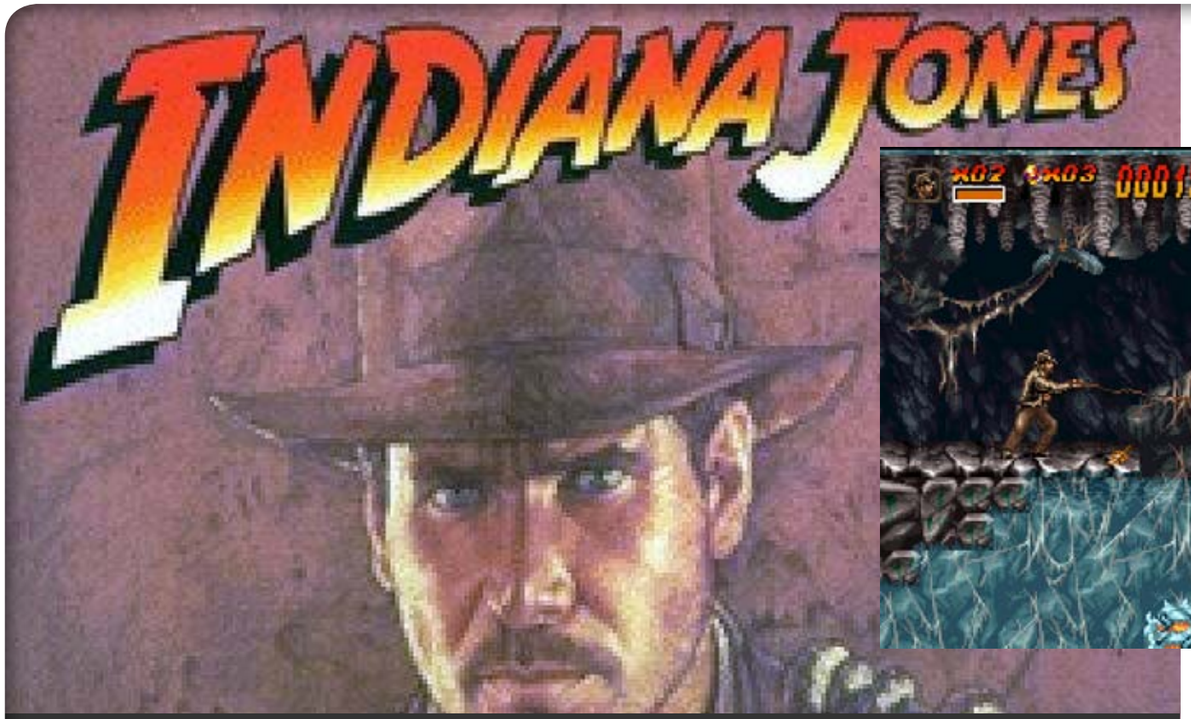
Multiplayer
- \+ Battle-Modus sorgt für Stimmung
- \+ Hauptspielmodus zu zweit spielbar

Es ist schön wieder in die gute alte Zeit abtauchen zu dürfen, die Anfänge eines genialen Funracers zu erleben und zu merken, wie wenig sich im Laufe der Zeit geändert hat.

9.0 von 10

Fazit
Damian Figoluszka





Indiana Jones' Greatest Adventures

Virtual Console

Der vierte Kinofilm sorgte bei Fans von Dr. Jones für gemischte Gefühle. „Indiana Jones' Greatest Adventures" entführt euch in die glorreiche Zeit der klassischen Filmtrilogie.

In den Dreißiger Jahren begebt ihr euch auf die Suche nach der Bundeslade, lüftet Geheimnisse im Tempel des Todes und nehmt am letzten Kreuzzug teil. Die Handlung wird zwischen den Spielabschnitten in Filmfotos, inklusive englischen Untertiteln, vorangetrieben. Nichtkenner des Films können die Geschichte gut nachvollziehen, Filmfanatiker stören sich am teils stark gekürzten Handlungsinhalt.

Berühmte Filmszenen

Auf eurer Reise rund um den Globus trumpft das Spiel mit vielen Höhepunkten auf. Die berühmte Filmszene mit der großen, rollenden Felskugel dürft ihr ebenso nachspielen wie die nervenaufreibende Lorenfahrt. Ureinwohnern, Fledermäusen und vor allem den nach Macht strebenden Nazis geht es mit Peitsche, Pistole und Faustschlägen an den Kragen. In brenzligen Situationen dürft ihr sogar ganze Gegnerhorden mit einer Granate pulverisieren. Drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade werten das Spiel sowohl für Anfänger als auch Profis auf.





Historischer Fund

Grafisch macht der Titel einen ordentlichen, wenn auch nicht herausragenden Eindruck. Der im Spiel verwendete Filmsoundtrack kann ab der ersten Minute überzeugen. Die abwechslungsreichen Levels wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Jeder Spielabschnitt verzaubert mit einzigartigen Landschaften, Objekten und Hindernissen. Die Steuerung hätte zwar etwas feinfühliger ausfallen können, trotzdem lässt sich Indy größtenteils gut kontrollieren. Fans von „Indiana Jones" und guten Action-Titeln dürfen ohne Bedenken zuschlagen.

Indiana Jones' Greatest Adventures





Publisher	LucasArts
Entwickler	Factor 5
Genre	Funracing
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ abwechslungsreiche Levels
- − grafisch nur durchschnittlich

Atmosphäre
- \+ gut komponierter Soundtrack
- \+ Handlung mit Höhepunkten

Gameplay
- \+ dynamische Spielabschnitte
- − selten nervende Kollisionsabfrage

Steuerung
- \+ funktioniert größtenteils gut, hätte…
- − …aber feinfühliger ausfallen können

Multiplayer
- –
- –

Mir hat das Spiel sehr gut gefallen. Die bekannten Filmsituationen wurden spannend und dynamisch umgesetzt - nur manchmal stören mich (unfreiwillige) Spieltode, aufgrund schlecht platzierter Hindernisse.

8.5 von 10

Fazit
Eric Ebelt





Muscle March

WiiWare

Es kommt nicht oft vor, dass ein für den japanischen Markt konzipiertes Spiel auch in Europa erscheint. „Muscle March“ ist eines dieser Ausnahmebeispiele aus dem Wii Shop-Kanal.

Normalerweise würde man bei einem Diebstahl die Polizei rufen. Die Gruppe Bodybuilder in „Muscle March“ üben stattdessen Selbstjustiz. Sie verfolgen den Gauner durch Städte, Dörfer und sogar den Weltraum. Um an den entwendeten Protein-Vorrat zu gelangen, müssen die Bodybuilder die Posen des fliehenden Übeltäters nachahmen.

Posen leichtgemacht

Dieser reißt Lücken in Wände und allerlei andere Objekte, durch die man selbst nur mit der richtigen von vier möglichen Posen passt. Zuerst müssen aber eure Kollegen nach und nach Fehler machen, damit ihr euch zum Dieb vorarbeiten könnt. Um den Verbrecher schließlich am Schlafittchen zu packen, müsst ihr wie verrückt die Steuerungseinheiten schütteln. Genießt ihr zu viele Fehlversuche, entkommt euch der Dieb und ihr dürft den Level von vorne beginnen.

Technik ade!

Die netten Umgebungen wirken matschig und aus den Lautsprechern dröhnen gewöhnungsbedürftige, auf Japanisch gesungene Songs. Grafik und Sound passen trotzdem gut zusammen. Das Hauptspielelement, die Steuerung, funktioniert nicht so, wie vom Hersteller gedacht. Bewegungen werden oft erst nach einer Sekunde erkannt, was bei einer ebenso langen Reaktionszeit schon das vorzeitige Aus für den aktuellen Spielabschnitt bedeuten kann. Wer ein spaßiges Minispiel inklusive unterhaltsamem Mehrspieler-Modus sucht, darf die 500 Wii Points für die nächste Party ruhig investieren.







Muscle March





Publisher	Namco Bandai
Entwickler	Namco Bandai
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1 – –4
USK	ab 0 Jahren
Preis	500 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ passender Spielstil
- – matschige Texturen

Atmosphäre
- \+ abgefahrenes Szenario
- – gewöhnungsbedürftige Songs

Gameplay
- – wirkt auf Dauer monoton
- – nur zwei Spiel-Modi

Steuerung
- – teilweise große Latenzzeiten
- – unter Umständen schweißtreibend

Multiplayer
- \+ in großer Runde unterhaltsam
- – keine Einstellungsmöglichkeiten

Die Entwickler hatten wohl keine Zeit, den Titel dem europäischen Markt anzupassen und die Fehler des Spiels auszubügeln. So bleibt ein kurzer, aber spaßiger Zeitvertreib auf der nächsten Party.

4.0 von 10

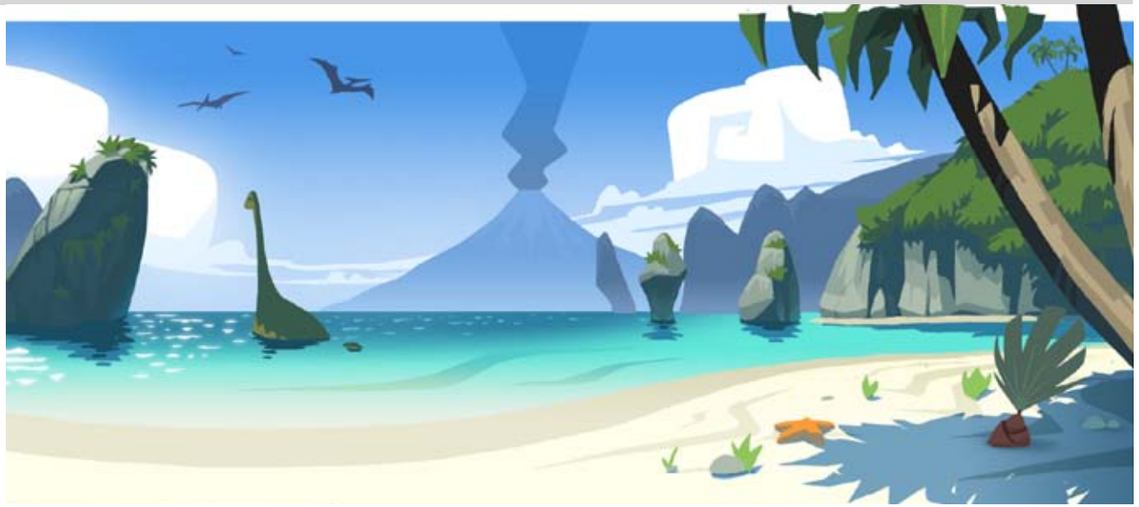
Fazit
Eric Ebelt



DodoGo

DSiWare

Jeder, der schon mal in Physik die Aufgabe bekam, ein Ei heil aus dem ersten Stock zu befördern, weiß, wie frustrierend das ist. Wie gut, dass nun ein Spiel zum Thema „unbeschädigtes Eierwerfen“ veröffentlicht wurde!



Dodos sind ausgestorben. Spätestens nach dem Film Ice Age weiß man auch, warum: Sie waren Idioten. Deswegen verlieren sie in DodoGo auch ihre einzige Chance, nicht auszusterben: ihre Eier. Nun liegt es am Spieler, den verloren gegangenen Nachwuchs der Dodos zu retten. Was sich spielt wie eine Mischung aus „Crazy Machines“ und „Mario vs. Donkey Kong: March of the Minis“ wurde ein solides Puzzlespiel und ein Ausnahmetitel am DSiWare-Markt.



Glückliche Eier

Wer Dodos schon seltsam findet, wird an ihren Eiern verzweifeln. Diese sind nämlich bereits am Leben und ihre Laune beeinflusst den Endpunktestand. Durch rollen und Streicheleinheiten werden sie glücklicher, durch Gegner und einen zu starken Aufprall wütend und natürlich auch beschädigt. Deswegen kann der Spielverlauf auch immer unterbrochen und in den Baumodus gewechselt werden. Dort können kleine Brücken, Sprungfedern und ähnliches für die Dodo-Eier gebaut werden, um sie weiter ans Ende des Levels zu lotsen. Im Notfall können sie aber auch abgestoppt werden - das schadet jedoch auch dem Punktestand.

Vollpreis

Dem Spiel ist anzumerken, dass es als Vollpreistitel geplant war. Schöne Musik, eine tolle Story und ein großer Umfang rechtfertigen die 800 Nintendo-Points allemal. Zwar wiederholt sich die Musik mit der Zeit und nervt dann irgendwann, man darf aber nicht vergessen, dass die Entwickler bei DSiWare an ein strenges Größenlimit gebunden sind. Und dieses haben sie perfekt ausgenutzt.

Gewinnt ein DodoGo Fankit!

Die Entwickler haben uns ein kleines Fankit zur Verfügung gestellt, welches wir gerne an unsere Leser weiterreichen würden. Zu gewinnen gibts ein exklusives DodoGo-T-Shirt und einen DodoGo-USB-Stick obendrauf! Um zu gewinnen, postet in unserer Facebook-Gruppe eure Theorien, wieso die Dodos ausstarben. Die kreativste Idee gewinnt!



DodoGo





Publisher	Neko Entertainment
Entwickler	Alien After All
Genre	Puzzle
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation
- \+ über 100 Levels
- \+ viele Boni und Freispielbares

Atmosphäre
- \+ lustige Charaktere
- \+ passende Musik

Gameplay
- \+ immer Neues zu entdecken
- \- teilweise zu einfach

Steuerung
- \+ intuitive Touchscreen-Steuerung
- \- manchmal ungenau

Multiplayer
- \+ Online Leaderboards
- \- nur per Codeeingabe

Mehr davon im DSiWare-Shop! Endlich geben sich auch andere Entwickler Mühe und veröffentlichen umfangreiche Spiele zum Download.

8.5 von 10

Fazit
Emanuel Liesinger





Nintendo – Retter des US-Videospielmarkts

Die Achtziger Jahre waren ein bedeutsames Jahrzehnt. Die Berliner Mauer fiel, die Serie „Dallas“ sorgte für leere Kinokassen und der amerikanische Videospielmarkt brach zusammen.

Der so genannte „Video Game Crash“ hatte mehrere Ursachen. Der eigentliche Auslöser des Zusammenbruchs war womöglich die Gründung einer auch heute noch bekannten Firma. Atari erlaubte Firmenmitarbeitern, sich nicht namentlich in ihren Spielen zu verewigen. Aus diesem Grund verließen 1979 David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller und Bob Whitehead Atari und gründeten das Unternehmen Activision, welches fortan Spiele für das Atari 2600 produzierte. Allerdings unterband Atari anderen Herstellern, Spiele für die hauseigene Konsole herzustellen und klagte Activision aus diesem Grund an.

Viva La Revolution!

1982 verlor Atari den Prozess gegen die Ex-Mitarbeiter, was zufolge hatte, dass nun ein Jedermann Spiele für das Atari 2600 entwickeln konnte. Neue Abteilungen existenter Firmen und neue Unternehmensgründungen zogen nach. Fortan wurde der Markt mit unzähligen mehr oder weniger hochwertigen Titeln überschwemmt. Auch Spiele, die auf Filmlizenzen basierten, lockten damals schon wenige Käufer an. Aus diesem Grund durfte Atari Millionen überproduzierte Module des Titels „E.T.“ vernichten. Auch die große Auswahl an Videospielkonsolen, wie „Bally Astrocade“, „Colecovision“ oder „Vectrex“ spalteten die Spielergemeinschaft.

Erfolge aus Fernost

Aufgrund der Marktüberflutung waren Händler nach dem Weihnachtsgeschäft 1982 dazu gezwungen, Restbestände zu niedrigen Preisen an den Kunden zu bringen. Viele Unternehmen mussten daraufhin Konkurs anmelden oder gingen in kürzester Zeit Bankrott. Heimcomputer-Hersteller Commodore bekam im Grunde nichts vom „Video Game Crash“ mit. Die Auswirkungen waren auch in Europa und Japan kaum zu spüren. In Europa wuchs der Heimcomputer-Markt zwischenzeitlich stetig, während sich der Konsolenmarkt größtenteils nach Japan verschob. Dort werkelte indes eine Firma an der ersten hauseigenen Konsole, welche mit austauschbaren Modulen den Markt revolutionieren sollte.

„Weltenretter“ Nintendo

Die Rede ist von Nintendo, welche mit dem Famicom, welcher am 15. Juli 1983 veröffentlicht wurde und sich innerhalb eines Jahres zur meistverkauften Konsole Japans mauserte, große Erfolge feiern konnte. Anfangs war geplant, das Gerät in den USA unter dem Label von Atari zu etablieren. Da sich Atari aus dem Videospielmarkt mehr oder weniger zurückzog, musste man am 18. Oktober 1985 das Nintendo Entertainment System unter Aufsicht von Nintendo of America veröffentlichen. 1987 erreichten die Verkaufszahlen einen vorläufigen Höhepunkt. Nintendo schaffte es, die vom „Video Game Crash“ geprägten Spieler mit Titeln wie „Super Mario Bros.“, „The Legend of Zelda“ und „Metroid“ wieder an eine Videospielkonsole zu fesseln – anderenfalls würdet ihr diese Zeilen mit Sicherheit heute nicht lesen können.









Eric Ebelt





Emils Kuriositätenkabinett

Jeder, der diese Worte liest, dürfte die Serie zu Pokémon kennen, und auch die Super Mario Bros. Super Show sollte den meisten ein Begriff sein. Doch es gibt auch Nintendo-Produktionen, die hier weniger bekannt sind. Unser Augenmerk liegt diesmal auf drei von ihnen:

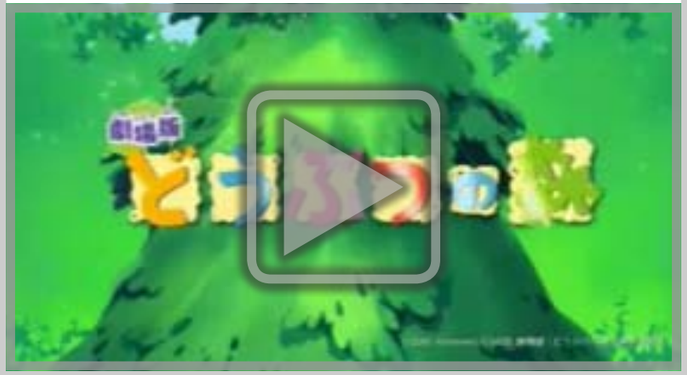
Professor Layton and the Eternal Diva

Auch wenn Professor Layton nur außerhalb Japans von Nintendo gepublisht wird, ist dieser Film auf jeden Fall eine Erwähnung wert. Er setzt die Geschichte von Prof. Layton und seinem Assistenten Luke direkt nach dem vierten DS-Spiel „Professor Layton and the Specter's Flute" fort. Für die Geschichte zeichnet Akihiro Hino verantwortlich, welcher auch Hauptverantwortlicher bei den DS-Spielen war. Manga Entertainment hat den Film bereits in Großbritannien für September 2010 angekündigt.



Dōbutsu no Mori

Animal Crossing: Der Film kam Ende 2006 in Japan in die Kinos. Basierend auf „Animal Crossing: Wild World" erzählt er die Geschichte von Ai, welche, wie im Spiel, in eine neue Stadt zieht. Begrüßt und versklavt durch Tom Nook, bekommt sie später eine Flaschenpost in die Finger, welche sie auf die Mission bringt, überall Bäume zu pflanzen, um ein Wunder herbei zu beschwören. Eine Veröffentlichung außerhalb Japans war nie geplant.



Kirby of the Stars

Während die anderen zwei Boxen Filme beinhalten, handelt es sich hier um eine 100 Folgen umfassende Serie, welche von Studio Comet (Captain Tsubasa) produziert wurde. Sie wurde sogar in deutschen Gefilden ausgestrahlt, allerdings nur 52 Folgen auf dem Disney Channel. Während es zwar Parallelen zu den Videospielen gibt, erzählt die Serie eine komplett eigene Geschichte vom Sternenkrieger Kirby, dessen kleines Dorf immer wieder von König Dedede terrorisiert wird. Dabei stellt sich Kirby meistens ziemlich dämlich an und schafft es nicht selten nur durch Glück, das Dorf zu beschützen.





Super Nintendo – Eine Zeitreise in die 16 Bit-Ära

Vor ziemlich genau achtzehn Jahren erschien das Super Nintendo in Europa. Mit Spielen wie „Super Mario World“ und „F-Zero“ gewann die Konsole in kurzer Zeit die Herzen der Fans.

In den Neunzigern tobte auf deutschen Schulhöfen ein alltäglicher und unerbitterter Kleinkrieg zwischen Sega- und Nintendo-Fans. Beide Hersteller stritten sich vehement über die Vormachtstellung im Videospielsektor. Da Sega mit dem Mega Drive bereits zwei Jahre früher auf dem europäischen Markt Fuß fassen konnte, musste man versuchen, sich mit dem Super Nintendo in kurzer Zeit zu etablieren. Der Kampf zwischen „Super Mario“ und „Sonic: The Hedgehog“, „The Legend of Zelda“ und „Landstalker“, „Tetris“ und „Columns“ begann.

Das Super Nintendo war bekannt für hochkarätige Rollenspiele – ein Großteil erschien nie außerhalb Japans.

Startschwierigkeiten

Nachdem Nintendo den stagnierten US-Videospielmarkt retten konnte, war es Zeit für die nächste Evolutionsstufe des japanischen Konzerns. Die technischen Daten des Super Nintendo lesen sich dennoch nicht gerade berauschend: Die mit 3,5 Megahertz getaktete CPU war dem Motorola-Prozessor des Mega Drive mit seinen 7,6 Megahertz deutlich unterlegen. Dabei handelte es sich lediglich um einen aufgebohrten 8 Bit-Prozessor, welcher die Abwärtskompatibilität zum Nintendo Entertainment System garantieren sollte. Nintendo selbst hat diese Funktion nie umgesetzt, den Prozessor aber beibehalten. Titeln aus der Anfangszeit, wie „Super R-Type“ kann man anmerken, wie schwer sich die Entwickler mit der verhältnismäßig geringen Rechenkraft des Super Nintendo taten.



welcher Leistung eine Auflösung von 512 x 384 Pixel und 32.768 Farben im Stande sind. Jump'n'Runs gehörten zum Ende der Super Nintendo-Ära neben (Action-)Rollenspielen zur Paradedisziplin. Das Mega Drive etablierte sich zwischenzeitlich als Arcade-Maschine, auf welcher eher Shoot'em ups und Action-Titel zu Hause waren.

Das Super Nintendo erschien am 21. November 1990 in Japan und am elften April 1992 in Europa.

Erstaunende Technik

Um das System auszureizen, setzte man später separate Zusatzchips in die Module ein. Das berühmteste Beispiel ist wohl der so genannte „Super FX-Chip", welcher unter anderem in „Starwing" und „Stunt Race FX" zum Einsatz kam. Im Laufe der Zeit kitzelten die Entwickler immer mehr aus der begrenzten Hardware-Power heraus. „Donkey Kong Country", sowie die beiden Nachfolgetitel warteten mit fantastischen Rendergrafiken auf. Die Spiele beweisen vortrefflich, zu



Rollenspiel-Pfade

Aber auch ohne die additive Rechenleistung war das System für großartige Spiele bekannt. Mit „Super Mario World" gewannen wir ein Jump'n'Run, dass auch heute noch zu den besten seiner Art gehört. Als Meilenstein der Serie ist „The Legend of Zelda: A Link to the Past" zu erwähnen, welcher die Messlatte für Action-Adventures ein ganzes Stück höher setzte. Vor allem auf dem japanischen Markt ist das Super Nintendo aufgrund des breiten Spektrums an Rollenspielen bekannt, von denen nur die wenigsten nach Europa überschwebten. Titel wie „Mystic Quest: Legend" oder „Lufia" erschienen hierzulande sogar mit einem 76-seitigen Spieleberater, der neben einer ausführlichen Anleitung auch einen Lösungsweg beinhaltete. Wahre Rollenspieler schreckten vor Importen aus Übersee nicht zurück, um in den Genuss von „Chrono Trigger" oder dem „Secret of Mana"-Nachfolger „Seiken Densetsu 3" zu kommen.

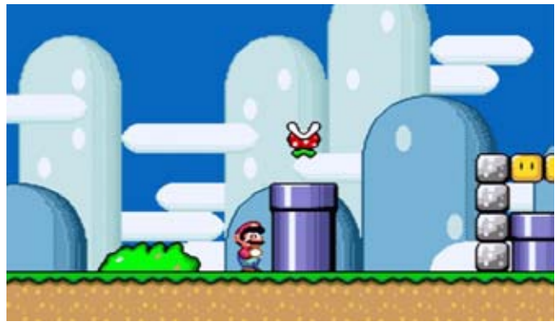
Der 8 Bit-Soundchip des Super Nintendo stammt aus dem Hause Sony und wurde von PlayStation-Schöpfer Ken Kutaragi entworfen.



Unsterbliche Klassiker

Nintendo konnte sich zumindest in Deutschland die Position des Marktführers sichern. In erster Linie war dieser Erfolg der hochklassigen und zeitlosen Software-Bibliothek zu verdanken. Das Super Nintendo ist ein Beispiel wie kein anderes, dass die Auswahl an Spielen hauptsächlich für den Kauf der Konsole verantwortlich ist. Neben den bereits erwähnten Rollenspielen, konnte man den einen oder anderen Käufer mit Nischenspiele wie „Blackhawk" oder „Shadowrun" locken. Mittlerweile sind viele erwähnenswerte Klassiker wie „Super Metroid", „Harvest Moon" oder das jüngst erschienende „Super Mario Kart" auf der Virtual Console erhältlich. Wer damals kein Super Nintendo besaß, kann so den einen oder anderen Klassiker nachholen. Dennoch lohnt sich auch die Anschaffung des Super Nintendo, denn auf kaum einer anderen Konsole gab es so viele Spiele, die uns ab der ersten Minute verzaubern konnten.



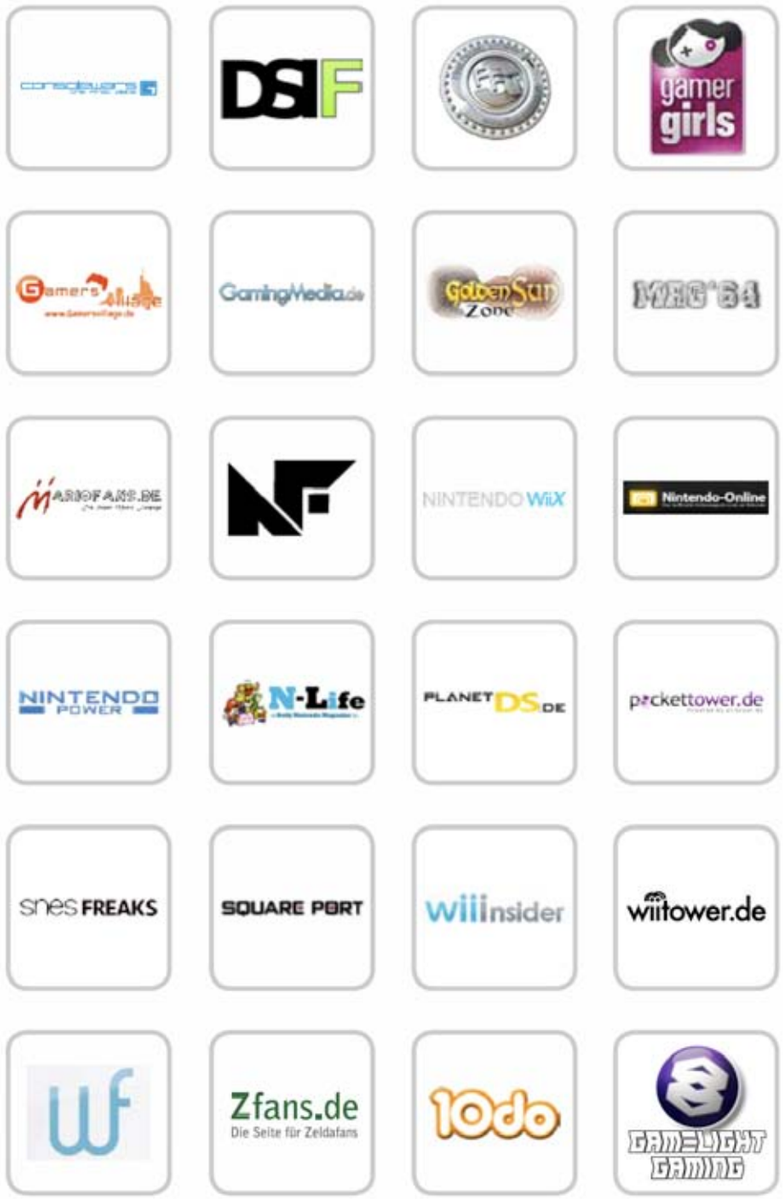


Über SNES FREAKS

Auf der Internetpräsenz unseres Partners SNESFreaks finden Interessierte und Fans eine Anlaufstelle mit vielen Tipps und Tricks, Test- und Hintergrundberichten rund um das Super Nintendo. Die Berichterstattung erfolgt zudem in gut kommentierten Videos im eigenen Youtube-Kanal. Und wem das noch nicht genug ist, darf sich mit einer Super Nintendo-affinen Community heiter über vergangene Tage diskutieren. Wer also noch kein Blut geleckt hat, kann es dort auf jeden Fall!

Christian Gehlen

Unsere Partner



Vorschau

Ausgabe Nr. 46 erscheint im Juni



Mario Galaxy 2



Prince of Persia: Die vergessene Zeit

Hol dir den NMag - Newsletter!