

67 Seiten: Größte NMag-Ausgabe aller Zeiten!

Ausgabe Nr. 47 September 2010

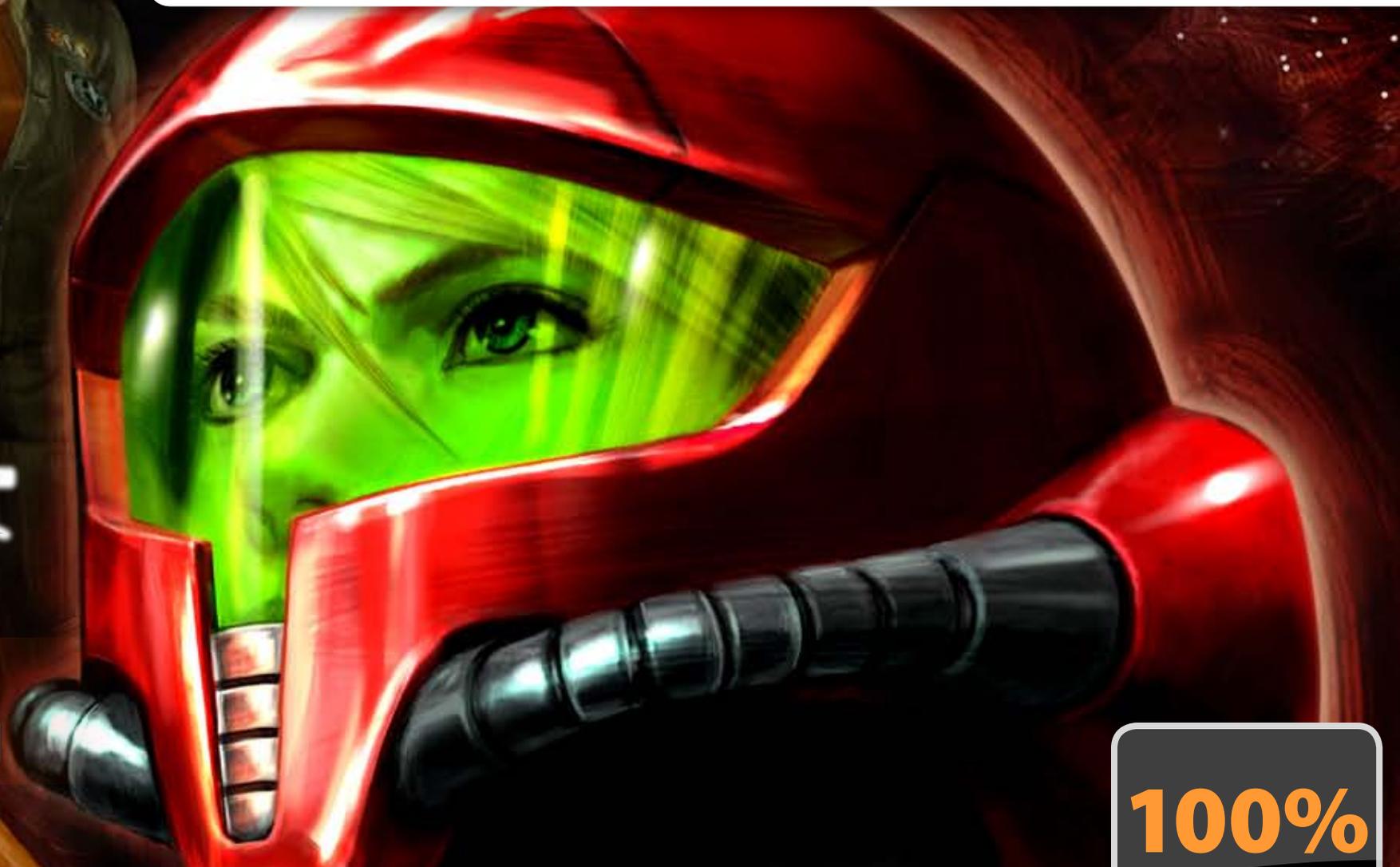


METROID

Other M

Samus in neuer Frische: 3 Seiten Test zum neuen Actionspektakel!

Wii



Zahlreiche Gamescom-Anspielberichte

3DS Hands-On: Was taugt das Gerät?

The Kore Gang für Wii im Test

2-Seiten-Interview mit Charles Martinet

**100%
KOSTENLOS**

Herzlich Willkommen!

Liebe Spielerinnen und Spieler,

ein weiteres Jahreskapitel hat sein Ende gefunden: die Gamescom 2010. Wir hoffen, dass ihr auf der Messe ebenso viel Freude hattet wie unsere stellvertretenden Redakteure.

An dieser Ausgabe könnt ihr feststellen, dass eine große Lawine an Blockbuster-Games auf uns zukommt. Neben „Zelda“, „Kirby“ oder „Donkey Kong“ für Wii stürmen letzte Hochkaräter wie „Golden Sun“ oder „Professor Layton“ auf den DS. Kein Wunder also, dass diese NMag-Ausgabe zur größten aller Zeiten avanciert. Als besonderes Highlight der Gamescom stand uns Charles Martinet für ein Interview zur Verfügung und begrüßt euch auf Seite 3 ganz herzlich mit Originalstimme des berühmten Klempners.

Viele tolle Themen, doch natürlich weiß auch unser Coverthema zu begeistern - „Metroid: Other M“! Als eines der ersten deutschen Medien bringen wir pünktlich zum Launch einen 3-Seiten-Test zum „Metroid“ der etwas anderen Art. Schaltet euer Handy aus, schließt sämtliche Social Networks, verriegelt eure Tür und genießt nach etwas längerer Wartezeit nun endlich unser prall gefülltes Heft!

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, Damian Figoluszka, Marcus Heibl, Jonas Weiser,
Online-Administration Emanuel Liesinger, Andreas Reichel

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

© NMag

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

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

Inhaltsverzeichnis



Charles Martinet-Special (inkl. Interview)



Metroid: Other M im großen Launch-Test!

Index

- 02 Editorial/Impressum
- 03 Inhaltsverzeichnis

Live

- 04 Redaktionsseite zur Gamescom 2010
- 05 Nintendo 3DS unter der Lupe
- 08 uDraw: Neue Wii-Hardware von THQ

View (alle Spiele „Hands-On“)

- 09 View compact
- 10 The Legend of Zelda: Skyward Sword
- 12 Donkey Kong Country Returns
- 14 Disney Micky Epic
- 16 Kirbys Epic Yarn
- 18 Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms
- 19 Die Sims 3
- 20 Mario Sports Mix
- 21 Sonic Colours
- 22 Raving Rabbids: Travel in Time
- 23 Michael Jackson: The Experience
- 24 GoldenEye 007
- 25 Star Wars: The Force Unleashed II
- 26 Der Herr der Ringe: Abenteuer von Aragorn
- 27 Combat Wings: The Great Battle of World War II
- 28 Wii Party
- 29 Ghost Trick: Phantom-Detektiv
- 31 Blue Dragon: Awakened Shadow
- 33 Professor Layton und die verlorene Zukunft
- 34 Golden Sun: Dark Dawn
- 35 Super Scribblenauts
- 36 Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem
- 37 Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

Test

- 38 Test compact
- 39 Metroid: Other M Wii
- 42 The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen Wii
- 44 Tiger Woods PGA Tour 2011 Wii
- 45 Tournament of Legends Wii
- 46 Lego Harry Potter: Die Jahre 1 - 4 Wii
- 47 Dragon Quest IX: Hüter des Himmels DS
- 50 Mega Man Zero Collection DS
- 51 Puzzle Quest 2 DS
- 52 Dragon Ball: Origins 2 DS
- 53 Lego Harry Potter: Die Jahre 1 - 4 DS
- 54 Sherlock Holmes und das Geheimnis der Königin DS
- 55 Art Academy DS
- 56 Spectral Force Genesis DS
- 57 Mario Tennis Virtual Console
- 58 Wild Guns Virtual Console
- 59 Jett Rocket WiiWare
- 60 And Yet It Moves WiiWare
- 61 Soul of Darkness DSiWare

Plus

- 62 Charles Martinet-Special
- 65 Interview mit Andreas Erber
- 67 Unsere Partner/Vorschau



Anklicken um direkt zum Artikel zu gelangen

Redaktionsseite zur Gamescom 2010



Damian Figoluszka

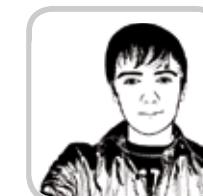
Zur Pre-GC-Zeit beklagten sich meine Kollegen über einen spärlichen Terminplan. Im Auftrag des NMag war ich zu meiner Schande dieses Jahr erstmals unterwegs, konnte also keine Vergleiche zu Vorjahren ziehen. Im Nachhinein kann ich aber sagen: Mehr Wii- und DS-Präsenz hätte nicht geschadet. Natürlich war es schön, aktuelle Spieleneuheiten von Nintendo anspielen zu dürfen und auch den 3DS einmal in der Hand gehabt zu haben. Doch wieso bitte sind Nintendo-Versionen von Multiplattformspielen auf der Messe quasi gar nicht existent? Ich fand es schade, fast ausschließlich Wii- und DS-Exklusivtitel zu sehen, denn auch das Lineup für Nintendo-Plattformen der Dritthersteller wäre für mich interessant gewesen. Nun hoffe ich, dass zahlreiche Beschwerden dieses Worst Case-Szenario im nächsten Jahr ändern werden.



Emanuel Liesinger

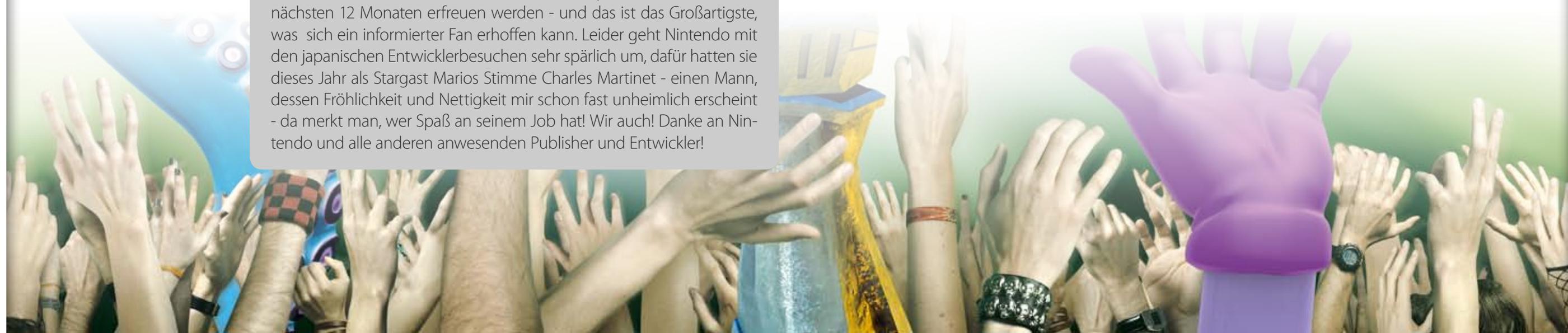
Man merkt, dass wir am Ende dieser Konsolengeneration sind, auch wenn die Hardwarehersteller dies nicht wahr haben wollen. Wieso sonst sieht man wieder mal Spiele, die schon im Handel sind, und mehr Wii-Spiele bei Nintendo als allen anderen Herstellern zusammen? Das Einzige, was die Messe wie immer gerettet hat, sind die netten Menschen, die man trifft. Seien es nun unsere Partner beim jährlichen Partneressen oder die Personen, die uns unseren Job erst ermöglichen. Einmal im Jahr trifft man die Entwickler der Spiele, die einen in den nächsten 12 Monaten erfreuen werden - und das ist das Großartigste, was sich ein informierter Fan erhoffen kann. Leider geht Nintendo mit den japanischen Entwicklerbesuchen sehr spärlich um, dafür hatten sie dieses Jahr als Stargast Marios Stimme Charles Martinet - einen Mann, dessen Fröhlichkeit und Nettigkeit mir schon fast unheimlich erscheint - da merkt man, wer Spaß an seinem Job hat! Wir auch! Danke an Nintendo und alle anderen anwesenden Publisher und Entwickler!

Die Gamescom 2010 ist gelaufen, nun heißt es wieder ein Jahr zu warten und diese Zeit mit guten Spielen zu überbrücken. Doch war die Gamescom 2010 wirklich Highlight genug, damit unsere Tränenrüsen nachgeben? Unsere diesjährigen Messevertreter Damian, Eric und Emanuel äußern sich zum Verlauf, eventuellen Schwierigkeiten und den Highlights der Messe.



Eric Ebelt

Die Gamescom 2009 fand ich durchaus gelungen - damals habe ich so gut wie alle Spiele abklappern können, die mich persönlich interessiert haben. Dieses Jahr war das schlichtweg einfach nicht möglich. Die Durchführung der diesjährigen Gamescom war schlecht - das kann man leider nicht abstreiten. Es kam mir wirklich so vor, dass ein Messestand den nächsten mit noch lauterer Musik übertönen musste und dass der Hype gewisser Spiele sich suboptimal auf das Messegeschehen ausgewirkt hat. Wenn wegen Dränglern ein ganzer Gang verstopft, man zum x-ten Mal den Trailer eines Blizzard-Spiels ansehen muss und fünf Minuten qualvoller Menschenwärme in einer relativ erhitzten Halle ausgeliefert ist, ist irgendetwas schief gelaufen. Für das nächste Jahr wünsche ich mir erhebliche Verbesserungen - dann hat man auch mehr Spaß beim Spielen.



Die neue Handheld-Dimension: Nintendo 3DS!

Nach über zehn Jahren mit dreidimensionalen Spielen können wir nun endlich die Tiefe des Raumes spüren.



NINTENDO 3DS™

NINTENDO 3DS™



Die Tatsache, dass Nintendo einen neuen Handheld in den Startlöchern hat und das Thema „Gamescom“ passten sehr gut zusammen. Voller Vorfreude liefen wir zu unserem Termin bei Nintendo und wurden nicht enttäuscht. Zu sehen und in die Hand nehmen gab es den Nintendo 3DS mitsamt einer Auswahl an Demovideos und -spielen. Dieser Moment war ganz besonders - und „besonders“ trifft als Adjektiv auch voll und ganz auf den 3DS zu. Eine neue Handheld-Ära startet!

Man möchte ihn am liebsten anfassen

Bevor wir uns durch den Dschungel an Spielen und Videos kämpfen durften, erhielten wir eine kurze Einweisung. Dabei durfte der Nintendo 3DS zum ersten Mal in die Hand genommen werden. Neben dem neuen Slide Pad fielen uns sofort ein Home-Button wie auf der Wii-Fernbedienung und die Leichtigkeit des Geräts auf. Zudem gibt es noch einen Schieberegler für den 3D-Effekt, so dass man diesen nach eigenen Vorlieben einstellen oder ganz abschalten kann. Neu ist auch, dass der Stylus wieder an der Oberseite des Geräts verschwindet wie beim allerersten Nintendo DS.

Videos, Demos und mehr

Für die Marketingabteilung des japanischen Unternehmens werden die nächsten Monate eine interessante Herausforderung. Schließlich muss man den potenziellen Kunden einen 3D-Effekt vermitteln, den man am heimischen Bildschirm nicht erkennen kann. Aus diesem Grund versuchte man ▶





bei der Präsentation des Nintendo 3DS eine möglichst abwechslungsreiche Palette von Produkten zu zeigen. So konnten wir unter anderem Videos, Demos und interaktive Videos näher begutachten, um uns einen guten Eindruck über das Potenzial des Gerätes zu verschaffen.

Nintendos eigene Produkte

Neben dem Präsentationsvideo, welches verschiedene Objekte zur Vermittlung des 3D-Effekts zeigte, gab es ganz normale Videos, zum Beispiel von „Kid Icarus – Uprising“ oder „Mario Kart 3DS“. Richtig eintauchen konnte man jedoch erst mit den interaktiven Videos, bei denen man nach Belieben die Kamera schwenken durfte. So konnte man selbst die ersten Erfahrungen mit dem 3D-Effekt machen und dieser ist wirklich gelungen. Wer sich einen der neuen 3D-Kinofilme, wie etwa Avatar, angesehen hat, hat in etwa einen Eindruck davon. Allerdings ist der Effekt auf dem 3DS nicht auf zwei oder drei Ebenen wie im Kino beschränkt, sondern vermittelt wirklich den Eindruck von räumlicher Tiefe.

Solid Snake trifft auf Chris Redfield

Die beiden wohl beeindruckendsten Videos stammen nicht einmal von Nintendo selbst. Capcom und Konami zeigen mit „Resident Evil Revelations“ und respektive „Metal Gear Solid 3D – The Naked Sample“ wohin der Weg des kleinen Geräts gehen wird und der ist mehr als vielversprechend. Man benötigt zwar einige Zeit, bis man die optimale Sichtposition gefunden hat, aber



dann entfalten die beiden Videos ihr volles Potenzial und man ertappt sich des Öfftern dabei, wie man versucht den Kopf zu neigen, um an Objekten vorbeizusehen.

Hol das Stöckchen

Gespielt werden durfte natürlich auch. Nintendo präsentierte insgesamt vier Titel, die man selbst ausprobieren durfte. Dazu gehörte die Neuauflage von „Nintendogs“, jetzt mit Katzen. Leider waren die schnurrenden Haustiere noch nicht mit von der Partie und so musste man sich mit einem von drei Hunden vergnügen, den man mit den üblichen Gegenständen beschäftigen konnte. Zusätzlich gab es ein paar Accessoires für den Vierbeiner. Nettes Detail am Rande: Die innere Kamera des 3DS erkennt den Spieler und

wenn sich dieser näher an den Handheld bewegt, versucht der Hund einen abzulecken. Leider kam der 3D-Effekte bei diesem Spiel kaum zur Geltung.

Über den Wolken

Ganz anders sah das beim quietschbunten „Pilotwings Resort“ aus. Hier durfte man entweder im Flugzeug oder mit einem Raketenrucksack auf dem Rücken über das aus „Wii Sports Resort“ bekannte Wuhu Island fliegen. Mittels des Slide Pads steuert man das Flugzeug oder den raketenbetriebenen Charakter geschmeidig über das Ferienresort auf der Suche nach dem nächsten Ring oder dem nächsten Ballon. Zwar war die Demo außerordentlich kurz, dafür war der räumliche Eindruck sehr überzeugend, ▶



besonders, wenn man knapp an Objekten vorbeigeflogen ist und sich diese dann auf einen zu bewegen.

In 3D nach Hollywood

Den spielerischen Abschluss bildete das Adventure „Hollywood 61“ von Ubisoft. Hierbei handelt es sich um eine Mischung aus Rätselspiel und Krimigeschichte à la „Hotel Dusk“. Interessant ist dabei der Ansatz, den der französische Hersteller verfolgt. Während man die Rätsel auf dem Touchscreen in üblicher 2D-Grafik löst, sieht man auf dem oberen Bildschirm das gleiche in 3D und die Auswirkungen seines Handelns. Die 3D-Effekte wurden aber hauptsächlich durch die Geschichte transportiert. Hier setzt man auf eine ähnliche Präsentation wie bei den aktuellen Kinofilmen. Die animierten Objekte, wie Personen oder andere Dinge, werden in verschiedenen Ebenen gezeigt, um den räumlichen Eindruck zu erschaffen.

Auf 3D-Grafik folgt 3D-Fotografie

Neben Spielen und Videos bot Nintendo auch eine Funktion zum Probieren an, die man spätestens seit dem Nintendo DSi kennt: das Fotografieren. Mit dem 3DS geht man mit der Zeit oder eilt dieser vermutlich sogar einen Schritt voraus. Dank zweier Kameras an der Außenseite ist es möglich 3D-Aufnahmen zu machen. Dabei hat man zwei verschiedene räumliche Optionen zu Wahl, die sich stufenlos miteinander verschmelzen lassen. Entweder entsteht der Eindruck, dass man in das Bild hineintauchen möchte oder es springt einem förmlich entgegen. Stellt

sich nur noch die Frage nach dem optimalen Ausdruck, für den mobilen Partyspaß reicht es aber ohne Frage.

Der erste Eindruck zählt

Nintendo ist mit der Devise „3D ohne lästige Brille“ auf dem richtigen Weg und hat auch die richtige Präsentationsart gewählt. Man muss das Gerät selbst erleben, um es beurteilen zu können. Vor allem, weil die Empfindungen der Menschen extrem unterschiedlich sind. Da bringt es nichts, das übliche PR-Gewäsch herunterzubeten oder neue Superlative zu erfinden, die das Gerät ohne Zweifel verdient hätte. Man muss es selbst fühlen und für uns fühlt es sich extrem gelungen an. Jetzt muss Nintendo nur noch die richtig wichtigen Informationen herausrücken. Wann erscheint das Gerät? Wie viel wird es kosten? Und welche Spiele und Filme werden zum Marktstart verfügbar sein?

Nintendo 3DS

Mich hat der Nintendo 3DS schlichtweg umgehauen. Nach vielen Jahren Videospieldbusiness waren meine Augen wieder am leuchten - das dürfte für sich sprechen. Ich kann den Release kaum noch erwarten.



Fazit

Nico Trendelkamp
www.gamingmedia.de

uDraw - THQ macht aus euch einen echten Künstler



Wii-Besitzer haben ein Problem: Ihr Zimmer wird von einer Peripherievielzahl bevölkert. Mit dem „uDraw GameTablet“ erscheint vielleicht schon bald der nächste Mitbewohner.

Die Hardware ist eine Art Board, in welches man die Wii Remote einklinken kann. Über die Batterien der Fernbedienung wird die Peripherie mit Energie versorgt und kann somit drahtlos von uns genutzt werden. Am Board selbst ist an einem relativ kurzen, aber ausreichend langen Kabel ein Stift befestigt, mit welchem wir auf der Bedienoberfläche des Boards imaginär zeichnen und malen können. Die Eingaben mit dem Stift werden bereits in der jetzigen Version gut erkannt und auf den Bildschirm mit einer kleinen Verzögerung geworfen.

Das Menü zum Auswählen der Farbpalette und sonstigen Werkzeugen ist ebenfalls übersichtlich gestaltet und mittels des Stifts schnell auszuwählen. Die Hardware entstand übrigens in Zusammenarbeit mit Nintendo – ob dies der Startschuss für viele innovative Spiele sein wird, ist derzeit noch fraglich. Die Peripherie soll Anfang 2011 in Europa für knapp siebzig Euro erscheinen und den Titel „uDraw Studio“, das eben beschriebene Zeichenstudio mitliefern. Wir sind jedenfalls sehr gespannt darauf, wie sich das Eingabegerät entwickeln wird.



„Neue Spiele braucht das Land“

Neben der mitgelieferten Software sind bereits zwei weitere Spiele angekündigt worden – ebenfalls aus dem Hause THQ. Da wäre „Dood’s Big Adventure“, in welchem wir eigene Hintergründe für die zahlreichen Levels entwerfen und die Spielwelt mit selbst gezeichneten Charakteren bevölkern. In „Pictionary“ müssen Begriffe erraten werden, welche wir für unsere Freunde zeichnen. Des Weiteren sagte uns der Entwickler, dass man darüber nachdenkt die Bewegungssteuerung der Wii Remote bei manchen Funktionen mit einzubeziehen. Wir sind schon sehr gespannt, was noch auf uns warten wird. Interessant ist das teils alte, teils frische Spielkonzept auf jeden Fall!



uDraw



Da ich von „Art Academy“ eher enttäuscht wurde, freue ich mich schon sehr auf die neue Hardware von THQ. Hoffentlich wird sich die Anschaffung in Anbetracht kaum angekündigter Titel lohnen.



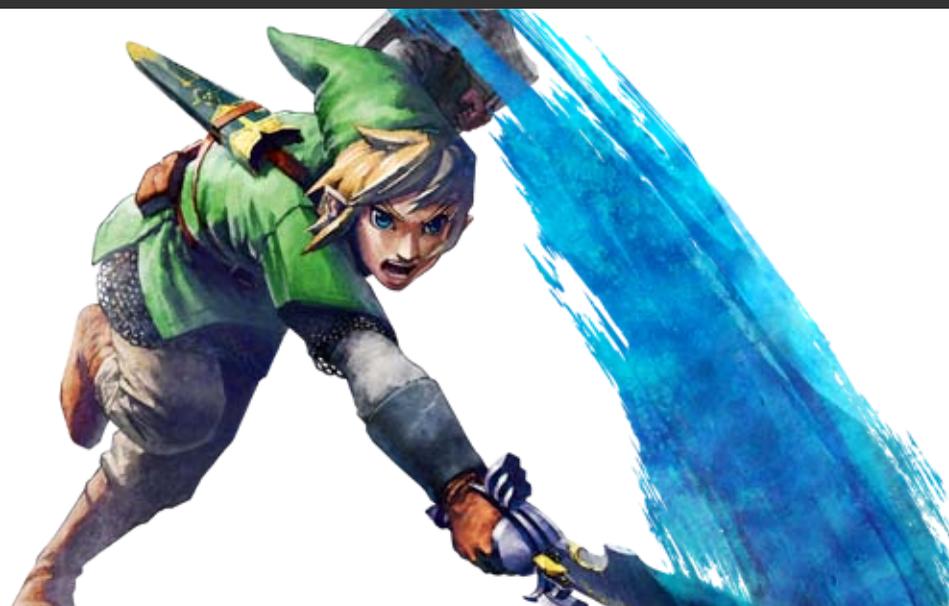
Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de



view compact

- 10 **Hands-On** The Legend of Zelda: Skyward Sword 
- 12 **Hands-On** Donkey Kong Country Returns 
- 14 **Hands-On** Disney Micky Epic 
- 16 **Hands-On** Kirbys Epic Yarn 
- 18 **Hands-On** Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms 
- 19 **Hands-On** Die Sims 3 
- 20 **Hands-On** Mario Sports Mix 
- 21 **Hands-On** Sonic Colours 
- 22 **Hands-On** Raving Rabbids: Travel in Time 
- 23 **Hands-On** Michael Jackson: The Experience 
- 24 **Hands-On** GoldenEye 007 
- 25 **Hands-On** Star Wars: The Force Unleashed II 
- 26 **Hands-On** Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn 
- 27 **Hands-On** Combat Wings: The Great Battle of World War II 
- 28 **Hands-On** Wii Party 
- 29 **Hands-On** Ghost Trick: Phantom-Detektiv 
- 31 **Hands-On** Blue Dragon: Awakened Shadow 
- 33 **Hands-On** Professor Layton und die verlorene Zukunft 
- 34 **Hands-On** Golden Sun: Dark Dawn 
- 35 **Hands-On** Super Scribblenauts 
- 36 **Hands-On** Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem 
- 37 **Hands-On** Final Fantasy: The 4 Heroes of Light 



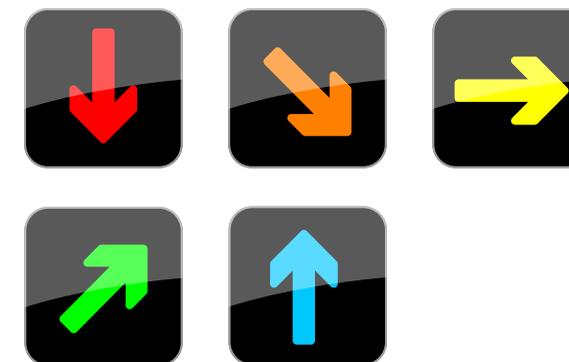
The Legend of Zelda: Skyward Sword



Donkey Kong Country: Returns

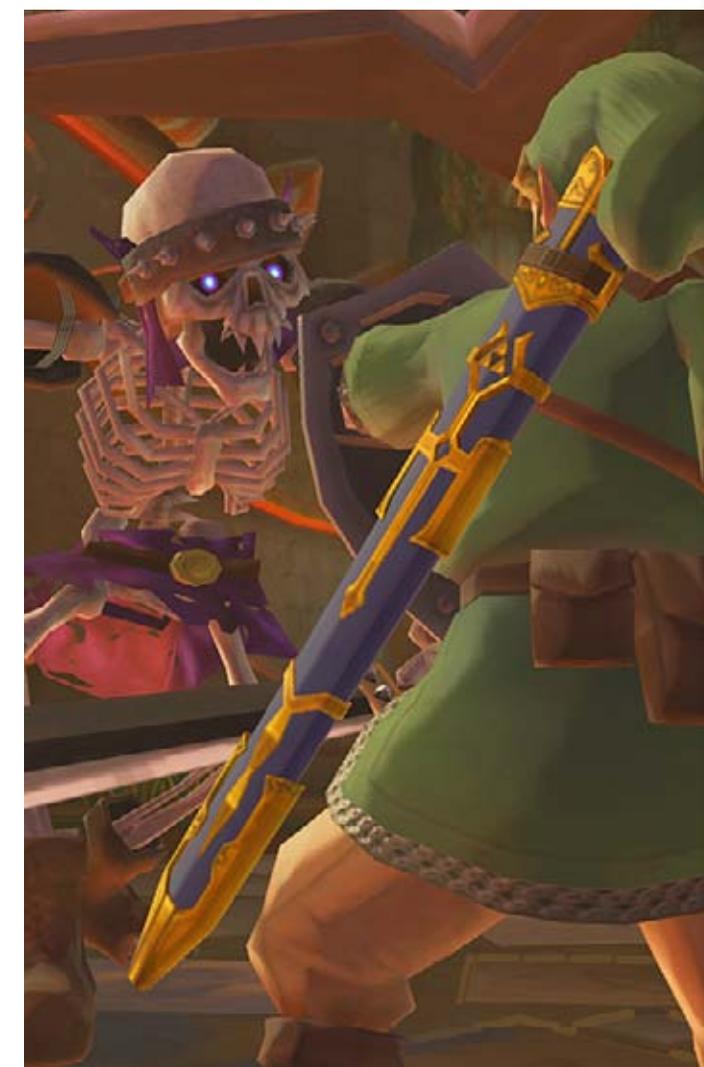
So beurteilen wir

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



The Legend of Zelda: Skyward Sword

Nach „The Legend of Zelda: Twilight Princess“ kehrt Link wieder zurück auf die Wii und das dank Wii MotionPlus intuitiver als jemals zuvor.



Wenn es um „The Legend of Zelda“ geht, reagieren die Fans immer äußerst sensibel. Welche Änderungen gibt es? Weshalb muss Link die Welt dieses Mal retten? Und vor allem, wie sieht das Spiel aus? All diese Fragen versuchte Nintendo auf der diesjährigen E3 zu klären und scheiterte kläglich. Die Präsentation auf der Pressekonferenz wurde zum Debakel und auch sonst ging das Thema im Schatten des Nintendo 3DS etwas unter. Dabei ist die Reihe der Inbegriff von Qualität und Vielschichtigkeit bei Nintendo. ▶





Ein Demolevel als Vorgeschmack

Nintendo hält sich noch sehr bedeckt, was Informationen zu „The Legend of Zelda: Skyward Sword“ anbelangt. Über ein Jahr lang gab es bis auf ein Artwork nichts zu sehen oder gar zu hören und auch auf der Gamescom verriet man nichts über die Hintergrundgeschichte. Man zeigte lediglich den aus dem Post E3-Event bekannten Demolevel. Damit verbunden konnte man einen ersten Eindruck von der Spielmechanik erhalten. Zusätzlich durften einige neue Items, wie zum Beispiel die Peitsche oder der ferngesteuerte Käfer, ausprobiert werden. Gegner und ein paar Puzzles waren ebenfalls vorhanden.



Wii MotionPlus für tiefgründiges Gameplay

Mit der Wii MotionPlus soll die Spielbarkeit von „The Legend of Zelda: Skyward Sword“ auf ein neues Level gehoben werden. Besonders beim Schwertkampf hat sich der Einsatz des Zubehörs bemerkbar gemacht. Jetzt kommt es darauf an, die Gegner im richtigen Winkel zu treffen, um den Schwachpunkt zu verletzen. Gleichzeitig darf der Einsatz des Schildes, welches mit dem Nunchuk betätigt wird, nicht vergessen werden. Die Kämpfe werden differenzierter. Im Gegensatz zur Präsentation klappete die Steuerung bei uns ohne Probleme. Selbst der Einsatz des ferngesteuerten



Käfers durch Neigung der Fernbedienung oder der Einsatz des Bogens waren problemlos. Die neue Peitsche konnte zwar auch eingesetzt werden, wird aber im fertigen Spiel zu abwechslungsreicheren Einsätzen kommen, als einem Gegner eins überzubraten.

Neue Menüs und ein Skorpion

Durch die erweiterten Möglichkeiten in der Steuerung ergeben sich auch neue Rätselarten. So mussten wir beispielsweise eine Tür mit einem Auge öffnen, in dem wir das Auge mit Kreisbewegungen des Schwerts schwindelig machten. Kurz danach folgte ein Kampf gegen einen übermächtigen Skorpion. Hier war Taktik gefragt, um dem widerlichen Unge- tüm zu Leibe zu rücken. Ein

paar vertikale und horizontale Hiebe an den richtigen Stellen und der Skorpion steht ohne Scheren dar. Zwischendurch galt es immer wieder die Energie mit Tränken aufzufüllen. Während das noch recht einfach von der Hand ging, war die Menüführung innerhalb des Spiels nicht ganz so geschmeidig wie der Rest des Spiels. Hier wäre eine Pointersteuerung vermutlich eingängiger als die jetzige Lösung mit Bewegungen.



The Legend of Zelda: Skyward Sword



Publisher	Nintendo
Entwickler	Nintendo
Genre	Action-Adventure
Termin	2011
Weblink	offizielle Website

- + Wii MotionPlus-Unterstützung gelungen
- + neue Items
- + interessante Rätsel
- grafisch noch enttäuschend

Wie von Zelda gewohnt stimmt das Gameplay und Wii MotionPlus verleiht dem Spiel neue Tiefe. Allerdings wirkt die Grafik noch unausgegoren - hier ist Nintendo hoffentlich noch mitten im Bau.



Fazit

Nico Trendelkamp
www.gamingmedia.de



Donkey Kong Country Returns



Nach Ausflügen in das Musikgenre und dem Leben auf der Überholspur geht Donkey Kong wieder seiner Lieblingsbeschäftigung, dem Sammeln von Bananen, nach.

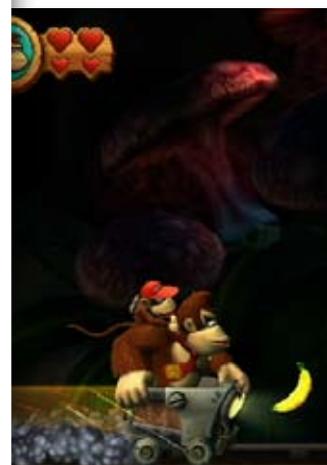
Lange mussten die Spieler auf den Affen warten, der besonders zu 16Bit-Zeiten mit einer unglaublichen Grafik für Furore sorgte. Nintendo besinnt sich derzeit wieder auf alte Stärken und zu diesen zählen ohne Frage die Abenteuer mit dem großen braunen Affen. Im Gegensatz zu früher ist nicht mehr Entwickler Rare für den liebenswerten Primaten verantwortlich, sondern man hat kurzerhand das Team von Retro Studios mit dem Projekt betraut. Die Jungs können zwar hervorragende First-Person-Adventures machen, haben dafür aber keinerlei Erfahrungen mit dem Jump'n'Run-Genre. Ob das gut geht?

Nostalgische Bananenrepublik Donkey Kong Island

Donkey Kong ist in Aufruhr, jemand hat seine Bananen geklaut. Diese will er natürlich wieder zurück haben. Zum Glück kann er auf die Unterstützung von seinem Freund Diddy Kong zählen und so geht es zu zweit durch 2D-Levels. Gesteuert wird das Abenteuer sowohl mit der Wii-Fernbedienung als auch mit dem Nunchuk. Das ist auf den ersten Blick auch das Einzige, was sich auf der Wii geändert hat. Retro Studios haben so ziemlich jedes Element übernommen, was die Donkey Kong-Reihe auf dem SNES ausgezeichnet hat. Kanonen-Fässer, Loren oder die K-O-N-G-Buchstaben sind wieder mit von der Partie. Einstiegshürden gibt es überhaupt nicht.

Frische Früchte im Dschungel

Trotz alter Elemente, die in neue Levels verpackt wurden, sind natürlich viele neue Ideen zu finden. Unter anderem besteht jetzt die



Möglichkeit, dass zwei Spieler das Spiel gemeinsam durchspielen können. Während der eine in die Haut von Donkey Kong schlüpft, übernimmt der andere die Kontrolle über Diddy Kong, Jet Pack und Erdnusskanone inklusive. Zudem können sich die Affen Huckepack nehmen, falls es für den einen zu schwierig wird. Neu ist auch, dass es innerhalb der Levels mehr als nur eine Ebene gibt. In vielen Levels gibt es meist ein Areal im Hintergrund zu untersuchen. Frische Ideen sind natürlich auch bei den zahlreichen Endgegnern zu finden. Hier zeigt sich, dass auch Jungs aus Texas über großes kreatives Potenzial verfügen.

Echtzeit statt Rendergrafik

Der größte Unterschied zu den Abenteuern früherer Generationen ist die Grafik. Statt auf vorgeordnete Objekte zu setzen, bekommt der Spieler bei „Donkey Kong Country Returns“ alles in Echtzeit zu sehen. Die Grafik weiß durch viele Details zu überzeugen und die typischen Animationen von Donkey und seinen Kumpanen wissen zu gefallen. Besonders gefallen haben uns aber die Levels im Sonnenuntergang. Diese sind zwar technisch nicht besonders aufwändig, aber stilistisch äußerst gelungen. ■ ■ ■



Donkey Kong Country Returns

	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Retro Studios
	Genre	Jump'n'Run
	Termin	Winter 2010
	Weblink	offizielle Website

- + Zwei-Spieler-Modus
- + frische Ideen
- + endlich wieder ein Spiel mit dem Affen
- kein grafischer Überraschungshit

„Donkey Kong Country Returns“ knüpft dort an, wo die Reihe auf dem Super Nintendo aufgehört hat. Fans des Affen können sich auf ein gelungenes Comeback freuen.



Fazit
 Nico Trendelkamp
www.gamingmedia.de



Der Name Warren Spector steht für Qualität in der Videospielebranche. Immerhin hat dieser Mann Klassiker wie etwa „Wing Commander“, „System Shock“ und „Deus Ex“ erschaffen und jetzt versucht er sich an einer der populärsten Lizenzen weltweit. In einem solchen Fall kommt zwangsläufig die Frage auf, warum er sich einen solchen Druck aufbürdet. Letzten Herbst, als er „Disney Micky Epic“ zum ersten Mal der Weltöffentlichkeit vorstellte, wurde seine Absicht enthüllt. Er glaubt, dass man mit Spielen ebenso vielschichtige Geschichten erzählen kann, wie mit Büchern und außerdem hat Micky Maus ein Comeback verdient, das dieser Figur würdig ist. Disney hat dieses Potenzial erkannt und lässt Warren Spector außergewöhnlich viele Freiheiten.

Oswald und andere vergessene Charaktere

„Disney Micky Epic“ entführt den Spieler in eine Welt von Disney, die er so noch nicht gesehen hat. In der Welt von Disney gibt es einen Ort, genannt Wasteland, dort leben all die Charaktere, die ihre Glanzzeiten überschritten oder nie das Licht der Öffentlichkeit erblickt haben. Herrscher dieses Landes ist der fröhliche Hase Oswald, der den Bewohnern dort ein sorgenfreies Leben ermöglicht. Als Micky zufällig eine Karte von dieser Welt findet, begeht er versehentlich einen schrecklichen Fehler und zerstört Oswalds behagliche Welt und erschafft das Schwarze Phantom. Am Ende wird Micky durch sein eigenes Missgeschick in die geheimnisvolle Cartoon-Welt hineingezogen und mit dem Schaden konfrontiert, den er unwissentlich angerichtet hat. Er hat durch seine Unachtsamkeit das Wasteland unter die Herrschaft des Phantoms gebracht. ▶



Disney Micky Epic



Nach den goldenen 16Bit-Zeiten kehrt die bekannteste Maus der Welt unter der Regie von Warren Spector zurück in die Videospielewelt.





Farbe und Verdüner

Um den Schaden wieder zu beheben, muss sich Micky die Grundelemente der Trickzeichnung zu Nutze machen und mittels Farbe oder Verdüner das Wasteland erkunden, zu befreien oder endgültig zu zerstören. Warren Spector stellt es dem Spieler frei, sich auf die gute oder die böse Seite zu stellen. Je nachdem wie man als Micky mit den beiden Elementen umgeht, verändert sich die Spielwelt. Mittels des Verdünners lösen sich ganze Gebäude oder Areale auf, während man mit der Farbe das Wasteland in alter Schönheit aufblühen lässt. Zum Beispiel lassen sich auf diese Weise Plattformen erschaffen, die man danach in gewohnter Art abhüpfen kann. Ebenso wirken sich diese beiden Handlungsmöglichkeiten auf den Umgang mit Gegnern aus. Entweder man zerstört oder befreit sie. Jede Entscheidung, die man im Spiel trifft, wirkt sich auf den weiteren Verlauf aus, verschiedene Endsequenzen nicht ausgeschlossen.

Micky ist zurück

Im Spiel warten neben den üblichen Jump'n'Run-Abschnitten - manche sind sogar in klassischem 2D gehalten und orientieren sich an den alten Kurzfilmen - verschiedene Aufgaben auf Micky. So muss er zum Beispiel in einer von Peter Pan angehauchten Welt drei Masken zu einem Charakter bringen, der Goofy zum Verwechseln ähnlich sieht. Dabei kann er verschiedene Lösungswege verfolgen. Entweder er holt sie sich durch seine Jump'n'Run-Fähigkeiten oder er kauft und klaut sich seine Masken zusammen. Die Wahl liegt auch hier beim Spieler selbst und hat wiederum Auswirkungen auf den Spielverlauf.

Ein Spiel mit Trickfilm-Charme

Die technische Seite von „Disney Micky Epic“ hat sich seit der ersten Präsentation im letzten Jahr stark gewandelt. Egal, welchen Bereich man sich näher anschaut, dieses Spiel wird in der ersten Liga der Wii-

Spielen mitmischen. Der Detailreichtum, die Animationen und die Umgebungsgrafik können bereits jetzt überzeugen und zeigen, dass auch Third-Party-Spiele großartig aussehen können. Zudem verbindet man mehrere unterschiedliche Stilarten miteinander. Das Zusammenspiel aus gezeichneten Zwischensequenzen, Spielgrafik und Umsetzung alter Zeichentrickoptik funktioniert ausgezeichnet.

Ein episches Meisterwerk?

„Disney Micky Epic“ könnte die Überraschung des Jahres für Wii-Spieler werden. Warren Spector hat sich ein anspruchsvolles Ziel gesetzt und was wir bislang sehen durften, stimmt uns zuversichtlich. Das Spiel besitzt eine interessante Struktur Gut mit Böse zu vermischen und den Spieler vor Entscheidungen zu stellen. Gleichzeitig wird man sich vom optischen Einheitsbrei der Wii gekonnt abheben. Micky Maus könnte vor einem eindrucksvollen Comeback stehen.

Disney Micky Epic



Publisher	Disney Interactive
Entwickler	Junction Point
Genre	Jump'n'Run
Termin	Winter 2010
Weblink	offizielle Website

- + grafisch beeindruckend
- + Steuerung funktioniert einwandfrei
- + spielerisch abwechslungsreich
- + netter 2D-/3D-Mix

Für mich war Disney Micky Epic das Highlight der diesjährigen Gamescom. Das Spiel sieht nicht nur gut aus, sondern steuert sich auch exzellent und bietet ein interessantes Konzept.



Fazit

Nico Trendelkamp
www.gamingmedia.de

Kirbys Epic Yarn



Die rosa Knutschkugel ist nach langer Heimkonsolenabstinenz wieder mit einem richtigen Abenteuer zurück. Und siehe da: Irgendwie hat sich die Kirby-Welt leicht verändert...



Kirby hat im Hause Nintendo eine lange Tradition. Doch seit dem Nintendo 64 schienen sich die Abenteuer mit dem kleinen rosa Allesfresser hauptsächlich auf den tragbaren Systemen von Nintendo abzuspielen. Zwar tauchte Kirby immer wieder auf Release-Listen für diverse Heimkonsolen auf, aber der Sprung vom Reißbrett in die Verkaufregale blieb ihm stets verwehrt. Zum Glück hat Nintendo jetzt endlich den passenden Faden gefunden, um rund um den rosafarbenen Charakter ein Spiel zu stricken.

Tapferes Schneiderlein

Viel ist von „Kirby's Epic Yarn“ nicht bekannt.

Vor allem nichts von der Hintergrundgeschichte. Ob König Nickerchen wieder auftaucht und das Land ins Unheil stürzt, ist ungewiss. Dafür haben sich die Macher, das Spiel wird übrigens nicht von HAL Laboratories sondern von Good Feel entwickelt, voll und ganz dem Thema Nadel und Faden gewidmet. Kirby ist nicht länger ein rosa Ball, der alles in sich aufsaugt, sondern besteht aus einem Stück Garn. Ähnlich verhält es sich mit der Umgebung. Alles hat irgendwie mit diesem Thema zu tun und so entdeckt der Spieler Reißverschlüsse, Aufnäher-Flicken und mehr in der Patchwork-Welt. Überhaupt sieht das ganze Spiel aus, als sei Kirby in einem Schneideratelier randalieren gewesen.





Des Kaisers neue Kleider

Mit dem neuen grafischen Stil kommt auch frischer Wind in die 18 Jahre alte Spielmechanik und das, obwohl man auf die ganz klassische NES-Art steuert. Kirby saugt seine Gegner nicht mehr, um deren Fähigkeiten zu übernehmen. Stattdessen nutzt er einfach ein Stück Schnur, funktioniert diese als Allzweck-Peitsche um und entledigt sich so seiner Gegner. Je nachdem, wie stark man die Angriffstaste drückt, werden kleinere Gegner entweder direkt zerstört oder zu einem Wurfgeschoss umfunktioniert. Die Möglichkeit zur Verwandlung gibt es natürlich weiterhin, jetzt jedoch eher situationsabhängig. Beim schnellen Laufen verwandelt sich Kirby geschwind in ein Auto und wird der Untergrund nass, so greift der kleine kugelige Held zum Surfbrett. Später darf sich Kirby in einen mächtigen Roboter verwandeln und Raketen abfeuern, die die Gegner explosionsartig in ihre Fäden zurückverwandeln.

Der Hintergrund steht im Vordergrund

Ein Kirby-Spiel ohne Puzzle- oder Geschicklichkeitseinlagen wäre kein richtiges Spiel dieser Serie. Damit der kleine runde Protagonist auch vor ein paar knifflige Rätsel gestellt wird, haben sich die Verantwortlichen eine Menge einfallen lassen. Da wird kurzerhand

der Stoffhintergrund gestrafft, um über einen Abgrund zu gelangen oder mit einem Reißverschluss ein ganz neues Areal freigelegt. Überflüssige Aufnäher werden einfach mit der Peitsche entfernt, um an die dahinter liegenden Items zu kommen und Kirby darf auch eine Ebene in die Tiefe gehen. Wenn man möchte, kann man das ganze Abenteuer auch zusammen mit einem Freund durchspielen. Einen Kritikpunkt gibt es dennoch. Das Spiel ist bislang viel zu einfach. ■ ■ ■

Kirbys Epic Yarn



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

- + ansprechender neuer Grafikstil
- + viele frische Ideen
- + endlich wieder Kirby!
- zu leicht

„Kirby's Epic Yarn“ kam aus dem Nichts und weiß von Anfang an zu begeistern. Die Neuerungen tun Kirby unglaublich gut und pepen das Gameplay auf. Hoffentlich wird der Schwierigkeitsgrad noch etwas angezogen!



Fazit

Nico Trendelkamp
www.gamingmedia.de

Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms



Innovative Spielideen werden nicht von jedermann sofort ins Herz geschlossen. Bei Hudson Softs neuestem Werk sind wir freiwillig über unseren eigenen Schatten gesprungen.

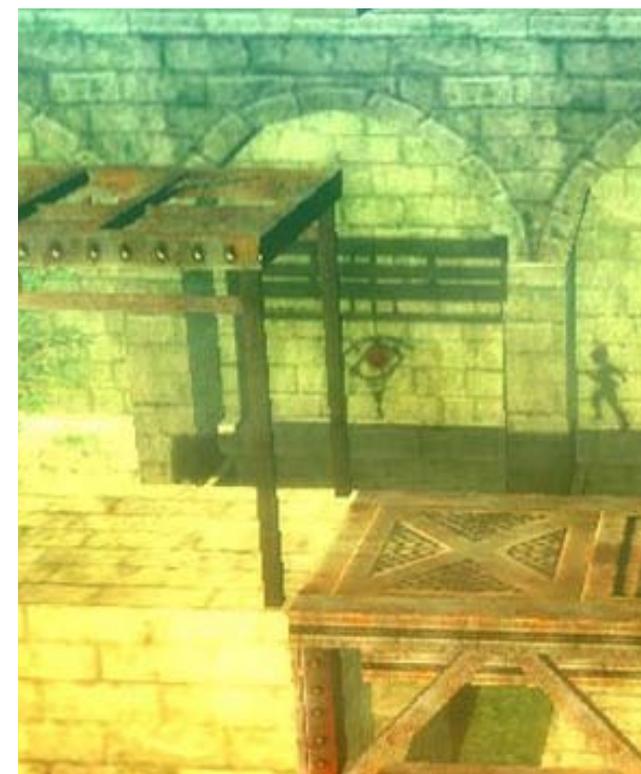
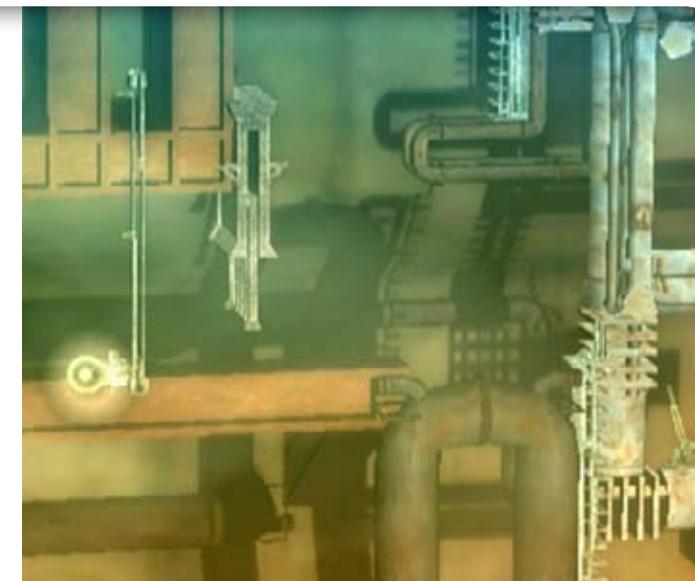
Wir stehen auf der Spitze eines riesigen Turms. Eine finstere Gestalt erhebt sein Schwert und trennt den Schatten vom Körper unserer Spielfigur. Warum wir Opfer dieses unangenehmen Erlebnisses werden, erfahren wir nicht. Da wir aber unseren Körper wieder erlangen wollen, dürfen wir in zahlreichen Levels den Turm erklimmen und das Zusammenspiel aus Licht und Schatten sprichwörtlich genießen. Während in anderen Spielen des Genres die Spielfigur direkt gesteuert wird, ist sie in „Der Schattenläufer“ nämlich unsichtbar.

Dunkle Rätselkost

Unser Schatten wird stattdessen auf die Hintergründe der Spielwelt geworfen, ebenso wie jeder andere Schatten der Spielwelt. Stürzt im Vordergrund eine Brücke ein, verschwindet ihr Schatten auch im Hintergrund. Teilweise müssen wir mit der Spielwelt im Vordergrund interagieren, in dem wir mit der Pointer-Funktion bestimmte Objekte markieren, die daraufhin ihre Form verändern. Durch den so veränderten Schatten im Hintergrund sind neue Bereiche zum Erkunden verfügbar.

Gleißendes Licht

In den so genannten Schattenkorridoren ist allerdings Vorsicht geboten. Wir dürfen die Plattform nicht so bewegen, dass Licht auf sie fällt. Dieses ist tödlich für die Spielfigur. Unsere Lebensenergie steigern wir, indem wir an diversen Wegweisern Schattenpunkte einsammeln. Wenn „Der Schattenläufer“ die Qualität der Rätsel von Stunde zu Stunde steigern kann, wird uns eines der interessantesten Spiele auf der Wii erwarten. Einzig allein die Handlung fällt derzeit noch etwas mager aus. ■ ■ ■



Der Schattenläufer



Publisher	Konami
Entwickler	Hudson Soft
Genre	Action-Adventure
Termin	Winter 2010
Weblink	offizielle Website

- + innovatives Spielkonzept
- + interessanter Grafikstil
- + vielschichtige Rätsel
- bisher magere Handlungsfetzen

Außergewöhnliche Grafikstile finde ich toll, weshalb das Spiel genau meinen Geschmack trifft. Doch kann ich mir leider kaum vorstellen, dass „Der Schattenläufer“ eine große Käuferschicht erreichen wird.



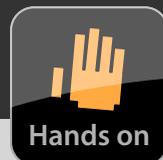
Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de





Die Sims 3



Die Sims, The Urbz, Sims: Haustiere – immer wieder hat EA uns Konsolenspielern eine stark abgespeckte Version der Sims geliefert – doch dies soll sich nun endlich ändern.

Während „Die Sims“ am PC seit Jahren für umfangreiches und kreatives Gameplay gelobt und mit unzähligen Erweiterungen bestückt werden, hatten Konsolenbesitzer meistens nur die Möglichkeit einen einzigen Sim zu steuern, und grundsätzlich hatten die Spiele außer dem Aussehen nicht viel mit dem großen Vorbild zu tun. Doch die Kraft und auch Verbreitung der neuen Konsolen lässt EA Redwood Shores endlich das Herz erweichen und sie bringen den dritten PC-Teil auch auf die Konsole.

Erste Zweifel

Der Kenner zweifelt da schon. Wie soll eine schwache Konsole wie die Wii so viel auf

einmal berechnen? Wie soll die Steuerung funktionieren? Wieso sollte ich ein Spiel kaufen, das es schon vor über zwei Jahren für den PC gab? Hier müssen wir auch etwas später nachhaken, denn auf der gamescom konnte uns „aus technischen Gründen“ keine Wii-Fassung gezeigt werden, dafür aber DS und 360 – und diese sehen grandios aus. Selbst am DS scheinen die Entwickler es geschafft zu haben das Sims 3-Gameplay zu übernehmen. Die Steuerung funktioniert auch auf der Xbox360 gut, da wird durch die Wii Remote noch ein wenig mehr rauszuholen sein. Grafisch - so versprach man uns - wird auch die Wii-Fassung das Original erreichen.

Lass Feuer regnen!

Neu in den Konsolenfassungen sind die Karmapunkte. In der PC-Fassung erhielt man für Lebensziele noch einfache Punkte, welche man für Verbesserungen eines einzelnen Sim ausgeben konnte, auf der Konsole gibt es nun die Karmapunkte. Diese können sowohl für positive Dinge, wie schnelleres Lernen bis zur Wiederbelebung verstorbener Sims, als auch für negative Dinge, wie Feuerregen oder Geisterheimsuchungen, benutzt werden – letztere sollte man vorzugsweise am ungeliebten Nachbarn ausprobieren. Die Sims 3 erscheint für Wii, DS und als 3DS-Launchtitel – zumindest wenn dieser nicht zu früh erscheint, meinten die Entwickler. ■ ■ ■

Die Sims 3



Publisher	EA
Entwickler	EA Redwood Shore
Genre	Simulation
Termin	28. Oktober 2010
Weblink	offizielle Website

- + vollständiges Sims
- + exklusive Konsolenfeatures
- keine Erweiterungen enthalten
- kein Wii-Onlinemodus

Endlich schaff ichs, dass meine Freundin nicht mehr den PC belagert! Dafür bald den Fernseher... Ich hätte nicht gedacht, dass EA es schafft, das komplette Spiel zu portieren, Hut ab!



Fazit

Emanuel Liesinger
emanuell@n-mag.de



Mario Sports Mix



Als Kartfahrer gewinnt Mario einen Goldpokal nach dem anderen und als Golfer ist er ebenfalls nicht zu verachten. In „Mario Sports Mix“ erwarten ihn aber gleich vier Disziplinen.



Anfangs wählen wir zwischen den Sportarten Eishockey, Volley-, Völker- und Basketball und unsere Sportler aus. Wie könnte es auch anders sein, stehen uns bei der Charakterauswahl neben Mario weitere, bekannte Gesichter wie Peach oder Yoshi zur Verfügung. Anschließend suchen wir uns die Umgebung aus, auf welcher wir gegen das gegnerische Team spielen möchten. Danach geht das hektische Spielgeschehen auch schon los.

Sportfest

Wie man das bereits aus anderen Sportablegern des „Super Mario“-Franchise kennt, stehen uns bei der sportlichen Betätigung auch Spezialangriffe zur Verfügung. So erreichen wir es, dass der Ball oder der Puck sein Ziel schneller erreicht. Trotzdem fühlen sich die Fähigkeiten in unserer Vorabversion sehr ausgeglichen an, da Ball und Puck so gut wie immer geblockt werden können. Zusätzliche Spannung verleihen bekannte Items, wie der Koopa-Panzer und die Bananenschalen. Auftauchende Münzen dürfen eingesammelt werden, um den eigenen Punktestand zu verbessern.

„Schüttelfrost“
Leider ist die Steuerung bisher noch nicht sehr ausgereift. Wie bereits im Remake von „Mario Power Tennis“ aus der New Play Control-Reihe,

müssen wir die Spielelemente mit Schütteln und Schwingen der Wii Remote abwehren. Dies artet unter Umständen aus – das Steuerungsrepertoire darf unserer Meinung nach optional gerne mit einer Knöpfchensteuerung samt Classic Controller-Unterstützung erweitert werden. Von einem Online-Modus können wir leider noch nicht sprechen. Nintendo hüllt sich ebenfalls in Schweigen, was freispielbare Inhalte angeht. Wir sind aber sehr optimistisch, dass wir diese auch in „Mario Sports Mix“ finden werden.

Mario Sports Mix

	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Square Enix
	Genre	Sport
	Termin	2011
	Weblink	–

- ausbalancierte Spezialfähigkeiten
- vier Sportarten in einem Spiel
- Steuerung noch nicht einschätzbar
- Online-Modus noch unklar

Die Entwickler müssen mehr bieten als die bisher bezigten Inhalte, damit das Spiel für die breite Masse geeignet ist. Spaß machen wird „Mario Sports Mix“ dennoch, ich hoffe nur, dass auf einen Online-Modus nicht verzichtet wird.



Fazit
Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de



Sonic Colours



Für viele ist der blaue Igel bereits gestorben. Die Ausflüge in die dritte Dimension hat vielen Fans nicht gefallen – wird dieses Schicksal auch „Sonic Colours“ bevorstehen?



Mit Hilfe eines riesigen Traktorstrahls ist es Dr. Eggman gelungen, ein paar Planeten zusammen zu ketten, um seinen persönlichen Themenpark zu gestalten. Das kann Sonic natürlich nicht tatenlos mit ansehen und erkämpft sich seinen Weg in teils klassischer, teils neumodischer Jump'n'Run-Manier durch sehr unterschiedliche Spielabschnitte. Dies hat seine Vor- und seine Nachteile. Wir finden es sehr gut, dass Sonic nun vermehrt in zweidimensionalen Abschnitten unterwegs ist, weniger gut gelungen sind die kurzen Sequenzen zwischen den (spielbaren) Abschnitten.

Außer Kontrolle

Während Sonic durch die Lüfte geschossen wird oder durch manche Tunnel düst, wird uns einfach so die Kontrolle über ihn entzogen. Das sieht zwar nett aus, kann aber teilweise den Spielfluss stören. Wir können nicht wie in den alten Zeiten einfach auf die Gegner springen, stattdessen müssen wir beim Auftauchen der Zielmarkierungen einfach nur schnell genug auf den A-Knopf drücken. Die Besonderheit an „Sonic Colours“ sind aber ohnehin die vielen, bunten Spezialfähigkeiten des wohl schnellsten Igels der Welt.

Lichtspektakel

Nimmt Sonic das gelbe Power-Up auf, verwandelt er sich in einen Bohrer und durchgräbt den Untergrund nach netten Extras. Mit anderen Fähigkeiten prallt er mit hoher Geschwindigkeit physikalisch korrekt an den Wänden ab, um entweder mehrere Gegner auf einen Streich zu besiegen oder entfernte Plattformen zu erreichen. Optisch sieht der Titel sehr gut aus, besonders die teilweise wirklich sehr schönen Lichteffekte haben uns begeistert. Wenn das Spiel die Abwechslung beibehält, wartet eines der besseren „Sonic“-Spiele auf uns.

Sonic Colours



Publisher	Sega
Entwickler	Sonic Team
Genre	Jump'n'Run
Termin	November 2010
Weblink	offizielle Website

- + unterschiedliche Fähigkeiten
- + verschiedene Themenwelten
- + teils sehr schöne Lichteffekte
- öfters keine Kontrolle über Sonic

Das Anspielen des Titels hat mir sehr viel Spaß gemacht. Ich wünsche mir aber endlich mal wieder ein vollständiges, zweidimensionales „Sonic“-Spiel, das dann aber bitte nicht in Episodenform erscheint.



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de





Raving Rabbids: Travel in Time



Die Hasen sind wieder da! Und nach Kritik an den letzten Teilen arbeiten die Entwickler hart daran, dem Spiel mehr Tiefe zu geben.

Als Wii-Launchtitel waren sie ein beliebter Kauf. Der Name Rayman und wahnsinnige Hasen reichten um aus einer Minispiel-sammlung einen Erfolg zu machen. Mit den späteren Teilen stieg die Kritik und auch die Menge an Minispielkonkurrenz und Ubisoft musste sich mit Rabbids Go Home neu orientieren. Bei Travel in Time kehren sie zum ursprünglichen Prinzip zurück, machen aber eines besser: Die Minispiele bekommen Tiefe!

Minigames evolved

Doch was bedeutet Tiefe? Während es früher ausreichte die Wii Remote lange genug zu schütteln, muss nun während des Schüttelns im Takt auch noch ein Flieger gesteuert und damit Ziele getroffen werden. Bei Rennen gibt es nun auch Power Ups und Hindernisse, bei Musikspielen mehr als zwei Möglichkeiten – alles mit freundlicher Unterstützung der geisteskranken Hasen, deren Schrei jetzt übrigens auch mittels Steuerkreuz zu jeder Zeit losgelassen werden kann.

Travel in Time

Doch was stellen die Hasen diesmal an? Nun, sie finden eine Zeitmaschine und verändern die Geschichte. Wie wäre es also, wenn Arthur statt Excalibur plötzlich eine Klobürste aus dem Stein ziehen würde? Diese und viele andere Änderungen darf derjenige vornehmen, der das letzte Minispiel gewonnen hat. Die Entwickler haben im Spiel so weit wie möglich auf Menüs verzichtet, deswegen dürfen Minispiele nun in einem Museum anhand von Gemälden ausgewählt werden. Und Änderungen der Geschichte ändern na-

türlich auch die Gemälde und vielleicht sogar das komplette Museum – welches, sollten die Hasen die Welt zerstören, plötzlich im Weltraum schwebt.



Raving Rabbids: Travel in Time



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Paris
Genre	Minispielsammlung
Termin	11. November 2010
Weblink	offizielle Website

- + komplexere Minispiele
- + „Schrei-Button“
- + keine langweiligen Menüs
- nur Minispiele

Die Skepsis war schnell weg - das Spiel ist gut! Vor allem die komplexeren Minispiele und die Tatsache, dass man den Hasen jederzeit schreien lassen kann, hat uns sehr gut gefallen.



Fazit

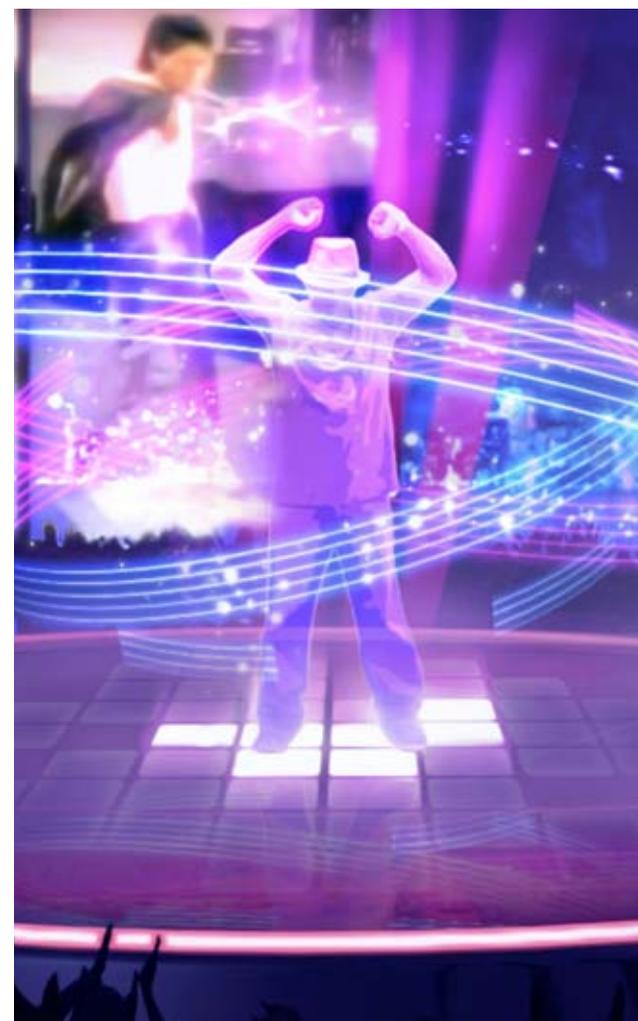
Emanuel Liesinger
emanuell@n-mag.de



Michael Jackson: The Experience



Der gefallene King of Pop ist nach seinem Tod wiederauferstanden. Grund genug für Ubisoft ein Spiel zu veröffentlichen, welches sich ganz seinem speziellen Tanzstil widmet.



Bestätigte Songs

Von den über 80 Singles, die Michael herausgebracht hat, schaffen es ganz sicher ins Spiel:

[Bad](#), [Beat It](#), [Billie Jean](#), [Earth Song](#), [The Girl Is Mine](#), [Thriller](#), [Who Is It](#), [Workin' Day and Night](#).

Daneben sollen viele weitere Songs verfügbar sein. Fans des verstorbenen „Kong of Pop“ dürfen sich also auf eine gute Auswahl freuen.

Michael Jackson: The Experience



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montpellier
Genre	Tanzspiel
Termin	18. November 2010
Weblink	offizielle Website

- + Michael Jackson!
- + Videotutorials für Tanzschritte
- Wii-Version sehr beschnitten
- King of Pop-Feeling kommt nicht rüber

Ich oute mich mal als Michael Jackson-Fan. Hier will allerdings keine Freude aufkommen. Wenn man das Feeling des King of Pop rüberbringen will, muss man sich schon etwas mehr anstrengen – Musik alleine reicht nicht!



Fazit

Emanuel Liesinger
emanuell@n-mag.de



Angewidert war es ja schon vor seinem Tod in Entwicklung – ob dies stimmt oder nicht, wird sich wohl schwer beweisen lassen. Tatsache ist jedoch, dass aus Michael Jacksons Nachlass nochmal Kapital geschlagen werden soll. Sei es nun durch einen Konzertfilm, eine neue CD oder eben das zeitnahe erscheinende Tanzspiel. Es klingt ja auch verlockend: Durch Ubisofts exklusive Technik wird der Spieler direkt ins Spiel projiziert und kann so live Effekte auslösen, mit den Backgroundtänzern agieren und vieles mehr – doch Wii-Besitzer ziehen wieder mal den kürzeren.

Just Dance MJ Edition

Wir bekommen eine Wii Remote in die Hand gedrückt und dürfen genau wie bei Just Dance einem kontraststarken Männchen alles nachmachen, unterstützt von ein paar Pfeilen, die einem am Rand die kommenden Bewegungen verdeutlichen. Ob jetzt wirklich alle Tanzschritte detailgetreu ausgeführt werden oder nur die Hand geschwungen wird, kann nur die Kinect-Version unterscheiden. Ähnlich wie in Just Dance sind auch die Hintergründe eher simpel im Comicstil gehalten – ein drastischer Widerspruch zu der

Behauptung der Entwickler, man wolle dasselbe Feeling wie in den Originalen Videos aufkommen lassen.

Be Michael Jackson

Dafür enthält der Musikkatalog des Spiels die wichtigsten Lieder Michael Jacksons – von „Thriller“ über „Billie Jean“ bis zu „Bad“. Und auch für die, die schon immer den Moonwalk oder ähnliche Tanzschritte lernen wollten, ist gesorgt, denn anhand von Videotutorials werden alle Bewegungen genau erklärt – versprach man uns zumindest.

GoldenEye 007



Jeder kennt ihn und weiß, dass er in Deutschland indiziert ist. Nach Spielen wie „Dead Space“ sind wir sehr gespannt, ob es der Neuinterpretation des Titels auch so ergehen wird.



Über die Handlung des Spiels ist bisher nur sehr wenig bekannt. Obwohl die Geschichte auf dem Film von 1995 basiert, werden wir auf einige Änderungen im Handlungsverlauf stoßen. Für diese Umgestaltungen ist niemand geringeres als Bruce Feirstein verantwortlich, der 1995 auch als Drehbuchautor fungierte. Anders als im Film wird man aber nicht einen virtuellen Pierce Brosnan erleben, sondern das seit „Casino Royale“ bekannte Gesicht von Daniel Craig.

Packende Action

Dieser wird sein virtuelles Alter Ego sogar selbst vertonen. Judi Dench alias M hat sich ebenfalls bereiterklärt in „GoldenEye 007“ mitzuwirken. Ob die Abbilder der Schauspieler auch ihre deutschen Synchronstimmen erhalten, ist bisher noch ungewiss. Der Soundtrack stammt aus der Feder von David Arnold, dem Komponist der letzten „James Bond“-Filme. Dieser untermalt das Geschehen während unserer Präsentation bei Activision sehr gut. Es passt einfach dazu, wenn wir durch den Dschungel rennen, einen Widersacher nach dem anderen erledigen, Schnellschussanlagen umprogrammieren und im Hintergrund die typischen „James Bond“-Klänge der Titelmelodie vernehmen.

Geschüttelt, nicht gerührt

Der Mehrspielermodus hat uns auch sehr imponiert. Es wird zwar nicht viel Neues geboten, aber er läuft schnell und ohne Respawn-Zeiten ab. Das fördert die Dynamik

und klinkt die aus anderen Ego-Shootern teils vorhandene, kurz anhaltende Langlebigkeit aus. Wenn man sich mit vier Spielern gleichzeitig ins Getümmel stürzt, merkt man aber unverständlicherweise, wie die Bildwiederholungsrate ein wenig in den Keller geht. Bei der geringfügigen Detailverliebtheit ist dies unserer Meinung nach sehr bedenklich. Ab November werden wir jedenfalls wissen, ob sich „GoldenEye 007“ lohnen wird oder ob nur der Name des Spiels Käufer locken möchte.

GoldenEye 007



Publisher	Activision
Entwickler	Eurocom
Genre	Ego-Shooter
Termin	November 2010
Weblink	offizielle Website

- + stimmiger Filmsoundtrack
- + Synchronstimmen der Darsteller
- noch Unklarheiten bei der Story
- grafisch noch nicht ausgereift

Das Agenten-Flair wird sehr gut in das Jahr 2010 verfrachtet und als überzeugter Fan von Daniel Craig erlebe ich den für mich besten James Bond-Darsteller endlich in einem weiteren Videospiel.



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de



Star Wars: The Force Unleashed II

Es war einmal auf einer nicht ganz so weit entfernten Gamescom. LucasArts stellte uns den zweiten Teil der „Force Unleashed“-Reihe vor, der die Pfade des Erstlingswerks fortführt.



Das zwischen der dritten und vierten Episode des „Star Wars“-Universums angesiedelte Spiel entführt uns zu allererst auf den Planeten Kamino. Kenner von Episode II wissen, dass dort die Klonarmee gezüchtet wurde. So auch unser Spielcharakter, ein von Lord Vader in Auftrag gegebener Klon des „Helden“ aus dem ersten Teil. Dieser Klon leidet allerdings an Gedächtnisschwund.

Angriff des Klonkriegers

In den nachfolgenden Spielstunden dürfen wir uns durch die Galaxis kämpfen und unsere Gedächtnislücken schließen. Der Entwickler verspricht uns eine filmreif inszenierte Handlung und ausufernde Lichtschwerterkämpfe. Letztere sind jedenfalls jetzt schon sehr schön anzusehen, denn erstmals dürfen wir auch mit zwei Lichtschwertern den Sturmtruppen entgegen-

treten. Das Spiel geizt zwar mit blutigen Effekten, trotzdem sind Körperteile der Gegner abtrennbar. Explizit auswählen dürfen wir aber keine davon.

Beeindruckende Machtspiele

Machtfähigkeiten bereichern das Spielgeschehen ungemein. So können wir die Gegner mit unserer Gedankenkontrolle von Plattformen in den sicheren Tod springen lassen oder Blitze auf sie schleudern. Umgebungsgrafiken wirken aber leider immer noch so unbeeindruckend wie im Vorgänger. Nach der Präsentation wurde uns ebenfalls mitgeteilt, dass die Wii mit einem exklusiven Mehrspielermodus ausgestattet sein wird. Dieser soll sich an Beat 'em Ups wie „Super Smash Bros. Brawl“ orientieren. Wir sind gespannt, ob dieses Argument die Kaufentscheidung sinnvoll bereichern wird. ■ ■ ■

Star Wars: The Force Unleashed II



Publisher	Activision
Entwickler	Red Fly Studios
Genre	Action
Termin	29. Oktober 2010
Weblink	offizielle Website

- beeindruckende Kämpfe
- Machtfähigkeiten überzeugen
- Handlungsstärke noch ungewiss
- schwache Umgebungstexturen

Der Vorgänger hat mich nicht gerade beeindruckt. Als ich „The Force Unleashed II“ ausprobierte, war ich begeistert. Die Steuerung funktioniert und das Spielen mit der Macht fasziniert. Leider lässt es mich grafisch völlig kalt.



Fazit

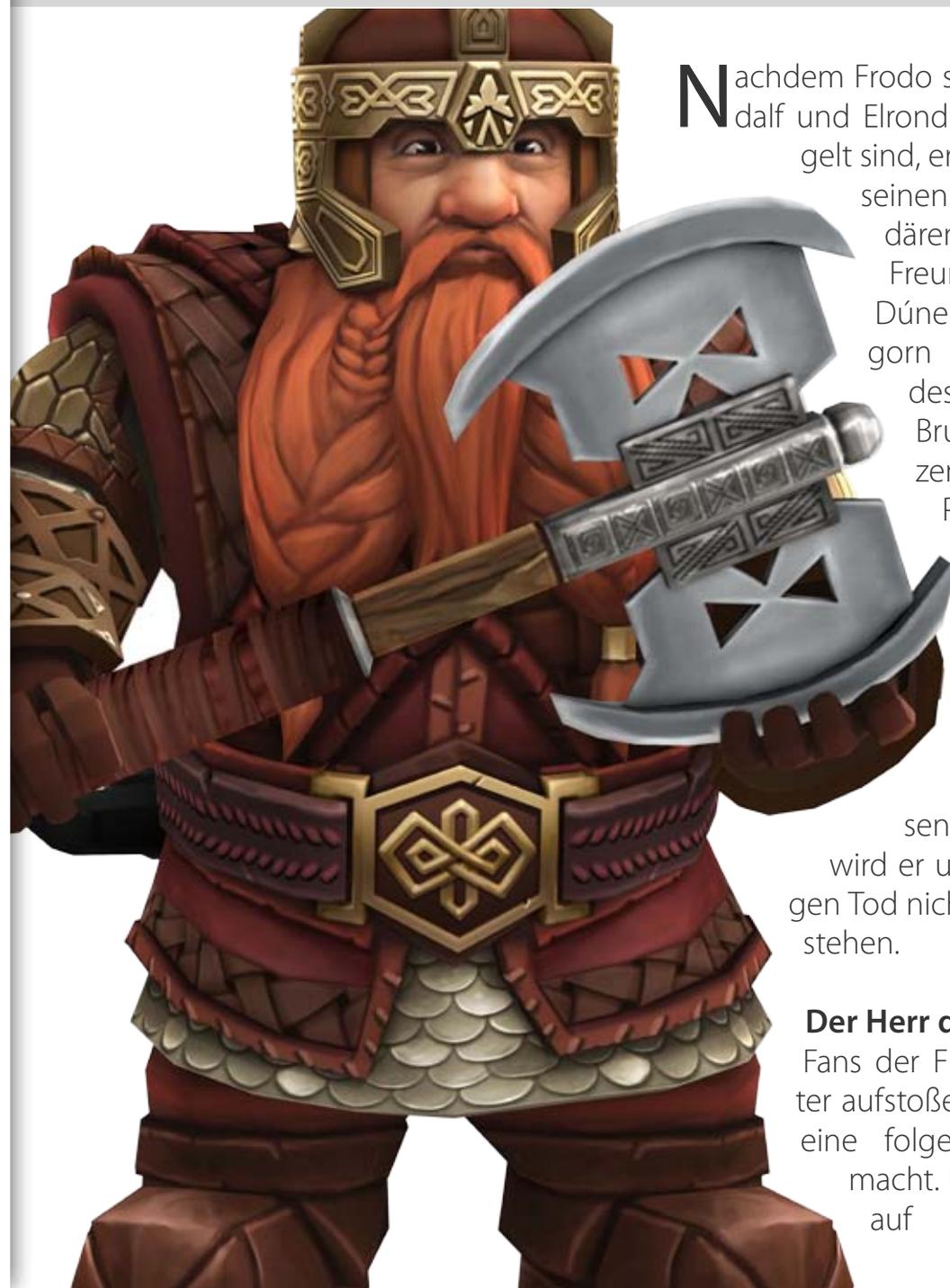
Eric Ebelt
 erice@n-mag.de



Der Herr der Ringe: Die Abenteuer des Aragorn



Nachdem Electronic Arts die einst sehr gute Spielserie mit Titeln wie „Die Eroberung“ totgefahren hat, widmet sich mittlerweile Warner Bros. Interactive wieder um die Filmlizenz.



Nachdem Frodo samt Onkel Bilbo, Gandalf und Elrond in den Westen gesegelt sind, erzählt Jahre später Sam seinen Kindern die legendären Geschichten seiner Freunde. In der Rolle des Dúnedain-Waldläufers Aragorn erleben wir hautnah dessen Abenteuer von Bruchtal bis zum Schwarzen Tor. Während der Präsentation des Spiels verspricht man uns, dass man die Filmgeschichte möglichst nacherzählen möchte. Während uns bis zum Berg Amon Hen der verbissene Boromir begleitet, wird er uns nach seinem dortigen Tod nicht mehr zur Verfügung stehen.

Der Herr der offenen Fragen

Fans der Filme wird es aber bitter aufstoßen, dass man dennoch eine folgenschwere Ausnahme macht. Da man das Spiel auch auf kooperativem Wege

spielen soll, wird Gandalf allem Anschein nach nicht in den Schatten stürzen. Wenn wir also mit Aragorn andauernd bei der Schlacht von Helms Klamm versagen, dürfen wir auf Knopfdruck jederzeit gerne einen zweiten Spieler dazu holen. Diese wird dann die Rolle von Gandalf übernehmen. Wie er aber plötzlich mit eintausend Rohirrim das Schlachtfeld aufräumen möchte, ist noch nicht ganz klar. Wir rechnen stark damit, dass man mit der einen oder anderen Logiklücke leben muss.

„Der Hobbit“ lässt grüßen!

Optisch erinnert der Titel mehr an „Der Hobbit“, als an „Die Rückkehr des Königs“. Der teils zu bunte Comic-Look macht zwar einen angenehmen Eindruck, aber für die Gestaltung der erwachsenen „Der Herr der Ringe“-Geschichte ist er unserer Meinung nach nicht geeignet. Laut Aussagen der Entwickler wird man im Spiel eigens komponierte und bekannte Musikstücke aus den Filmen hören. Außerdem soll das Spiel von den Darstellern wie Sean Astin und John Rhys-Davies vertont werden. Wenn die Qualität der gezeigten Version durch das Spiel hinweg bestehen bleibt, wird „Die Abenteuer von Aragorn“ sicherlich ein guter Tipp für den Weihnachtsmann werden.



Der Herr der Ringe: Die Abenteuer des Aragorn



Publisher	Warner Bros.
Entwickler	Headstrong Games
Genre	Action-Adventure
Termin	Herbst 2010
Weblink	offizielle Website

- + kooperativer Spielmodus
- + erzählt von der ganzen Trilogie
- möglicherweise (viele) Logiklücken
- Comic-Look teilweise unpassend

Endlich ein neuer Teil der „Herr der Ringe“-Universums! Ich kann es kaum erwarten, wieder in die Rolle meiner Lieblingsperson des Films zu schlüpfen. Trotzdem mache ich mir über mögliche (große) Logiklücken Sorgen.



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de



Combat Wings: The Great Battle of World War II



Shooter-Fans kennen das Szenario in- und auswendig. Zu oft dient der Zweite Weltkrieg als Vorlage für so manche Spielserie. City Interactive verlagert das Geschehen in luftige Höhen.



Fünfzehn Mitarbeiter arbeiteten über ein Jahr lang am kommenden Action-Spiel „Combat Wings“. Der Titel soll laut Entwicklerangaben 29 abwechslungsreiche Missionen enthalten, während der Präsentation bei City Interactive konnten wir aber hinsichtlich der Ziele noch keine Unterschiede ausmachen. In der Rolle unbekannter Piloten steuern wir Flugzeuge aller Art und kämpfen an recht abwechslungsreichen Schauplätzen wie Großbritannien, dem Nahen Osten, über dem Pazifik und den Steppen Afrikas. Wir tragen dazu bei, den Zweiten Weltkrieg auf Seiten der Alliierten zu beenden.

Flieger am Horizont

Unsere Aufgabe besteht darin, feindliche Flieger der Reihe nach zu eliminieren. Das Spielziel jeder Mission wird vermutlich recht ähnlich ausfallen. Sind alle Einheiten ausgeschaltet, ist der Spielabschnitt geschafft – Kapitulation oder Ähnliches existiert

in „Combat Wings“ allem Anschein nach (noch) nicht. Die Entwickler möchten zwar eine möglichst authentische Geschichte erzählen, aber selbst von Handlungsfetzen ist weit und breit noch nichts zu sehen.

Durchdachte Steuerung

Weit entfernte Objekte und Texturen machen schon jetzt einen guten Eindruck – je mehr wir uns diesen aber nähern, desto verwaschener werden sie. Da sollten die Entwickler bis zum Herbst unbedingt noch einmal nachbessern. Ebenfalls fällt die bei wenigen Details stockende Bildwiederholungsrate im Mehrspielermodus negativ auf. Ein wichtiges Kaufargument werden die unterschiedlichen Steuerungsvarianten sein, mit denen ein problemloses Spielen sowohl für Anfänger als auch für Profis gewährleistet werden soll. Allerdings möchte man mit dem Spiel auch keine Welten bewegen – für circa dreißig Euro soll das Spiel im Handel erscheinen. ■ ■ ■



Combat Wings: The Great Battle of WWII



Publisher	City Interactive
Entwickler	City Interactive
Genre	Action
Termin	28.10.2010
Weblink	offizielle Website

- + viele Steuerungsmöglichkeiten
- + unterstützt Wii MotionPlus
- Abwechslung nicht einschätzbar
- grafisch verbesserungswürdig

Die Vorstellung von „Combat Wings“ hat mich überhaupt nicht beeindruckt. Von „The Sky Crawlers“ bin ich Besseres gewohnt – trotzdem dürfte das Spiel ein Tipp für Fans von Flugzeug-Action werden.



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de



Wii Party



Als „Wii Party“ angekündigt wurde, schluckte die Fangemeinde der „Mario Party“-Reihe. Wird die Minispielsammlung etwa durch einen neuen Teil der „Wii“-Reihe verdrängt?



Wii Party

Wii Party	Publisher	Nintendo
	Entwickler	ND Cube
	Genre	Geschicklichkeit
	Termin	08. Oktober 2010
	Weblink	offizielle Website

- + zugängliche Minispiele
- + Mehrspieler-Partyspaß
- kein Online-Modus
- trockene Aufmachung

Ich kann mit den charakterlosen Miis nicht sehr viel anfangen und bin sehr enttäuscht, dass ich wohl ewig auf „Mario Party 9“ warten muss. Trotzdem kann ich nicht abstreiten, dass „Wii Party“ ein nettes Spiel für zwischendurch ist.



Fazit
Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de



Für die einen sind Miis seit „Wii Sports“ eine willkommene Abwechslung, für die anderen sind sie ein Ärgernis in „Mario Kart Wii“ und Konsorten. Anstatt eines weiteren Ablegers des „Mario Party“-Franchise schickt Nintendo dieses Mal die Miis alleine aufs Spielbrett und, wie es auch nicht anders zu erwarten wäre, dürfen wir pro Runde ein Minispiel absolvieren.

Würfelspaß

Nachdem wir gewürfelt haben, dürfen wir eine bestimmte Anzahl an Feldern auf dem Spielbrett zurücklegen. Während manche Felder unsere Position mit der eines Mitspielers aus-

tauschen, lassen andere Felder Vulkane ausbrechen. Die Minispiele gehen aber in eine andere Richtung als bei „Mario Party“. Während man bei den Klassikern oft Einarbeitungszeit benötigt, sind die Aufgaben in „Wii Party“ selbsterklärend. Wir springen über rollende Fässer, treiben Pferde an oder stoßen unsere Gegner in Kugelform in so manches Loch. Je besser wir uns bei den Minispielen schlagen, desto mehr Glück haben wir bei unserem nächsten Würfelwurf.

Partyspaß

Wenn wir zuerst das Ende des Spielbretts er-

reichen, gewinnen wir die jeweilige Partie. Das kann unter Umständen mal so eben eine Dreiviertelstunde dauern. „Wii Party“ ist aber auch so ein Spiel für zwischendurch, da manche Minispiele auch aus dem Menü heraus anwählbar sind. So dürfen wir beispielsweise auf Wunsch ein paar Miis auf einem Schiff platzieren und müssen darauf achten, dessen Gleichgewicht zu halten. Es wird so gut wie jeder Spielertyp angesprochen, dennoch bleibt die Aufmachung sehr trocken. Beinharte „Mario Party“-Fans warten weiterhin auf „Mario Party 9“ – auch wenn dessen Ankündigung unwahrscheinlich ist.



So I enter the Ghost World
 "Ghost," possess an object,
 then perform a "Trick" with



Ghost Trick: Phantom-Detektiv



Der Tod ist nicht das Ende. Das will uns Capcom mit Ghost Trick in diesem Winter beweisen. Ob Hauptdarsteller Sissel der gleichen Meinung ist?

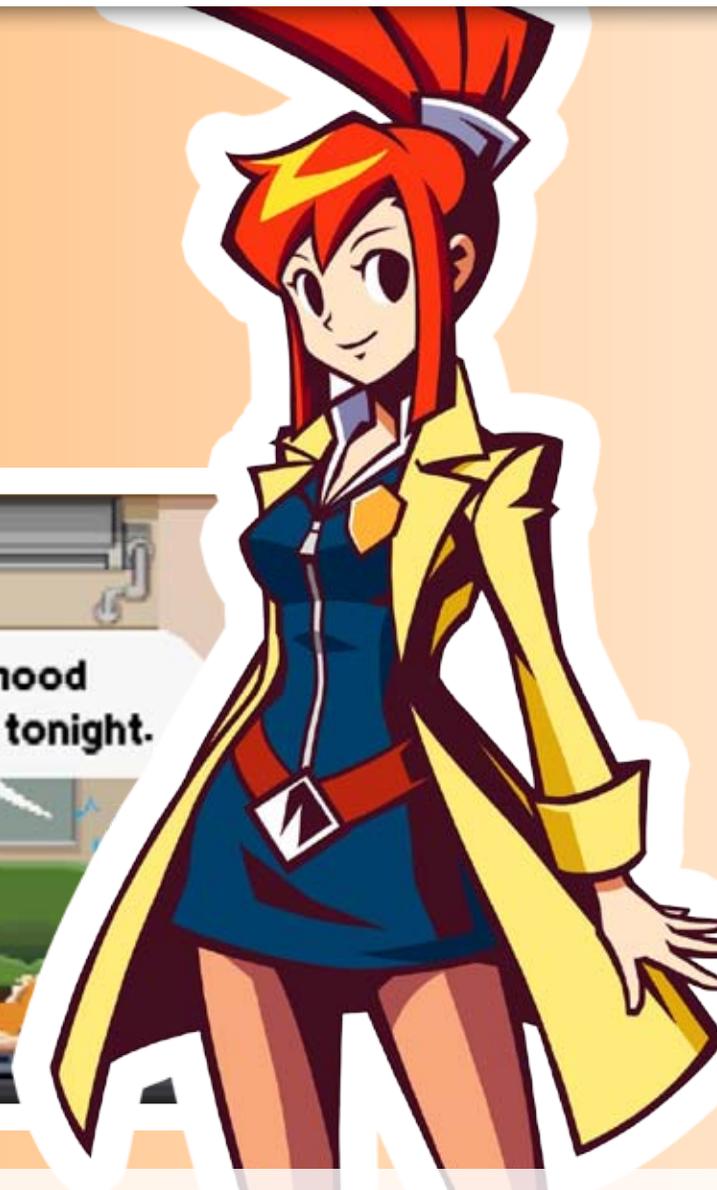
Als Spieler freut man sich jedes Mal wieder, wenn Hersteller wie Capcom ausgetrene Pfade verlassen und neuen Ideen eine Chance geben. Neben „Okamiden“ hat der japanische Hersteller noch den Titel „Ghost Trick“ im Programm. Darin übernimmt der Spieler die Rolle von Sissel, der mit seinem eigenen Tod konfrontiert wird. Zu allem Überfluss hat er auch noch das Gedächtnis verloren. Doch irgendwie scheint er noch nicht ganz tot zu sein. Er geistert irgendwo zwischen der Welt der Lebenden und der Toten umher, mit ganz besonderen Fähigkeiten: Er kann unter anderem die Kontrolle über leblose Dinge übernehmen.

Besessen und verrückt?

Sissel will nur eines: Er will wissen, warum er gestorben ist und wo seine Erinnerungen abgeblieben sind. Dazu muss er auf seine neu gewonnenen Fähigkeiten vertrauen. Neben dem Kontrollieren von leblosen Dingen kann er die Zeit vier Minuten zurückspulen und Leichen übernehmen, um mit den Verstorbenen zu reden. Aus diesem bunten Mix übersinnlicher Fähigkeiten entwickelt sich eine ganz eigene Spielmechanik. Da Sissel nicht direkt mit den Menschen in dieser Umgebung reden kann, muss er sich anders zu helfen wissen. Zum Glück ist der Aufbau relativ linear, so dass der Spieler strikt der Geschichte folgt.

Vom Telefon zum Aquarium

Das Gameplay von „Ghost Trick“ lässt sich am ehesten mit dem eines klassischen Point & Click-Adventures vergleichen. Neben ▶



Ghost Trick: Phantom-Detektiv



Publisher	Capcom
Entwickler	Capcom
Genre	Adventure
Termin	Winter 2010
Weblink	offizielle Website

- + erstklassige Animationen
- + interessante Aufmachung
- + frisches Spielprinzip...
- ...allerdings nicht jedermanns Sache

Das Spiel zu beschreiben ist nicht einfach. Es ist erfrischend anders und könnte zu einem der letzten großen Nintendo DS-Titel werden. Schnell ist man gefesselt, wenn die Prinzipien des Spiels erstmal verstanden sind.



Fazit
 Nico Trendelkamp
www.gamingmedia.de

einigen Redepassagen steht das Lösen von Problemen und Rätseln ganz oben auf der Agenda. So muss der Spieler zum Beispiel einen Mord an einer guten Freundin verhindern, die sonst auf einem Schrottplatz erschossen wird. Dazu dreht man erst einmal die Zeit zurück und darf unter Zeitdruck versuchen, die Tragödie zu verhindern. So haben wir als Sissel zunächst den Mörder mit ein wenig Fahrradklingeln verwirrt, um über ihm eine Leiter auszu-

klappen, mit dem Ziel weiter entfernte Objekte zu besetzen. Die eigene Reichweite ist nämlich sehr begrenzt. Auf diese Weise sind wir dann schlussendlich an eine riesige Abrissbirne gelangt, mit der wir den Bösewicht zu einer Briefmarke verarbeitet haben.

Mobiler Animationsfilm

„Ghost Trick“ ist in vielerlei Hinsicht anders. Nicht nur die Spielmechanik unterschei-

det sich von anderen Spielen, auch eine solche Optik hat man auf dem Nintendo DS noch nicht gesehen. Das Spiel glänzt mit vorzüglichen Animationen und exzessivem Farbeinsatz. Selten bewegten sich die Charaktere eines Spiels so geschmeidig auf dem Dual Screen. Selbst auf dem großen Bildschirm eines DSi XL sieht das Spiel noch erstaunlich gut aus. Ace Attorney Produzent Shu Takumi hat mal wieder ganze Arbeit geleistet.



Blue Dragon: Awakened Shadow



Was ist ein Genrechamäleon? Mit „Blue Dragon: Awakened Shadow“ picken wir uns direkt ein Extrembeispiel dafür heraus und freuen uns über neue Rollenspielkost für den Nintendo DS.



Beginnen wir mit der „Blue Dragon“-Chronologie und somit der Antwort auf die Anleser-Frage: Mit „Blue Dragon“, einem rundenbasierten Rollenspiel, wurde auf der Xbox 360 ein neues Franchise geboren. Es folgte „Blue Dragon Plus“ für den Nintendo DS, das eher in Richtung Strategie ging. Und jetzt vernügen wir uns mit Echtzeit-Kämpfen in „Blue Dragon: Awakened Shadow“, dessen US-Fassung in unserem DS-Slot landete. Ein Spiel im stetigen Wandel - ein echter Genrechamäleon eben!

Neue Umstände im Königreich

Die Story beginnt nach den Geschehnissen des ersten Teils. Wir finden uns im überschaubaren Königreich „Neo Jibral“ wieder, in dem uns die Einwohner verwundert begrüßen. Der Grund liegt in unserem Schattenmonster, das per X-Knopf beschwört werden kann, um in Kämpfen elementare Magien auszuführen, die Partie zu heilen oder mit einem bestimmten Status zu versehen. Nachdem der Himmel des Königreichs vor kurzer Zeit hell erleuchtet wurde, verloren sämtliche Einwohner des Kö-

nigreichs ihr Schattenwesen, unseres ist also zu einem Individuum geworden. Individuell ist auch unser Spielcharakter. Zwar laufen wir aus den Vorgängerteilen bekannten Figuren über den Weg, sind selbst aber mit einem selbst kreierten Hauptcharakter unterwegs. Ein gutes Gefühl der Integration ins Spielgeschehen kommt auf, was auch an der Wichtigkeit des eigenen Schattenmonsters im Königreich liegt.

Story als Rahmengerüst

Natürlich muss man sich in einem Rollenspiel mit viel Text auseinandersetzen, doch dieses Genrephänomen ist bekannt. Allerdings wirken viele Dialoge unnötig in die Länge gezogen und eine spärliche Sprachausgabe hätte man sich völlig sparen können. Die Synchronisation wirkt weder professionell noch zu den Charakteren passend. Grundsätzlich bedeutet viel Text gleichzeitig immer viel Story - widersprüchlich wenn wir erwähnen, dass „Blue Dragon: Awakened Shadow“ nur eine Rahmengeschichte bietet. Im Grunde handelt es sich mehr um ein MMORPG - ersetze Online durch Offline. Wir bewegen uns im Königreich und erledigen eine Quest nach der anderen. Im späteren Spielverlauf lassen sich auch andere Welten erkunden - nicht nur allein, sondern mit einer ganzen Truppe. Die Hauptgeschichte schreitet nur sehr langsam voran und entwickelt sich zur Nebensache. Hauptsächlich geht es darum, in der Stärkestufe aufzusteigen und mehr und mehr Bosse zu besiegen.

Mit den Lieblingen auf Reise

Bis zu drei Charaktere können in die Partie ▶

aufgenommen werden. Im gesamten Spiel sind blaue Würfel verteilt, die nicht nur zum Speichern dienen, sondern daneben teilweise auch über eine Warpfunktion verfügen und ganz wichtig: Dort können wir unser Team managen. Und da im Laufe des Spiels immer mehr Charaktere ihre Hilfe anbieten, fällt die Entscheidung für ein Trio nicht immer leicht. Jede Figur hat eigene Eigenschaften und sollte gut ins überlegte Konzept passen. Auch die verfügbaren Ausrüstungsgegenstände sollten darauf abgestimmt sein. Es gilt also in den Welten zu metzeln, metzeln und nochmal metzeln. Dabei steigen nicht die Charaktere in der Stufe auf, sondern die Schattenmonster. Es handelt sich dabei um mehrere, da unser Hauptcharakter seine Schattenmagie teilen kann. Die Schattenmonster sind nicht nur bei Endbossen extrem wichtig, sondern machen das Spielprinzip erst richtig interessant. Je höher im Level, desto mehr Skills stehen zur Auswahl. Auch zusätzliche HP, MP und weitere Verbesserungen winken bei Aufsteigen eines Schattenmonsters. Wichtig ist auch die Nutzung der Fernangriffe. Da es sich um ein Echt-

zeit-Rollenspiel handelt, sind Gegner schon aus weiter Ferne sichtbar und können von dort aus mit Magie direkt angegriffen werden. Natürlich macht es Sinn, mit einer solchen Attacke zu beginnen, um einen Kampf mit möglichst wenig Energieverlust zu beenden. Was aber nicht bedeuten soll, dass ein reiner Nahkampf nicht möglich wäre. Die Entscheidung der Kampfaufrichtung liegt allein am Spieler.

Schwieriger Start

Zu Beginn taten wir uns mit der Steuerung ein wenig schwer. Man hat die Wahl zwischen Touchscreen- und Knopf-Steuerung, wobei beide Varianten von der Schwierigkeit her etwa auf einer Stufe liegen. Problematisch ist lediglich die Kamera, die es nicht für nötig hält, Eigeninitiative zu zeigen. Mittels L und R müssen wir die Kamera bei Bedarf selbst drehen - und das geschieht nicht selten. Doch die Gewohnheit macht diese Tatsache auch schnell vergessen, sodass man sich schnell allein auf das Spielgeschehen konzentrieren kann.

Die Grafik genießt man gerne ein paar Sekun-

den länger. Schöne 3D-Grafik in der Draufsicht sieht man auf dem Nintendo DS gerne, auch wenn hier stellenweise kleinere Slowdowns auffallen. Das stört aber nicht den Spielfluss, der sich nicht selten über viele Stunden pro Spielsession hinziehen kann. Häufig freut man sich über neue Waffen, man kombiniert sich vielleicht auch eigene Ausrüstungsgegenstände und trainiert stundenlang auf einer Map, um sich einen Vorteil im weiteren Verlauf zu verschaffen... bis der nächste Boss kommt und zeigt, dass Stärke anders definiert wird. Kein Hardcore-Gamer wird sich aufgrund eines zu einfach gehaltenen Schwierigkeitsgrades beschweren - auch wir nicht. Nicht selten bekommen wir den Game Over-Bildschirm zu sehen und mussten vom letzten Speicherpunkt neu starten. Grund genug um noch stärker zu werden - das Motivationsniveau ist wahrlich hoch gehalten.

Ein Spiel mit Hitpotenzial

Das Spiel konnte uns nach einem etwas zähen Beginn sehr gut packen und motiviert auch heute noch dazu, die Truppe weiter zu

stärken. Es muss nicht immer ein Rollenspiel mit umfassender Geschichte sein, auch reine Skill-Rollenspiele können lange Zeit an die beiden DS-Bildschirme fesseln. Obwohl Genreliebhaber auf dem System schon bestens versorgt sind, sehen wir „Blue Dragon: Awakened Shadow“ als Bereicherung. Die Liebe zum Detail und ein hoher Suchtfaktor machen das Spiel aus. Auch nach einer Session behält man sich noch eine Art „To-Do“-Liste im Hinterkopf. Nicht viele Spiele bewirken ein solches Eintauchen in eine virtuelle Welt.

Blue Dragon: Awakened Shadow



Publisher	Namco Bandai
Entwickler	Mistwalker
Genre	Rollenspiel
Termin	30.09.2010
Weblink	-

- + gutes Echtzeit-Kampfsystem
- + Garant für hohe Motivation
- + perfekter Multiplayerspaß
- nichts für Storyliebhaber

Ich bin positiv darüber überrascht, wie motivierend das Spiel sein kann. Nachdem ich damit begann die kleinen Kinderkrankheiten zu missachten, wollte ich nur noch eines: stärker werden!



Fazit

Damian Figoluszka
 damian.f@n-mag.de



Professor Layton und die verlorene Zukunft



Professor Layton hat sich inzwischen zu einem beliebten Franchise gemausert. Kein Wunder also, dass Nintendo nun auch Teil 3 der Reihe zu uns bringt.



Logikrätsel am DS gibt es viele – doch nur wenige sind abwechslungsreich und qualitativ hochwertig. Selbiges gilt für tolle Geschichten, welche leider zu oft mit langweiligen Minispielen verknüpft werden. Level-5 nimmt für ihre Professor Layton-Reihe das Beste aus beiden Welten und überrascht immer wieder aufs Neue. Sei es mit den spannenden Geschichten, welche mit animierten Anime-Sequenzen erzählt werden oder mit den abwechslungsreichen und kniffligen Rätseln, welche eigentlich der Hauptteil des Spiels sein sollen.

Zeitreisen mit Hershel Layton

Die Geschichten von Professor Layton waren schon immer etwas ausgefallener. Mal ging es um eine Stadt voller Roboter, mal um die Schatulle der Pandora – und selbst vor dem ewigen Leben macht der englische Professor im kommenden Film keinen Halt. Kein Wunder also, dass es mit Layton und seinem Assistenten Luke diesmal auf Zeitreise geht. Denn sie bekommen eine Nachricht von Luke aus der Zukunft und reisen dann in eben diese, genauer gesagt ins 10 Jahre spätere London. Dort gilt es wie immer zahlreiche Mysterien zu lösen und der Spieler erfährt auch so einiges über Professor Laytons Vergangenheit und Zukunft.



Professor Layton und die verlorene Zukunft



Publisher	Nintendo
Entwickler	Level 5
Genre	Puzzle
Termin	22. Oktober 2010
Weblink	offizielle Website

- + 165 neue Rätsel
- + mehr animierte Sequenzen
- + tolle deutsche Sprecher
- + rechtzeitig zum Film

Infos über Laytons Vergangenheit? Und wenn man sich den Trailer so ansieht... trifft man im finalen Spiel vielleicht sogar auf den Layton der Zukunft? Gekauft!



Fazit

Emanuel Liesinger
 emanuell@n-mag.de





Auf der Gamescom 2010 konnten wir uns nun endlich selbst eine Meinung über „Golden Sun: Dark Dawn“ bilden. Seit den Geschehnissen des zweiten Teils sind mittlerweile dreißig virtuelle Jahre ins Land gezogen und neue Länder und Orte haben sich gebildet. Wir schlüpfen in die Rolle des Sohns von Isaac, einem der Protagonisten der beiden Vorgänger. Matthews berühmter Vater pilgert in der Weltgeschichte von „Golden Sun“ herum und unsere Aufgabe wird es sein, ihn ausfindig zu machen und mehr über die dunkle Dämmerung zu erfahren.

Herr der Elemente

Gemeinsam mit unseren beiden Freunden Karis und Tyrell stürzen wir uns in die ersten Auseinandersetzungen mit den abwechslungsreich gestalteten Gegnermodellen. Wie bereits in den beiden Vorgängerspielen stehen uns neben dem normalen Angriff mit der Waffe auch noch weitere Funktionen zur Verfügung. Da wären dann die optisch bereits etwas in die Jahre gekommenen Zaubersprüche, die den Elementen Erde, Feuer, Wasser und Wind entsprechen. Ebenfalls dürfen wir wieder die Dschinns beschwören, welche erneut mit übertriebenen Animationen ordentlichen Schaden anrichten.

Aus Alt mach Neu

Das Spiel bietet außerdem wieder die Möglichkeit, die sogenannte Psynergy auch außerhalb der Kämpfe anzuwenden. So setzen

wir auf Knopfdruck oder wahlweise auch mit dem Touchpen unsere magischen Kräfte frei, fackeln Plakate ab oder verschieben schwere Baumstämme. Einzig allein die Anzeigen beim Einsetzen der Psynergy störten uns, wenn wir das Spiel ausschließlich mit der Tastensteuerung spielen wollten. Da sollte Entwickler Camelot nochmals nachbessern. Ansonsten macht „Golden Sun: Dark Dawn“ schon jetzt einen vielversprechenden Eindruck, der technisch aber noch etwas aufgewertet werden dürfte.

Golden Sun: Dark Dawn



	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Camelot
	Genre	Rollenspiel
	Termin	Winter 2010
	Weblink	offizielle Website

- + verbessertes Kampfsystem
- + verspricht tolle Rätsel
- + interessante Handlung
- technisch noch verbesserungswürdig

Eine anspruchsvolle Geschichte und ein (leicht) verbessertes Kampfsystem werden das Spiel zu einem Hit machen - ganz sicher! Aber grafisch darf sich noch etwas tun, damit das Spiel auch auf dem DS zur Grafikgranate wird.



Fazit

Eric Ebelt
 erice@n-mag.de



Golden Sun: Dark Dawn



Auf der E3 des letzten Jahres jubelte die „Golden Sun“-Fangemeinde nicht schlecht, als endlich der dritte Teil der legendären Rollenspielerie angekündigt wurde.





Super Scribblenauts



Es war wohl eines der meistprämierten Nintendo DS-Spiele des letzten Jahres. Doch bei Steuerung und auch dem Lösen von Rätseln gab es noch Probleme – das will 5th Cell jetzt ändern.

Wer hat sich nicht schon immer ein Spiel gewünscht, bei dem die einzigen Grenzen die eigene Phantasie sind? Umso größer war die Freude an Scribblenauts, als es in die Läden kam. Doch hatte der Titel damals noch mit einigen Problemen zu kämpfen. So war der Hauptcharakter Maxwell mit dem Touchscreen nur schwer zu Steuern, und falsche Klicks führten schnell zum Scheitern der Mission. Außerdem war es vor allem im Actionmodus immer wieder möglich, mit denselben drei Gegenständen alle Rätsel zu lösen. Und nicht zuletzt sei erwähnt, dass die deutsche Lokalisation der englischen stark nachhinkte.

Problemlösungen

Diesen Problemen haben sich die Entwickler angenommen und dem ersten Eindruck nach auch gelöst. So kann Maxwell nun auch mit dem Steuerkreuz oder per Doppelklick bewegt werden, was das Problem der normalen Klicks vollständig entfernt. Außerdem wurden

die einzelnen Levels so gestaltet, dass nun nicht mehr nur eine Waffe, ein Flugobjekt und etwas Explosives ausreichen, um es zu lösen. Dies wurde vor allem dadurch „umgangen“, dass es nun viel mehr Puzzle- als Actionlevels gibt. Und nicht zuletzt wurde auch eine neue Lokalisierungsfirma gefunden um den neuen Teil besser ins Deutsche zu bringen.

Sei Super!

Doch eine einfache Fortsetzung wäre doch langweilig, dachten sich die Entwickler, also fügten sie ein wichtiges Feature hinzu: Adjektive! Doch wer jetzt denkt, dass er jedem Objekt nun einfach nur eine Eigenschaft hinzufügen kann, irrt – die einzige Begrenzung sind die 160 Zeichen des Editors – also steht einem „Pinken fliegenden reitbaren Abraham Lincoln“ nichts mehr im Wege. Natürlich muss auch hier aufgepasst werden, denn ein brennendes Huhn wird innerhalb von Sekunden zu einem Brathuhn.



Super Scribblenauts



Publisher	Warner Bros.
Entwickler	5th Cell
Genre	Puzzle
Termin	Oktober 2010
Weblink	offizielle Website

- + Adjektive
- + verbesserte Steuerung
- + fast grenzenlos
- + mehr Puzzle-Level

Ich habe schon den ersten Teil geliebt und musste mit Erstaunen feststellen, wie viel mehr Spaß die Adjektive doch machen. Jetzt muss ichs nur schaffen auch die Rätsel zu lösen und nicht nur am Hauptbildschirm herumzualbern...



Fazit

Emanuel Liesinger
emanuell@n-mag.de



Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem



Der Klempner und der Affe liegen seit dem Automatenklassiker „Donkey Kong“ im Clinch. In „Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem“ gehen die Streitigkeiten weiter.



Mario eröffnet zusammen mit Pauline einen neuen Themenpark und die ersten einhundert Besucher erhalten eine Statue seiner Freundin gratis dazu. Der in Pauline verliebte Donkey Kong möchte sich diese Chance natürlich nicht entgehen lassen, weshalb er Pauline von der Eröffnungsfeier entführt. Mario muss die Dame mit seinen kleinen, aufziehbaren Artgenossen aus den Klauen des Primaten befreien.

Marios zum Aufziehen

Unsere Aufgabe in „Mini-Land Mayhem“ beschränkt sich nicht nur auf das Anstupsen einer bestimmten Anzahl von Mini-Marios in den zahlreichen und abwechslungsreichen Levels. Uns steht eine gewisse Menge an Brückenbauteilen zur Verfügung, mit welcher wir den kleinen Rackern den Weg über scharfe Spitzen und auf höherliegende Plattformen ebnen. Unterwegs sammeln sie Mün-

zen ein oder schnappen sich herumliegende Hämmer, mit denen sie Gegnern den Garaus machen. Ziel des Spiels ist es, alle Mini-Marios in einem kurzen Zeitrahmen durch eine Tür in den nächsten Level zu führen.

Konstruierter Themenpark

Aber auch Bosskämpfe gegen Donkey Kong schaffen es in das Spiel. Während wir die Mini-Marios zu drei Schaltern manövrieren, wirft Donkey Kong schwere Fässer auf sie – das ist spannend und knifflig. Zusätzlich wird es möglich sein, dass man mithilfe eines Level-Editors eigene Spielabschnitte kreieren kann. Toll! Der zuckersüße Grafikstil und der große Ideenreichtum haben uns wirklich aus den Socken gehauen. Wir sind sehr zuversichtlich, dass „Mini-Land Mayhem“ jede Menge „Super Mario“-Fans für sich begeistern kann und freuen uns schon auf die finale Version, die noch Ende des Jahres erscheinen soll. ■ ■ ■

Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem



	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Nintendo
	Genre	Geschicklichkeit
	Termin	Winter 2010
	Weblink	offizielle Website

- + viele tolle Spielideen
- + zuckersüßer Grafikstil
- + Level-Editor enthalten, der...
- ...ruhig hätte vielfältiger sein können

Selten gefällt mir ein Spiel so gut, dass ich am liebsten stundenlang damit verbringen möchte. Ich freue mich schon sehr auf das Endprodukt, was hoffentlich noch viel mehr tolle Spielideen enthalten wird.



Fazit

Eric Ebelt
 erice@n-mag.de



Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

Anstatt Remakes bekannter Titel oder die „Crystal Chronicles“-Reihe fortzuführen, entwirft Square Enix ein neues Spin-Off mit altbackener Handlung auf Nintendos Handheld.



Final Fantasy-Veteranen der ersten Stunde kennen die Geschichte der vier Krieger des Lichts nur allzu gut, wurde sie doch so oft in den ersten Teilen der Hauptreihe erzählt. „The 4 Heroes of Light“ erinnert sich dieser Legende und erzählt uns vom vierzehn Jahre alten Jungen Brandt. In einer vierköpfigen Truppe zieht er hinaus in die Welt, um die Prinzessin eines Königreichs zu retten. Rollenspieler wissen, dass die Rettungsaktion kein Zuckerschlecken ist und die Wege voller Gefahren und fieser Bösewichter sind.

Nervige Kampfdauer

Anders als in den bekannten Spielen des Franchises läuft der Kampf in „The 4 Heroes of Light“ etwas anders ab. Jedem Kampfteilnehmer steht anfangs ein Aktionspunkt zur Verfügung. Weitere Punkte generieren wir, indem wir den Boost-Befehl ausführen. Um beispielsweise einen Gefährten zu heilen, sind zwei Aktionspunkte vonnöten. So

entfallen zwar die bekannten Magiepunkte, aber die Kämpfe werden unnötigerweise in die Länge gezogen. Das heißt im Klartext, dass jede Generierung eines Aktionspunkts genau einen Zug im rundenbasierten Kampfsystem verbraucht. Derzeit sind wir noch skeptisch, ob das Kampfsystem langfristig motivieren kann.

Obskure Sitten

Des Weiteren hat Entwickler Matrix Software die Zufallskämpfe wieder eingeführt, was Fans der ersten Stunde gefallen könnte. Ein weiteres Alleinstellungsmerkmal ist die teils zu farbenfrohe Grafikpracht, welche nicht jedermanns Sache ist und wohl einige Käufer vergraulen könnte. Die Hardwarepower des Nintendo DS ist zu mehr im Stande! Dennoch sind wir schon sehr darauf gespannt, wie sich die Handlung entfalten wird und ob sich der Titel mit einem waschechten „Final Fantasy“ messen kann.

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light



Publisher	Square Enix
Entwickler	Matrix Software
Genre	Rollenspiel
Termin	08. Oktober 2010
Weblink	offizielle Website

- + verspricht gute Handlung
- + facettenreiche Spielwelt
- + enthält Mehrspielermodus
- umstrittener Grafikstil

Nach dem verflixten dreizehnten Teil der Reihe bin ich froh, mal wieder gute Rollenspielkost zu bekommen. Da ich besonders ein Fan der alten Episoden bin, freue ich mich umso mehr auf das Spin-Off. Der Oktober darf kommen!



Fazit

Eric Ebelt
 erice@n-mag.de



Test compact

39	Metroid: Other M	Wii	8.0
42	The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen	Wii	7.0
44	Tiger Woods PGA Tour 2011	Wii	8.5
45	Tournament of Legends	Wii	4.0
46	Lego Harry Potter: Die Jahre 1 - 4	Wii	6.5
47	Dragon Quest IX: Hüter des Himmels	DS	7.0
50	Mega Man Zero Collection	DS	8.0
51	Puzzle Quest 2	DS	7.0
52	Dragon Ball: Origins 2	DS	7.5
53	Lego Harry Potter: Die Jahre 1 - 4	DS	5.5
54	Sherlock Holmes und das Geheimnis der Königin	DS	5.0
55	Art Academy	DS	6.0
56	Spectral Force Genesis	DS	7.0
57	Mario Tennis Virtual Console		8.0
58	Wild Guns Virtual Console		8.0
59	Jett Rocket	WiiWare	7.5
60	And Yet It Moves	WiiWare	8.0
61	Soul of Darkness	DSiWare	7.5


Metroid: Other M

And Yet It Moves

Dragon Quest IX: Hüter des Himmels

Wie wir testen

Jedes Spiel kann in unserem Test eine Bewertung von einem bis maximal zehn Punkten abstauben. Je höher die Zahl, desto besser hat uns das Spiel gefallen. Der typische Durchschnittstitel siedelt sich bei etwa 6 Punkten an: Hier erwartet euch kein Sperrfeuer an Innovation, aber ihr werdet auch nicht enttäuscht. Bitte bedenkt dabei: Ein Spiel kann man nie wirklich auf eine Zahl reduzieren. Wir geben uns Mühe, informative Texte zu den einzelnen Spielen zu verfassen; solltet ihr euch aber einmal nicht in ausreichendem Maße informiert fühlen, Fragen haben oder Feedback geben wollen, schreibt dem jeweiligen Redakteur! Das NMag ist ein Magazin von Fans für Fans und deshalb sind eure Mails bei uns jederzeit willkommen. Die E-Mail-Adresse eines Redakteurs findet ihr unter seinem Test. 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.





Metroid: Other M

Nachdem die Retro Studios das Franchise in die dritte Dimension verfrachtet haben und sich nun anderen Projekten widmen, dachte sich Nintendo, dass es nun Zeit für etwas Neues wäre.

Dies äußert sich darin, dass sich für den neuesten Teil der Reihe Team Ninja verantwortlich zeigt und „Metroid“ in neue Bahnen leitet. In der Chronologie der Serie ordnet sich „Metroid: Other M“ zwischen „Super Metroid“ und „Metroid Fusion“ ein. Beide Teile der Reihe werden unsere jüngeren Spieler vielleicht noch nicht gespielt haben, weswegen wir zumindest das Finale vom Super Nintendo-Vorgänger kurz in Erinnerung rufen möchten. Samus Aran kämpft entschlossen auf dem Planeten Zebes gegen Mother Brain, die Anführerin der Weltraumpiraten. Der Kampf scheint aussichtslos, als die Kopfgeldjägerin schwer verletzt wird. Da erscheint plötzlich das einzige noch lebende Metroid-Wesen, überträgt seine Kräfte auf Samus und rettet ihr somit das Leben.

Wir lieben Kino

Mit neuer Kraft gelingt es ihr die Antagonisten ein weiteres Mal zu besiegen. In einer epischen Zwischensequenz sehen wir, wie sie von Zebes entkommen kann, bevor der Planet explodiert. Kennern der vorherigen Serienteile fällt hier die erste Änderung auf. Anstatt die Geschehnisse in Spielgrafik zu präsentieren, hat man sich bei „Other M“ dafür entschieden, beeindruckende Momente in vorgerendeter Videoform festzuhalten. Wäre das alleine nicht schon ein wichtiges Ereignis in der Firmengeschichte von Nintendo, erfährt das gesamte Spiel ebenfalls noch eine (englischsprachige) Synchronisation. Außerdem legt man bei „Other M“ einen ▶



sehr viel größeren Wert auf die Erzählung der Handlung, als es noch im dritten Teil der „Metroid Prime“-Trilogie der Fall war. So erfahren wir mehr interessante Informationen über die Vergangenheit der Kopfgeldjägerin, als wir uns überhaupt wünschen konnten.

Perspektivenwechsel

Aber auch an den restlichen Elementen hat Team Ninja gewerkelt, denn bereits nach den ersten Minuten fällt auf, dass wir nun aus mehr als nur einer Perspektive spielen müssen. Größtenteils läuft das

Geschehen aus der Seitenperspektive ab, manchmal zentriert sich die Kamera auch hinter dem Rücken der Kopfgeldjägerin. Entgegen ersten Befürchtungen bewegen wir sie nicht auf einer zweidimensionalen Ebene, sondern können mit ihr alle Gebiete im dreidimensionalen Raum erkunden. Dies fühlt sich anfangs sperrig an, fällt nach einer mittellangen Eingewöhnungsphase aber nicht weiter negativ auf. In vielen Fällen ist es aber nötig, dass wir uns in die Ego-Perspektive versetzen. Anstatt die Wii Remote horizontal zu halten, müssen wir sie auf das Fernsehgerät richten. Das

Umschalten in die dritte Dimension erfolgt dann automatisch. Durch Samus virtuelle Augen nehmen wir alles zwar genauer unter die Lupe, dürfen uns dafür aber keinen Millimeter bewegen - völlig anders als bei der „Metroid Prime“-Trilogie..

Hart, härter, „Metroid“?

Klingt das in der Theorie noch gut, funktioniert der Perspektivenwechsel in der Praxis mehr schlecht als recht. Laufen wir vor Gegnern davon um sie aus der Ferne abzuschießen, müssen wir daran denken Samus erst umzudrehen. Ansonsten schau-

en wir nach dem nicht gerade schnellen Wechsel in die falsche Richtung. Da das Umdrehen in der Ego-Perspektive ebenfalls einige Zeit in Anspruch nimmt, gehen so wertvolle Sekunden verloren. Die Feinde stehen plötzlich vor uns und greifen an, was sich natürlich negativ auf unsere Lebensenergie auswirkt. Dieser unnötige Zeitverlust erhöht den nicht gerade leichten Schwierigkeitsgrad enorm. Anstatt für besiegte Gegner neue Lebensenergie und Munitionsvorräte einzustecken, gehen wir in „Other M“ leer aus. Kein einziger Gegner lässt auch nur eines dieser hilfreichen ▶

Items fallen. Besonders in den ersten Stunden, wo wir noch nicht über viele Energietanks verfügen, ist der eine oder andere unweigerliche Tod nicht ausgeschlossen. Zwar können wir kurz vor dem Ableben einen vollen Energietank von selbst regenerieren, müssen dazu aber stillstehen und uns von keinem der oft zahlreichen, aggressiven Monster erwischen lassen – ansonsten heißt es schlicht Game Over. Sind wir besiegt, starten wir an einem fair gesetzten Rücksetzpunkt mit einem Bruchteil unserer maximalen Energie. Um mit voller Kraft in die abwechslungsreichen Gebiete einzutauchen, ist das Besuchen eines Speicherterminals nötig.

Bekanntes Spielprinzip

Am bekannten Spielprinzip hat sich ansonsten nicht sehr viel geändert. Wir durchsuchen viele unterschiedliche Ebenen eines großen Raumstationkomplexes, die abwechslungsreich gestaltet sind. Von mit Pflanzen überwucherten und hitzeüberfluteten Räumen ist so gut wie alles dabei, was die Serie groß gemacht hat. In jeder Themenwelt finden wir neue Ausrüstung, mit welcher wir in neue Gebiete vordringen können, die uns vorher verschlossen waren. Oft heißt es alle Gegner zu besiegen oder Rätsel im Stile eines „The Legend of Zelda“ zu lösen. Die Feinde sind übrigens relativ einfach zu besiegen, da man sie aus der Seitenperspektive nicht anvisieren braucht und so gut jeder Schuss automatisch trifft. Während Anfänger sich darüber freuen, fühlen sich Profis unterfor-

dert. Hin und wieder stellt sich uns auch einer der berühmten Bossgegner in den Weg, welche nur mit einer bestimmten Taktik besiegt werden können. Der nächste Zielort wird jederzeit auf einer zweidimensionalen Karte angezeigt, was bei einem dreidimensionalen Spiel nicht sehr viel Sinn ergibt. Verlaufen kann man sich in „Other M“ zwar selten, aber eine bessere Orientierungshilfe wäre wünschenswert gewesen.

(K)ein Meisterwerk

Grafisch und akustisch gehört das Spiel zu dem Besten, was wir auf der Wii bisher erlebt haben. Schöne Effekte, die mit dem typischen „Metroid“-Soundtrack untermalt werden, lassen die beklemmende Weltatmosphäre fast echt erscheinen. Die Erzählweise der Handlung hat uns ebenfalls sehr beeindruckt, da sie sich sehr gut in das Spielkonzept von „Other M“ einordnet. Man darf von diesem Titel allerdings kein neues „Super Metroid“ oder gar „Metroid Prime“ erwarten, da er dafür zu viele Macken aufweist. Die Steuerung hätte mithilfe einer Nunchuk- oder Classic Controller-Unterstützung besser funktioniert und warum man die Items zum Auffrischen des Energievorrats ausgelassen hat, ist uns ebenfalls fraglich. Besonders ungeübte Spieler werden aufgrund dessen mehrmals die Wii Remote in die Ecke schmeißen. Allerdings möchte man in erster Linie die Fans der Reihe ansprechen, welche mit „Other M“ sicherlich zufrieden gestellt sein werden.



Metroid: Other M



Publisher	Nintendo
Entwickler	Team Ninja
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + bemerkenswerte Videosequenzen
- + größtenteils hübsche Optik

Atmosphäre

- + interessante Hintergrundgeschichte
- + beklemmende Musikuntermalung

Gameplay

- + gute Interaktion mit der Spielwelt
- viele bekannte Spielelemente fehlen

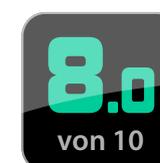
Steuerung

- nervenaufreibender Perspektivenwechsel
- keine zusätzlichen Steuerungsmethoden

Multiplayer

- -
- -

Ich hasse es, wenn ich aufgrund einer schlecht integrierten Steuerung Spielabschnitte wiederholen muss. Die stimmig erzählte Handlung und die beklemmend gute Atmosphäre machen das Manko wieder wett.



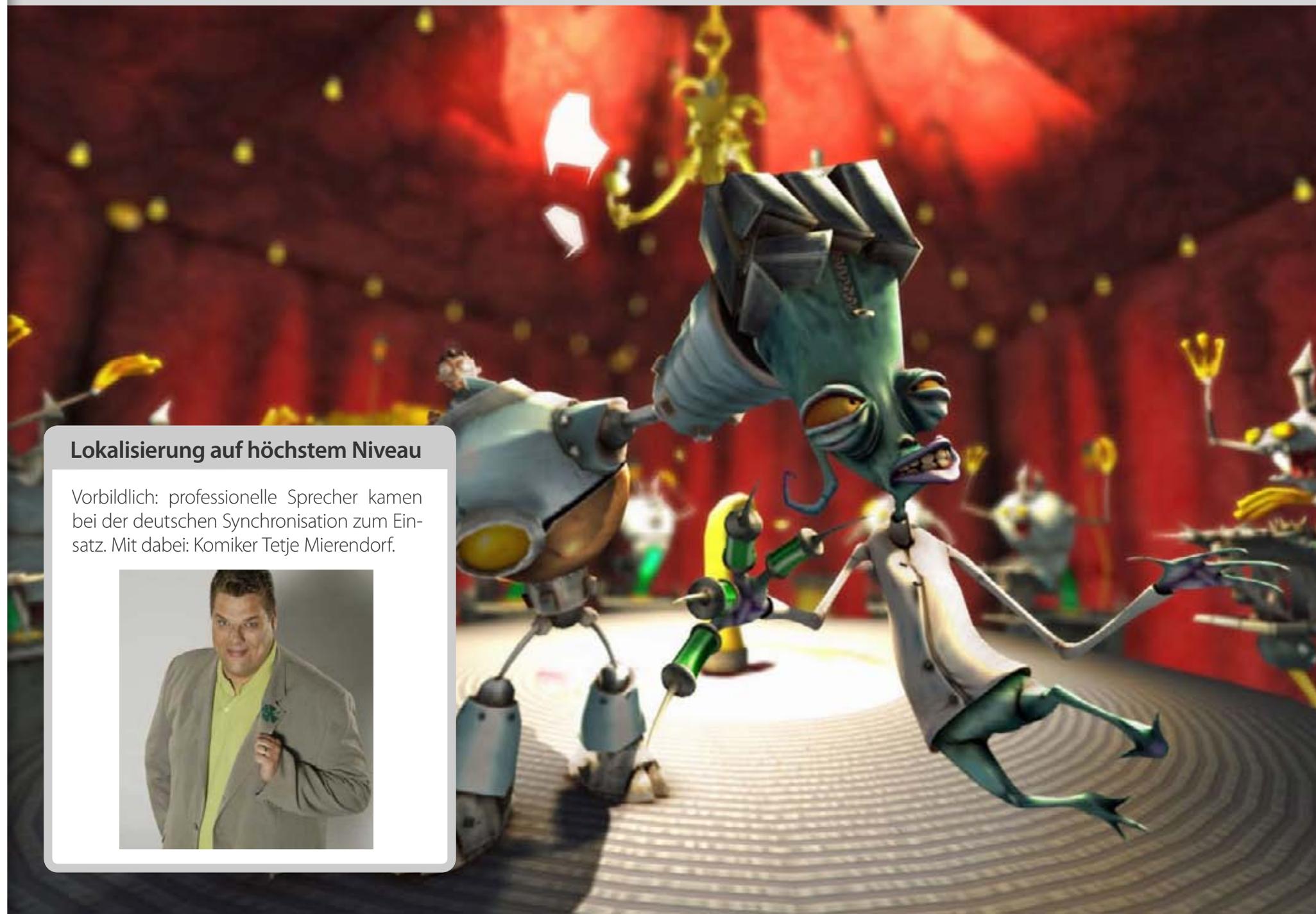
Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de



The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen

Hahaha! Moment einmal, wir müssen seriös wirken. Ziemlich schwer bei einem Spiel, das unsere Bauchmuskeln stark beansprucht. Endlich ein Spiel mit Humor!



Lokalisierung auf höchstem Niveau

Vorbildlich: professionelle Sprecher kamen bei der deutschen Synchronisation zum Einsatz. Mit dabei: Komiker Tetje Mierendorf.



Seit der ersten Xbox-Generation befindet sich „The Kore Gang“ in Entwicklung, doch so wirklich erscheinen wollte es nie. Jetzt der Wechsel auf das andere Ufer - und was lange währt, wird bekanntlich endlich gut.





The Core Gang: Invasion der Inner-Irdischen



Publisher	Pixonauts
Entwickler	Snap Dragon
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + Spieldauer enttäuscht nicht
- unscharfe und stockende Sequenzen

Atmosphäre

- + Lachgarantie!
- + vorbildliche (deutsche) Synchronisation

Gameplay

- + mehrere Charakter im „Kore“-Anzug
- nervige Linearität

Steuerung

- + sehr simpel umgesetzt
- verträgt sich nicht immer mit der Kamera

Multiplayer

-
-

Trotz technischer Mankos hat mich dieses Spiel überzeugt. Selten sorgte ein Videospiel bei mir für ein solches Grinsen, wie es „The Core Gang“ geschafft hat. Fast schon hollywoodsreif!



Fazit

Damian Figoluszka
 damian.f@n-mag.de



Ernsthaftigkeit? Was ist das?

Heutzutage ist es schwer sich ein einfallsreiches Versteck des Bösen zu überlegen, zu viele (teils absurde) Ideen wurden bereits umgesetzt. Doch wie wäre es mal mit dem Erdinneren? Dieses Herkunfts-Szenario der Bösewichte nimmt sich „The Core Gang“ zur Brust und setzt es humorvoll auf. Im wahrsten Sinne des Wortes! Das Spiel bietet einen unverwechselbaren Charme, der durch die professionelle Synchronisation perfekt zur Geltung kommt. Zum Highlight werden dabei Gesangsauftritte diverser Charaktere - auf Basis der Selbstironie

und somit zur Belustigung versteht sich. DAS ist digitale Unterhaltung!

Den Bemühungen zum Trotz...

Das Spiel kann als „klassisches Jump'n'Run“ klassifiziert werden. Es gilt also hauptsächlich irgendwelche Schalter zu betätigen und dem Sammelwahn zu folgen. Obwohl man sich bemüht hat, gelegentlich durch abwechslungsreiche Aufgaben die Linearität des Spiels unter den Teppich zu kehren, ist das leider nicht völlig gelungen. Die Levels sind sich vom Prinzip her ziemlich ähnlich, eine Freiheit in der Art der ob-

ligatorischen „RareWare“-Spiele wird sehr vermisst. Vergleiche mit Banjo und Co. stellen wir bewusst auf, denn von der Aufmachung versuchten die Entwickler offensichtlich in diese Richtung zu gehen. In Sachen Charme und Humor sicherlich gelungen! Allerdings sind wir verwundert darüber, dass das Spiel nach solch einer Entwicklungsgeschichte sogar noch unfertig wirkt. Sequenzen wirken verwachsen, der Spielfluss ist ruckelig - die Perfektion eines „Super Mario Galaxy“ ist längst nicht erreicht. Darauf kann man aufbauen und sich an einen Nachfolger setzen.



Tiger Woods PGA Tour 11

Wegen eines Fehltritts wird Tiger Woods' Ruf vor allem in den Staaten in den Schmutz gezogen. Electronic Arts hält dennoch weiter zum Profisportler und an der Lizenz fest.

Einmal mehr ist es eure Aufgabe, in der Haut zahlreicher bekannter Golfspieler den Ball im beliebten 18-Loch-Spiel einzuputten. Das Geschehen findet auf nachgebildeten Golfkursen aus Nordamerika und Europa statt, welche ihren Vorbildern verblüffend ähnlich sehen. Neben der bereits bekannten Charaktererstellung wurde zum ersten Mal der legendäre Ryder Cup ins Spiel integriert, wo amerikanische und europäische Golfprofis gegeneinander antreten.

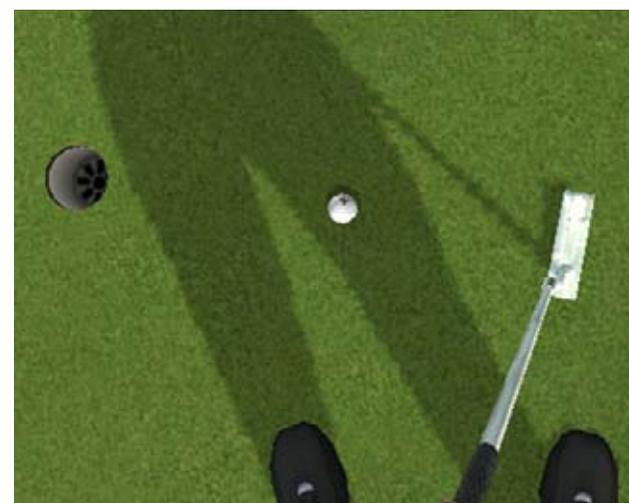
Freizeitbeschäftigung

Weitere Spielmodi und Minispiele lockern den harten Golfalltag auf. Neben dem aus „Tiger Woods PGA Tour 10“ bekannten Disc-Golf dürft ihr in dieser Auflage auch Minigolf spielen. In den unterschiedlichen Minispielen gilt es beispielsweise den Golf-

ball in einen bestimmten Radius des Platzes zu manövrieren. Gemeinsam mit ein paar Freunden kann das Spiel in allen Spielmodi sein volles Potential entfalten – für gute Unterhaltung ist jederzeit gesorgt.

Hole-in-One

Die zuschaltbare Egoperspektive beim Ballabschlag hat uns besonders gut gefallen und unterstützt wohlwollend die Atmosphäre, die zugleich von einem quasi nicht existenten Publikum untergraben werden möchte. Auch mit der aktuellen Auflage haben es die Entwickler (dank WiiMotion Plus) geschafft, ein grandioses Spielgefühl zu vermitteln. Anfänger und jüngere Spieler werden allerdings von den englischen und teils komplizierten Bildschirmtexten abgeschreckt. Besitzer der Vorgänger dürfen über einen Kauf nachdenken.



Tiger Woods PGA Tour 11



Publisher	EA Sports
Entwickler	EA Tiburon
Genre	Sport
Spieler	1 – 4
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 50 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + authentisch nachgebildete Kurse
- ausschließlich englische Bildschirmtexte

Atmosphäre

- + Einbindung von Wettereinflüssen
- schwache Publikum-Einbindung

Gameplay

- + Egoperspektive beim Ballabschlag
- + viele spielbare Golflegenden

Steuerung

- + vier einstellbare Methoden
- + exzellente WiiMotion Plus-Einbindung

Multiplayer

- + funktioniert mit allen Spielmodi
- + packende Online-Turniere

Die neueste Auflage der Reihe hat mir sehr gut gefallen. Einzig allein in den Punkten Präsentation und Atmosphäre ist deutlich mehr zu erwarten – dann winkt auch die Topwertung.



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de



Tournament of Legends

Ein Spiel, in dem sich mythologische Kreaturen mit verschiedensten Waffen und Zaubersprüchen die Birne einhauen – kann so etwas überhaupt schlecht sein?



Blut, Schweiß, Tränen und das Setzen neuer Standards – all dies hat uns High Voltage für ihr neuestes Spiel „Gladiator A.D.“ versprochen. Leider haben sie uns verschwiegen, dass im Endprodukt, welches „Tournament of Legends“ heißt, nicht die Spielfigur anstrengende Qualen erleiden muss, sondern der Spieler. Immerhin setzt das Spiel neue Standards – jedoch im negativen Sinne.

Immortal Combat

Schon im Menübildschirm fällt auf, dass man, um das Spiel zum Budget-Preis anbie-

ten zu können, an allen Ecken und Enden gespart werden musste. Das Spiel bietet nur zwei nennenswerte Modi: den Story-Modus und den Versus-Modus, in dem ihr euch leider nur lokal die virtuelle Rübe einschlagen könnt. Der Story-Modus bietet überraschenderweise relativ interessante Geschichten, die in netten Comicbildchen erzählt werden und die Motivationen der zehn spielbaren Charaktere näher beleuchten.

It's Waggle Time!

Leider nutzt dies kaum etwas, wenn das

Gameplay keinen Spaß macht. Die Kämpfe fühlen sich eher wie ein ruppiger, undynamischer Straßenkampf und nicht wie ein epischer Kampf zwischen Legenden an. Dies liegt zum einen an der sehr simplen „Fuchtel-Steuerung“, die nur sehr wenige verschiedene Attacken und Combos zulässt, zum anderen an zuerst noch witzigen, jedoch schnell den Spielfluss störenden Elementen wie Zeitlupeneffekten und Quicktime-Events. Schon nach sehr kurzer Zeit hatten wir das Gefühl alles gesehen zu haben und das Spiel wieder getrost in den Schrank stellen zu können. ■ ■ ■



Tournament of Legends



Publisher	Sega
Entwickler	High Voltage
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1 – 2
USK	ab 16 Jahren
Preis	ca. 30 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + wirkt optisch ansprechend
- + nette Comics im Story-Modus

Atmosphäre

- + humorvolles B-Movie-Feeling
- langweiliger Soundtrack

Gameplay

- langweilige und undynamische Kämpfe
- geringe Anzahl an Modi und Charakteren

Steuerung

- + leicht erlernbar
- auf Dauer zu simpel

Multiplayer

- + klassische Zweispieler-Duelle
- kein Online-Modus

Ein klarer Fall des „Sonic und der Schwarze Ritter-Syndroms“ – ein nur für sehr kurze Zeit spaßiges Gameplay verurteilt diesen Patienten, trotz netter Grafik, zu einem schnellen Tod.

4.0
von 10

Fazit

Alexander Schmidt
alexander.s@n-mag.de





Lego Harry Potter: Die Jahre 1 - 4

Das Filmepos um den jungen Zauberer nähert sich bald dem Finale. Um die Anfänge der Saga zu rekapitulieren, verfrachtete man das Franchise kurzerhand ins Lego-Universum.

Ihr dürft die ersten vier Schuljahre des beliebten Zauberlehrlings neu erleben. Es gilt bekannte Orte, wie den Verbotenen Wald, das Dorf Hogsmeade und selbstverständlich Hogwarts selbst zu erkunden. Zwischen den Aufgaben wird die Handlung in kurzen Videos voller witziger Slapstick-Einlagen vorangetrieben. Auf gesprochene Dialoge und Bildschirmtexte wird verzichtet, weshalb nur Kenner die Geschichte verstehen werden. Diese weicht an einigen Stellen sogar leicht von der Filmvorlage ab.

Magie der Legosteine

Mit abwechslungsreichen Zaubersprüchen dürft ihr in den unterschiedlichen Levels eher anspruchlose Rätsel lösen. Diese punkten mit verrückten Ideen, wie mit einem propellerbetriebenen Kürbis über die Länderein zu düsen. Im wenig verwinkelten Schloss

könnt ihr euch übrigens nicht verlaufen, da euch ein Geist jederzeit zum nächsten wichtigen Spielabschnitt führt. Treibt ihr die Handlung gerade nicht voran, dürft ihr das Schulgelände frei erkunden oder die Läden in der Winkelgasse durchstöbern.

Fauler Zauber?

Grundsätzlich ist die Steuerung gut gelöst, einzig allein die Pointer-Funktion kann beim Wedeln mit dem Zauberstab anstrengen. Die schönen, aus dem Film entnommenen Umgebungen werden von klobigen Lego-Modellen bevölkert und vom originalen Soundtrack akustisch unterlegt. Dieser klingt gut, passt sich aber nur selten dem akuten Geschehen an. Fans von „Harry Potter“, die nichts gegen einen

einfachen Schwierigkeitsgrad einzusetzen haben, kommen um den Titel nicht herum. Alle anderen Interessenten sehen sich lieber nach Alternativen um.



Lego Harry Potter: Die Jahre 1 - 4



Publisher	Warner Bros.
Entwickler	Traveller's Tales
Genre	Action-Adventure
Spieler	1 - 2
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + lustiger Slapstick-Humor
- Handlung teils unverständlich

Atmosphäre

- + originaler Filmsoundtrack, der sich...
- ...kaum dem Geschehen anpasst

Gameplay

- + hunderte Extras und Geheimnisse
- wenig gehaltvolle Rätsel

Steuerung

- + einfach und verständlich gehalten
- Pointer-Funktion enttäuscht etwas

Multiplayer

- + Spieler 2 kann jederzeit beitreten
- + Bildschirm Anpassung bei Entfernungen

Obwohl ich beim Durchspielen sehr viel Spaß hatte, haben mich die wenig gehaltvollen Rätsel gestört. Außerdem hatte ich teils starke Probleme mit der räumlichen Tiefengestaltung.



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de





Dragon Quest IX: Hüter des Himmels

Der Sternexpress fällt vom Himmel, Monster vermehren sich wie Karnickel und wir sind mittendrin – „Dragon Quest IX: Hüter des Himmels“ ist endlich auch in Europa erschienen!

Seit der Ankündigung des Titels Ende 2006 warten Millionen von „Dragon Quest“-Fans auf den neunten Teil der traditionsreichen Rollenspielerie. Mit der neuesten Episode möchte uns Entwickler Level-5 zeigen, dass man nicht an Traditionen festhalten muss. Wir verraten euch, warum man die bekannten Pfade der Spielserie lieber nicht hätte verlassen sollen.

Hüter des Himmels

Anders als seine acht Vorgänger beginnt „Dragon Quest IX“ mit der Erstellung des Protagonisten. Aus wenigen Auswahlmöglichkeiten legen wir etwa Größe, Augenfarbe und Geschlecht des Helden fest. Anschließend werden wir direkt in das aktu-

te Geschehen geworfen. Als Lehrling im Himmelreich werden wir zum Hüter eines Dorfes auserkoren. Da uns die Sterblichen nicht sehen können, dürfen wir in Heintzelmännchenmanier den Dorfbewohnern beim Bewältigen ihrer Probleme beistehen. Dankbare Personen setzen das magische Element Benefizit frei, welches zum Erblühen des Baumes Yggdrasil vonnöten ist. Als wir die letzten benötigten Stücke Benefizit beisammen haben, kommt alles ganz anders als erwartet. Ein helles Licht lässt den Sternexpress (ein verzauberter Zug) und auch unseren Protagonisten auf die Erde stürzen. Ohne Glorienschein und Engelsflügel fristen wir nun unser Dasein unter unseren ehemaligen Schützlingen. ▣



Die neuen Rekruten

Den abgestürzten Sternexpress entdecken wir später in einem Waldstück. Fee Stella klärt uns auf, dass für die Reinstandsetzung des Zuges eine bestimmte Menge Benefizit vonnöten ist. Nun liegt es abermals an uns, in den umliegenden Königreichen auszuhelfen. Die Geschichten sind märchenhaft erzählt. So helfen wir einem untoten Ritter seinen Frieden zu finden oder retten ein verschwundenes Mädchen. Bald schon erfahren wir, dass viel mehr als nur ein grelles Leuchten hinter der sich ausbreitenden Bedrohung steckt und machen uns auf, das Böse zu vernichten. In Hildas Taverne dürfen wir weitere Recken für unsere Gruppe erstellen. Dabei stehen die gleichen (wenigen) Optionen zur Verfügung, wie bei der Erschaffung unseres Alter Egos. Nach der Rekrutierung folgen uns die Gefährten durch jedes noch so finstere Verlies, mischen sich aber niemals in die Story ein und führen auch keine Dialoge untereinander. In den Zwischensequenzen sind sie übrigens auch nicht zu entdecken.

Schlachtfeldkommando

Immerhin dürfen wir jedem Charakter eine Klasse wie Barde, Krieger oder Magier zuweisen, welche wir auf Wunsch im späteren Spielverlauf sogar wechseln dürfen. So kommt in den wenig anspruchsvollen Auseinandersetzungen mit den Feinden zumindest etwas Taktik auf. Des Weiteren bewegen sich unsere Helden auf dem Schlachtfeld hin und her, je nachdem wo sich das anvisierte Ziel befindet. Das hat aber wenig Sinn, da uns Monster nicht einkesseln und wir sie ebenfalls nicht in die Zange nehmen können. Ansonsten schmettern wir in den rundenbasierten Kämpfen wie gehabt Zaubersprüche auf die Gegner, können Gegenstände benutzen und führen mächtige Spezialangriffe aus. Zufallskämpfe gibt es in „Dragon Quest IX“ nicht. Alle Feinde sind auf kurze Distanz zu erkennen und können umgangen werden. Während starke Gegner uns sofort attackieren, flüchten schwache Monster bei unserem Anblick. Es spielt dabei keine Rolle, welche Partei die Initiative ergreift. Hinterhalte und Präventivschläge sind ausschließlich vom Zufall abhängig.

Modenschau

Eine zusammenhängende Oberwelt gibt es ebenfalls nicht. Um zum nächsten Zielort zu gelangen, müssen mehrere Oberweltgebiete durchquert werden. Da der Bildschirmausschnitt auf der Oberwelt gering ausfällt, müssen wir andauernd die Landkarte auf dem unteren Bildschirm studieren. Warum man die Kamera nicht hinter der Heldentruppe positioniert hat, ist uns schleierhaft. Technisch wäre der Nintendo DS dazu im Stande. Der Einkaufsbummel in den Städten darf natürlich auch nicht fehlen. So gibt es dieses Mal über eintausend Ausrüstungsgegenstände, welche wir unseren Charakteren anlegen dürfen. Das Besondere daran ist, dass die Ausrüstung der einzelnen Gefährten jederzeit und überall sichtbar ist – da kann sich so manch fernöstliches Rollenspiel in Zukunft eine Scheibe von abschneiden. Und wer des Einkaufens müde ist, darf überflüssige Materialien in den Alchemiekessel schmeißen, um wertvolle Zusatzgegenstände zu kreieren. Außerdem gibt es noch einen speziellen Laden, der nach jeder Onlineverbindung täglich neue Waren in das Angebot aufnimmt. ▶



STARTE JETZT DEINEN EIGENEN GAMINGBLOG

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



Quo vadis, Dragon Quest?

Eine weitere Neuerung in „Dragon Quest IX“ ist das Einladen von Freunden. So könnt ihr euch mit anderen Besitzern des Spiels zusammenschließen und gemeinsam Aufträge in der Spielwelt erfüllen.

Dies funktioniert allerdings nur lokal – einen Online-Modus sucht man vergeblich. Viel besser macht die Mehrspielermöglichkeit das Gesamtpaket allerdings nicht. Obwohl die Handlung verständlich nähergebracht und märchenhaft erzählt wird, können sich die Geschichten nicht richtig entfalten. Der Held ist stumm, agiert selten mit der Umwelt und verfügt wie seine Begleiter über keine explizite Persönlichkeit. Die Kämpfe hätten ebenfalls facettenreicher und herausfordernder ausfallen können.

Wir verstehen beim besten Willen nicht, wie ein anerkannter Entwickler wie Level-5 in einer fast vierjährigen Entwicklungszeit nicht mehr aus dem Titel herausholen konnte. Anfänger werden mit dem Titel gut beraten sein, Fans der Serie sollten sich den Kauf zweimal überlegen und Profis, die Wert auf eine ordentliche Charakterentwicklung legen, machen einen Bogen um den Titel.



Dragon Quest IX: Hüter des Himmels



Publisher	Nintendo
Entwickler	Level-5
Genre	Rollenspiel
Spieler	1 - 4
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + märchenhafte Geschichten
- + sichtbare Ausrüstungsgegenstände

Atmosphäre

- Helden ohne Persönlichkeit
- schlechte Kameraführung

Gameplay

- wenige Herausforderungen
- nur mittelmäßige Kampfoptionen

Steuerung

- + funktioniert ausgezeichnet
- kaum Einstellungsmöglichkeiten

Multiplayer

- + zusammen Aufträge erfüllen
- keine Online-Modi enthalten

Ich hatte überraschend wenig Spaß beim Testen des Titels. Die eigenen Charaktere sind seelenlose Hüllen und das Kampfsystem hätte mehr Möglichkeiten bieten können. Schwach!



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de



Mega Man Zero Collection

Spielesammlungen sind in der heutigen Zeit keine Seltenheit mehr. Jüngst durften wir uns in der „Mega Man Zero Collection“ durch alle vier Serienteile kämpfen und die Reploids retten.

Nach einem jahrhundertlangen Krieg überlebten nur wenige dieser androi-denartigen Wesen. Zusammen mit der Wissenschaftlerin Ciel nisteten sie sich in einer zerstörten Stadt ein. Damit die letzten Reploids noch eine Zukunft haben, bergen sie den verschollenen Zero aus dem Untergrund. Anders als die Hauptreihe kommt diese Kollektion mit einer ausgeklügelten Handlung daher, welche man selbst nach dem ersten Durchspielen nicht ganz verstehen wird.

Ladehemmung

In vielfältigen Spielabschnitten, wie Stadtrüinen, Wüsten- oder Eislandschaften, geht es den intelligenten Feinden mit destruktiven Waffen an den Kragen. Während die Schuss-

waffe noch einfach zu bedienen ist, fällt die Handhabung bei der Nahkampfwaffe sub-optimal aus. Ganze drei Tasten sind nötig, um beispielsweise das Haupt eines großen Gegners mit der Klinge zu treffen. Dies ist für den ohnehin fordernden Schwierigkeitsgrad (besonders bei den nur mit Taktik zu besiegenden Bossgegnern) nicht gerade eine Bereicherung.

3, 2, 1... Zero!

Ungeübte Spieler freuen sich über den zusätzlich integrierten, einfachen Schwierigkeitsgrad. Aufgrund Unmengen an Energiereserven und bereits frei geschalteten Spielinhalten dürften aber selbst Anfänger schnell demotiviert sein. Grafisch befinden sich die vier Spiele auf dem gleichen Niveau, wie zu GameBoy Advance-Zeiten – selbiges gilt auch für die Auflösung. Ihr werdet also mit schwarzen Rändern auf dem oberen Bildschirmrand auskommen müssen. Akustisch passt sich der Titel der Spielumgebung wunderbar an. Jüngere Spieler dürfte es aber missfallen, dass die Bildschirmtexte ausschließlich auf Englisch enthalten sind.



Mega Man Zero Collection



	Publisher	Capcom
	Entwickler	Inti Creates
	Genre	Action
	Spieler	1
	USK	ab 6 Jahren
	Preis	ca. 40 €
	Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + interessante Handlung...
- ...mit kleinen Verständnislücken

Atmosphäre

- + passende, akustische Untermalung
- ausschließlich englische Texte

Gameplay

- + fordernder Schwierigkeitsgrad
- Zwischensequenzen nicht abbrechbar

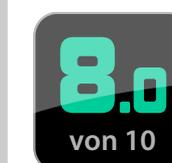
Steuerung

- + einfach gestaltete Steuerung...
- ...mit kleineren Macken

Multiplayer

-
-

Das Spielerlebnis hat mich ab der ersten Minute gepackt. Es gibt kaum Spiele, die so fordernd sind wie diese Kollektion. Die nicht abbrechbaren Zwischensequenzen stören mich allerdings schon.



Fazit

Eric Ebelt
 erice@n-mag.de



Puzzle Quest 2

Nach einem Ausflug ins All in „Puzzle Quest Galactrix“ kehrt die Reihe mit diesem Teil in eine mittelalterliche Fantasy-Welt zurück. Zeit, unsere Gehirnzellen zu reaktivieren!

Die Geschichte von „Puzzle Quest 2“ ist schnell erzählt. Das verschneite Dorf Verloren wird von üblen Bestien angegriffen. Es geht das Gerücht um, dass der lange unter Eis begrabene Dämon zu neuem Leben erwacht ist. Unser Held wird auserkoren, dem Gerede nachzugehen. Wir nehmen mal mehr, mal weniger wichtige Aufträge im Dorf an, statten unseren Helden mit tauglicher Ausrüstung aus und kämpfen uns durch die Monsterhorden.

Puzzle Battle

Es erwarten uns keine Kämpfe, wie wir sie von Rollenspielen gewohnt sind. Dem beliebten Puzzle-Klassiker „Bejeweled“ nachempfunden, verbinden wir drei Perlen gleicher Farbe, um Mana zu erhalten. Diese Energie wird benötigt, damit wir Zaubersprüche einsetzen oder unsere Waffe aufladen können. Diese Aktionen verringern

die Trefferpunkte unseres Feindes. Ausgerüstete Gegenstände verleihen uns zusätzliche Boni. Für besiegte Gegner regnet es Erfahrungspunkte und Goldmünzen, die wir in die Entwicklung unseres Helden stecken.

Puzzle Quest 1.5

Mit „Puzzle Quest 2“ kehrt man zur Wurzel der Reihe zurück, was wir sehr begrüßen. Drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade stellen jeden Puzzle-Spieler zufrieden. Präsentiert wird das Spiel dabei leider von einem selten zur Geltung kommenden Soundtrack und dünnen Animationen. Im lokalen Mehrspielermodus dürfen wir einen Freund herausfordern, Online-Herausforderungen dürfen wir auch dieses Mal nicht bestehen. Beim nächsten Ableger wünschen wir uns deutlich mehr Feinschliff.



Puzzle Quest 2



Publisher	Namco Bandai
Entwickler	Infinite Interactive
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1 – 2
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + Übersicht bleibt jederzeit gewährt
- minderwertige Animationen

Atmosphäre

- durchschnittliche Erzählstruktur
- Soundtrack kommt kaum zur Geltung

Gameplay

- + gelungene künstliche Intelligenz
- + regt teilweise stark zum Grübeln an

Steuerung

- + sehr gute Touchscreen-Steuerung
- eingeschränkte Bewegungsfreiheit

Multiplayer

- + unterhält für zwischendurch
- kein integrierter Online-Modus

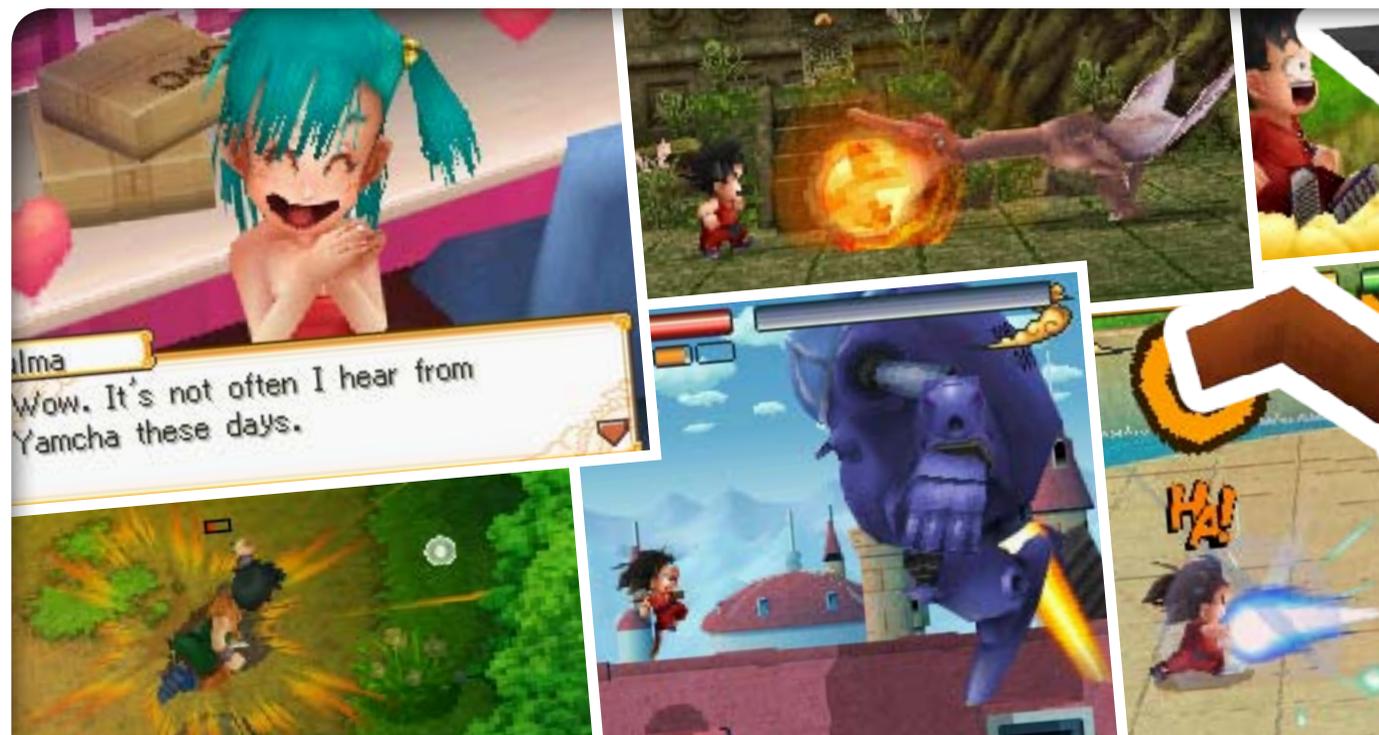
Das Spielprinzip von „Puzzle Quest 2“ hat mich schnell in den Bann gezogen. Story und Technik hätten aber ausgereifter sein können. Schmerzlich vermisse ich einen Online-Modus.



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de





Alma
Wow. It's not often I hear from Yamcha these days.

Dragon Ball: Origins 2

Ihr wollt die Anfänge von Akira Toriyamas Meilenstein noch einmal neu erleben? Kein Problem: In „Dragon Ball: Origins 2“ geht es mithilfe von Kuririn und Co. der Red Ribbon-Armee an den Kragen!

Als wir uns auf der Games Convention 2008 in einem Hinterstübchen von Atari die ersten Spielszenen zu „Dragon Ball: Origins“ zeigen ließen, ging uns ein wenig das Herz auf: Zu viele Fließband-Beat ‘em Ups hatten wir bis dahin gesehen, zu viele Kämpfe mit intergalaktischen Bösewichten, Super-Saiyajins und Attacken jenseits eines Power-Levels von 9000. Nichts davon begegnete uns im ersten „Dragon Ball: Origins“. Und auch im Nachfolger geht es hauptsächlich um die Tugenden, die Dragon Ball groß gemacht haben: spannende Abenteuer und jede Menge Humor!

Auf der Suche nach dem 4-Stern-Ball

In der Rolle von Son-Goku und seinen Freunden rennt, hüpfst und kämpfst ihr euch durch diverse Areale und sammelt dabei Schriftrollen, Erfahrungspunkte und Geld, die euch stärkere Attacken, Items und höhere Statuswerte einbringen. Hauptsächlich wurden alte Stärken weiter ausgebaut, grundlegende Änderungen stachen uns kaum ins Auge – das ist aber auch nicht weiter schlimm, da uns der erste Teil bereits gut gefiel. Die neu integrierten Boss-Kämpfe aus der Seitenansicht wussten allerdings aufgrund etwas behäbiger Bewegungen leider nicht vollends zu überzeugen.



Muten-Roshi und das Nasenbluten...

Dennoch müsst ihr nicht beunruhigt sein: Anders als so manches Lizenzspiel ruht sich „Dragon Ball: Origins 2“ nicht auf seinem Namen aus. Die Fusion aus Adventure-Gameplay und Dragon Ball-Universum ist absolut gelungen und wird Fans sicherlich das eine oder andere Lächeln aufs Gesicht zaubern. Auch für die Langzeitmotivation ist gesorgt: Erlernbare Attacken eröffnen neue Wege in alten Levels, Speedruns schalten Items frei und der Survival-Modus spornt zum Trainieren an.

Dragon Ball: Origins 2



Publisher	Bandai Namco
Entwickler	Game Republic
Genre	Action-Adventure
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + gut nachempfundene Charakter-Modelle
- läuft nicht immer flüssig

Atmosphäre

- + tolles Storytelling
- + Dragon Ball-Universum

Gameplay

- + unterschiedliche Figuren spielbar
- Speicherpunkte nicht optimal gesetzt

Steuerung

- + verschiedene Optionen
- Kämpfe manchmal repetitiv

Multiplayer

- + Koop-Survival
- kein Koop-Adventure

Trotz einiger Wermutstropfen ein gut durchdachtes Action-Adventure, das die Stärken des Vorgängers noch weiter ausbaut und vor allem Fans zufrieden stellen dürfte!



Fazit

Daniel Büscher
daniel.b@n-mag.de



Lego Harry Potter: Die Jahre 1 - 4

Nicht nur die Wii wird mit einem magischen Abenteuer bedacht, sondern auch Nintendos Handheld. Erneut nutzen wir unser Flohpulver, um Hogwarts einen Besuch abzustatten.

Während die Handlung in der Wii-Version ausschließlich über witzige Slapstick-Einlagen vorangetrieben wird, dürfen wir uns auf dem DS mit uninspirierten Dialogen herumschlagen. Diese leiten uns zwar durch Harrys erste vier Schuljahre, erläutern Unwissenden aber nicht die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Begebenheiten. Glücklicherweise haben es viele Videosequenzen ins Spiel geschafft, welche uns mit dem Slapstick-Humor amüsieren können.

Déjà vu

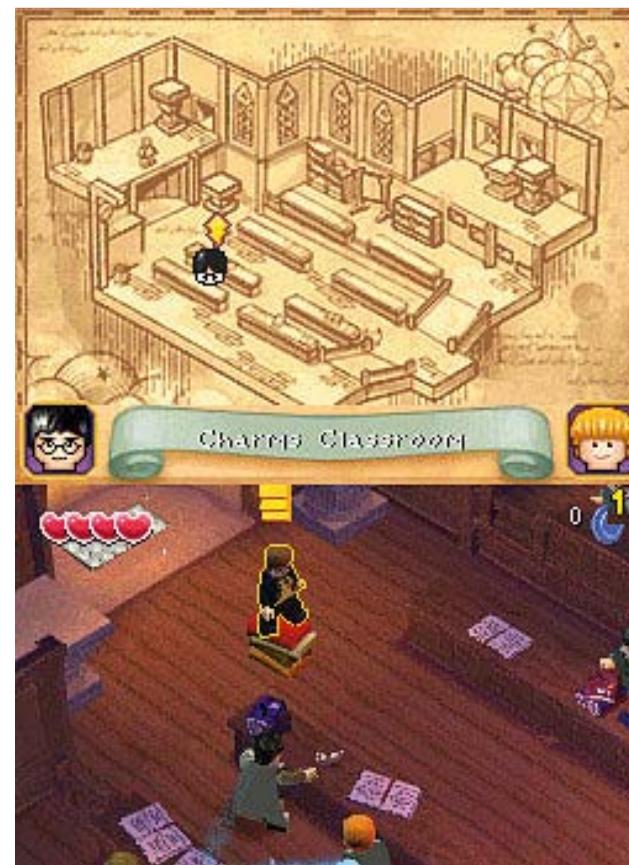
Die unterschiedlichen Levels sind mit vielerlei Rätseln gespickt. Durch Zaubersprüche werden Bodenplatten zum Schweben gebracht, Fackeln angezündet und zerstörte Objekte zusammengesetzt. Die Aufgabenstellungen sind übersichtlich gestaltet und einfach zu meistern. Die



Knobelaufgaben wiederholen sich allerdings zu oft und sind in manchen Fällen sogar identisch mit vorherigen Rätseleinlagen. An dieser Stelle vermischen wir die Liebe zum Detail.

Nachsitzen

Die Umgebungen sind den Filmschauplätzen nur vage nachempfunden und schaffen es trotzdem, uns das Gefühl zu vermitteln, wir würden durch Hogwarts spazieren. Der originale Filmsoundtrack passt dafür nur geringfügig zum Spielgeschehen. Die Steuerung fällt ebenfalls nur mittelmäßig aus. In manchen Situationen werden unsere Eingaben auf dem Touchscreen nicht erkannt. Dies sorgt unnötig für Frustrationsmomente. Fans von „Harry Potter“ dürfen sich den Titel für den nächsten Urlaub vormerken, alle anderen können mit dem Spiel nichts anfangen.



Lego Harry Potter: Die Jahre 1 - 4



Publisher	Warner Bros.
Entwickler	Traveller's Tales
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + Videosequenzen mit Slapstick-Humor
- öfters minimale Ruckeleinlagen

Atmosphäre

- + originaler Filmsoundtrack
- unzureichende Dialogführung

Gameplay

- + viele Geheimnisse zu entdecken
- teils gleichbleibende Rätseleinlagen

Steuerung

- + gut funktionierende Bedienelemente
- mittelmäßige Touchscreen-Features

Multiplayer

-
-

Unterwegs kann mir der Titel wunderbar die Zeit vertreiben. Allerdings habe ich wenig Lust darauf, die technischen und spielerischen Macken dauerhaft in Kauf zu nehmen.



Fazit

Eric Ebelt
 erice@n-mag.de



Sherlock Holmes und das Geheimnis der Königin

Kaum ein anderes Entwicklerstudio kann so viele Sherlock Holmes-Spiele in ihrem Portfolio vorweisen wie Frogwares. Ist ein solch erfahrenes Team jedoch ein Garant für ein gutes Spiel?

Schon über hundert Jahre sind vergangen, seit Sherlock Holmes, der Meisterdetektiv aus der Baker Street 221b, zum ersten Mal in einem Roman in Erscheinung getreten ist. Seither taucht er immer wieder in verschiedenen Medien auf und löst die schwierigsten Kriminalfälle - so auch in seinem zweiten DS-Abenteuer „Sherlock Holmes und das Geheimnis der Königin“.

Professor Who?

Das Spiel beginnt als klassisches Point and Click-Adventure, jedoch stellt man schnell fest, dass das Hauptaugenmerk nicht auf dem Kombinieren verschiedener Gegenstände und deren geschickter Nutzung mit der Umgebung liegt, sondern im Lösen verschiedener Denksportaufgaben im Stile von Professor Layton. Der Schwierigkeitsgrad der insgesamt 39 Rätsel schwankt während des Spielverlaufs sehr stark. Ist ein Rätsel doch einmal zu schwer oder sein

Ziel nicht verständlich genug (es gibt keine Erläuterungen zu den Rätseln), kann man sich durch den Verzicht auf Punkte, welche man für das Lösen eines Rätsels erhält und für das Freischalten von vier Bonusrätseln benötigt, Tipps kaufen.

Holmes save the Queen

Sherlock Holmes neuerster Auftritt auf einer Nintendo-Konsole macht durchaus Laune. Die Steuerung per Stylus geht gut von der Hand, die handgezeichneten Hintergründe und Charaktere sehen toll aus und auch die Story um das Geheimnis der Königin ist recht spannend aufgezo- gen. Leider sind manche der Rätsel weder besonders intelligent aufgebaut noch wirklich spaßig. Da nur 39 Rätsel enthalten sind, fallen diese „Ausrutscher“ besonders stark ins Gewicht. Auch die Spieldauer von weniger als drei Stunden bei nicht enthaltene- nem Wiederspielwert spricht gegen das Spiel.



Sherlock Holmes DS



Publisher	Koch Media
Entwickler	Frogwares
Genre	Puzzle
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	ca. 40 €
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + handgezeichnete Hintergründe
- Sequenzen und Sprachausgabe fehlen

Atmosphäre

- + gelungene Dialoge
- teils unpassende Musikuntermalung

Gameplay

- + einige knackige Rätsel
- geringer Umfang

Steuerung

- + komfortables Point and Click
- umständliches Menü

Multiplayer

-
-

Man merkt, dass sich die Entwickler Mühe gegeben haben, jedoch kann man die guten Aspekte kaum genießen, da der zu geringe Umfang und die qualitativ unausgewogenen Rätsel zu stark das Spielerlebnis vermiesen.



Fazit

Alexander Schmidt
 alexander.s@n-mag.de



Art Academy: Zeichen- und Maltechniken Schritt für Schritt erlernen!

Nintendos Touch Generations!-Reihe geht mit „Art Academy“ in die nächste Runde. Wir haben uns den Touchpen geschnappt und unsere ersten Meisterwerke gestaltet.



Als Lehrling von Künstler Vince werden wir an der Kunstakademie in zehn einfach erklärten und gut strukturierten Lektionen im Malen und Zeichnen unterrichtet. Wir lernen, wie Gegenstände schattiert, Glanzlichter erschaffen und Farben gemischt werden. Dabei stehen uns verschiedene Mal- und Zeichenwerkzeuge, wie Bleistifte und Pinsel, sowie ein Gitternetz zur Verfügung. Während wir mit dem Bleistift ein Bild skizzieren, wird der Pinsel für die farbliche Nachgestaltung benötigt.

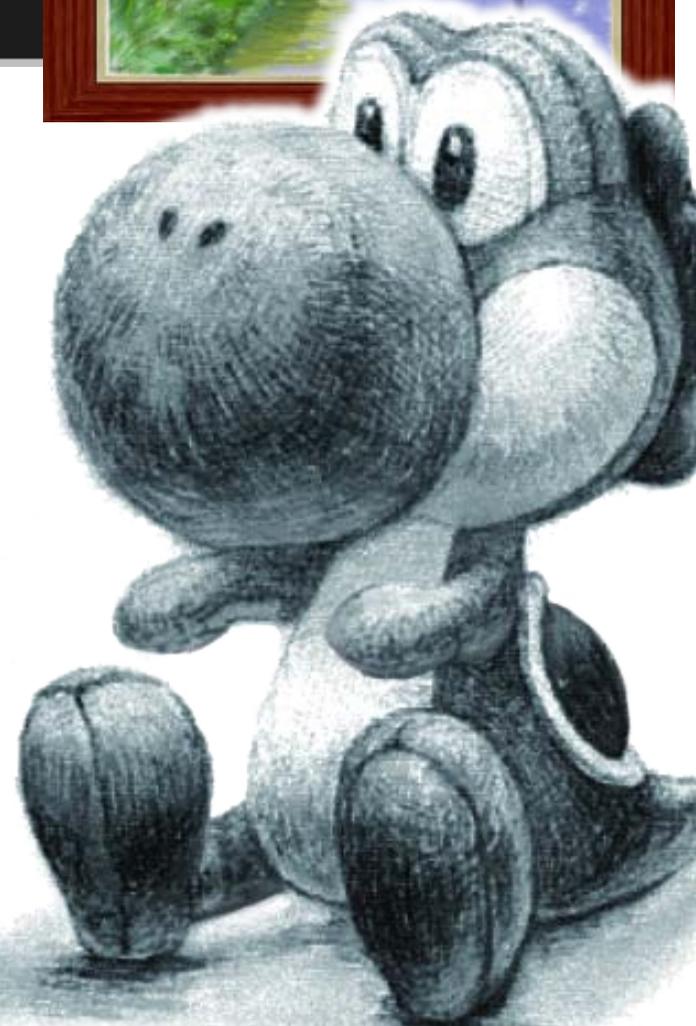
Der Touchscreen als Staffelei

Jeder Strich und Farbtupfer wird durch den Stylus ermöglicht. Die Steuerung wirkt in der Regel direkt, weicht aber teilweise aufgrund mangelnder Erkennungsgenauigkeit von unserer Eingabe ab. Des Weiteren merkt man deutlich, dass der kleine Touchscreen

aufgrund seiner niedrigen Auflösung nicht für eine Simulation dieser Größenordnung ausreicht. Zumindest dürfen wir mit Hilfe einer virtuellen Lupe kleinere Details auf unseren Bildern anbringen.

Schlechter Lehrer

Leider ist Vince nicht der beste Lehrer. Wegen der fehlenden Sprachausgabe bleibt er während der gesamten Spielzeit stumm. Außerdem verfügt er nicht über die Fähigkeit, ein von uns erstelltes Werk zu beurteilen. Wenn wir in einer Lektion anstatt einer Limette das Haus vom Nikolaus auf die Leinwand bannen, nimmt er das kommentarlos zur Kenntnis. Das Spiel eignet sich tatsächlich nur für unerfahrene Nachwuchsmaler, die etwas über Kunst dazulernen möchten. Eine echte Kunstakademie kann „Art Academy“ nicht simulieren.



Art Academy



	Publisher	Nintendo
	Entwickler	Headstrong Games
	Genre	Simulation
	Spieler	1
	USK	ab 0 Jahren
	Preis	ca. 30 €
	Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + natürlich wirkende Zeichnungen
- nur mittelgroße Werkzeugpalette

Atmosphäre

- + Musik kommt selten zur Geltung
- keine Sprachausgabe vorhanden

Gameplay

- + sehr gut erklärte Lektionen
- kein Bewertungssystem

Steuerung

- + funktioniert mit Stylus gut, leidet...
- ...aber teilweise an Ungenauigkeit

Multiplayer

-
-

Der Titel landet so schnell nicht mehr im Cartridge-Schacht meines Nintendo DS. Im ganzen Spiel werden meine Leistungen nicht bewertet – ein paar Bilder kann ich so auch im richtigen Leben malen.



Fazit

Eric Ebelt
 erice@n-mag.de





Spectral Force Genesis

Die vierzig Nationen des Fantasy-Reichs Neverland befinden sich im Krieg um die Vorherrschaft. Wir übernehmen die Rolle eines der sieben auswählbaren Länder, um in die Schlacht zu ziehen.

Der Spielablauf unterteilt sich in monatliche Spielzüge. In jedem Monat dürfen wir andere Optionen ausführen. Beispielsweise erheben wir die Steuern, gewinnen Verbündete für eine Allianz und handeln mit Rohstoffen, deren Werte von Monat zu Monat variieren. Damit wir uns auch gegen die Übermacht der feindlichen Reiche wehren können, ist der Aufbau unserer Armeen unabdingbar.

Die Macht der Generäle

Unsere Streitkräfte passen sich dabei jederzeit ihrem befehlshabenden General an. Magier, Krieger oder Verteidigungskräfte schicken wir auf das Schlachtfeld und achten dabei immer auf die Attribute unseres Gegners, um unsere Verluste gering zu halten. Während der Schlacht haben wir auch

die Möglichkeit, besondere Spezialkräfte gegen unsere Feinde einzusetzen. Die Effekte sind sehr nützlich und sehen nebenbei auch noch schön aus.

Sieg oder Niederlage?

Grafisch befindet sich der Titel auf einem guten Niveau. Nicht zuletzt erinnern die Charaktermodelle der Krieger an alte Super Nintendo-Rollenspiele. Der untermalende Soundtrack passt sich ebenfalls sehr gut dem Geschehen an. Rundenstrategen werden unzählige Stunden in Neverland verbringen, bis das letzte Burggemäuer eingenommen ist. Einziger Wermutstropfen an der ganzen Geschichte: Es gibt ausschließlich englische Bildschirmtexte, die für jüngere Spieler teilweise wirklich schwer zu verstehen sind.



Spectral Force Genesis



	Publisher	Nobilis Publishing
	Entwickler	Idea Factory
	Genre	Strategie-RPG
	Spieler	1
	USK	ab 12 Jahren
	Preis	ca. 40 €
	Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + schöne Effekte und Strategiekarte
- ausschließlich englische Texte

Atmosphäre

- + musikalisch gut unterlegt
- Handlung wirkt unausgereift

Gameplay

- + sehr komplexe Spieltiefe, mit...
- ...geringer Handlungsfreiheit

Steuerung

- + hat keinerlei Aussetzer
- + Touchscreen-Unterstützung

Multiplayer

-
-

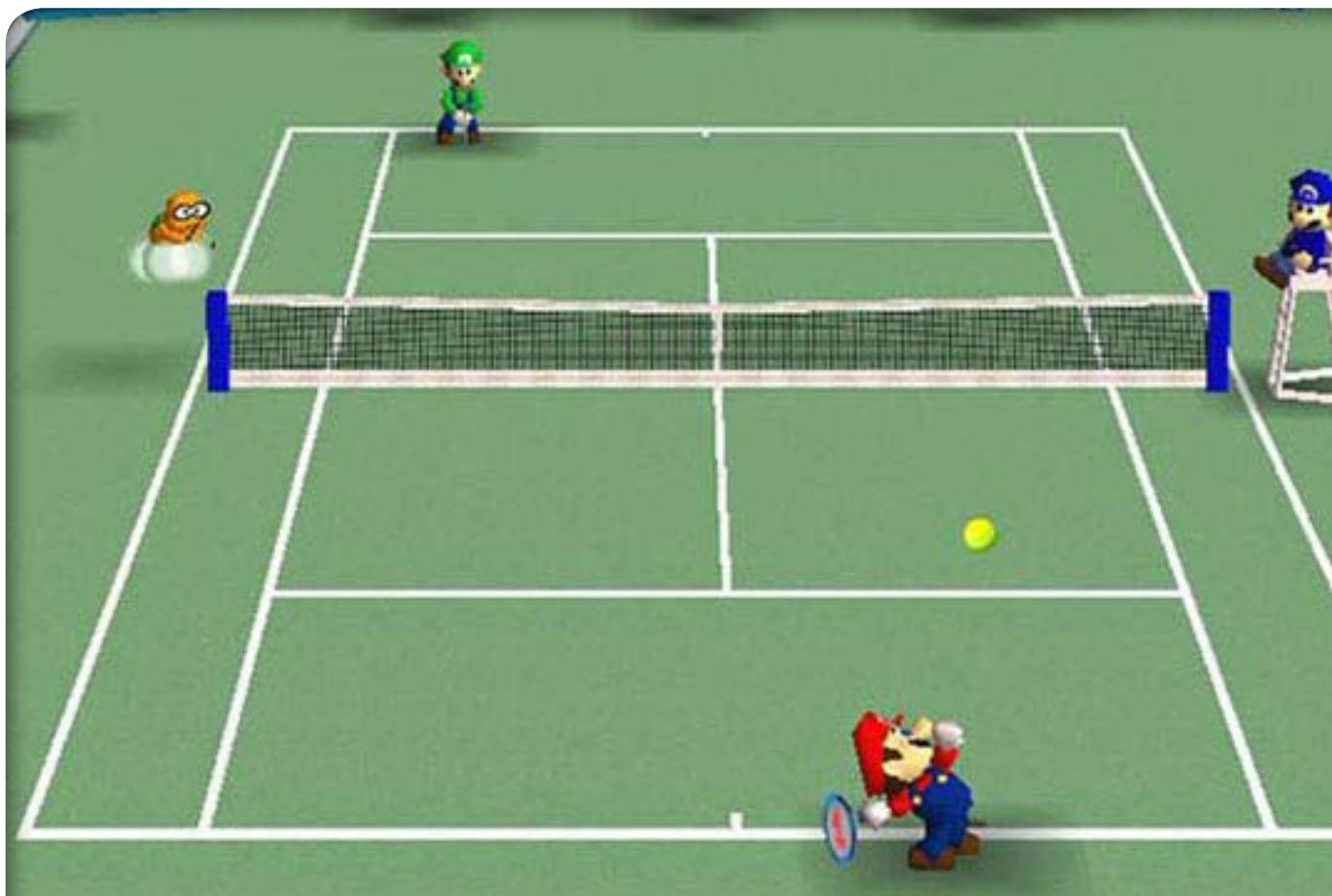
Für unterwegs ist „Spectral Force Genesis“ ein kleiner Geheimtipp des Genre. Daheim investiere ich meine Zeit lieber in „Heroes of Might and Magic“ und Konsorten.



Fazit

Eric Ebelt
eric.e@n-mag.de





Mario Tennis

Virtual Console

Man mag es kaum glauben, dass es ein Nintendo 64-Spiel in den Wii Shop-Kanal geschafft hat. Grund genug, sich den virtuellen Tennisplatz von „Mario Tennis“ genauer anzusehen.

Anders als in der Fortsetzung auf Gamecube und Wii gibt es im ersten Teil der Reihe noch keine charakterbezogenen Spezi­alschläge. Fans des Nachfolgers mag das missfallen, Tenn­isfans freuen sich über einen ausgewogeneren Titel. Mit Mario, Yoshi, Bowser und Co. gilt es eure Gegenspieler (wahlweise auch im Doppel) nach den offiziellen Tennisregeln zu besiegen. Die künst-

liche Intelligenz der computergesteuerten Charaktere lässt sich durch vier unterschiedliche Schwierigkeitsgrade anpassen und lässt praktisch keine Wünsche offen.

Tennis ist unser Leben...

Die Tennisplätze variieren in Ball- und Abprallgeschwindigkeit. Für mehr Abwechslung sorgen die integrierten Minispiele. So

dürft ihr von Schnapp-Piranhas ausgespuckte Tennisbälle auf die andere Seite des Netzes katapultieren. In einem Match mit einem Gegner gilt es den Ball durch auftauchende Ringe zu befördern. Wenn die Spielmodi irgendwann ermüden sollten, könnt ihr es mit bis zu drei Freunden im Mehrspielermodus aufnehmen oder neue Taktiken von einem computergenerierten Match anschauen.

Spiel, Satz, Sieg!

Optisch leidet der herunterladbare Nintendo 64-Titel an so manch matschiger Textur. Charaktermodelle wirken in der Nahaufnahme etwas klobig. Dafür kann man dem Titel zugutehalten, dass es keine spürbaren Ladezeiten gibt. Egal ob man sich durch die überschaubaren Menüs navigiert oder ob man sich mitten in einem Match befindet, auf Knopfdruck steigt man unverzüglich ins akute Geschehen ein. Anfänger als auch Profis dürften vom Spiel erst nach einigen Spielstunden unterfordert werden. ■ ■ ■



Mario Tennis



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

Präsentation

- keine spürbaren Ladezeiten
- teilweise matschige Texturen

Atmosphäre

- gute künstliche Intelligenz
- unterschiedliche Tennisplätze

Gameplay

- originalgetreue Tennisregeln
- keine (optionalen) Spezi­alschläge

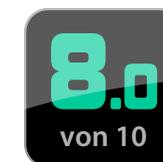
Steuerung

- funktioniert tadellos, verschlingt...
- ...allerdings Einarbeitungszeit

Multiplayer

- funktioniert einwandfrei, aber...
- ...unterstützt nicht alle Spielmodi

Nachdem mich „Mario Power Tennis“ aus der New Play Control-Reihe eher etwas enttäuschte, hatte ich mit dem ersten Serienteil ab der ersten Minute Spielspaß pur!



Fazit

Eric Ebelt
 erice@n-mag.de



Wild Guns

Virtual Console

Während PlayStation 3- und Xbox 360-Besitzer ihren Sommer mit dem Westernepos „Red Dead Redemption“ verbringen konnten, durften Wii-Spieler auf „Wild Guns“ warten.



Wild Guns erzählt die Geschichte von Annie, welche die berüchtigte Kid-Bande dingfest machen möchte. Dabei bittet sie Cowboy Clint um Hilfe. In abwechslungsreichen Levels, wie den Straßen von Carson City oder der weitläufigen Prärie, gilt es in bester „Last Man Standing“-Manier alle Feinde abzuschießen. Bei den Gegnern handelt es sich aber nicht nur um Banditen, sondern auch um Außerirdische, Panzerwagen und Riesenroboter.

Wild Wild West

Auch das Waffenarsenal ist fortgeschrittener, als man vielleicht denken mag. Neben unserem Revolver und dem Lasso dürfen wir auch mit einer Maschinenpistole Jagd auf die Verbrecher machen. Aber auch mit dieser Technologie in der Hand sind unsere Helden nicht unsterblich. Ein Schuss ist nötig, um uns zum großen Manitu zu befördern. Selbst auf dem leichten Schwierigkeitsgrad werden geübte Spieler mehrere Versuche brauchen, um den zweiten Level zu erreichen.

Zähl bis drei und bete!

Leichter haben es jene, die mit einem menschlichen Mitspieler gegen die Kid-Bande antreten. Nach drei Fehlversuchen ist es für uns unumgänglich, dass wir das gesamte Gebiet von vorne starten müssen. Über ein Passwort- oder gar ein Speichersystem verfügt „Wild Guns“ nicht. Der Titel überzeugt mit schönen (und zerstörbaren) Hintergründen und einem passenden Soundtrack. Frustristenten Action-Spielern können wir die Ballerorgie bedenkenlos empfehlen. ■ ■ ■



Wild Guns



Publisher	Natsume Inc.
Entwickler	Natsume
Genre	Action
Spieler	1 – 2
USK	ab 12 Jahren
Preis	800 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- flüssige Ballerorgie
- sehr kleine Spielabschnitte

Atmosphäre

- passender Soundtrack
- Handlung ist Nebensache

Gameplay

- abgefahrene Schauplätze
- motivierender Schwierigkeitsgrad

Steuerung

- funktioniert sehr gut
- Zielmarkierung teils ungünstig

Multiplayer

- bei jedem Continue auswählbar
- witzige Zielscheibenübungen

Wie konnte mir diese Videospierperle des letzten Jahrtausends entgehen? „Wild Guns“ mag nicht perfekt sein, aber das abgefahrene Setting und der hohe Schwierigkeitsgrad motivieren.



Fazit

Eric Ebelt
 erice@n-mag.de





Jett Rocket

WiiWare

Wow! Ein WiiWare-Spiel mit (mario)galaktischer Grafik? Unübertrieben landet Shin'en mit „Jett Rocket“ einen grafischen Volltreffer - doch wie steht es um den Spielspaß?

Ausgerechnet auf WiiWare findet „Super Mario Galaxy“ seinen ersten Nachahmer. Und um es noch einmal zu betonen: das Spiel sieht für WiiWare-Verhältnisse verdammt gut aus!

Ein echter Augenschmaus

In „Jett Rocket“ spielen wir einen mit Jetpack ausgestatteten Jungen, der sich selbst als Schützer des „Yotoppa“-Planeten betitelt. Als die so genannte „Power Plant Posse“ für Unruhe sorgt, beginnt für uns auch schon das Abenteuer. Mehr zur Story ist irrelevant - wichtig ist diesmal die Optik! Ein solch effektreiches WiiWare-Spiel mit scharfen Texturen, einem charmanten Charakter- und Gegnerdesign und atmosphärischer Musik gilt als absolute Referenz. Bei dem begrenzten Datenvolumen eines Download-Titels vermuten wir fast schon Zauberei von Seiten Shin'en. Doch Kinnlade wieder zu, auf zum Gameplay.

Kein Allround-Wunder

Leider hat das Gameplay nicht viel zu bieten, zu sehr lag der Fokus auf der (nochmals: gelungenen) Grafik. Mit dem Jetpack erreichen wir keine hoch gelegenen Plattformen - das Flughöhenmaximum liegt bei etwa eine Körpergröße über uns. Von Gegnervielfalt haben die Entwickler scheinbar auch noch nichts gehört. Zu häufig erscheinen gleiche Gegner und sind zu schnell besiegt. Uns bot das Spiel zu wenig Action, was auch an der geringen Gegneranzahl liegt. Meist genügt ein Schlag - bei Endbossen ist es die magische Zahl... na, bei ständigen Mario-Vergleichen kommt ihr auch selbst darauf.

Das kennen wir doch?

Was nicht nur uns, sondern jedem Nintendo-Fan schnell auffällt, ist die extrem auffällige Orientierung an Marios galaktischem Abenteuer. Beginnend bei Kameraschwenks zur Levelbetrachtung bei Levelstart, aufhörend



bei marioähnlicher Musik und knuddeligem Gegnerdesign hat man vieles so oder so ähnlich schon gesehen. Anstelle eines Schildkrötenpanzers wie in „Super Mario 64“ bedient man sich beispielsweise für einen Freeride durch ein Level eines Snowboards. Ein Wasserrennen erinnert uns zudem stark an ähnliche Aufgaben in „Super Mario Galaxy“. Es gibt also viele Parallelen, aber auch so einige Abstriche. Durch die fast schon hingezauberte Einwandfrei-Optik mussten diese auch bei der Spieldauer in Kauf genommen werden. Schnelle Gamer sind nach etwa drei Stunden am Ende angekommen.



Jett Rocket



Publisher	Shin'en
Entwickler	Shin'en
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1
USK	ab 6 Jahren
Preis	1000 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + grafisch absolute WiiWare-Elite
- Welten wirken etwas zu leblos

Atmosphäre

- + Musik erinnert an den Klemptner
- + charmantes Charakter- und Gegnerdesign

Gameplay

- + abwechslungsreiche Einlagen
- dennoch geringer Wiederspielwert

Steuerung

- + unkompliziert gehalten
- funktioniert ein wenig hakelig

Multiplayer

-
-

Wieso kann das Grafikniveau der Wii-Retailspiele nicht hier beginnen? Hin und wieder verstehe ich die Welt nicht, doch das schmälert nicht die Freude an diesem hübschen Download-Titel.



Fazit

Damian Figoluszka
damian.f@n-mag.de





And Yet it Moves

WiiWare

WiiWare-Spiele haben leider eine Tendenz dazu sich schlecht zu verkaufen. Doch einige Entwickler lassen sich nicht beirren und veröffentlichen ihre Spiele glücklicherweise weiterhin auf Nintendos Download-Plattform.

And Yet it Moves ist ein perfektes Beispiel für funktionierende WiiWare-Ports. Der kleine Entwickler Broken Rules aus Wien veröffentlichte den Titel 2009 für den PC und machte über Steam einen recht annehmbaren Umsatz damit. Die Eingebung, das sich die Wii Remote perfekt für diese Spielmechanik einigen würde, brachte ihn auf die Idee, das Spiel auch auf Wii umzusetzen. Also arbeitete man etwa ein Jahr an der Portierung und nun ist es endlich soweit!

Round round...

„And Yet it Moves“ lässt sich wohl am ehesten als Jump'n'Run bezeichnen. Allerdings unterscheidet es sich grundlegend von anderen Spielen des Genres, da es abgesehen davon, ans Ziel zu kommen, keine Aufgaben in einem Level zu erfüllen

gibt. Keine Leben sammeln, keine Münzen horten – nichts. Das Spiel verzichtet sogar komplett auf Anzeigen, damit sich der Spieler rein aufs Gameplay konzentriert. Doch was macht das Spiel so besonders? Statt nur zu springen, kann der komplette Level gedreht werden. So werden Decken plötzlich zum Boden und umgekehrt. Sterben kann man auch meistens nur, wenn man zu tief fällt – dies kommt aber sehr, sehr oft vor.

Gerissene Welt

Dabei setzt das Spiel auch auf seinen einzigartigen Grafikstil, welcher aussieht, als ob er aus aus Zeitschriften ausgerissenen Papierschnipseln zusammengesetzt worden ist. Einzig und alleine der Hauptcharakter ist rein Weiß gehalten. Für Spieler der PC-Fassung wird sich der Kauf wohl eher nicht

lohen, da die Levels komplett übernommen wurden. Einzig die drei Bonuslevels könnten da vielleicht noch locken. „And Yet it Moves“ bietet Gameplay für einige Stunden, und der Wiederspielwert wird durch Time Trials oder Modi, in denen beispielsweise die Anzahl der Drehungen beschränkt wird, verlängert. Auf der Gamescom konnte sich einer der Entwickler eine Fortsetzung vorstellen, allerdings würde er diese lieber von einer anderen Firma als Auftragsarbeit anfertigen lassen und sich selbst neuen Projekten widmen – wir sind gespannt!

And Yet it Moves



Publisher	Broken Rules
Entwickler	Broken Rules
Genre	Jump'n'Run
Spieler	1
USK	ab 0 Jahren
Preis	1000 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + interessanter Stil
- + mehrere Modi

Atmosphäre

- + beklemmende Atmosphäre
- fehlende Story

Gameplay

- + Drehkonzept geht auf
- manchmal künstlich verlängert

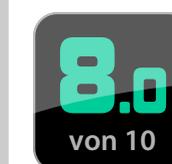
Steuerung

- + vier Steuerungsmethoden
- + freies Drehen

Multiplayer

-
-

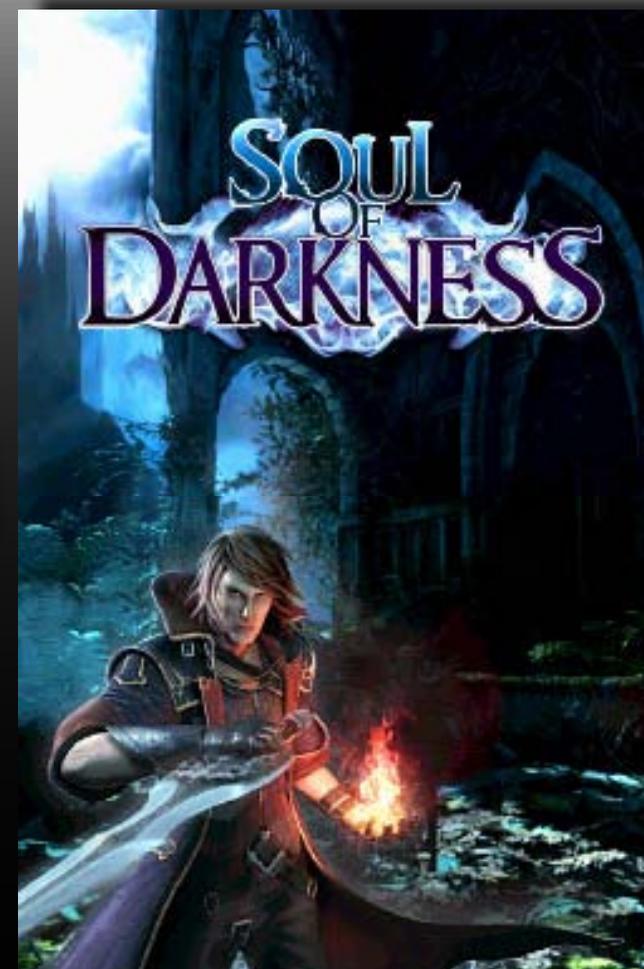
Als Österreicher bin ich auf österreichische Titel immer stolz, auf „And Yet it Moves“ aber noch mehr. Der einzigartige Stil und die gut eingearbeitete Mechanik machen „AYiM“ zur Limbo-Alternative für Wii.



Fazit

Emanuel Liesinger
emanuell@n-mag.de





Soul of Darkness

 DSⁱWare

Ein düsteres Stück Software fand seinen Weg in den DSiShop und zaubert „Castlevania“-Fans ein Lächeln ins Gesicht. Doch was hat das eine mit dem anderen zu tun?

Bei Spieleentwicklungen ist es nicht unüblich, sich an Referenztiteln zu orientieren. Die Umsetzung des Alten ins Neue läuft entweder eher dezent, oder eben offensichtlich. Gameloft hatte ohne Zweifel die Klon-Brille auf, denn „Soul of Darkness“ ist seinem „Castlevania“-Vorbild erschreckend ähnlich. Und das nicht nur optisch...

08/15-(Mario)Story

Als Kale werden wir zu Beginn mit der Geschichte konfrontiert, die uns auf den Weg zur Rettung der eigenen Geliebten führt. erinnert ein wenig an die ewige Mission

unseres geliebten Klempners, allerdings in einem erheblich düsteren Szenario. Zweidimensional bewegen wir uns durch dunkle Gebiete wie Sümpfe und Schlösser und nutzen zum Angriff ein Flammenschwert, Eisspeer und magische Fähigkeiten. Besiegte Monster hinterlassen Seelenkristalle und die wiederum sind Teil eines interessanten Auflevelsystems.

Stärker, besser, mächtiger!

Mit Seelenkristallen können Kales Eigenschaften weiterentwickelt werden. Es lässt sich die Angriffsstärke erhöhen, ebenso die

Wahrscheinlichkeit für kritische Treffer oder das Magieniveau. Es gilt also den Charakter in allen Punkten nach und nach zu verbessern, um bei Endbossen nicht nur als Zielscheibe zu fungieren. Das Aufleveln kann vor allem zu Beginn stark motivieren und ein Leveldesign für Logikdenker ist perfekt für anspruchsvolle Spieler. Wenn denn nur nicht die kurze Spieldauer wäre - der prozentuale Spielfortschritt steigt leider viel zu schnell an. Doch bei schlappen 500 Punkten und vielen gut umgesetzten Gameplay-Elementen kommen wir um eine Kaufempfehlung nicht herum.

Soul of Darkness



Publisher	Gameloft
Entwickler	Gameloft
Genre	Action
Spieler	1
USK	ab 12 Jahren
Preis	500 Punkte
Weblink	offizielle Website

Präsentation

- + wirkt Castlevania-ebenbürtig
- nur 11 Levels

Atmosphäre

- + musikalische Untermalung gefällt
- nervige Ladezeiten

Gameplay

- + motivierendes Auflevelsysteem
- + schnelle Action

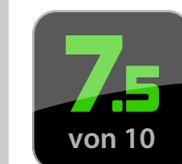
Steuerung

- + spielt sich flüssig
- seltener Touchscreen-Einsatz

Multiplayer

- -
- -

Für eine schnelle 2D-Actionrunde zwischendurch ist das Spiel perfekt geeignet. Gut nachgemacht ist eben manchmal besser als schlecht erfunden - und der Preis sorgt nicht für verzogene Mundwinkel!



Fazit

Damian Figoluszka
damianf@n-mag.de



NMag mit Marios Stimmgeber auf der Gamescom 2010

Zu den größten Highlights der Gamescom gehörte der Mann hinter Marios Stimme: Charles Martinet. Wir trafen ihn, führten ein Interview und dachten beim Treffen sogar an euch. Stichwort: Gewinnspiel!

Mario, Wario, Luigi, Waluigi, Baby Mario, Baby Luigi... Das sind sechs Charaktere und somit sechs unterschiedliche Stimmen, doch im Grunde steckt nur ein einziger Mann dahinter. Charles Martinet ist ein echtes Sprachgenie und dürfte allein mit seiner Mario-Stimme in den Köpfen aller eingebrannt sein. Wir lernten ihn auf der Gamescom kennen und können sagen: Auf der Sympathieskala ist er mit Mario gleichauf!

Wa-Ho!

Auf der Gamescom startete Charles voll durch. Auf der Nintendo-Bühne war er für Fotos und Autogramme anzutreffen, ebenso beim Nintendostand in der Business Area. Für Interviews nahm er sich immer wieder spontan Zeit - auch ohne Termin, den wir aber selbstverständlich hatten. Ihn mit Marios Stimme zu hören ist ein fast schon unglaublicher Moment. Umso ehrenvoller, dass er sich für uns neben einem Interview auch Zeit für eine Runde „Wii Party“ nahm. Purer Spaß! Wir hoffen ihn im nächsten Jahr wieder antreffen zu dürfen und können euch nur raten, dann eure Chance auf der Nintendo-Bühne ebenfalls zu nutzen. Der Mann hinter Mario und seinen Freunden ist ein echter Sympathieträger und avancierte zu unserem Messehighlight dieses Jahres. ■ ■ ■



Gewinnspiel: Erstes NMag-Printheft mit Charles Martinet-Autogramm

Ihr wisst sicher, dass das NMag in den Jahren 2007 und 2008 in Printform erhältlich war. In der Sammlung eines Nintendofans darf da die erste Ausgabe natürlich nicht fehlen. Hier habt ihr die Möglichkeit, die Ausgabe unseres Printstarts vom Oktober 2007 zu gewinnen - mit Autogramm von Charles Martinet versteht sich. Dieses Exemplar ist definitiv auf nur ein Stück limitiert. Alles, was ihr dafür tun müsst, ist uns eine

Mail mit dem Betreff „Wa-Ho!“ an leserpost@n-mag.de zu schicken und uns darin eure Adresse zu nennen.

Einsendeschluss ist der 17.09.2010.

Im Falle eines Gewinns erhaltet ihr von uns eine Bestätigungsmail. Wer weiß, vielleicht wird euch Charles Martinet auf seiner Facebook-Seite sogar persönlich zu eurem Gewinn gratulieren. Viel Erfolg oder wie Charles sagen würde: Wa-Ho!



Interview mit Charles Martinet

Natürlich wollten wir mehr von dem Mann hinter der Stimme von Mario und Co. erfahren. Im Interview sprach Charles Martinet über seine Arbeit, Mastermind Miyamoto und die Zukunft von Mario.

NMag: Du bist der Mann hinter Mario. Was ist es für ein Gefühl zu wissen, dass viele Millionen Menschen einen Charakter lieben, dem du deine Stimme verleihst?

Charles Martinet: Es ist einfach nur unglaublich, ich fühle mich wirklich geehrt und genieße es sehr. Mir macht diese Aufgabe sehr viel Spaß und ich freue mich dazu beitragen zu dürfen, dass Menschen Spaß vor dem Bildschirm haben. Aber ich selber bin nur eine kleine Stimme hinter Mario. Miyamoto und seine Teams sind diejenigen, die solch fantastische Charaktere und Spiele schaffen. Ich komme nur her und rufe: Wa-Ho! *lacht*

NMag: Gibt es andere Charaktere, denen du gerne deine Stimme gegeben hättest? Vielleicht Link oder Yoshi?

Charles Martinet: *lacht* Wisst ihr, am liebsten würde ich natürlich überall mit dabei sein. Aber ich muss da Miyamoto und seinen Teams vertrauen, die genau wissen, welche Charaktere eine Stimme bekommen und auch in welchem Umfang, um Menschen den meisten Spaß zu bringen. Miyamoto ist ein echtes Genie.

Er sorgte für viele Ideen, mit denen wir uns heute vergnügen. Ich erwähne nur Sidescroller oder 3D-Spiele - und natürlich all die fantastischen Mario-Spiele. Auch die Nintendo-Plattformen wie Wii oder DS liebe ich sehr und ich habe keinen Zweifel, dass nicht nur ich, sondern jeder andere auch den 3DS lieben wird.

NMag: Glaubst du, dass mehr Sprachanteile Nintendo-Charaktere interessanter machen würden?

Charles Martinet: Das gehört zu den Dingen, bei denen ich den Entwicklern voll vertraue. Ich als Sprecher denke mir natürlich: Lasst mich bitte reden,

Nicht nur Synchronsprecher

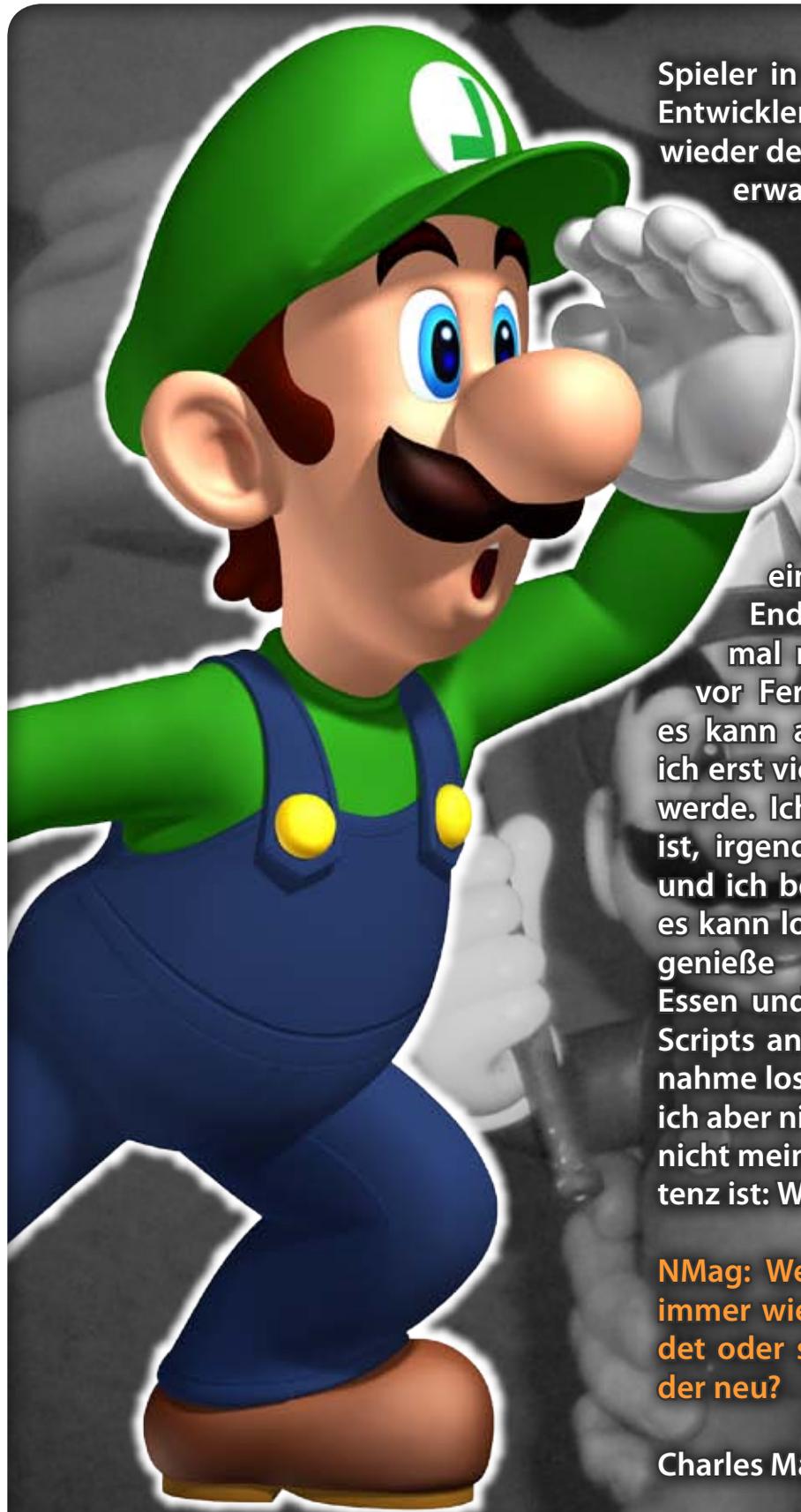
Neben seiner Arbeit als Synchronsprecher war Charles auch als Schauspieler und Testimonial tätig.

reden, reden! Aber Miyamoto weiß ganz genau, wie man das richtige Gleichgewicht findet, damit die Spiele lebendig und dynamisch wirken und wir damit den meisten Spaß haben. Ich denke die Sprachausgabe soll nur das Spielgeschehen begleiten und es nicht durch einen zu großen Umfang bremsen.

NMag: Viele Millionen Menschen laufen und hüpfen seit mittlerweile 25 Jahren mit Mario. Was denkst du über seine weitere Zukunft? Wird Mario in naher Zukunft von individuellen Charakteren wie den Miis ersetzt?

Charles Martinet: Also ich bin mir sicher, dass es immer einen Platz für Mario geben wird. Miyamoto sorgt einfach immer für frische Ideen, die man erst nicht für möglich gehalten hat. Um noch einmal in die Vergangenheit zu gehen, mit der Sidescrolling-Technik, der 3D-Grafik oder jetzt der Reise von Galaxie zu Galaxie. Mario für den 3DS wird ganz sicher auch eine absolute Überraschung bieten. Diesen Part in der Videospieldindustrie schätze und liebe ich sehr. Dass man als





Spieler in die kreativen Gedanken der Entwickler blicken kann und sich immer wieder denkt: „Wow, das hätte ich nicht erwartet!“

NMag: Arbeitest du aktuell an neuen Nintendo-Spielen mit?

Charles Martinet: Wisst ihr, mich kann man in sehr unterschiedlichen Phasen der Entwicklung eines Spieles einbinden, vom Anfang bis zum Ende ist alles möglich. Manchmal nehme ich etwas zwei Jahre vor Fertigstellung eines Spiels auf, es kann aber auch vorkommen, dass ich erst vier Wochen davor dazu geholt werde. Ich weiß nie, wann es soweit ist, irgendwann klingelt mein Telefon und ich bekomme gesagt: „Komm her, es kann losgehen!“ Dann fliege ich los, genieße ein hervorragendes Sushi-Essen und wir schauen uns Filme und Scripts an, bevor es dann mit der Aufnahme losgeht. In das Gameplay werde ich aber nicht eingewiesen, denn das ist nicht meine Kompetenz. Meine Kompetenz ist: Wa-Ho! *lacht*

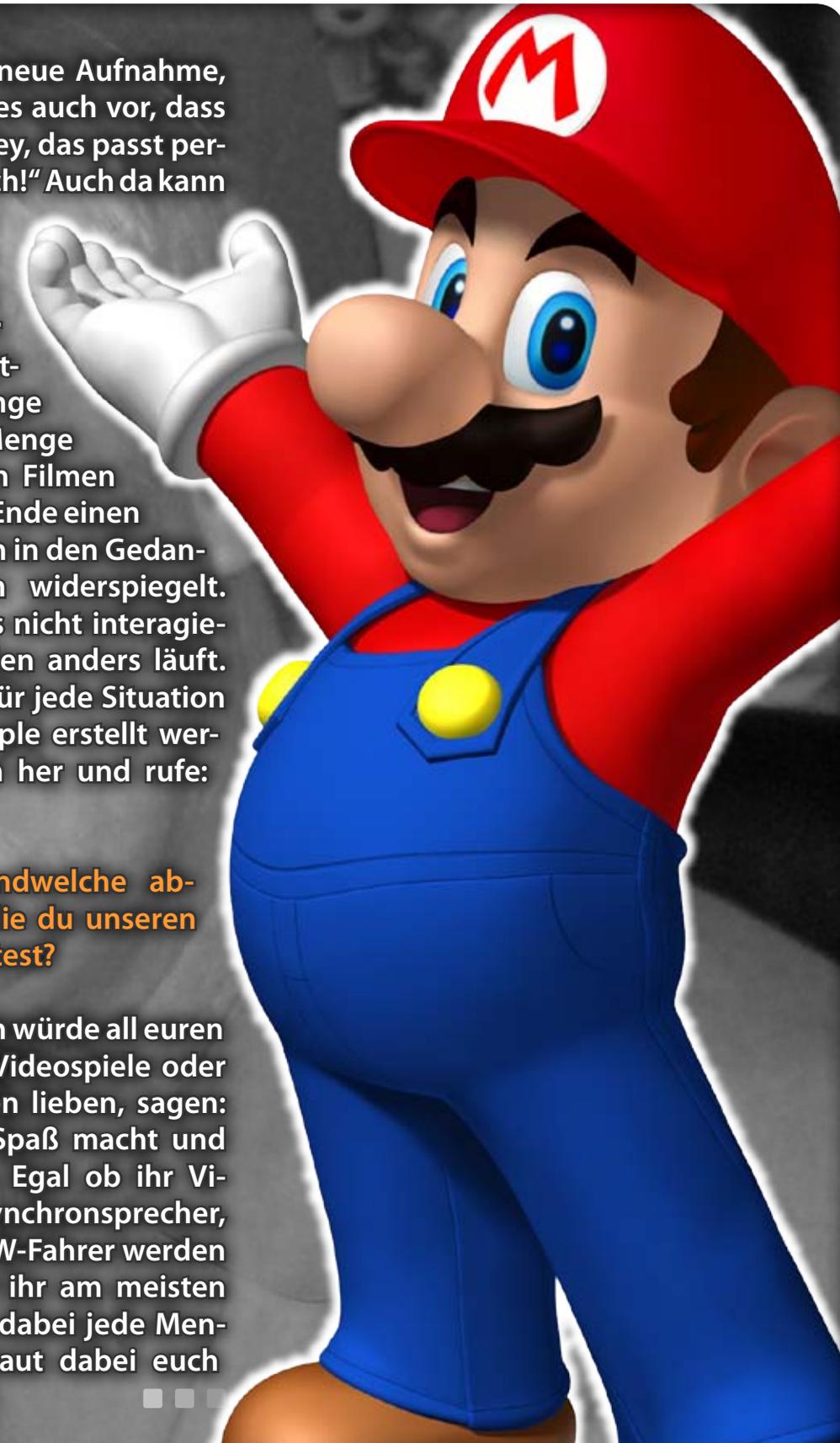
NMag: Werden einige deiner Samples immer wieder in Videospielen verwendet oder sprichst du diese immer wieder neu?

Charles Martinet: Normalerweise erstel-

len wir immer wieder neue Aufnahme, aber natürlich kommt es auch vor, dass ein Entwickler sagt: „Hey, das passt perfekt, nutzen wir das doch!“ Auch da kann ich nur sagen, dass ich den Teams vollends vertraue. Aber das ist ein interessanter Punkt. Videospiele entstehen durch jahrelange Arbeit, in der jede Menge Anstrengung steckt. In Filmen gibt es von Anfang bis Ende einen strikten Faden, der sich in den Gedanken des Produzenten widerspiegelt. Der Käufer selbst muss nicht interagieren, was in Videospielen anders läuft. Der Prozess ist riesig, für jede Situation muss ein eigenes Sample erstellt werden. Dann komme ich her und rufe: „Wa-Ho!“ *lacht*

NMag: Hast du irgendwelche abschließenden Worte, die du unseren Lesern mitteilen möchtest?

Charles Martinet: Ja! Ich würde all euren Lesern und allen, die Videospiele oder andere Dinge im Leben lieben, sagen: Macht das was euch Spaß macht und verfolgt eure Träume. Egal ob ihr Videospieldesigner, Synchronsprecher, Designer oder aber LKW-Fahrer werden möchtet – macht was ihr am meisten liebt, denn ihr werdet dabei jede Menge Spaß haben. Vertraut dabei euch selbst!



Interview mit Andreas Erber (www.andreas-erber.at)

Videospielmusik ist hierzulande ein Nischenprodukt, welches die Verkaufscharts in nächster Zeit wohl nicht erreichen wird. Umso schöner, dass es Künstler gibt, welche sich ausgiebig diesem Thema widmen.

NMag: Wieso gerade eine Zither?

Andreas Erber: Das war so, dass auf der Geburtstagsfeier meiner Großmutter mein Onkel mit der Zither gespielt hat.



Damals war ich etwa acht Jahre alt und das hat mich so sehr interessiert, dass ich das unbedingt anfangen wollte. Als ich mit neun Jahren in die Musikschule gekommen bin, habe ich eine Jugendzither bekommen und begonnen das Instrument zu lernen. Mittlerweile spiele ich jetzt schon 13 Jahre Zither.

NMag: Spielst du deine Stücke immer strickt nach Noten, oder spielst du meist mehr nach Gehör?

Andreas Erber: Also eigentlich fast nur nach Gehör. Denn für manche Stücke gibt es zwar Noten, aber entweder es ist eine Orchesterversion oder Klaviernoten. Für die Zither gibt es zum Beispiel kein Super Mario, und das höre ich dann einfach raus und spiele es nach.

NMag: Und wie lange dauert das dann in etwa so ein Lied einzustudieren?

Andreas Erber: Das ist ganz unterschiedlich. Bei manchen Stücken sitze ich schon bis zu einer Stunde dran, andere Stücke kann ich aber auch schon nach 10 Minuten spielen. Manchmal schaffe ich so bis zu fünf Titel pro Stunde.

NMag: Setzt die Zither gewisse Grenzen?

Andreas Erber: Also im Prinzip ist so gut wie alles möglich außer Techno (lacht). Es hat bis jetzt noch nie eine Grenze gegeben, wo ich mir dachte, das sei nicht möglich. Natürlich gibt es Stücke, die auf der Zither besser klingen als andere, aber im Grunde kann man alles spielen, was eine vernünftige Melodie hat. Deswegen spiele ich auch meistens bekannte Stücke, denn dann kommen Reaktionen wie „Ah, das kenn ich“ und „Ich wusste gar nicht, dass man so etwas auf der Zither spielen kann“.

NMag: Und wie sind bisher die Reaktionen auf deine Musik?

Andreas Erber: Also es gibt verschiedene Reaktionen aber die meisten sind glücklicherweise positiv. Es gibt bei meinen Auftritten ja die ältere Generation, die eher klassische Zithermusik hören will, aber auch jüngere, die eher Genres wie Pop oder Rock bevorzugen, und ich versuche in so einem Fall immer etwas dazwischen zu finden, indem ich bei Auftritten zum Beispiel zwischen volks-

Ein echter Künstler

Der aus Tirol in Österreich stammende Andreas Erber spielt ausgewählte Titel auf der Zither - nicht gerade alltäglich!



tümlichen Stücken wie „A Landle“ und Künstler wie Michael Jackson abwechsle.

NMag: Spielst du bei solchen Auftritten auch manchmal Videospielmusik oder beschränkst du dich damit mehr aufs Internet?



Andreas Erber: Also bekannte Titel wie Super Mario oder Tetris spiele ich auch im Gasthaus oder Hotel, allerdings mache ich sowas eher, wenn ich weiß, dass jüngere Leute im Publikum sind, die das kennen könnten. Manchmal kommen aber bei Auftritten auch Leute auf mich zu und wünschen sich Metal Gear oder ähnliches. Inspiriert zu dem Ganzen hat mich Video Games Live, die ja mit einem ganzen Orchester auf Tour gehen und Videospelmusik spielen, da dachte ich, das muss doch auch nur mit einer Zither funktionieren.

NMag: Welche Auftritte sind dir bis jetzt am meisten im Gedächtnis geblieben?

Andreas Erber: Mein größter Auftritt bis jetzt war der in Japan in einer TV-Dokumentation über die Zither. Damals kam ein japanisches Filmteam vom Sender NBS nach Tirol und brachte den Sänger Kohei Otomo der Gruppe Hound Dog mit. Ich studierte einen Titel seiner Band auf der Zither ein und er wagte sich dafür an den Dritten Mann auf der Zither, den die meisten hier wohl aus „Der Schuh des Manitu“ kennen. Nach ein paar Drehtagen wurde entschieden, dass es eine Schlusszene in Kyoto geben wird, wo ich für 2-3 Tage hingeflogen wurde und einen Überraschungsauftritt für Kohei in einem Tempel gab und ihm eine vom Sender gesponserte Zither mitbrachte.

NMag: Was sind deine liebsten Video-spiele?

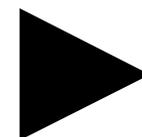
Andreas Erber: Das ist total verschieden, aber ich gebe zu, ich mag am liebsten Shooter wie Battlefield oder Call of Duty. Ich spiele aber auch sehr gerne mit meinem Nintendo DSi und freue mich schon total auf den 3DS. Dort liebe ich Jump'n'Runs wie New Super Mario Bros, 3D-Spiele sind mir auf einem Handheld aber teilweise zu anstrengend.

NMag: Hast du noch irgendwelche Nachrichten an unsere Fans? Kauft meine CD?

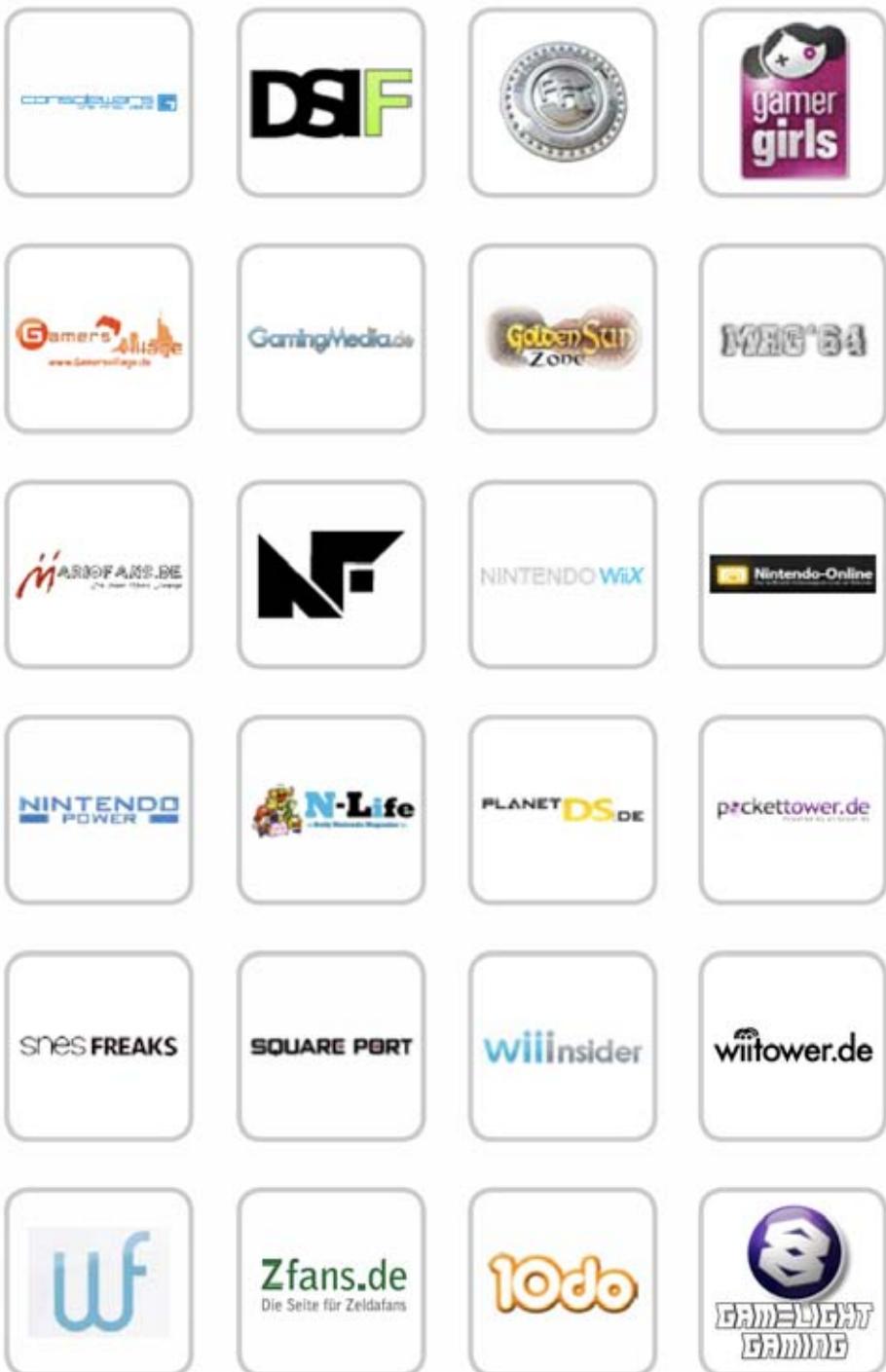
Andreas Erber: (lacht) Hab ich gar keine. Aber ich möchte allen ans Herz legen meine Website <http://www.andreas-erber.at/> zu besuchen, dort sind auch Videos von meinem Auftritten verfügbar. Ich hoffe, dass ich die Zither in die Computerspielwelt etwas etablieren kann, da sie derzeit noch diesen altmodischen Ruf hat, den ich versuche abzulegen. Meine Idee ist einfach mit Computerspielmusik die jüngere Generation für die Zither zumindest für einen gewissen Grad zu begeistern und die Zither so ein bisschen mehr ins Leben zu rufen.



Zum Zuhören und Genießen: 9 Minuten seiner Zither-Genialitäten



Unsere Partner



Vorschau

Ausgabe Nr. 48 erscheint Ende Oktober



Pokémon Schwarz & Weiß (Japan-Import)



Guitar Hero: Warriors of Rock



**Hol dir den
NMag - Newsletter!**

