



WiiKIPEDIA



WIKIPEDIA EDITORIAL

NIE GESPIELT, NIE ANGEFASST - UND TROTZDEM EIN SPECIAL GESCHRIEBEN - Wir sind so Indie!

Am 8. Dezember erscheint Nintendos neue "Wii"-Konsole in Deutschland. Grund genug für uns also, ein großes Special zu schreiben. Und das ist wiederum Grund genug für euch, doofe Fragen zu stellen.

"Ihr habt das doch gar nicht gespielt!"
"Ihr habt das ja nicht mal angefasst!"
"You suck!"

Natürlich. Verstehen wir ja auch. Doch hier geht es nicht darum, wie sich ein Spiel spielt und ob es Spaß macht und total revolutionär ist. Hier geht es in erster Linie um, sagen wir mal, "Denkanstöße". Was fällt einem ein, wenn man über Twilight Princess sch-

reiben soll? Was passiert, wenn man sich Red Steel genauer anschaut? Was bitteschön hat ein Message Board im Wii zu suchen? Warum schreibt man aufpimpen und nicht "aufpimpen"?

Das Resultat: Miyamoto und Kafka in einem Atemzug. Die Frage danach, warum Red Steel nicht in Japan oder Russland spielt. Kleinere Aufreger über die MTV Generation. Und die furchtbare Erkenntnis, das man Wii nicht braucht, wenn man von Mami zum Milchholen verdonnert wird.

Damit es auch als ein Launch-Guide durchgehen kann, wird in einer blauen "Wii-Box" immer die Steuerung zum präsentierten Spiel beschrieben,

außerdem gibt es eine Hard- und Softwareübersicht (Wii-Kanäle, Virtuelle Konsole)

Bis auch wir "handfeste" Artikel über die Wii-Konsole schreiben können, wünschen wir viel Vergnügen mit diesem Special, der garniert ist mit doofen Wortwitzen und so manch sinnlosen Articleinleitungen. Akzeptiert diese nunmehr zweite Ausgabe des G.T.A.-Magazins doch bitte als unser Weihnachtsgeschenk an euch! (Und nun: Gruppenkuscheln!)

Das G.T.A.-Team

WIKIPEDIA CONTENTS

HARDWARE

Übersicht

Die neue Generation

Kleine Revolution von innen

Nunchuk-Erweiterung

Classic-Controller

Scart/RGB-Kabel

Component-Kabel

SPIELE

Übersicht

Legend of Zelda: Twilight Princess

Red Steel

Madden NFL 07

Rayman Raving Rabbids

Call of Duty 3

Need for Speed: Carbon

Trauma Center: Second Opinion

Splinter Cell: Double Agent

Tony Hawk's Downhill Jam

SOFTWARE

Übersicht

Disc

Mii

Fotos

Nachrichten

Wettervorhersage

Message Board

Internet

WiiShop

Virtuelle Konsole

WiiConnect24

WIKIPEDIA HARDWARE

IN DER PACKUNG

Wii-Konsole
Wii-Konsolen-Stand
Wii-Fernbedienung
Nunchuk-Erweiterung
Sensor Bar
Sensor-Bar-Stand
WiiSports
Composite-Kabel
Netzkabel
Jede Menge Papier

8. Dezember 2006
249 €

SEPARAT ERHÄLTliches ZUBEHÖR

Wii-Fernbedienung
Nunchuk-Erweiterung
Classic-Controller
SCART/RGB-Kabel
Component Kabel



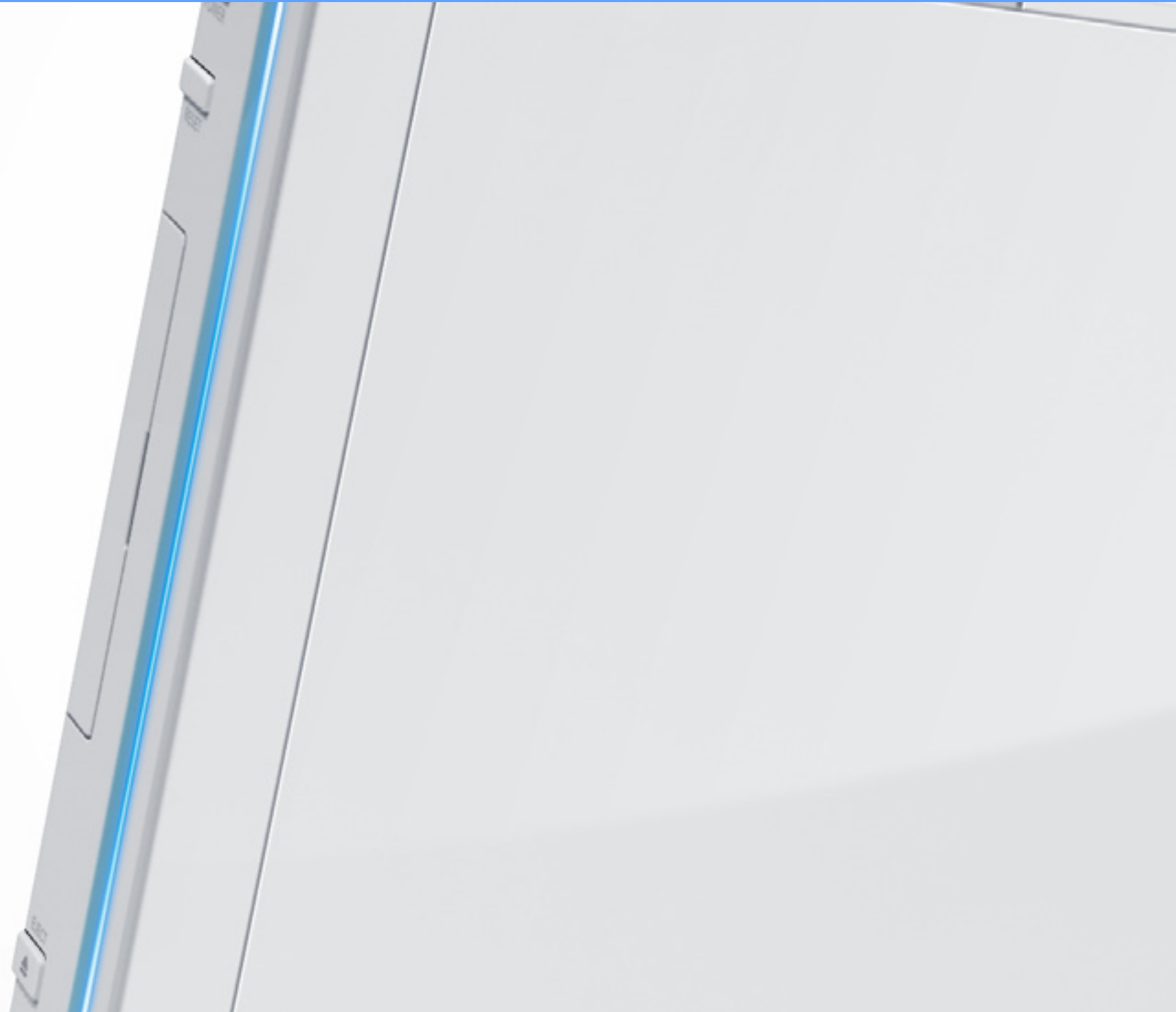
DIE NEUE GENERATION

Reggie Fils-Aime hat sein Bestes getan und Phrasen gedroschen, in die Ohren eingepflegt und in unser Hirn gebrannt. Mit Erfolg. Dass viele zum Beispiel Nintendos neue Konsole als "New Generation" und nicht "Next Generation" betiteln, ist einzig und allein sein Verdienst.

Tatsächlich: "Next Generation" kann man die Wii-Konsole schon deshalb nicht bezeichnen, weil man ja fair bleiben möchte zu den Konkurrenten. Denen kann man Ideenlosigkeit und mangelnde Kreativität vorwerfen - die Technik sollte man ihnen allerdings nicht nehmen. Das ist ihr Revier und sie beherrschen es derzeit ganz gut.

Also "New Generation". Und so sehr sich dieser Begriff nach einer Erfindung der Marketing-Abteilung anhört: Er ist absolut richtig.

In den letzten Jahre hatte ich persönlich das Gefühl gehabt, irgendwie



stehen geblieben zu sein. Ich spielte immer weniger (und berichtete auf G.T.A. auch darüber), kaufte mir somit immer seltener Spiele, die ich nicht einmal wirklich genoss und freute mich mehr über "Ausrutscher" wie Killer 7 oder Fahrenheit, die mal etwas Neues versuchten.

Nun muss ich kein Nintendo-Fanboy sein, um das als langjähriger Spieler zu merken. Außer ein paar wenigen Ausnahmen konnte mich kein Spiel wirklich begeistern. Es ging sogar so weit, dass ich mehr über sie las, anstatt sie zu spielen (und auch das eher aus Routine denn besonders großem Interesse).

Nintendos neue Konsole nun "New" zu nennen ist nur folgerichtig. Und auch wenn ich nicht weiß, wie es sich anfühlt, wie es sich spielt und ob es tatsächlich auch "verloren gegangene" Spieler wieder an den Fernseher lockt, so freue ich mich darauf und sehne mich geradezu danach, mich wieder

für Videospiele so sehr begeistern zu können wie noch kurz nach dem Übergang zwischen PlayStation und PlayStation 2 bzw. Nintendo 64 und GameCube.

Allerdings weiß ich auch, dass es nicht Grafik war, die mich anwiderte. Auch wenn ich es nie wirklich als das Maß aller Dinge ansah, fand ich es doch wichtig, etwas visuell Verträgliches für das Auge zu bekommen. Ego-Shooter zum Beispiel, einer meiner Lieblingsgenres, durften meiner Meinung nach einfach nicht hässlich sein. Oder gar 3D-Jump-and-Runs, die einfach immer schöne Grafiken brauchen, um Ihre Welt entfalten zu können.

Während Nintendos Wii also auf der einen Seite mein Verlangen nach einer neuen Art des Spielens stillt, ärgert es mich auf der anderen Seite mit mittelmäßigen Grafiken und wenig Potenzial, diese noch großartig zu verbessern.

Die Frage aller Fragen ist natürlich:

Was muss Nintendo machen, um die Spieler am Ball zu halten, nachdem die Fernbedienung zur "Routine" verkommt, wenn der Überraschungseffekt einmal verflogen ist?

Nun, da muss man auf das bauen, was man schon hat: Xbox Live! und somit WiiConnect24, dem "Online-Service" von Nintendo, der zurzeit beschämenderweise zwar konträr zur Firmenpolitik viele Gimmicks bietet, die mit Videospiele nichts zu tun haben - es allerdings verpasst, auf den Online-Spiele-Zug aufzuspringen. Keiner der zum Launch erscheinenden Spiele bietet eine Online-Funktion. Selbst für die Zukunft wurde wenig angekündigt (Highlight: Pokémon - argh!). Dabei zeigt Xbox Live! wie man einen guten Online-Service anbieten kann, ohne sich von Videospiele komplett zu verabschieden (Demos, Trailer, Arcade). Die neue Generation von Nintendo braucht zum Erfolg also unbedingt ein paar alte Elemente. |



KLEINE REVOLUTION VON INNEN

Das Fundament, auf dem das ganze System baut: die Wii-Fernbedienung. Sie kommt relativ schlicht daher und soll somit neue Spieler anlocken - eine Fernbedienung hat schließlich jeder schonmal in der Hand gehabt.

So schlicht wie die Fernbedienung von außen aussieht, ist sie genauso schlicht im Inneren. Dank Infrarot-Technologie erkennt die Wii-Fernbedienung nur die zwei Infrarot-Quellen der Sensor Bar (je eine an einem Ende). Dabei sendet diese mysteriöse Sensor Bar nicht einmal irgendwelche Daten an die Wii-Konsole - das übernimmt die schnurlose Wii-Fernbedienung.

Ihr zielt also nie wirklich auf den Fernseher - sondern auf die Leiste darüber oder darunter. Natürlich wird die Sensor Bar somit nur für Spiele wie Red Steel oder Twilight Princess gebraucht, wo ihr mit der Fernbedienung auf Objekte zielen müsst. Spiele wie Tony Hawk, Excite Truck oder Monkey Ball brauchen sie dagegen nicht.

Nun ist die Technologie hinter der ganzen "Revolution" so schlicht, dass Ihr es Euch nicht leisten könnt, allzu weit vom Fernseher entfernt zu spielen. Amerikanische Wii-Spieler sprechen sogar von gerade mal "9 feet" (etwa 3 Meter). Doch aufgepasst: Das gilt jetzt nur für die Kommunikation zwischen der Sensor Bar und die Infrarot-Spitze der Fernbedienung, aber nicht für die schnurlose "Verbindung" zwischen Konsole und Controller, die auch die Datenübertragung übernimmt. Im Internet haben sich die Kreativ-

itätsbolzen dazu entschlossen, diesem Problem entgegenzutreten und jede Menge Möglichkeiten herausgefunden, die Sensor Bar komplett abzuschaffen. Vor allem das Kabel, das einzig und allein wegen der Stromversorgung der Infrarot-Quellen existiert, geht den meisten auf die Nerven.



Diejenigen unter Euch, die das Bild auf eine Wand projizieren möchten, werden mit der Sensor Bar wohl Ihre Probleme bekommen.

Die Lösung des ganzen: Seid kreativ, geht zum örtlichen Hardware-Verkäufer und fragt nach Infrarot-Quellen. Oder tut es einfach wie IGN, kauft zwei Kerzen und zündet sie an - und voilà: Ihr habt soeben Candle Sticks kreiert, die einzig wahre Revolution hinter Wii. |





NUNCHUK- ERWEITERUNG

Der Nunchuk wird einfach an die Fernbedienung angeschlossen und ist dementsprechend nur eine Erweiterung, die nicht in jedem Spiel verwendet wird. WiiSports zum Beispiel benötigt ihn nur zum Boxen.

Er ist in erster Linie eine Gefälligkeit für die "Hardcore"-Gamer, damit sie Ego-Shooter, Jump and Runs oder komplexe Sportspiele zocken können (bei WiiSports Tennis schwingt ihr nur den Schläger - die Bewegungen werden von der CPU ausgeführt).

Des Weiteren besitzt auch sie Bewegungssensoren. Diese sind zwar nicht bei weitem so komplex wie die der Fernbedienung; sie reichen aber aus, um Granaten zu werfen, Schläge auszuteilen oder die Angelroute wieder einzuziehen. |

Wii-FERNBEDIENUNG

Für Multiplayer-Spiele braucht ihr eine zweite Wii-Fernbedienung. Der Preis dafür ist allerdings eine Unverschämtheit, zumal der in den meisten Spielen notwendige Nunchuk auch wieder separat verkauft wird. Allerdings könnt ihr, wenn ihr wollt, euch „Wii Play“ zulegen, eine mehr oder weniger gute Ansammlung von Technik-Demos, der eine Wii-Fernbedienung für sorglosen Multiplayer-Spaß beiliegt. Das Paket kommt zum Preis eines vollwertigen Spiels daher – ein faires Angebot. 39,99 €

Wii-FERNBEDIENUNG

Für Multiplayer-Spiele braucht ihr eine zweite Wii-Fernbedienung. Der Preis dafür ist allerdings eine Unverschämtheit, zumal der in den meisten Spielen notwendige Nunchuk auch wieder separat verkauft wird. Allerdings könnt ihr, wenn ihr wollt, euch „Wii Play“ zulegen, eine mehr oder weniger gute Ansammlung von Technik-Demos, der eine Wii-Fernbedienung für sorglosen Multiplayer-Spaß beiliegt. Das Paket kommt zum Preis eines vollwertigen Spiels daher – ein faires Angebot. 39,99 €

Wii-FERNBEDIENUNG

Für Multiplayer-Spiele braucht ihr eine zweite Wii-Fernbedienung. Der Preis dafür ist allerdings eine Unverschämtheit, zumal der in den meisten Spielen notwendige Nunchuk auch wieder separat verkauft wird. Allerdings könnt ihr, wenn ihr wollt, euch „Wii Play“ zulegen, eine mehr oder weniger gute Ansammlung von Technik-Demos, der eine Wii-Fernbedienung für sorglosen Multiplayer-Spaß beiliegt. Das Paket kommt zum Preis eines vollwertigen Spiels daher – ein faires Angebot also. 39,99 €



Beispiel Red Steel mit einem Kumpel
gemeinsam spielen wollt. Der Preis
hierfür geht eigentlich in Ordnung, ist
in Verbindung mit der Wii-Fernbe-
dienung jedoch trotzdem exorbitant
hoch. 19,99 €

NUNCHUK- ERWEITERUNG

Ob Ihr Euch nun WiiPlay zulegt
oder nicht: Der Nunchuk muss sepa-
rat gekauft werden, wenn ihr zum
Beispiel Red Steel mit einem Kumpel
gemeinsam spielen wollt. Der Preis
hierfür geht eigentlich in Ordnung, ist
in Verbindung mit der Wii-Fernbe-
dienung jedoch trotzdem exorbitant
hoch. 19,99 €

NUNCHUK- ERWEITERUNG

Ob Ihr Euch nun WiiPlay zulegt
oder nicht: Der Nunchuk muss sepa-
rat gekauft werden, wenn ihr zum
Beispiel Red Steel mit einem Kumpel
gemeinsam spielen wollt. Der Preis
hierfür geht eigentlich in Ordnung, ist
in Verbindung mit der Wii-Fernbe-





CLASSIC-CONTROLLER

Heimlich, still und leise hat Nintendo neben der Fernbedienung und der Nunchuk-Erweiterung einen Classic-Controller produziert. Damit kann man GameCube-Spiele und Spiele aus dem WiiShop (Nintendo 64, SNES, etc.) steuern. Dabei ist der Controller mehr oder weniger „wireless“: Wie den Nunchuk schließt ihr ihn an die schnurlose Fernbedienung an und könnt damit ohne Kabelprobleme zocken. Es soll gut in der Hand liegen und eine sinnvolle Anschaffung für all die Retro-Narren da draußen sein.

Welche Spiele man mit welchem Controller steuern kann, ist zurzeit sehr verwirrend, sodass man keine festen Versprechungen geben kann. 19,99 €

CLASSIC-CONTROLLER

Heimlich, still und leise hat Nintendo neben der Fernbedienung und der Nunchuk-Erweiterung einen Classic-Controller produziert. Damit kann man GameCube-Spiele und Spiele aus dem WiiShop (Nintendo 64, SNES, etc.) steuern. Dabei ist der Controller mehr oder weniger „wireless“: Wie den Nunchuk schließt ihr ihn an die schnurlose Fernbedienung an und könnt damit ohne Kabelprobleme zocken. Es soll gut in der Hand liegen und eine sinnvolle Anschaffung für all die Retro-Narren da draußen sein.

Welche Spiele man mit welchem Controller steuern kann, ist zurzeit sehr verwirrend, sodass man keine festen Versprechungen geben kann. 19,99 €

CLAS

Heimlich, still und leise hat Nintendo neben der Fernbedienung und der Nunchuk-Erweiterung einen Classic-Controller produziert. Damit kann man GameCube-Spiele und Spiele aus dem WiiShop (Nintendo 64, SNES, etc.) steuern. Dabei ist der Controller mehr oder weniger „wireless“: Wie den Nunchuk schließt ihr ihn an die schnurlose Fernbedienung an und könnt damit ohne Kabelprobleme zocken. Es soll gut in der Hand liegen und eine sinnvolle Anschaffung für all die Retro-Narren da draußen sein.

Welche Spiele man mit welchem Controller steuern kann, ist zurzeit sehr verwirrend, sodass man keine festen Versprechungen geben kann. 19,99 €

RGB KABEL

Die Wii-Konsole liegt in der Verpackung ein Composite-Kabel bei. Bei meinem GameCube habe ich damals (als Hardware-Unkundiger) einfach einen Scart-Adapter benutzt und diesen an den Fernseher angeschlossen. Das könnt ihr mit Wii auch machen, soll aber doof aussehen und nicht annähernd so gut sein wie ein Scart/RGB-Kabel. Das habe ich beim GameCube dummerweise verpasst und somit wahrscheinlich auf das ein oder andere Detail mehr verzichtet. Tut euch doch den Gefallen und schmeiß die beigelegten Kabel weg - die Wii-Konsole ist auch schon technisch begrenzt. 29,99 €

SCART/RGB KABEL

Der Wii-Konsole liegt in der Verpackung ein Composite-Kabel bei. Bei meinem GameCube habe ich damals (als Hardware-Unkundiger) einfach einen Scart-Adapter benutzt und diesen an den Fernseher angeschlossen. Das könnt ihr mit Wii auch machen, soll aber doof aussehen und nicht annähernd so gut sein wie ein Scart/RGB-Kabel. Das habe ich beim GameCube dummerweise verpasst und somit wahrscheinlich auf das ein oder andere Detail mehr verzichtet. Tut euch doch den Gefallen und schmeiß die beigelegten Kabel weg - die Wii-Konsole ist auch schon technisch begrenzt. 29,99 €

Der Wii-Konsole liegt in der Verpackung ein Composite-Kabel bei. Bei meinem GameCube habe ich damals (als Hardware-Unkundiger) einfach einen Scart-Adapter benutzt und diesen an den Fernseher angeschlossen. Das könnt ihr mit Wii auch machen, soll aber doof aussehen und nicht annähernd so gut sein wie ein Scart/RGB-Kabel. Das habe ich beim GameCube dummerweise verpasst und somit wahrscheinlich auf das ein oder andere Detail mehr verzichtet. Tut euch doch den Gefallen und schmeiß die beigelegten Kabel weg - die Wii-Konsole ist auch schon technisch begrenzt. 29,99 €

SCART/RGB KABEL

Der Wii-Konsole liegt in der Verpackung ein Composite-Kabel bei. Bei meinem GameCube habe ich damals (als Hardware-Unkundiger) einfach einen Scart-Adapter benutzt und diesen an den Fernseher angeschlossen. Das könnt ihr mit Wii auch machen, soll aber doof aussehen und nicht annähernd so gut sein wie ein Scart/RGB-Kabel. Das habe ich beim GameCube dummerweise verpasst und somit wahrscheinlich auf das ein oder andere Detail mehr verzichtet. Tut euch doch den Gefallen und schmeiß die beigelegten Kabel weg - die Wii-Konsole ist auch schon technisch begrenzt. 29,99 €

SCART/RGB KABEL

Der Wii-Konsole liegt in der Verpackung ein Composite-Kabel bei. Bei meinem GameCube habe ich damals (als Hardware-Unkundiger) einfach einen Scart-Adapter benutzt und diesen an den Fernseher angeschlossen. Das könnt ihr mit Wii auch machen, soll aber doof aussehen und nicht annähernd so gut sein wie ein Scart/RGB-Kabel. Das habe ich beim GameCube dummerweise verpasst und somit wahrscheinlich auf das ein oder andere Detail mehr verzichtet. Tut euch doch den Gefallen und schmeiß die beigelegten Kabel weg - die Wii-Konsole ist auch schon technisch begrenzt. 29,99 €

SCART/RGB KABEL

Der Wii-Konsole liegt in der Verpackung ein Composite-Kabel bei. Bei meinem GameCube habe ich damals (als Hardware-Unkundiger) einfach einen Scart-Adapter benutzt und diesen an den Fernseher angeschlossen. Das könnt ihr mit Wii auch machen, soll aber doof aussehen und nicht annähernd so gut sein wie ein Scart/RGB-Kabel. Das habe ich beim GameCube dummerweise verpasst und somit wahrscheinlich auf das ein oder andere Detail mehr verzichtet. Tut euch doch den Gefallen und schmeiß die beigelegten Kabel weg - die Wii-Konsole ist auch schon technisch begrenzt. 29,99 €



COMPONENT KABEL

COMPONENT KABEL

(auch) Leute, die (wie ich inzwischen auch) Leute, die (wie ich inzwischen auch) mit HD-Fernseher nutzen, werden mit HD-Fernseher nutzen, werden mit dem der Wii-Packung beigelegten dem der Wii-Packung beigelegten Composite-Kabel sehr unglücklich. Composite-Kabel sehr unglücklich. Das Bild ist damit weniger scharf und detailreich und soll zuweilen so richtig hässlich sein, wie entrüstete Tester schon lauthals mitgeteilt haben. Component heißt die Lösung, wird separat verkauft und ist unumgänglich, um auf dem hochauflösenden Fernseher ein schönes Bild zu bekommen und Frust zu vermeiden. Die Nachfrage in den Staaten war sogar so groß, dass die Kabel innerhalb kürzester Zeit ausverkauft waren. 29,99 €



COMPONENT KABEL

Leute, die (wie ich inzwischen auch) Leute, die (wie ich inzwischen auch) mit HD-Fernseher nutzen, werden mit HD-Fernseher nutzen, werden mit dem der Wii-Packung beigelegten dem der Wii-Packung beigelegten Composite-Kabel sehr unglücklich. Composite-Kabel sehr unglücklich. Das Bild ist damit weniger scharf und detailreich und soll zuweilen so richtig hässlich sein, wie entrüstete Tester schon lauthals mitgeteilt haben. Component heißt die Lösung, wird separat verkauft und ist unumgänglich, um auf dem hochauflösenden Fernseher ein schönes Bild zu bekommen und Frust zu vermeiden. Die Nachfrage in den Staaten war sogar so groß, dass die Kabel innerhalb kürzester Zeit ausverkauft waren. 29,99 €

WiiKIPEDIA SPIELE

ZUM LAUNCH-ZEITRAUM

WiiSports (der Konsole beigelegt)
WiiPlay (inkl. Wii-Fernbedienung)
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Red Steel
Rayman: Raving Rabbids
Trauma Center: Second Opinion
Splinter Cell: Double Agent
Call of Duty 3
Super Monkey Ball: Banana Blitz
Tony Hawk's Downhill Jam
Marvel: Ultimate Alliance
Madden NFL 2007
Need for Speed: Carbon

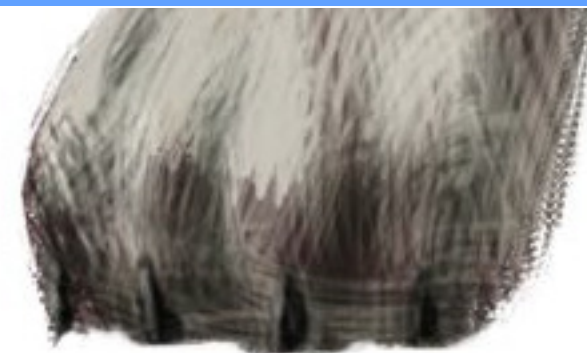
Far Cry: Vengeance
Rampage: Total Destruction
Gottlieb Pinball Classics
Super Fruit Fall
Cars
Barnyard
Spongebob Squarepants
- Creature from the Krusty Krab
Blazing Angels - Squadrons of WWII
GT Pro Series
Monster 4x4 World Circuit
Open Season
Happy Feet

IN ZUKUNFT (AUSWAHL)

Resident Evil: Umbrella Chronicles
Medal of Honor: Airborne
Elebits
No More Heroes
Harvest Moon
Disaster: Day of Crisis
Excite Truck
Fire Emblem
Metroid Prime 3: Corruption
Project H.A.M.M.E.R.
Super Mario Galaxy
WarioWare: Smooth Moves
Sonic und die geheimen Ringe
Metal Slug Anthology
Final Fantasy: Crystal Chronicles
- Crystal Bearers
Dragon Quest Swords: The Masked
Queen and the Tower of Mirrors
Cooking Mama: Cook off
SSX Blur
Tiger Woods PGA Tour



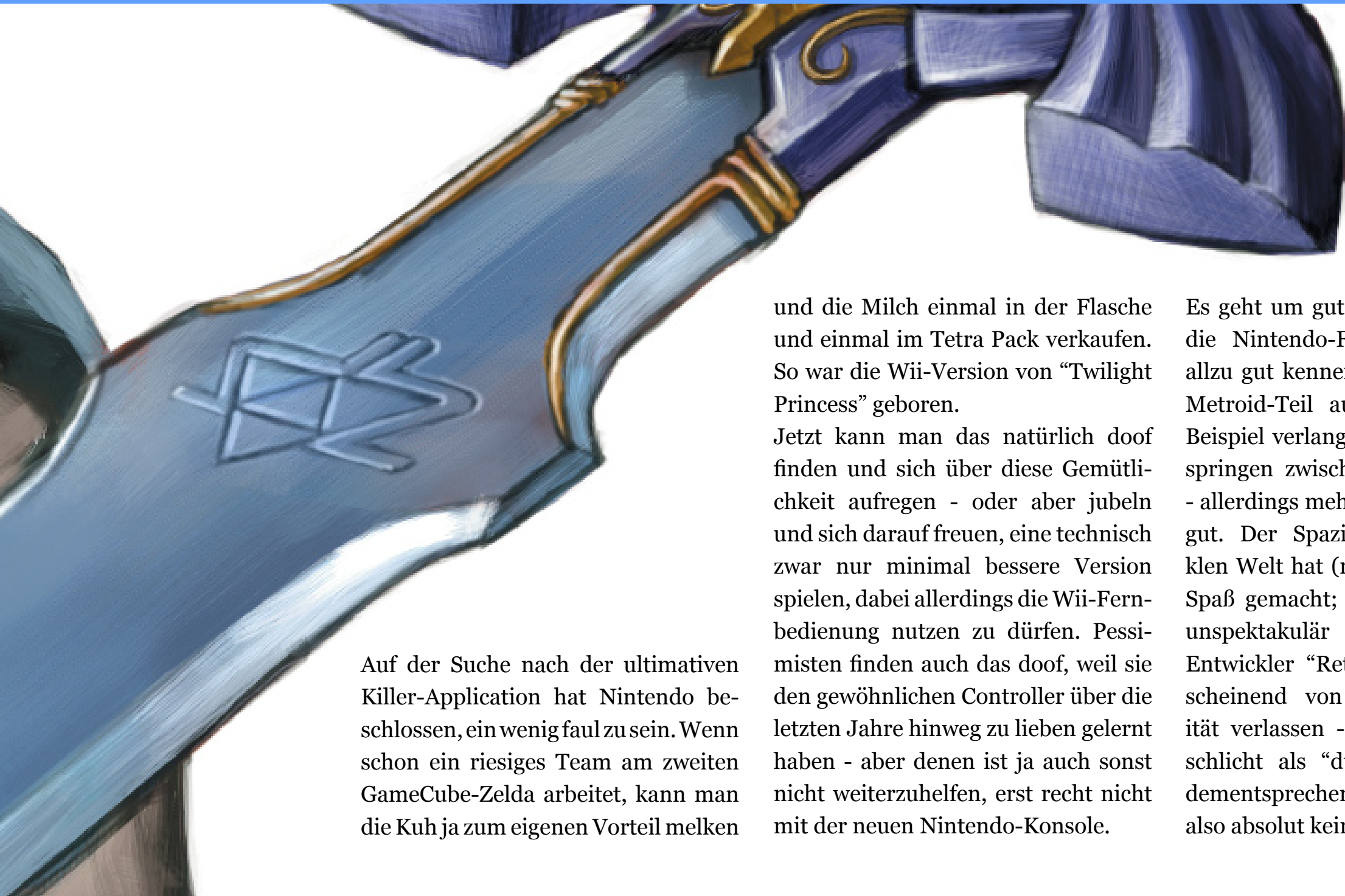
Von Kafka. Von Gut und Böse. Von Evolution.
Und von Tetra Pack.



Nintendo / 1 Spieler

Prinzessinnen sind doof. Sie kleiden sich schön, bewohnen riesige Schlösser und werden von tausenden von Männern umgarnt, die sie in das majestätische Schlafgemach schleppen wollen. Trotz all dieser wunderbaren Dinge können sie sich keine vernünftigen Wachen leisten und werden regelmäßig verschleppt, bedroht oder im Zuge einer gesellschaftlichen Revolution gehängt.

Zelda, unsere liebste Videospieldprinzessin noch vor Lara Croft (Tomb Raider) und Raiden (Metal Gear Solid), bleibt dies im neuesten Ableger der gleichnamigen Serie zum Glück erspart. Das macht diesen Artikelvortrag nun bedeutungslos. Na klasse!

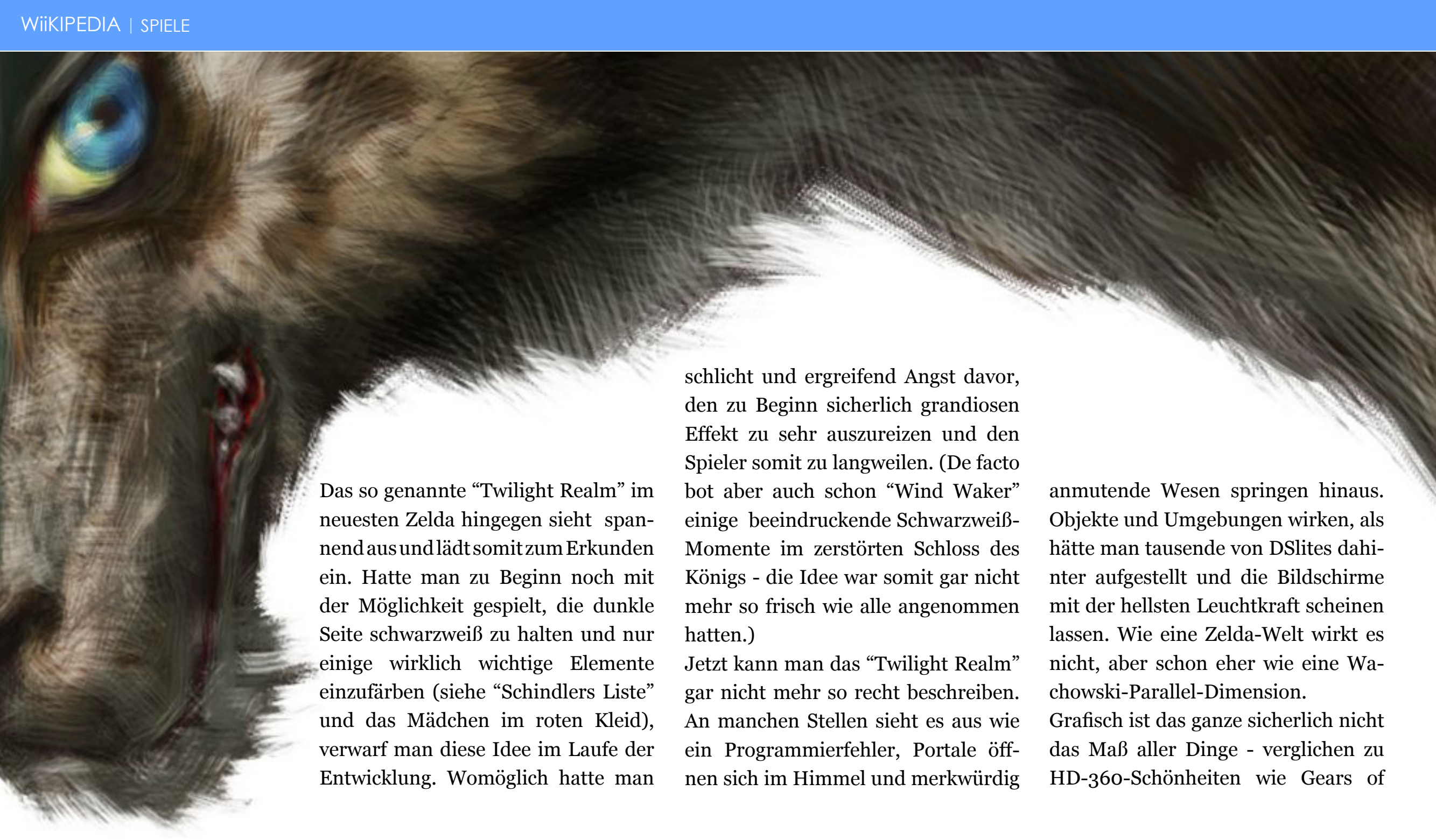


Auf der Suche nach der ultimativen Killer-Application hat Nintendo beschlossen, ein wenig faul zu sein. Wenn schon ein riesiges Team am zweiten GameCube-Zelda arbeitet, kann man die Kuh ja zum eigenen Vorteil melken

und die Milch einmal in der Flasche und einmal im Tetra Pack verkaufen. So war die Wii-Version von "Twilight Princess" geboren.

Jetzt kann man das natürlich doof finden und sich über diese Gemütlichkeit aufregen - oder aber jubeln und sich darauf freuen, eine technisch zwar nur minimal bessere Version spielen, dabei allerdings die Wii-Fernbedienung nutzen zu dürfen. Pessimisten finden auch das doof, weil sie den gewöhnlichen Controller über die letzten Jahre hinweg zu lieben gelernt haben - aber denen ist ja auch sonst nicht weiterzuhelfen, erst recht nicht mit der neuen Nintendo-Konsole.

Es geht um gut und böse: Elemente, die Nintendo-Fans inzwischen nur allzu gut kennen dürften. Der zweite Metroid-Teil auf dem Cube zum Beispiel verlangte das Hin- und Herspringen zwischen den zwei Welten - allerdings mehr mittelprächtigt denn gut. Der Spaziergang in der dunklen Welt hat (mir persönlich) wenig Spaß gemacht; es war zu düster, zu unspektakulär und zu aufgesetzt. Entwickler "Retro Studios" war anscheinend von all seiner Kreativität verlassen - "dunkel" hatte man schlicht als "dunkel" definiert und dementsprechend präsentiert. Es gab also absolut keine Überraschungen.



Das so genannte "Twilight Realm" im neuesten Zelda hingegen sieht spannend aus und lädt somit zum Erkunden ein. Hatte man zu Beginn noch mit der Möglichkeit gespielt, die dunkle Seite schwarzweiß zu halten und nur einige wirklich wichtige Elemente einzufärben (siehe "Schindlers Liste" und das Mädchen im roten Kleid), verwarf man diese Idee im Laufe der Entwicklung. Womöglich hatte man

schlicht und ergreifend Angst davor, den zu Beginn sicherlich grandiosen Effekt zu sehr auszureizen und den Spieler somit zu langweilen. (De facto bot aber auch schon "Wind Waker" einige beeindruckende Schwarzweiß-Momente im zerstörten Schloss des Königs - die Idee war somit gar nicht mehr so frisch wie alle angenommen hatten.)

Jetzt kann man das "Twilight Realm" gar nicht mehr so recht beschreiben. An manchen Stellen sieht es aus wie ein Programmierfehler, Portale öffnen sich im Himmel und merkwürdig

anmutende Wesen springen hinaus. Objekte und Umgebungen wirken, als hätte man tausende von DS-lites dahinter aufgestellt und die Bildschirme mit der hellsten Leuchtkraft scheinen lassen. Wie eine Zelda-Welt wirkt es nicht, aber schon eher wie eine Wachowski-Parallel-Dimension. Grafisch ist das ganze sicherlich nicht das Maß aller Dinge - verglichen zu HD-360-Schönheiten wie Gears of

War stinkt es ganz schön gewaltig ab. Doch ist bei so einem Adventure die Grafik auch nicht das, worauf die Entwickler ihre Aufmerksamkeit konzentrieren sollten; auch wenn Twilight Princess nicht nur das schönste Zelda-Spiel ist, sondern auch - und das hat Reggie ganz gut erkannt - "the most beautiful game Nintendo has ever created".

Bei Ego-Shootern ist die grafische Präsentation um einiges wichtiger als bei Spielen, in denen gerätselt werden muss. Tetris in 3D, das damals noch für das Nintendo 64 mit dem Titel "Tetrosphere" erschien, spielte sich zwar nett und gut - war jedoch

grafisch leider zu "overkill" und spielerisch nicht mehr mit dem Ur-Tetris vergleichbar. Bei Zelda ist es genau anders herum: Zelda mit besserer Präsentation (Sprachausgabe, mehr Orchester-Soundtrack und noch mehr Grafikeffekte) wäre zwar sicherlich schick - aber dann auch nicht mehr so ganz Zelda.

Ich verstehe immer noch nicht, warum Leute nach "Sprachausgabe" brüllen - das hat Zelda nicht nötig; es funktioniert auch ohne ganz wunderbar. Überhaupt definiert sich die Schönheit eines solchen Adventures auch nicht über die Grafik, sondern über die Spielwelt. Hyrule mit all seinen Völk-

ern (die Zoras haben meiner Meinung nach ein eigenes Spiel verdient!) und verrückten Charakteren (zweilichtige Maskenhändler, verpennte Farmer und dreiste Marktfeilscher) zeigt, wie unwichtig und unnötig es ist, Charakteren und somit Persönlichkeiten mit Grafik zu kommen. Ocarina of Time ist auch heute noch absolut zeitgemäß - weil sich sowas wie "Menschlichkeit" über all die Jahre hinweg technisch eben nicht "verbessern" lässt. Das inzwischen leider etwas ausgelutschte und meistens von Superstars und Sportlern benutzte "Wahre Schönheit kommt von innen" gilt auch in jedem Fall für Videospiele.

“Twilight Princess” ist mehr Evolution als Revolution. Es gibt nichts, was man in Zelda-Spielen noch nie gesehen hätte. Die typischen Rätsel sind genauso wieder mit an Bord wie das Pferd Epona und eine monströse Oberwelt, wogegen die “Hylianische Steppe” aus Ocarina of Time mächtig alt aussehen soll.

Rund 70 Stunden Spiel verspricht Nintendo - und wird dabei nicht müde zu erwähnen, dass man einsammelbare Items und so Zeitfresser wie “Angeln” nicht mitgezählt hat. Twilight Princess scheint also in erster Linie tatsächlich nur größer, schöner und einfach nur besser zu sein als der Klassiker.

Und hier spalten sich dann auch die Lager: Während zum Beispiel IGN dem Spiel eine Wertung von 9.5 gab, zückten die Kollegen von GameSpot “nur” 8.8. Das hat zu wütenden Prozessen von Zelda-Fans geführt - und zu einer arroganten Antwort des Redakteurs, die ein anderer Redakteur jedoch Stunden später wieder offline nahm, weil es zu einem regelrechten Krieg führte.

Hauptkritikpunkt von GameSpot: Twilight Princess ist Ocarina of Time in groß. Man habe die Entwicklung der Videospiele in den letzten Jahren einfach ignoriert und vor allem bei der Präsentation versagt: Keine Sprach-

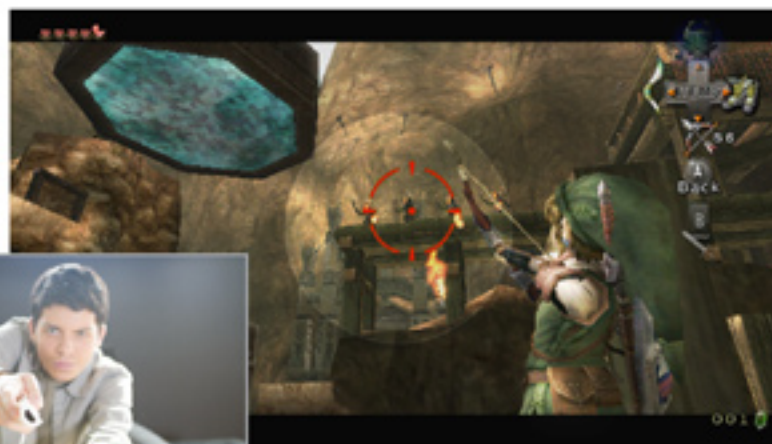
ausgabe, typische Zelda-Rätsel und altbekannte Jingles, die zu allem übel anscheinend auch noch per “Copy & Paste” in den Twilight-Princess-Sound-Ordner gelangt sind.

Nun stellt sich die Frage: Was ist daran so schlimm? Ocarina of Time gilt bis heute noch als eines der besten Spiele, die je entwickelt worden. Dieses Erlebnis zu vergrößern und zu verbessern ist doch löblich und weniger verwerflich. Nichtsdestotrotz ist GameSpots Kritik berechtigt. Wahrscheinlich werden einige Spieler tatsächlich ein wenig enttäuscht darüber sein, keine grundlegenden Veränderungen anzutreffen.



Wii.

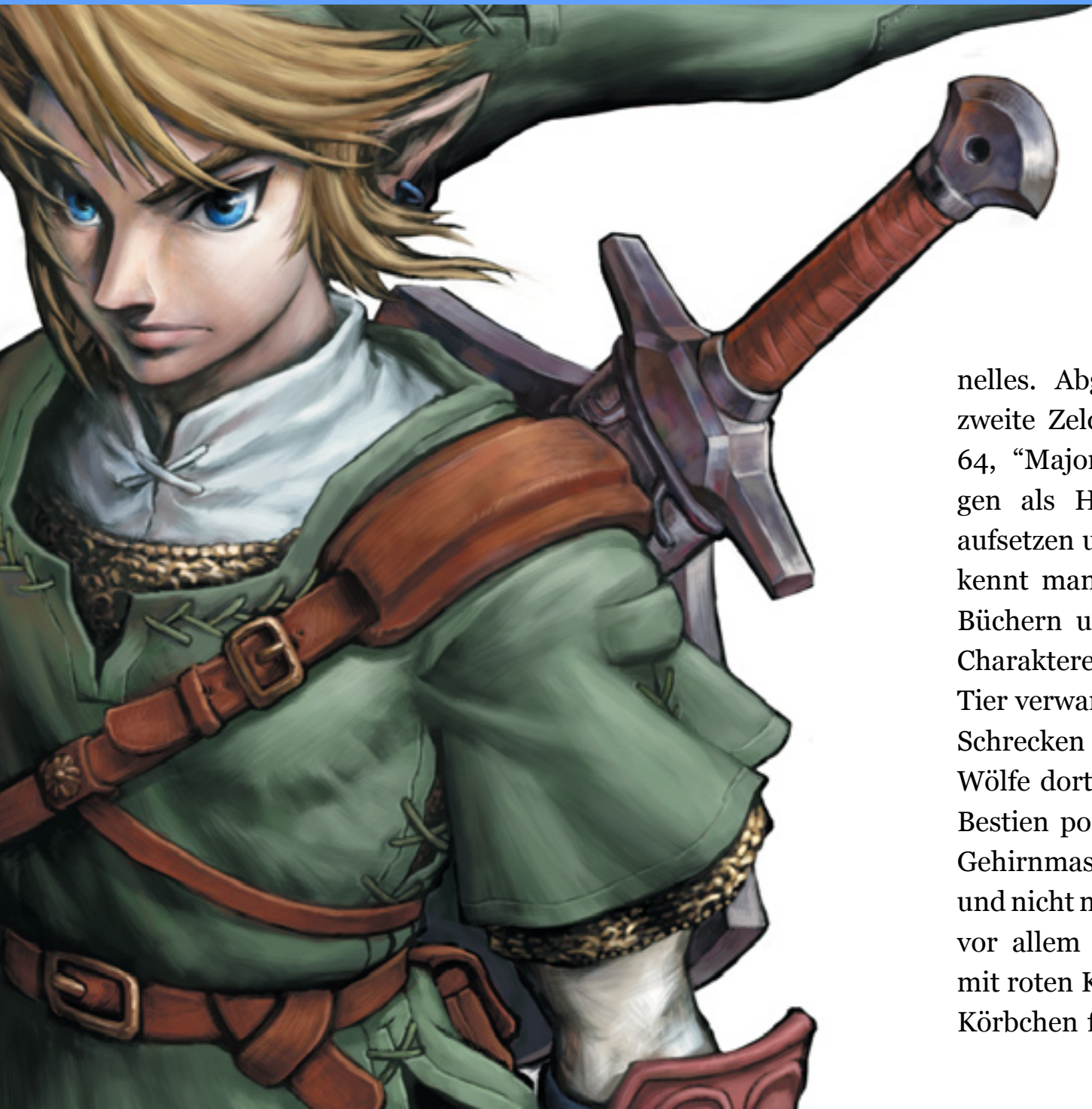
Die Steuerung funktioniert. Das wurde inzwischen von jedem bestätigt, der das Spiel länger als fünf Minuten spielen durfte. Einige gehen sogar so weit zu behaupten, dass sie es sich gar nicht mehr vorstellen können, das Ding mit dem Cube-Controller zu zocken. Allerdings ist es auch wichtig festzustellen, dass Twilight Princess in keiner Weise die Fähigkeiten der Wii-Fernbedienung ausreizt. Stattdessen hat man nur Kleinigkeiten geändert, an die man als passionierter Videospeler sonst immer gewohnt war: Links Schwert wird geschwungen, indem man einen Schwertstich mehr oder weniger enthusiastisch simuliert; bei Abschließen eines Pfeiles zielt man mit der Fernbedienung anstatt mit dem Analog-Stick. Wenn man gerade nicht kämpft, steuert man Link mit dem Nunchuk, während das Fadenkreuz frei über den Bildschirm wandert und auf Buttons drückt oder mit der Spielewelt interagiert.



Das Bogenschießen soll einfacher sein als mit einem üblichen Controller. Das Foto links nett Nintendo übrigens "Lifestyle". Damit ist die Firma nun ganz offiziell im nächsten Jahrhundert angekommen - Nintendo war seiner Zeit aber schon immer voraus...

“...und fand sich in ein ungeheures Ungeziefer verwandelt” heißt es in etwa bei Kafka als er gleich im ersten Satz über die überraschende “Verwandlung” Gregor Samsas berichtet. So fürchterlich ungeheuerlich ist das bei Miyamotos Link zwar nicht, eine scheinbar ungewollte Verwandlung muss aber auch er in Twilight Princess mehrere Male hinter sich bringen. Um im zuvor beschriebenen “Twilight Realm” weiterzukommen, verwandelt er sich regelmäßig in einen Wolf und macht in der äußerlich bedrohlich aussehenden Form die Gegend unsicher. Schneller auf den Beinen und flexibler in seinen Bewe-

gungen, schmettert er seine Feinde mit mächtigen Attacken ins Nirwana. Manchmal sitzt auch eine mysteriöse Figur namens Minda auf seinem Rücken und missbraucht den Wolf als ein zu klein geratenes Pony. Auf ihrem Kopf weilt ein etwas zu schwer anmutender Hut mit merkwürdigen Zeichnungen und einer Form, die jegliche Symmetrie beleidigt. Dafür hat sie schön bunte Haare und scheint auch sonst Link freundlich gesinnt zu sein. Eine zweite Navi, den den Spieler nur bemutterte und auf die Nerven ging, ist sie hoffentlich trotzdem nicht. Nun ist aber das Verwandlungs-Feature nicht unbedingt etwas Origi-



nelles. Abgesehen davon, dass das zweite Zelda-Spiel für das Nintendo 64, “Majora’s” Mask”, Verwandlungen als Hauptthema hatte (Maske aufsetzen und die Gestalt verändern), kennt man es auch aus unzähligen Büchern und Filmen, in denen sich Charaktere an einem Vollmond zum Tier verwandeln und dabei Angst und Schrecken verbreiten. Dabei werden Wölfe dort meistens als nimmersatte Bestien portraitiert, die bar jeglicher Gehirnmasse durch den Wald rennen und nicht nur Pilze bedrohen, sondern vor allem kleine fröhliche Mädchen mit roten Kapuzen und vollbepackten Körbchen für die bewegungsunfähige

Großmutter.

Twilight Princess macht es auch hier zum Glück jedoch anders: Link wird nicht plötzlich zum Antagonisten, frisst nicht irgendwelche unschuldigen Wesen auf und mutiert somit auch nicht zu einem Monster. Wildert er jedoch als Wolf außerhalb des Twilight Realm durch die Welt, bekommen es die Bewohner Hyrules trotzdem mit der Angst zu tun.

Und das ist es dann wohl auch, was Kafkas Gregor Samsa und Miyamoto Link in Wolfsgestalt gemeinsam haben: Trotz ihrer äußeren Gestalt sind sie keine Bestien - und doch fürchtet sich jeder vor ihnen. |

REDS | EEL

The title 'REDS | EEL' is rendered in a bold, black, sans-serif font. A vertical sword blade is positioned between the words, extending above and below the text. The letter 'L' in 'EEL' is replaced by a silhouette of a handgun, pointing to the right.

Ubi Softs brandneue Franchise war oft und auch gerne in den
Videospiele-Medien, versprach nicht weniger als die Revolution
der Ego-Shooter und - wurde von Franzosen entwickelt.

Beten, anyone?

Ubi Soft / 1-4 Spieler

“Du Kugelfisch-Opfer!”

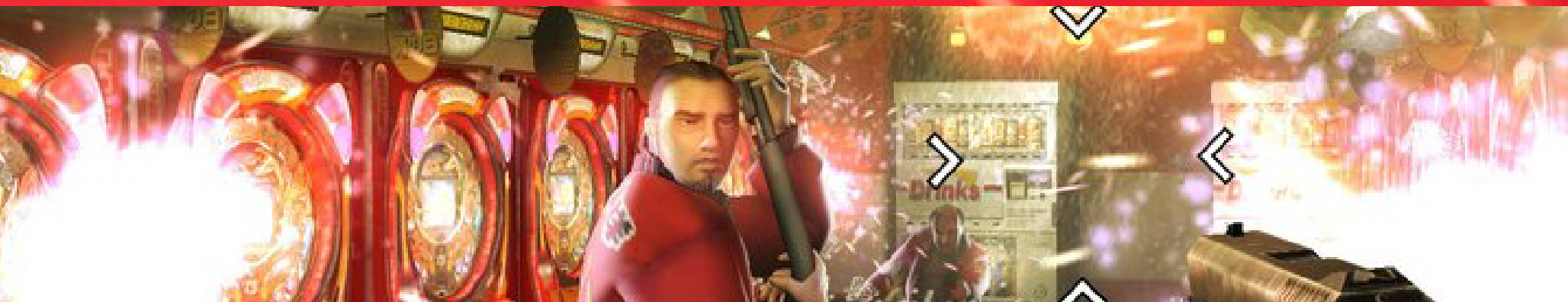
Er starrt ihn intensiv an und schlägt das Teegläschen auf den Tisch; ein wenig Flüssigkeit schwappt über. “Du hältst das Schwert als würdest du masturbieren wollen!” Bruce lacht kurz auf, unterdrückt es Sekunden später jedoch wieder, als der Greis das Teegläschen ein zweites Mal auf den Tisch haut. “Das Schwert ist nicht dein Schwanz. Merk dir das!” Mit seiner rechten Hand fährt er an seinem langem Bart entlang und schaut dabei sichtlich amüsiert. “Hahaha”, sagt er dann und trinkt das Glas aus.

Der Greis ist Halb-Japaner und Halb-Franzose. Das findet Bruce un-

glaublich lustig, weil er dann so tolle Sachen wie “Arregato, cheri!” sagen kann. “Tatsächlich?”, hatte er den Greis beim ersten Zusammentreffen gefragt. “[Insert random Japanese insult]”, hatte er geantwortet und ihm den Rücken zugedreht.

“Was ist das?” Ein Gerät stand dort vor dem Fernseher, strahlend weiß. “Ein Wii”, hauchte der Greis in den Raum, während er gleichzeitig aus dem Fenster schaute, tief in Gedanken versunken. “Das ist deine Bestandsaufnahme. Mein Cousin Jean-Luc hat ein Videospiel entwickelt, das...” “Ein Videospiel? Was zum Teufel wird das? Willst du mich zum Mörder machen?”





“Ruhe! Hier ist der Deal: Schaffst du es durch das Spiel und rettst das schnuckelige Mädchen, werde ich dich zum größten Schwertkämpfer ausbilden, den die Welt je gesehen hat. Schaffst du es jedoch nicht, darf ich dich in deine Einzelteile schneiden - oh, wie lange ich das schon nicht mehr getan habe!”

Und so geschah es, dass der Autor dieser Zeilen eine völlig belanglose Artikel-Einleitung schrieb. Dabei wollte er damit doch nur die Einfallslosigkeit von Red Steel illustrieren, das außer der neuen Wii-Steuerung absolut nichts zu bieten scheint, was andere

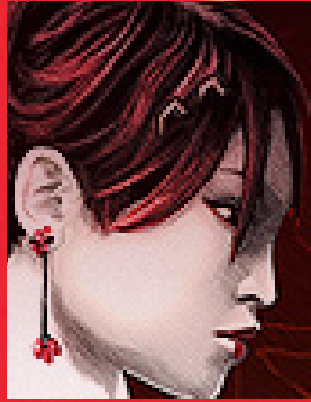
Ego-Shooter nicht auch schon hätten. Freilich hatte ich bislang nicht die Möglichkeit gehabt, das Spiel anzuzocken. Man muss jedoch kein Genie sein, um zu sehen, dass Red Steels größte Errungenschaften (nach der Steuerung) die Japan-Szenarien und die Bullet-Time-Momente sind.

Aber gut: Für Japan tue ich alles. In TimeSplitters 3 durfte man durch das nächtliche Tokio schreiten und eine einzigartige Neonlicht-Atmosphäre genießen; in Kombination mit grandioser Musik unschlagbar! Es ist immer schwer, solch ein vielfältiges Land wie Japan visuell realistisch umzusetzen. Die Kombination aus traditioneller

Kultur und modernem Leben schafft nicht jeder: Japan ist eine Herausforderung für jeden Designer.

Nun sieht Red Steel einfach nur großartig aus, wenn man sich die Artworks betrachtet. Was Ubisoft sich da zusammengezeichnet hat, ist schon äußerst beeindruckend - es zeigt auch, mit welcher großen Ambitionen man damals an das Projekt heranging.

Jedoch sieht leider die Realität meistens nicht so aus wie gewünscht. Vor allem nicht, wenn man ein Videospielentwickler ist - und erst recht nicht, wenn man etwas für eine Nintendo-Konsole macht. Die notorischen Grafik-Ignorierer setzen mit



ihrer neuesten Konsole alle Karten auf die revolutionäre Steuerung. Das mag die Spieldesigner nun vor Freunde in die Lüfte springen lassen - den Grafiker enttäuscht das ganze. Den Job, Artworks so gut wie möglich in 3D-Modelle und somit Spielfelder zu verwandeln, können sie nicht so souverän ausführen wie auf den beiden anderen Konkurrenz-Konsolen. Dann muss man eben auf die kleinen Details bauen, auf die Charaktere, auf die Atmosphäre - wie bei Zelda zum Beispiel, oder Rayman.

Nun ist Red Steel aber ein Ego-Shooter. Man ballert meistens herum und geht nicht auf irgendeine Sightseeing-

Tour. Zeit, stehen zu bleiben und ein wenig die Umgebung zu bestaunen, bleibt also sehr selten. Die Entwickler selbst haben bestätigt, das Spiel auf Geschwindigkeit getrimmt zu haben. Und wenn man das schon tut - warum sollte man da der Spielewelt so großartige Aufmerksamkeit schenken? Der Spieler läuft doch sowieso vorbei.

So sieht also Red Steel auf den vielen Screenshots und Videos relativ blass aus. Trotz zerstörbarer Objekte scheint relativ wenig Leben drin zu sein, ein paar wunderschöne Lichteffekte kann man hier und da erhaschen - mehr auf dem ersten Blick aber auch nicht. Die so ambitioni-

erten Pläne der Art-Designer konnte man also schon rein technisch nicht umsetzen. Wahrscheinlich hatte man auch einfach keine Zeit, noch mehr an der Grafik und den Details zu arbeiten - schließlich musste Red Steel zum Launch der Konsole fertig sein.

Aber wie kommt man überhaupt darauf, so ein Spiel in Japan anzusiedeln? Wäre es nicht doch besser gewesen, nochmal Omaha Beach auspacken? Hätte man nicht lieber an bekannten Marken festhalten sollen (FarCry; auch zum Launch)? Und überhaupt: Warum spielt "Red" Steel in Japan - und nicht in China, oder gar Russland?



Die Antwort kann man sich schön zurechtlegen: Der erste Grund ist der Schwertkampf; etwas, worauf die meisten immer wieder hinweisen, wenn sie über den Wii-Controller sprechen. Ein Star-Wars-Spiel wurde bislang noch nicht angekündigt - da kommt Red Steel also gerade recht. Zwar wurden diese laut Kritikern eher unbeholfen in das Spiel integriert und sollen nicht so funktionieren, wie man es sich gewünscht hätte - in der Werbung macht es sich trotzdem immer wieder gut, zwei Schwertkämpfer zu zeigen.

Der zweite Grund ist Japan selbst. Im Land der aufgehenden Sonne

(kling, kling im Phrasenschwein) sind Ego-Shooter nicht unbedingt die beliebtesten Spiele. Selbst dann nicht, wenn sie Metroid Prime heißen und eigentlich ja gar keine richtigen Ego-Shooter sind. Das Japan-Szenario von Red Steel allerdings könnte den Japaner reizvoll vorkommen - und sie somit zugreifen lassen.

Ist Red Steel also ein Spiel der Marketingabteilung? Ich denke eher, dass Ubisoft einfach wusste, wie schwer es neue Franchises haben - erst recht, wenn sie auch noch für eine ungewohnte Konsole herauskommen. Da muss man sich schon im Vornherein um Schadensbegrenzung bemühen,

um das finanzielle Risiko auf ein Minimum zu reduzieren.

Neben dem Japan-Szenarion gibt es eine weitere, weitaus "gewöhnlichere Besonderheit": ein Bullet-Time-Modus, dem absoluten Armutszeugnis für einen Ego-Shooter. Es beweist die Ideenlosigkeit der Entwickler; man kann sich regelrecht vorstellen, wie sie alle am runden Tisch sitzen und nach Ideen suchen, bis einer "Bullet-Time" in den Raum hineinschreit und dank dem tosendem Applaus für diese grandiose Idee zum Lead-Designer befördert wird. Es funktioniert zwar nicht als Spielfundament wie bei Max Payne (damals war es ja auch innova-

tiv), hinterlässt jedoch schon vor dem Spielen einen schalen Beigeschmack. Sucht man nun das gesamte Internet nach jeglichen Berichten zu Red Steel ab, findet man überall die gleichen Fakten - mehr als Japan und Bullet-Time scheint Ubisoft nicht eingebaut zu haben. Traurig.

Jetzt kann man wie ich auf Sonnenschein sein und damit argumentieren, dass es der erste Ego-Shooter für die Wii-Konsole ist. Somit ist die Steuerung die größte Innovation und der eigentlich Hauptcharakter des gesamten Spiels. Als "revolutionär" wurde es von der Marketing-Abteilung im Vorfeld gepriesen - als etwas völlig



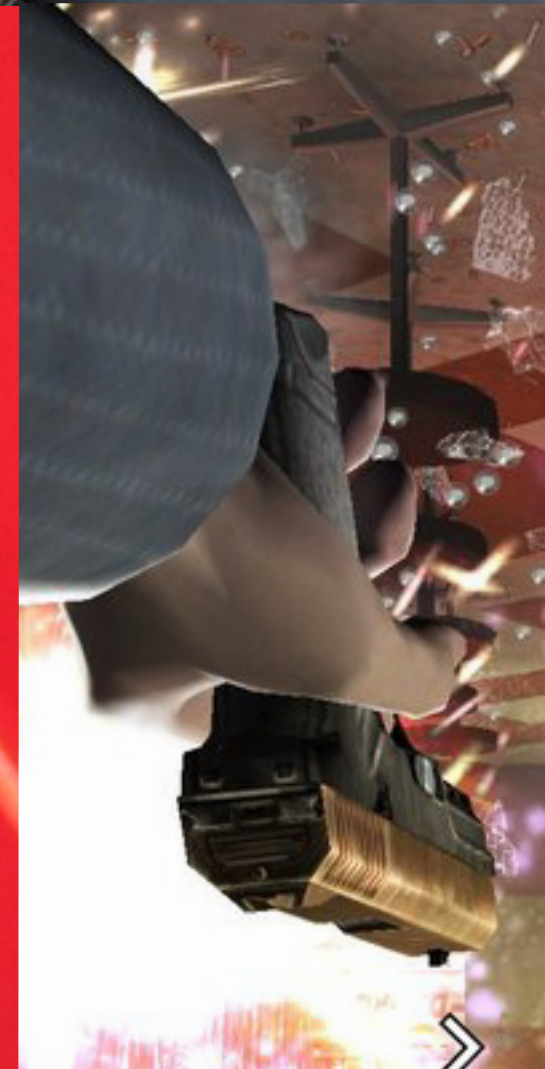


Neuartiges. Das glaubt man natürlich gerne, betonte Nintendo doch vor allem den Nutzen des Controllers, wenn man Ego-Shooter spielt. Red Steel ist somit in erster Linie der erste Versuch, eine neue Art des Spielens im Ego-Shooter-Genre zu etablieren. Der Rest verkommt dadurch zum unwichtigen Rahmen, den Kritiker zwar wahrnehmen und womöglich zurecht an den Pranger stellen - Genießer jedoch einfach ignorieren und sich darauf freuen, endlich mal von den Dual-Sticks traditioneller Controller befreit zu werden.

Dank Nintendos merkwürdiger Online-Politik verfügt kein Spiel zum

Launch über irgendwelche Online-Möglichkeiten. Ein Spiel wie Red Steel nun im Splitscreen spielen zu müssen, wenn es zu einem Multiplayer-Duell mit Freunden kommt, ist meiner Meinung nach ein Verbrechen. Klar, man kann es traditionell machen und sich vor dem Fernseher versammeln. Die Fähigkeiten der Controller werden dadurch jedoch stark eingeschränkt. Oder wie soll man bitteschön präzise zielen können, wenn das Bildschirm mit vier Spielern geteilt werden muss? Ich hoffe sehr, dass Entwickler in naher Zukunft schon die Möglichkeit haben werden, Online-Spiele zu ermöglichen. Anfang 2007 oder so.

Red Steel, roter Stahl, ist so unblutig wie eine Backpfeife. Als *das* Vorzeigespiel nach Legend of Zelda, wurde es von Nintendo bei jeder möglichen Gelegenheit erwähnt und wenn möglich auch präsentiert. Auf der letzten E3-Pressekonferenz hatte man dem Spiel sogar Zeit für eine eigene Präsentation gegeben. Dabei scheiterte jedoch die Technik und auf dem großen Schirm konnte man außer dem Wii-Logo nichts sehen. Vielleicht war es Schicksal, dass die Technik wieder funktionierte, als man ausgerechnet über die Grafik sprach und die Steuerungs-Erklärungen schon längst hinter sich hatte. |



Wii.

Die Steuerung von Red Steel ist realistischer angelegt als bei herkömmlichen Ego-Shootern: Mit der Wii-Fernbedienung steuert man nicht den Körper der Spielfigur, sondern nur den Kopf. Mit dem Nunchuk erledigt man Vorwärts-, Rückwärts- und Seitwärtsbewegungen. Dadurch kann man auch mal stehen bleiben und in aller Ruhe alle Gegner eliminieren, die man auf dem Bildschirm sieht, ohne dabei ständig den gesamten Körper bewegen zu müssen. Dabei befindet sich auf dem Bildschirm eine unsichtbare Box. Innerhalb dieser Box kann man zielen und alle möglichen Aktionen ausführen. Zielt man mit der Wii-Fernbedienung jedoch aus der Box heraus, dreht sich die Spielfigur in die entsprechende Richtung.

Eines der coolen Aktionsmöglichkeiten: Entwaffneten Gegnern kann man durch Bewegungen der Wii-Fernbedienung befehlen, sich auf den Boden zu legen.



Die Artworks sehen alle sehr großartig aus, stinken gegen die Realität jedoch genauso großartig ab.

Electronic Arts / 1-4 Spieler
Sieh mal einer an: EA bringt völlig unerwartet ein NFL-Spiel zum Launch von Wii. Klar kann man ihnen nun eiskaltes Kalkül vorwerfen (Football-Spiele gehen in Amerika weg wie warme Semmeln – es ist also nie ein Risiko, ein Football-Spiel herauszubringen; wahrscheinlich hat Nintendo auf Knien darum gebettelt, Madden NFL 07 zum Launch zu bekommen) – man kann allerdings auch einfach nur schweigen, die vielen positiven Testberichte lesen und sich schlicht nur wundern, dass EA mit diesem Spiel anscheinend mehr als einfach nur eine simple Portierung abgeliefert hat. Bevor es weitergeht, möchte ich fol-

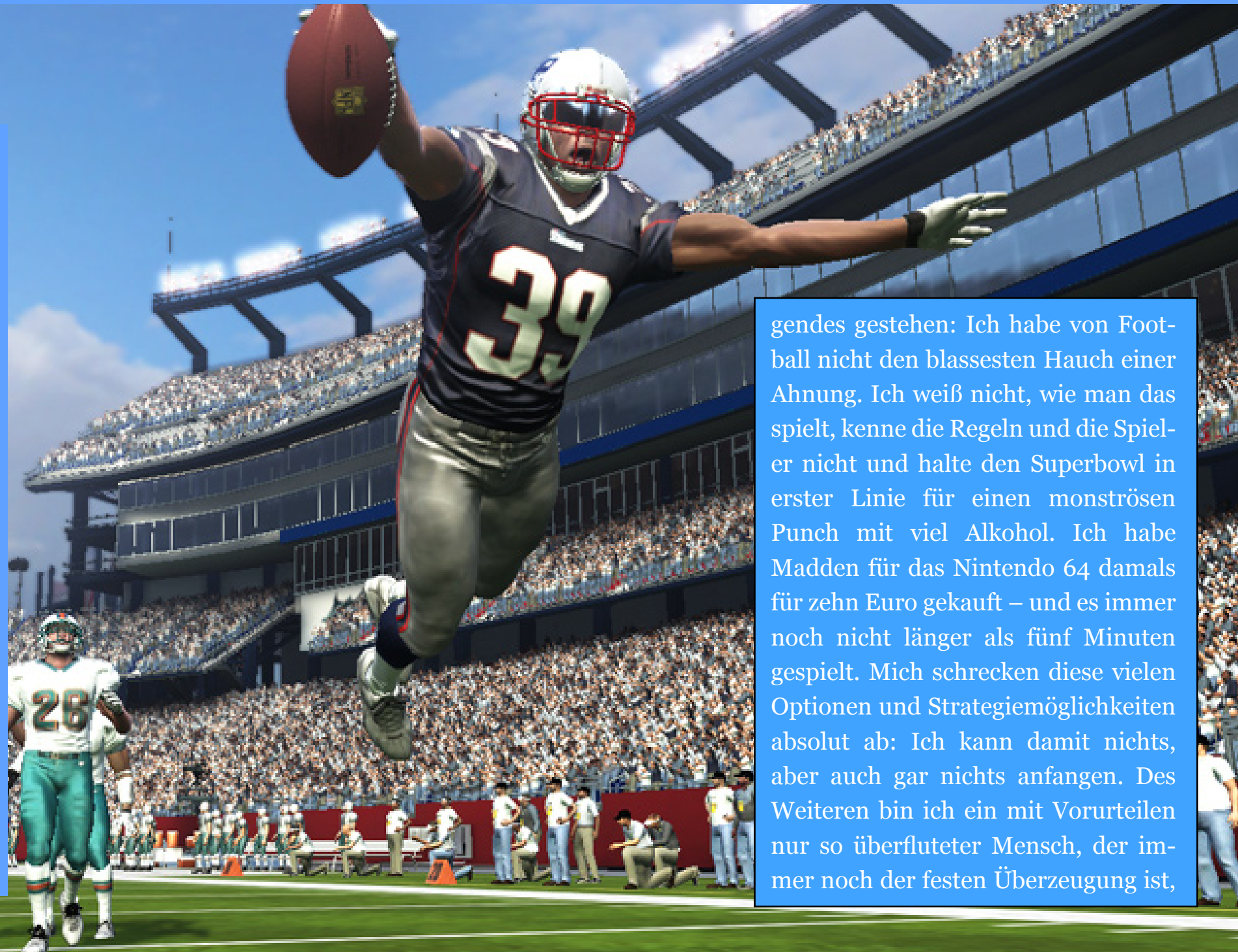


Wii.

Die Entwickler von Madden NFL 07 haben es sich nicht nehmen lassen und dem Spiel jede Menge Bewegungsmöglichkeiten mit der Wii-Fernbedienung spendiert.

So ziemlich alles, was man mit dem Ball anstellen kann, erledigt man mit Hilfe der Controller-Combo: Passen, schießen, werfen - alles aus dem Handgelenk heraus. Besonders interessant: Hat man den Football einmal in seinen Händen, kann man beim Laufen durch Ausstrecken des Nunchucks Gegner tackeln oder ihnen die muskelbepackten Oberarme in die Fresse hauen. Wie cool ist das denn?

Passen soll ähnlich intuitiv funktionieren: Erst sucht man sich seinen Mitspieler aus - und ahmt dann mit der Wii-Fernbedienung den Wurf nach. Vorsichtig ist trotzdem angesagt: Seid bitte nicht so doof und werft *nicht* die Fernbedienung! Der schöne Fernseher...



gendes gestehen: Ich habe von Football nicht den blassesten Hauch einer Ahnung. Ich weiß nicht, wie man das spielt, kenne die Regeln und die Spieler nicht und halte den Superbowl in erster Linie für einen monströsen Punch mit viel Alkohol. Ich habe Madden für das Nintendo 64 damals für zehn Euro gekauft – und es immer noch nicht länger als fünf Minuten gespielt. Mich schrecken diese vielen Optionen und Strategiemöglichkeiten absolut ab: Ich kann damit nichts, aber auch gar nichts anfangen. Des Weiteren bin ich ein mit Vorurteilen nur so überfluteter Mensch, der immer noch der festen Überzeugung ist,

Football-Spieler seien doof und genau deshalb so beliebt in den Vereinigten Staaten.

Doch ab und zu muss man seine Vorurteile einfach ignorieren und sich auf ein kleines Abenteuer einlassen. So geschah es, dass ich plötzlich Berichte über NFL 07 las und am Ende sehr glücklich wurde, als es Höchstwertungen absahnte (unabhängig davon, dass wir hier bei G.T.A. so in sind, dass wir auf Punkte pfeifen und somit mit dem nackten Finger auf Kollegen zeigen, die immer noch bei ihnen hängen geblieben sind wie ein ungeliebter Mantel am Kleiderhacken).

Die Frage ist nun: Wer wird sich das

Spiel in Deutschland kaufen? Football ist hier noch lange nicht so beliebt wie in den Staaten und wirkt im Land der Dichter und Denker eher wie ein Versuch, die Existenz der Eierschutz-Industrie zu sichern. Ich glaube zu wissen, dass Madden NFL 07 in Europa unter keinen Umständen irgendein Erfolg beschieden ist. Das wird wohl trotzdem nichts daran ändern, dass es für Kenner womöglich ein ganz großartiges Spiel sein wird.

Ich werde es mir jedenfalls mal aus der Videothek ausleihen. Denn Madden NFL 07 bietet das, was Madden NFL 99 damals noch nicht bot: eine „Learn Madden“-Option im Hauptmenü. |



RAYMAN RAVING RABBIDS

Ubisoft / 1-4 Spieler

Die letzten beiden Rayman-Spiele für die großen Konsolen waren kleine Meisterwerke französischer Videospiel-Kunst. Ich genoss es, sie durchzuspielen und verliebte mich dabei sehr freiwillig in ihre Welt, ihre Charaktere und ihren unwiderstehlichen Charme.

Als ich also erfuhr, dass Michel Ancel von Ubisoft grünes Licht für ein zuerst Wii-exklusives Rayman-Abenteuer bekam, fielen mir sämtliche Glieder vom Leib. Sagte man ein paar Monate später jedoch, es würde sich dabei um eine Ansammlung von rund 70 Mini-Spielen handeln, war ich gelinde ausgedrückt sehr enttäuscht.



Die Wii-Fernbedienung schien Ancel nun als genau das zu missbrauchen, wovor Kritiker schon immer gewarnt hatten: als Gimmick für Mini-Spiele – der Kategorie Videospiele, in die Firmen Geld investieren, wenn sie absolut keine Ahnung haben, was sie sonst damit anstellen sollten. (Und damit hat es Nintendo mit Mario Party ja schon sehr weit gebracht.)

Nun ist aber Ancel kein unbeschriebenes Blatt und Rayman auf den großen Konsolen keine Marke, die je wirklich enttäuscht hat (wir sehen an dieser Stelle von Handheld-Ausflügen ab). Außerdem sehen die Häschen ja schon irgendwie ultra-idiotisch aus -

ganz nach meinem Geschmack. Der Trailer, indem Ancel von ihnen verprügelt wird, ist zudem ein Brüller. Abgesehen davon, dass erste Testberichte meine Befürchtungen inzwischen aus dem Weg räumen konnten: Rayman Raving Rabbids wird ein gutes Spiel.

Natürlich wäre mir ein Jump and Run lieber gewesen. Denn so sehr ich die letzten Teile auch genoss: nach x-maligem Durchspielen wird es irgendwann mal langweilig. Neues Futter muss her und so eine Mini-Spiel-Sammlung ist nur mäßig befriedigend. Warum?

Ich bin der Meinung, dass Rayman





noch eine große Zukunft bevorsteht. Das liegt vor allem daran, weil er von Ubisoft noch nie als ein immer freundlicher und lächelnder Held portraitiert wurde – sondern als ein durchaus melancholischer Charakter mit so was wie Tiefe. Also etwas, dass Mario absolut fehlt. Sidekick „Globox“ ist ein sympathischer Fettsack, der es irgendwie immer gebacken kriegt, in Katastrophen verwickelt zu werden – und die Welt um die beiden herum ist so bunt, so abgefahren und an manchen Stelle auch so düster, dass man einfach nur den nicht vorhandenen Hut vor den Designern zieht. Allein schon mit dem Bild auf der vorherigen Seite

kann man so viele verschiedene Gefühle assoziieren, die mit keinem anderen Jump- and Run-Helden möglicherweise ein wenig sehr weit hergeholt an, aber ich bin wirklich der festen Überzeugung, dass so ein - ich sag's jetzt! - Genie wie Ancel das Potenzial besitzt, aus seinem Rayman-Charakter weitaus mehr herauszukitzeln als er es bislang gewagt hat. Erste Anzeichen waren schon zu spüren, weit getragen wurden sie jedoch nicht. So ein Spiel wie Raving Rabbids nun, das ganz allein von seinem Humor, den abgefahrenen Charakteren und den vielen Mini-Spielen lebt, fährt



komplett in die entgegengesetzte Richtung und macht den Blödsinn zum Programm. Schaut man sich jedoch diese strohdoofen Rabbids an und wiederholt vor allem immer und immer wieder den Trailer, indem Ancel von ihnen grün und blau geschlagen wird, kann man einfach nicht anders, als sich in das Spiel zu verlieben.

In rund 70 Mini-Spielen schlägt man sich allein oder mit Freunden durch eine wahnsinnig blödsinnige Story (incl. Weltherrschaft, Entertainment und Toiletten) und genießt die wunderbaren Rabbids, die so ähnlich wie Lemminge wirken. Sie sind zwar darauf ausgelegt, total hirnlos zu sein

- strahlen aber trotzdem mehr Charakter aus als Sam Fisher oder Lara Croft; beides Figuren, die pro Spiel immer nur einen Charakterzug abdecken können (hell oder dunkel..).

Rayman scheint in diesem Spiel also eher eine Nebenfigur zu sein, um den Rabbids genug Platz zum Entfalten zu geben. Mir soll das alles nur recht sein. Die Rayman-Welt wurde schon immer von absurden Figuren bevölkert - zum Beispiel den Kleinlingen, die stets darum streiten, wer ihr König ist oder Murphy, einem fliegenden Frosch, dessen Mission es ist, den Spieler konstant zu beleidigen.

Willkommen, Rabbids! |

Aus dem Takt gespielt - dafür gibt es eine astreine Backpfeife!

Wii.

Rayman Raving Rabbids wird mit Nunchuk und Wii-Fernbedienung gespielt. Wie in Mini-Spielen üblich, ändert sich die Steuerung in jeder Passage.

Manchmal muss man den Nunchuk schütteln, damit Rayman rennen kann. Ein anderes Mal muss man die Fernbedienung als einen Hammer missbrauchen und auf Rabbids einhauen. An anderer Stelle operiert man am Gebiss eines Rabbids herum, weil sich Würmer darin gemütlich gemacht haben.

Da es über 70 Mini-Spiele gibt, entwickeln sich daraus jede Menge Steuerungsmöglichkeiten. In einem Ego-Shooter auf Schienen nutzt man die Wii-Fernbedienung sogar als Waffe, um auf Rabbids zu schießen. Dabei muss man sich glücklicherweise keine Sorgen um die Bewegungen von Rayman machen, wodurch man sich voll und ganz auf das Schießen konzentrieren kann.

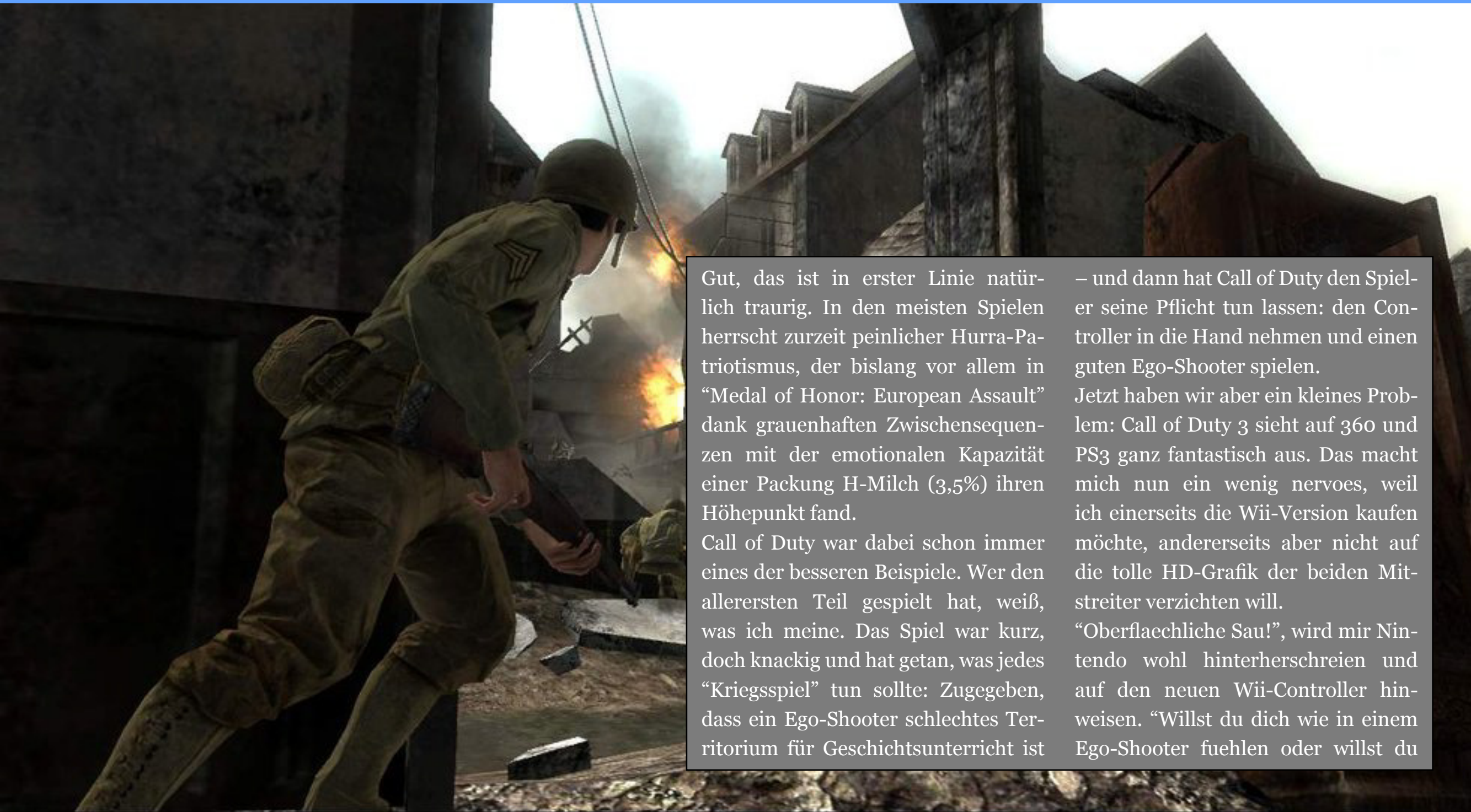


CALL OF DUTY 3

Ubisoft / 1-4 Spieler

Kriegsspiele sind so selten wie Proteine in Sojamilch. Kündigt ein Hersteller nun ein solches Spiel an, lockt es niemanden mehr aus dem Schützengraben hervor. Meistens pirscht man mit einem Helden ("Für Amerika!") durch den Dschungel und bringt Vietnamesen um die Ecke – oder man tut es umgekehrt und bringt trotzdem Vietnamesen um die Ecke. Das nennt man "Reflex" und der wurde uns Videospielern in den letzten Jahren so konsequent antrainiert, dass man eine Reise in den Vietnam tunlichst vermeiden sollte, um ja nicht Versuchung zu geraten, einen blöden Fehler zu begehen...





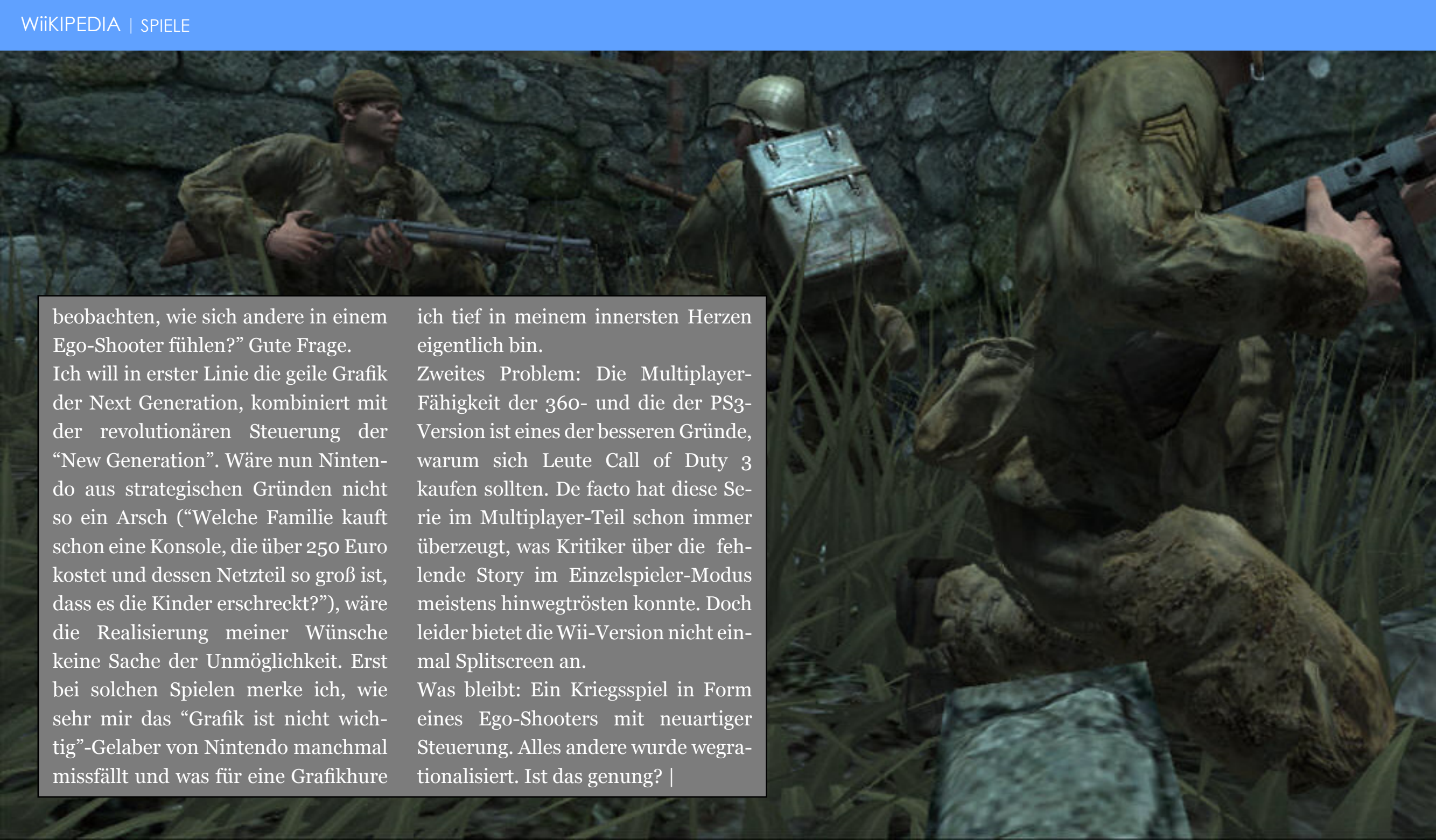
Gut, das ist in erster Linie natürlich traurig. In den meisten Spielen herrscht zurzeit peinlicher Hurra-Patriotismus, der bislang vor allem in “Medal of Honor: European Assault” dank grauenhaften Zwischensequenzen mit der emotionalen Kapazität einer Packung H-Milch (3,5%) ihren Höhepunkt fand.

Call of Duty war dabei schon immer eines der besseren Beispiele. Wer den allerersten Teil gespielt hat, weiß, was ich meine. Das Spiel war kurz, doch knackig und hat getan, was jedes “Kriegsspiel” tun sollte: Zugegeben, dass ein Ego-Shooter schlechtes Territorium für Geschichtsunterricht ist

– und dann hat Call of Duty den Spieler seine Pflicht tun lassen: den Controller in die Hand nehmen und einen guten Ego-Shooter spielen.

Jetzt haben wir aber ein kleines Problem: Call of Duty 3 sieht auf 360 und PS3 ganz fantastisch aus. Das macht mich nun ein wenig nervös, weil ich einerseits die Wii-Version kaufen möchte, andererseits aber nicht auf die tolle HD-Grafik der beiden Mitstreiter verzichten will.

“Oberflächliche Sau!”, wird mir Nintendo wohl hinterherschreien und auf den neuen Wii-Controller hinweisen. “Willst du dich wie in einem Ego-Shooter fühlen oder willst du



beobachten, wie sich andere in einem Ego-Shooter fühlen?“ Gute Frage.

Ich will in erster Linie die geile Grafik der Next Generation, kombiniert mit der revolutionären Steuerung der “New Generation”. Wäre nun Nintendo aus strategischen Gründen nicht so ein Arsch (“Welche Familie kauft schon eine Konsole, die über 250 Euro kostet und dessen Netzteil so groß ist, dass es die Kinder erschreckt?”), wäre die Realisierung meiner Wünsche keine Sache der Unmöglichkeit. Erst bei solchen Spielen merke ich, wie sehr mir das “Grafik ist nicht wichtig”-Gelaber von Nintendo manchmal missfällt und was für eine Grafikhure

ich tief in meinem innersten Herzen eigentlich bin.

Zweites Problem: Die Multiplayer-Fähigkeit der 360- und die der PS3-Version ist eines der besseren Gründe, warum sich Leute Call of Duty 3 kaufen sollten. De facto hat diese Serie im Multiplayer-Teil schon immer überzeugt, was Kritiker über die fehlende Story im Einzelspieler-Modus meistens hinwegtrösten konnte. Doch leider bietet die Wii-Version nicht einmal Splitscreen an.

Was bleibt: Ein Kriegsspiel in Form eines Ego-Shooters mit neuartiger Steuerung. Alles andere wurde wegrationalisiert. Ist das genug? |



G.T.A.: Sie haben erst vor Kurzem heimtückisch ein asiatisches Land überfallen. Warum das?

CoD: Die Beweislage gegen jenes asiatische Land war erdrückend. Unsere Satellitenaufnahmen haben eindeutig gezeigt: Dort wurden illegal Medal of Honor Spiele programmiert!

G.T.A.: Iher Kritiker sind jedoch der Meinung, es handelte sich dabei nur um eine weitere, unbestreitbar illegale, Kinder-Fabrik von H und M.

CoD: Nun, das liegt nicht in meinem Verantwortungsbereich. Ich wurde nur zur Pflicht gerufen und habe meinen Job getan.

G.T.A.: Ihr ehemaliger Freund, Rumms Feld, wurde von ihrem Auftraggeber entlassen. Sind Sie zornig, Herr von Duty?

CoD: Ach, wissen Sie: In einem Krieg verliert man viele gute Männer. Rumms hat unendlich viel für uns getan. Ich erinnere mich an einen Nachmittag, als er zu mir überkam und mir Photoshop erklärte. Das sind so Momente, die dich absolut prägen und letztendlich formen.

G.T.A.: Wann gedenken Sie, in den Ruhestand zu gehen?

CoD: (*lacht*) Da müssen Sie schon auf einen Bug warten.

Wii.

Wie schon bei Red Steel, nutzt man auch bei Call of Duty das System der unsichtbaren Box. Bewegt man den Controller aus dieser Box hinaus, dreht sich der Charakter in die entsprechende Richtung. Mit der Wii-Fernbedienung steuert Ihr also den Kopf und nicht den Körper.

In Call of Duty 3 könnt ihr auch Fahrzeuge steuern. Dabei wird die Controller-Combo (Fernbedienung und Nunchuk) so gehalten wie ein Lenkrad. Hört sich doof an und sieht ganz sicher auch bescheuert aus - soll laut ersten Testberichten jedoch prima funktionieren und sich "natürlich" anfühlen. Andere Teile hingegen (zum Beispiel Nahkampf und Gegenerentwaffnung) sollen eher frustrieren und nur mit genauen Bewegungen korrekt ausführbar sein. Insgesamt scheint hier die Steuerung ein wenig schlechter zu sein als in Red Steel.

NEED FOR SPEED: CARBON

Electronic Arts / 1 Spieler

Man kann alles geiler machen – Geiz ist inzwischen nicht mehr genug. Schaut man sich die letzten Teile der populären Need-For-Speed-Spiele an, erhält man den Beweis dafür, dass es auch mit Videospiele funktioniert. Ein paar halbnackte Weiber hier (auch: tough bitches), ein paar aufgemotzte Autos dort (auch: pimped rides) und nicht wenige coole Freunde (auch: fucked up homies, baby!): Need for Speed ist präsentationstechnisch sehr traurig geworden. Die Sprachausgabe, so glaubt man, besteht inzwischen nur noch aus Wörtern, die ausschließlich dem “Pons Jugendwörterbuch” entnommen worden sind. Und die Au-



tos sehen im aufgemozten Zustand aus, als würden sie das Phallus-Symbol ersetzen wollen. Der Soundtrack besteht normalerweise aus Hip-Hop-Künstlern, die mal im Ghetto leben mussten. Ghetto ist in den meisten Fällen eine Vierzimmer-Wohnung für eine zweiköpfige Familie (der Vater hat sich schon aus dem Staub gemacht); ein Skandal, wenn man bedenkt, dass all die anderen doch in so riesigen Villen wohnen. Kann man ja auch verstehen, diesen Frust, wenn Musiker inzwischen Millionen Dollar verdienen, weil sie über einen “Süßigkeitenladen” und “Shorty’s Geburtstag” rappen. EA nennt sowas “Trax”.

Neidisch? Himmelhochja!

Need For Speed ist inzwischen zu einem Spiel mutiert, das genau solche Menschen anspricht. Einmal so richtig cool sein. Das Hirn am Eingang abgeben, die Entwicklung der menschlichen Sprache möglichst weitgehend ignorieren und das tun, was die Gesellschaft heutzutage nun einmal verlangt: alles aufmotzen, alles größer, schöner, schneller und überhaupt toller machen – aufpimpen, was das Zeug hält! Die Tatsache, dass ich gerade “aufpimpen” tatsächlich als Verb benutzt habe, ohne Anführungszeichen zu setzen, zeigt, wie weit wir schon gekommen sind.



Nun ist die Präsentation zum Glück nicht alles. Denn unabhängig aller ganzen Wer-hat-den-größeren-Schwanz-Features, machte Need For Speed spielerisch viele Sachen richtig. Allerdings wurden diese von Neon-Lichtern und Aufklebern für das Gefährt im wahrsten Sinne des Wortes überdeckt. Die enorm erfolgreichen Underground-Ableger begeisterten die Massen mit Sicherheit nicht mit grandiosem Gameplay. Ich bezweifle, dass sie sich dafür überhaupt interessiert haben. Die meisten waren wohl damit beschäftigt, ihre Autos zu färben, die Spiegel zu tönen oder irgendwelchen Schnickschnack zu installieren.

Ganz ehrlich: Ich habe nichts gegen Need For Speed. Ich habe sie fast alle gespielt und habe es auch geschafft, immer wieder gnädig genug zu sein und über die Präsentation hinwegzuschauen. Ich gebe sogar zu, es genossen zu haben, mein Pimp-Gefährt anzustarren und "aufzupimpen" (jetzt aber!). Underground 2 fand ich allerdings irgendwann nur noch doof, weil der verdammte Karrieremodus einfach nicht enden wollte - stattdessen wiederholten sich alle Aufgaben immer und immer wieder, was am Ende nur noch langweilte. Außerdem nervten mich die Anrufe meinen ober-coolen Freundes.



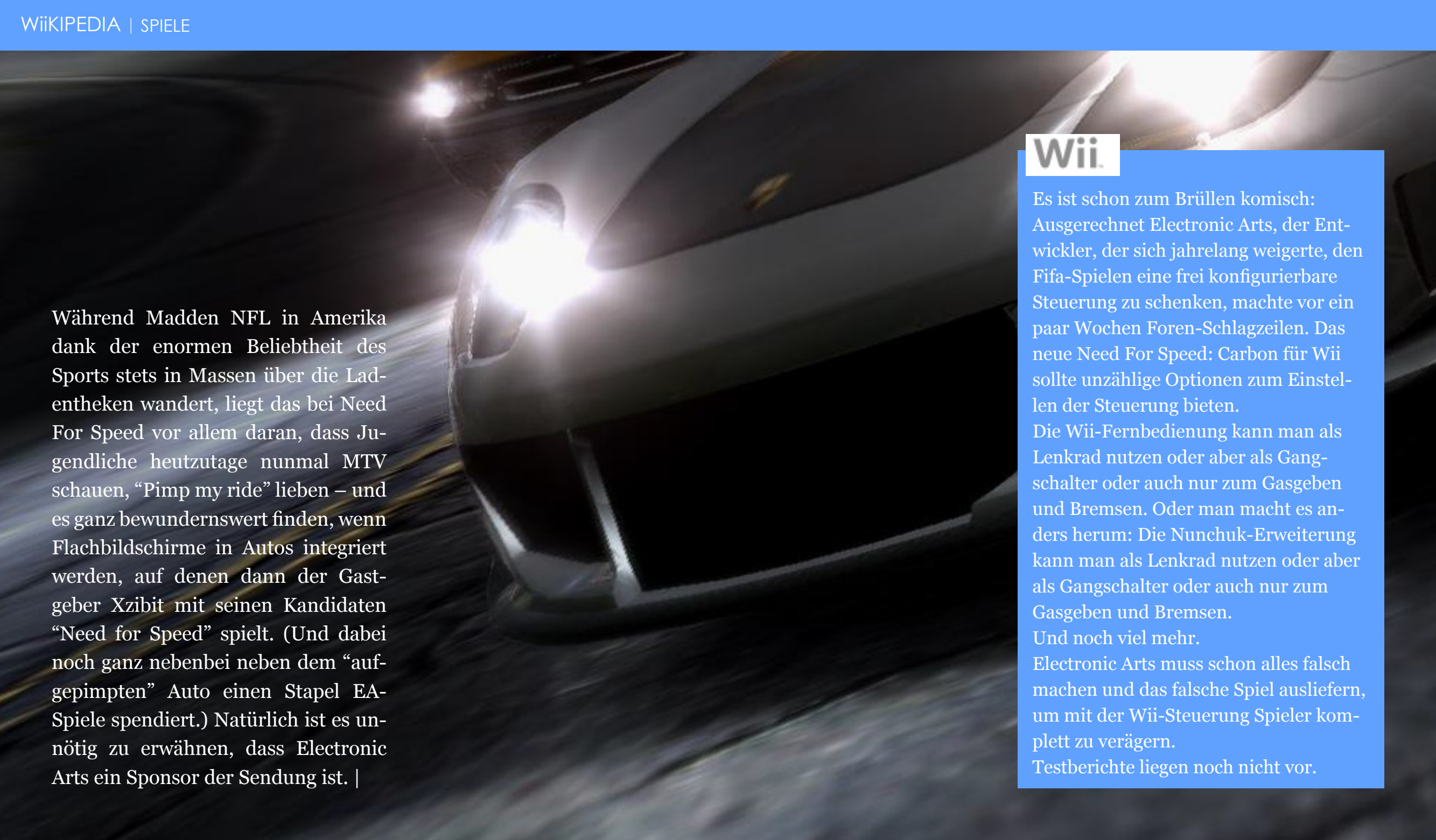


NfS: Carbons Story verfolgt einen völlig neuartigen Ansatz: Ihr spielt einen Charakter, der mal alles hatte - und plötzlich alles verliert. Wicked!

Man kämpft sich durch vier Gebiete und versucht, sie an sich zu reißen, indem man Bossrennen gegen die Gang-Leader fährt. Ganz nebenbei wird noch eine Geschichte erzählt, die mit schicken FMV-Sequenzen und echten Schauspielern illustriert wird. Das hatte EA in Most Wanted zum ersten Mal eingesetzt - und mir persönlich jedenfalls Spaß gemacht, sie anzuschauen. Die nette Dame hier links heißt Josie Maran, hat sich zuvor schön öfter mal nackig gemacht (ich habe recherchi-

ert!) und stellt ihre Schauspielkünste in Carbon zur Schau. Schöne Sache!

Dass Electronic Arts nun seine zwei grossen Hit-Franchises für den Wii-Launch bereitstellt, dürfte niemanden überraschen. Sie werden sich verkaufen. Nach Most Wanted hat Electronic Arts sogar die Optik von Carbon wieder mehr Richtung Underground gelenkt. Es spielt wieder im Dunkeln, die Neon-Lichter leuchten wieder aus allen Ecken und Enden und wahrscheinlich rufen die Gang-Leader genauso oft an wie in Underground 2. Höchste Zeit, den Mobilfunkvertrag zu beenden!



Während Madden NFL in Amerika dank der enormen Beliebtheit des Sports stets in Massen über die Ladentheken wandert, liegt das bei Need For Speed vor allem daran, dass Jugendliche heutzutage nunmal MTV schauen, "Pimp my ride" lieben – und es ganz bewundernswert finden, wenn Flachbildschirme in Autos integriert werden, auf denen dann der Gastgeber Xzibit mit seinen Kandidaten "Need for Speed" spielt. (Und dabei noch ganz nebenbei neben dem "aufgepimpten" Auto einen Stapel EA-Spiele spendiert.) Natürlich ist es unnötig zu erwähnen, dass Electronic Arts ein Sponsor der Sendung ist. |

Wii.

Es ist schon zum Brüllen komisch: Ausgerechnet Electronic Arts, der Entwickler, der sich jahrelang weigerte, den Fifa-Spielen eine frei konfigurierbare Steuerung zu schenken, machte vor ein paar Wochen Foren-Schlagzeilen. Das neue Need For Speed: Carbon für Wii sollte unzählige Optionen zum Einstellen der Steuerung bieten.

Die Wii-Fernbedienung kann man als Lenkrad nutzen oder aber als Gangschalter oder auch nur zum Gasgeben und Bremsen. Oder man macht es anders herum: Die Nunchuk-Erweiterung kann man als Lenkrad nutzen oder aber als Gangschalter oder auch nur zum Gasgeben und Bremsen.

Und noch viel mehr.

Electronic Arts muss schon alles falsch machen und das falsche Spiel ausliefern, um mit der Wii-Steuerung Spieler komplett zu verärgern.

Testberichte liegen noch nicht vor.

TRAUMA+CENTER™ SECOND OPINION

Atlus / 1 Spieler

Ich find Doktorspielchen klasse. Leider hatte ich damals nie eine weibliche Freundin gehabt, die meine Passion teilen wollte. “Ich bin doch kerngesund!”, schriegen die meisten mich an. Doch zum Glück gibt es ein Videospiel, das meinem Kindheitstrauma offensiv begegnen möchte: “Trauma Center: Second Opinion”.

Mit viel Geschicklichkeit und Sensibilität schneidet man seine Patienten à la Hannibal Lector auf, vermeidet es jedoch tunlichst, plötzlich Hunger zu bekommen. Dank der gnadenlos tickenden Uhr hat man auch keine Zeit, mit der scharfen Assistentin zu flirten (“Ah, die weibliche Brust - ein

mir nur allzu gut bekanntes Territorium.” - “Oh, hihi, Doktooor, Sie sind mir vielleicht einer!”). Das Spiel ist nicht unbedingt dafür bekannt, etwas für zartbesaitete Kuschelrock-Hörer zu sein. Viele Nerven hat es schon zerstört und Leben demoliert. Eine bemerkenswerte Leistung, wenn man bedenkt, dass die Grafik im Comic-Look gehalten und George Clooney kein freispielbarer Charakter ist. (Obwohl...als Patient wäre er perfekt! “Oh, na sieh mal einer an, hab mich doch glatt verschnitten!”).

Leute, die es schon durchspielen durften, sind sich einig: Man kann sich das Spiel gönnen. Trauma, ahoi! |





SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT

Ubisoft / 1-4 Spieler

Am Anfang steht der Wechsel. Das ist der erste Schritt, um einem platten Videospiele-Charakter Tiefe zu verleihen. Das sorgfältig ausgearbeitete Image Sam Fishers wird mit Double Agent in seine Einzelteile zerlegt. Der patriotische Vater einer nervigen Tochter ist plötzlich gar nicht mehr der Superheld, für den wir ihn alle gehalten haben. Er landet im Gefängnis und schaut äußerst düster drein – die markante Maske mit den drei grünen Lichtern fehlt auf den Promo-Bildern vollständig.

Nun ist das alles natürlich gelogen. Wie der Name schon verrät, ist Sam



Fisher ein Doppelagent. Er steckt mitten in einer wichtigen Undercover-Aktion. Das macht er auch anscheinend so gut, dass plötzlich beide Seiten (Tom-Clancy-tpyisch “gut und böse”, “Amerika und Terrorismus”) Zweifel an seiner Loyalität haben. Ein Barometer zeigt im Laufe des Spiels, ob euch Charaktere vertrauen oder lieber gleich um die Ecke bringen wollen. Ein interessanter Ansatz. Man kann mit diesem Konzept sogar versuchen, den Spieler selbst ein wenig in die Irre zu führen. Ich finde nichts spannender, als etwas zu tun, aber keine Ahnung davon zu haben, welche Auswirkungen es auf den Spielverlauf

hat. Zumindest in einem Agentenspiel, das eigentlich von einer spannenden Story leben sollte, ist das sinnvoll.

Double Agent für Wii basiert auf der PS2-Version des Spiels, sieht aber dank höherer Auflösung und schärferen Texturen (Component-Kabel, Herrschaften!) um einiges besser aus. Von der Güte der 360-Version ist es freilich ein paar Schleichwege entfernt. Splinter Cell war allerdings schon immer auf der Höhe der Zeit, egal auf welcher Konsole. Wir dürfen also auf eines der schönsten bis dato entwickelten Wii-Spiele hoffen. Auch inhaltlich unterscheidet es sich

Wii.

Leute mit zittrigen Händen aufgepasst! Splinter Cell: Double Agent kann euch da aus der Misere befreien: Schaut ihr (wie üblich) über die Schulter Sam Fishers, um mit der Pistole auf das gewünschte Objekt zu zielen, müsst Ihr Euren

Atem nicht mehr anhalten. Eine kleine tote Zone um das Fadenkreuz herum verhindert es, dass ihr aus Versehen aus dem Konzept kommt. Befindet sich die Waffe im Schaft, steuert Ihr mit der Wii-Fernbedienung die Kamera. Habt Ihr

Euch an eine Wand gelehnt (eine horizontale Linie mit dem Nunchuk ziehen), könnt ihr mit diesem System sehr vorsichtig und genau um die Ecke herum schauen und dabei eventuelle Feinde erblicken.

von den Next-Generation-Versionen. Es bietet weniger Levels, die wahrscheinlich auch noch gekürzt worden sind – eine Angehensweise, die auch in den letzten Teilen so gehandhabt wurde. Die Cube-Version bot dabei meistens weniger als das Xbox-Pendant.

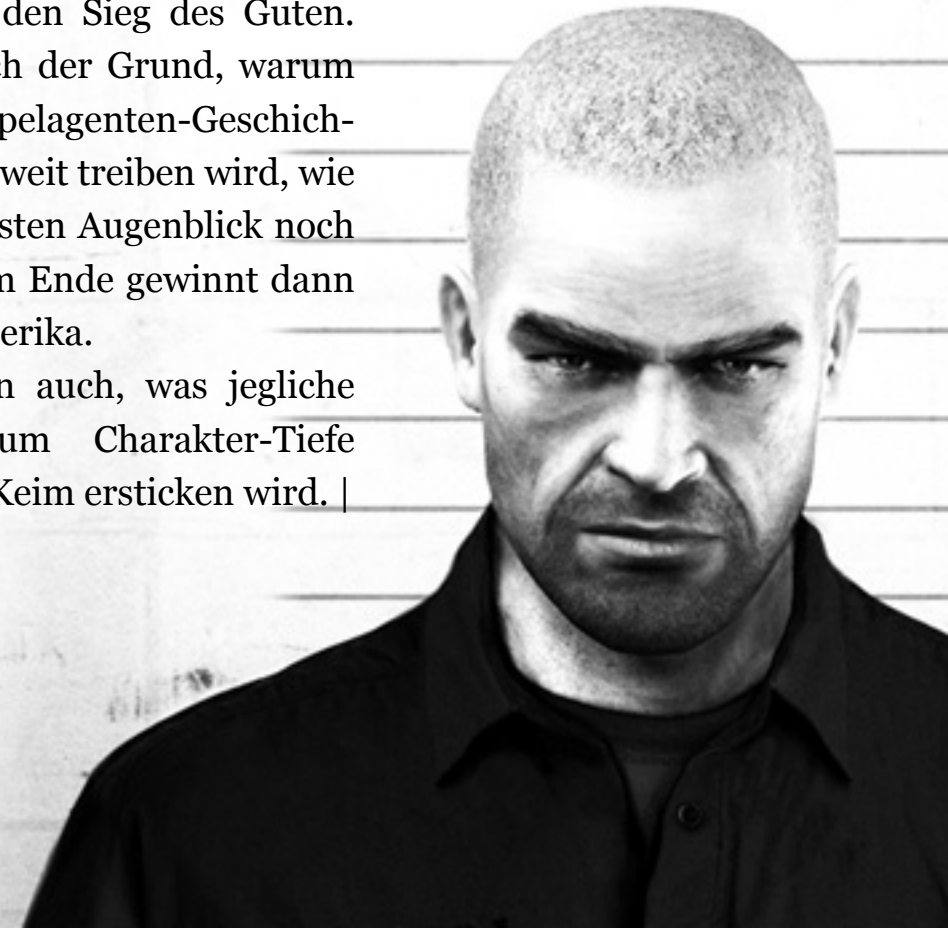
Was den Kauf von Double Agent für Wii also rechtfertigen könnte, ist die angepasste Steuerung. Laut ersten Spielberichten funktioniert diese sehr gut und dürfte nach ein paar Spielstunden intuitiv von der Hand gehen. Ich persönlich habe auch viel Zeit gebraucht, um Splinter Cell mit dem GameCube-Controller vernünftig

spielen zu können. Bei der PC-Version hatte ich jedoch beinahe gar keine Probleme – die Steuerung dort bleibt wohl fürs erste unschlagbar. Leute, die zurecht darauf gehofft haben, den Cube-Controller zum Spielen von Double Agent auf der Wii-Konsole zu nutzen, müssen jetzt stark sein: Diese Alternativ-Steuerung bietet Ubisoft unverständlicherweise nicht an.

Der Anfang ist das Ende. Somit steht auch am Ende der Wechsel. Eine Geschichte um gut und böse ist dann gut, wenn man nie weiß, für welche Seite man sich am Schluss entscheiden wird. Bei Double Agent ist das jedoch

einfach: Tom Clancy. Sein Name ist ein Garant für den Sieg des Guten. Und das ist auch der Grund, warum Ubisoft die Doppelagenten-Geschichte wohl nicht so weit treiben wird, wie ich es mir im ersten Augenblick noch erhofft habe. Am Ende gewinnt dann doch wieder Amerika.

Das ist es dann auch, was jegliche Bemühungen um Charakter-Tiefe letztendlich im Keim ersticken wird. |



TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Activision / 1-2 Spieler

Tony Hawk habe ich schon vor so einiger Zeit aus meiner Videospiele-Agenda gestrichen. Wenn man nämlich mit dem Zählen nicht mehr hinterherkommt und absolute keinen Überblick darueber hat, wie viele Teile denn schon gemacht wurden und wie viele in der Planung sind, ist das ein schlechtes Zeichen entweder dafür, dass EA seine Finger im Spiel hat oder man schlicht und ergreifend zu alt für diesen Scheiß geworden ist.

So war ich auch wenig ueberrascht, als man für Wii einen Ableger angekündigte. Mit Innovationen und so. Also Dingen, die Tony Hawk absolut nicht nötig hat, aber trotzdem

mit jedem neuen Ableger bekommt. Wenn man sich ein Fifa-Spiel kauft, weiss man, dass Fifa drin steckt und nicht Fifa Street. Tut man dasselbe mit Tony Hawk, fürchtet man sich immer wieder, als Versuchskaninchen für die Entwickler zu dienen, die sich von mal zu mal dazu entschließen, den Spieler zum Beispiel auf Elefantenjagd zu schicken. Innovationen finde ich toll, ehrlich, aber wenn ich ein Skate-Spiel kaufe, will ich auch gefälligst ein Skate-Spiel bekommen und keinen... Bitte was? Das neue Tony Hawk für die Next-Generation-Konsolen (360, PS3) bietet Bullet-Time? Ach herrje!

*Bild merkwürdigerweise aus Project 8.
Wir sind so Indie!*

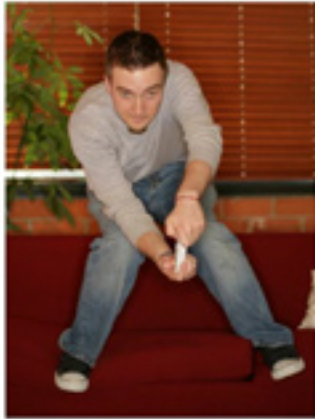


Und genau deshalb erinnere ich mich so gerne an das grandiose Original, das selbst nach vielen vergangenen Jahren noch immer eine Klasse für sich ist. Ich erinnere mich an das „Warehouse“ und den fast schon legendären Sprung durch das Fenster zu Beginn des Levels. Vor allem aber erinnere ich mich an die tollen Abfahrten, die massig Möglichkeiten boten, sich dumm und dämlich zu tricksen.

Damit wäre auch ein fließender Übergang zu „Tony Hawk’s Downhill Jam“ geschaffen. Wie am Namen unschwer zu erkennen ist, geht es hier im wahrsten Sinne des Wortes „ab“ – weiterer Schnickschnack, den die

anderen Hawk-Spiele mehr als genug bieten, entfällt vollständig. Man düst nicht durch irgendwelche Städte und hat auch keine Zeit, ein Areal frei zu erkunden – geschweige denn, irgendwelche doofen Elefanten zu einzusammeln. Die große Trickvielfalt der Vorgänger hat man der sehr simplen Steuerung geopfert – sollten sich Leute an „Manuals“ oder „Reverts“ gewöhnt haben (beides Möglichkeiten, riesige Kombinationen abzulegen), dürfen sie es hier gleich wieder vergessen. Hier ist noch alles „Old Skool“ – und genau deshalb so interessant, auch wenn ich die vielen Kombinationsmöglichkeiten einiger





Ihr könnt euch tatsächlich wie der Typ hier links verhalten, um Tony zu steuern



Teile sehr mochte. Aber irgendwann wurde das ganze ein wenig zu absurd, sodass „zurück zu den Wurzeln“ an dieser Stelle vielleicht gar nicht mal so schlecht ist. An bestimmten Stellen des Spiels schaltet sich auch die Zeitlupe ein, damit man die Möglichkeit hat, größere Combos zu vollbringen. Während so eine Funktion in anderen Hawk-Spielen keinen Sinn machen würde, ist das bei der Wii-Version sicher ein willkommenes Feature, um die Trickser zufrieden zu stellen.

Downhill Jam ist somit Skateboarding pur. Sicher gibt es noch den einen oder anderen unrealistischen Special-Move

(à la SSX von EA), jedoch dominiert eindeutig der Gedanke daran, alles so einfach wie nur möglich zu halten, damit man eine gute Einführung in die neuartige Wii-Steuerung bekommt.

Mit zwei Spielern am Start wird alles sogar noch simpler gemacht, weil dann nämlich zum Beispiel das Zeitlupen-Feature entfällt.

Ob der Schritt zurück nun etwas Positives ist oder nicht: Es hört sich auf jeden Fall großartig an für all diejenigen unter uns, die Tony-Hawk-Fans waren, bis sie dazu gezwungen wurde, über Penner im Park zu springen, um Punkte einzusacken und die Karriereleiter hinaufzusteigen. |



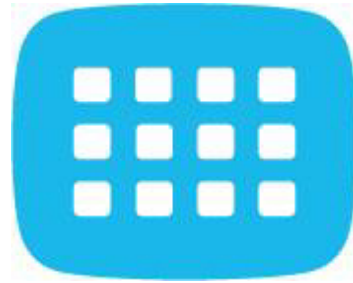
Wii

Da der Skater bei Abhängen von Natur aus automatisch hinunterbrettert, manövriert man ihn mit der Wii-Fernbedienung nur noch nach links und rechts, indem man die Tilt-Sensoren nutzt. Der Nunchuk macht bei Tony Hawk's Downhill Jam eine Pause - man hält stattdessen die Fernbedienung wie einen NES-Controller. Mit den Knöpfen 1 und 2 könnt ihr Grinds und Sprünge ausführen, während ihr mit dem A-Knopf in die Knie geht, um noch schneller zu werden. Das Steuerkreuz wird nur in Kombination mit den anderen Knöpfen gebraucht, um Tony-typische Tricks auszuführen.

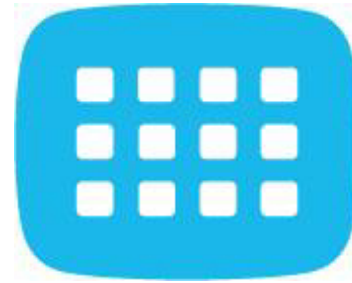
Leider kann man unverständlicherweise nicht die Sensitivität der Tilt-Sensoren einstellen, sodass man mit den Standard-Einstellungen leben muss. Diese sollen, laut ersten Testberichten, nur wenig sensibel sein: Leichte Bewegungen reichen leider nicht aus.

WiiKIPEDIA SOFTWARE

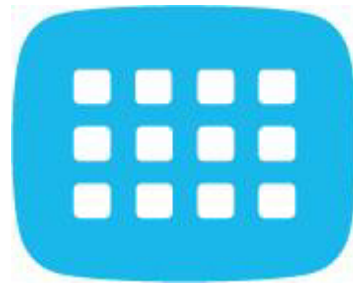
Wii-KANÄLE



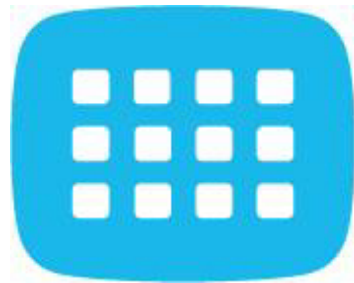
Disc



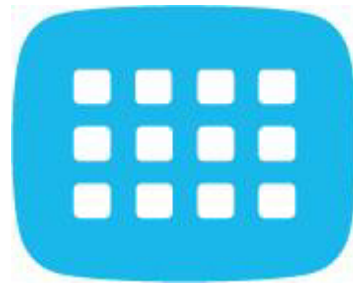
Mii



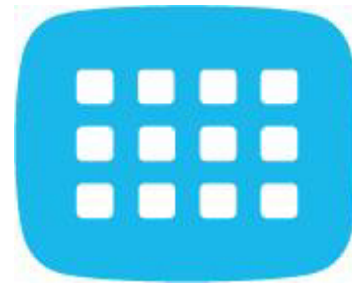
Fotos



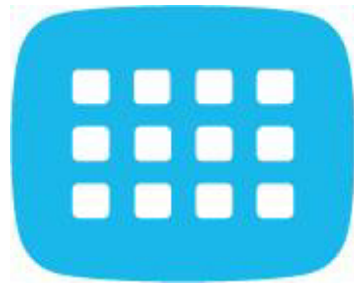
Nachrichten



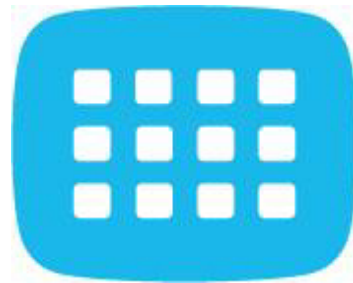
Wettervorhersage



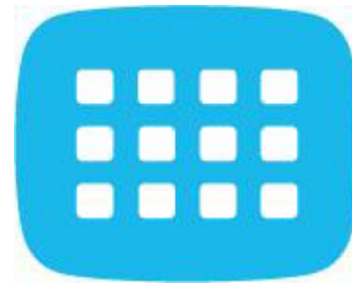
Message Board



Internet



WiiShop

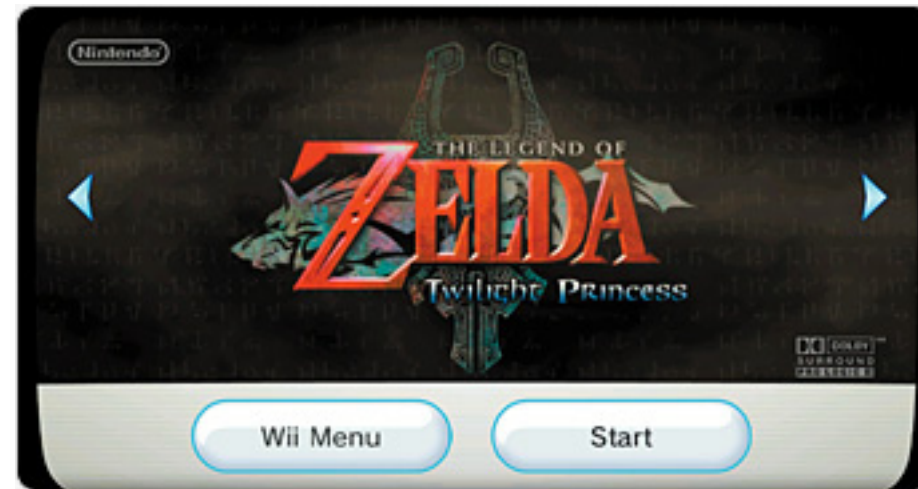


Virtuelle Konsole

Übersicht

DISC

Was auch immer in der Konsole rotiert; ob GameCube- oder Wii-Spiel: Mithilfe des Disc-Kanals lässt es sich starten.



Mii



Disc

Mii

Gute Idee: Man bastelt sich einen persönlichen Avatar, clevererweise „Mii“ genannt, und darf diese in Spielen wie WiiSports oder WiiPlay einsetzen. Die Figuren sind zwar so detailarm wie die Gobi-Wüste (nicht einmal Ohren kann man ihnen verpassen), dafür jedoch umso toller auf der Liebenswertigkeits-Skala. Ein cooles Feature zudem ist die Möglichkeit, alle Mii's, die man kennt (also die auf der eigenen Konsole und die der Online-Freunde) in einem Raum herumspazieren zu lassen. Grandios!

*Fotos*

FOTOS

Das Problem damit ist: Nintendo will es einfach machen, ein wenig Blödsinn mit den Fotos zu treiben. Allerdings scheint das für mich zurzeit noch in den Kinderschuhen zu stecken: Fotos können nur von einer SD-Karte gelesen werden. Die zwei USB-Ports der Konsole bleiben unbenutzt, eine externe Festplatte kann man nicht anschließen. Was das soll, kann ich mir nicht erklären, hoffe jedoch auf ein baldiges Firmware-Update.

Wie dem auch sei: Hat Wii die Fotos erst einmal erkannt, kann man sie mit eigenen Zeichnungen beglücken oder in viele kleine Teile schneiden lassen und dann wieder zusammulegen. Das verspricht ein großer Spaß zu werden – für Oma, Opa und die Kinder vom nervigen Cousin, der Fotos vom letz-

ten Urlaub mitgebracht hat, die niemanden wirklich sehen will.

Wer Lust hat, kann auch MP3-Dateien auf die SD-Karte laden und dann eine Slideshow starten – im Hintergrund ertönt dann die hochgeladene Musik. Wahnsinn!

Doof nur: Einen MP3-Player hat die Wii-Konsole nicht. Die Musik lässt sich somit nur im Foto-Kanal und in Excite Truck verwenden. Das ist ein wenig chaotisch und wenig logisch – da muss Nintendo noch eine Menge nachbessern.

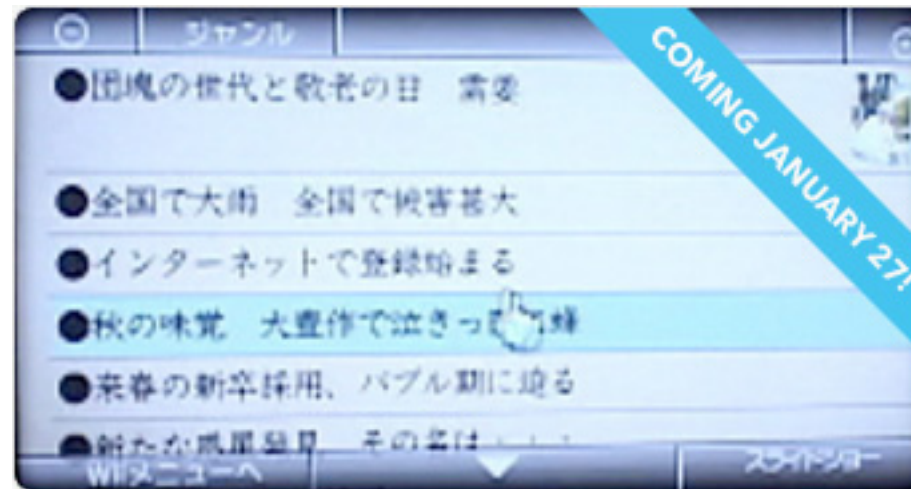


NACHRICHTEN

Der Videotext ist doof, unbrauchbar und viel zu langsam, wenn man gerade RTL 2 schaut (was ich nur dann tue, wenn die Super-Nanny läuft - zur persönlichen Weiterbildung). Die Nachrichten sind zudem so irrelevant wie Journalisten bei der BILD-Zeitung. Gut also, wenn unsere tolle Wii-Konsole auch Nachrichten darstellen kann, die täglich auf dem neuesten Stand sind und gefüttert werden von angesehenen Nachrichten-Agenturen. Das kann man einerseits zwar gerne kritisieren, sollte man aber auf der anderen Seite auch gut finden: Hätte Nintendo eine eigene Redaktion dafür zusammengestellt, hätte diese wohl die Texte der Nachrichtenagenturen sowieso nur ein klein wenig umformuliert und dann online gestellt.

Fotos

Wie dem auch sei: Der Nachrichten-Kanala ist eine willkommene Zugabe, um sich schnell zu informieren und ein wenig die Zeit zu vertreiben, wenn gerade keine CD in der Konsole rotiert. Ein großartiges Feature für all diejenigen unter uns, denen es nach Innovationen in der Nachrichtenbranche dürrt: Man kann an die Texte heranzommen! Grandios!



Wettervorhersage



WETTERVORHERSAGE

Wozu ist die Erde da? Ganz genau: um von irgendeinem Idioten wie wild herumgedreht zu werden, weil es so verdammt viel Spaß macht. Das hat Google Earth bewiesen und das wird der Wetter-Kanal auch beweisen: Man kann sich jeden beliebigen Ort auf dem Globus aussuchen und herausfinden, wie es dort mit dem Wetter steht. Das ganze ist immer auf dem aktuellsten Stand und somit ein sehr, sehr cooles Feature. RTL-Wetterfrosch adé!

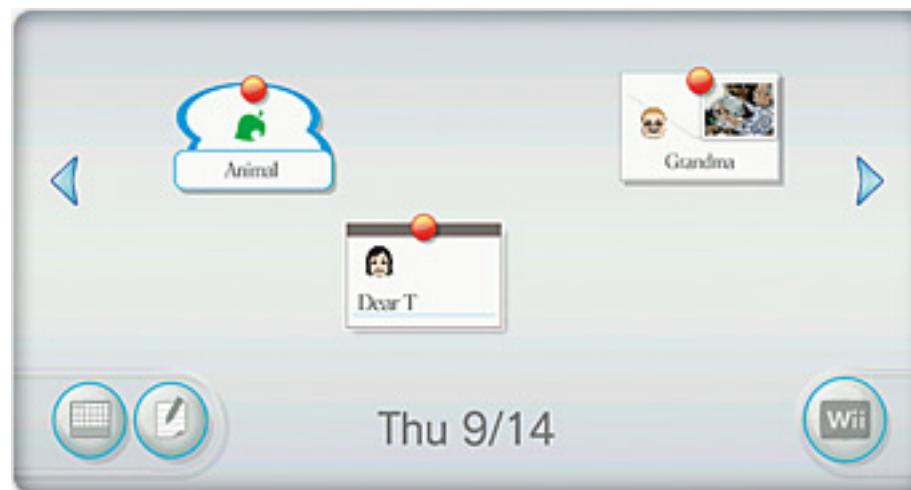


MESSAGE BOARD

Das sinnlose Feature: Man kann kleine Notizen schreiben (und sie vielleicht auch mit einem Bildchen aus der SD-Card schmücken) und sie dann in das Message Board hineinstellen. Der nächste, der die Konsole einschaltet, kann sie dann einsehen und sich dann freuen („Schatz, vergiss bitte nicht, frische Milch einzukaufen. Mama.“). Warum ich soviel Zeit dazu verschwenden sollte, die Konsole einzuschalten und mithilfe der virtuellen Tastatur eine Nachricht zu schreiben, bleibt mir ein Rätsel. Ich kann das alles doch auch mit den tollen Post-It-Stickern erledigen, die praktisch jeder zu Hause hat. Damit bin ich nicht nur schneller, sondern auch beruhigter: Mama wird sie garantiert lesen, wenn ich sie an die Tür hänge. Aber Mama

wird nicht mit Sicherheit die Konsole einschalten und dann zum Message Board gehen. Ist ja alles gut gemeint von Nintendo. Aber absolut sinnlos. Das sinnvolle Feature: Kumpels, die man in seinem Wii-Adressbuch hat, können Nachrichten erhalten, auch wieder mit oder ohne Bild bestückt. Doch nicht nur mit anderen Wii-Konsolen kann man sich austauschen: Auch das Senden von Nachrichten an ein Mobiltelefon ist möglich.

Dank WiiConnect24 kann man auch Nachrichten von Charakteren aus den Spielen erhalten. Dann würde Link plötzlich schreiben, er habe ein neues Labyrinth entdeckt, das natürlich von Nintendo – diesen Schlitzohren! – hochgeladen wurde, als wir schliefen und in süßen Träumen schwelgten. Zurzeit sollen Nintendos Mail-Server noch relativ lahm sein. Ein paar Wochen nach dem Launch sollte sich die Situation jedoch beruhigen.





INTERNET

Mit dem bis Ende Juni 2007 kostenlos herunterladbaren Opera-Browser kann man im Internet surfen und dabei gemütlich auf der Couch liegen und Chips in sich hineinstopfen. Um die Bedienung zu vereinfachen, sind die Opera-Icons auf dem Screen extra groß. Wer zudem mehr tun will, als Flash-Spielchen auf www.wiicade.com zu zocken – zum Beispiel G.T.A. lesen –, kann hineinzoomen, um auch die kleinsten Buchstaben zu erkennen. Grandios!



WiiSHOP

Zuerst einmal zückt man die Kreditkarte und bezieht WiiPoints, die offizielle Währung des WiiShops. Oder man rennt zum nächsten Videospielhändler und erstet sie sich dort. Damit geht man dann im Shop einkaufen. Neben WiiWare, wo man so Sachen wie den Internet-Kanal erwerben kann, gibt es die Virtuelle Konsole. Dort warten – rein theoretisch – Spiele aus den letzten zwanzig Jahren Nintendo-Geschichte.

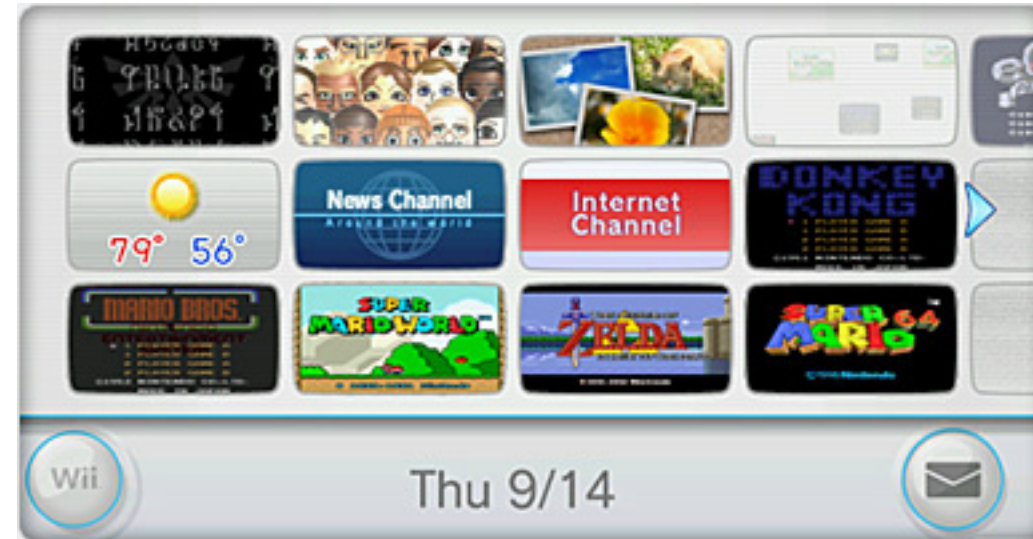
Ist aber natürlich alles (wieder einmal) Blödsinn, weil es zum Launch nur etwa 30 Spiele zum Download gibt. Jeden Monat will Nintendo zehn weitere online stellen. Das ist ein wenig ärgerlich, weil man dadurch unter Umständen sehr lange warten muss, bis ein geliebtes Spiel

erscheint. Außerdem sind die Spiele nicht Region-Free. Somit steht es in den Sternen, ob wir Europäer zum Beispiel das von Kritikern gelobte „Sin and Punishment“ spielen dürfen, oder ob das nur den Japanern vorbehalten bleibt. Vielleicht kann Nintendo auch mit Microsoft sprechen und anfragen, ob sie ein paar alte Rare-Titel hochladen könnten...



VIRTUELLE KONSOLE

Haha, so richtig schön doof: Jedes erworbene Spiel bekommt einen eigenen Kanal. Das kann sich irgendwann sehr häufen – und sehr unordentlich werden. Ich hoffe nur, dass uns Nintendo hiermit nur veralbern will. Ein Kanal, hinter dem sich alle Spiele der Virtuellen Konsole befinden, wäre doch viel schöner. Technisch sollte das eigentlich kein Problem sein. Hat Microsoft bei Windows ja auch gekriegt. Dort sind die Dinger jedoch gelb, heißen „Ordner“ und sind inzwischen STANDARD! Herrgott, das kann doch nicht so schwer sein... |



Donkey Kong, Mario Bros, Super Mario World, Zelda und Super Mario 64: Alle mit einem eigenen Kanal. Jedoch kann das Wii-Menü nur 48 Kanäle fassen. Retro-Fans könnten somit schnell in Platznot geraten. In dem Fall muss man Platz freiräumen, um etwas Neues herunterladen zu können. Doch keine Bange: Nintendo merkt sich, welche Spiele Ihr gekauft habt - Ihr dürft sie somit so oft herunterladen, wie ihr wollt. Auf eine SD-Karte kopieren und zu einem Freund mitnehmen geht allerdings nicht. Ich verstehe dieses Chaos nicht - das ist gerade ein wenig zu viel für mich. (Warum kann ich meine heruntergeladenen Spiele nicht auf einer externen Festplatte speichern und aufrufen, wann immer ich es will? Meinetwegen auch nur auf meiner Konsole. Aber ich habe keine Lust, irgendwas zu löschen, und später wieder herunterzuladen. Das ist mir wirklich zu doof.

KONSOLE

W
E
N
I
G
E
S
P
I
E
L

Okay, ich gebe es zu: Im ersten Moment dachte ich, die Spiele seien total günstig. Fünf bis zehn Euro für ein Spiel? Passt!

Nun habe ich mir mal vor Augen geführt, was das bedeutet: Nintendo will mindestens fünf Mäuse sehen für ein 1) uraltes Spiel, das 2) 1:1 emuliert wurde, 3) keinerlei Online-Multiplayer-Spiele erlaubt und 4) ohne Original-Anleitung und Verpackung daherkommt. Das ist dann doch wieder happig.

Des Weiteren nehme ich mir mit dem Erwerb eines Spiels... jegliche Freiheiten. Ich darf das Spiel nicht von einer externen Festplatte abspielen, darf es nicht mitnehmen zu einem Freund und ... darf es nicht (!) auf eine verdammte externe Festplatte kopieren und es von dort aus abspielen! Da ist ja selbst Apple mit seinem iTunes-Store auf einem kundenfreundlicheren Trip. Weiter geht's: Warum gibt es so wenige Spiele? Wrum kommen weitere nur tröpfchenweise heraus? Warum gibt es so wenige Nintendo-64-Spiele (de facto nur Super Mario 64)? Und was soll das heißen, die Virtuelle Konsole würde Spiele aus über zwanzig Jahren Nintendo-Geschichte bieten? (Tipp: Das ist doch glatt gelogen! Zurzeit bietet sie nur eine AUSWAHL aus über zwanzig Jahren Nintendo-Geschichte - nicht mehr und nicht weniger).

So, genug aufgeregt. Ist ja ansonsten wirklich ein feines Features. (Warum kann ich keine Spiele downloaden, die es damals nur nach Japan geschafft haben? Was hat ein Region Code bei downloadbaren Spielen zu suchen? Ich will Sin and Punishment spielen!) |

VIRTUELLE

VIRTUELLE

VIRTUELLE KONSOLE: DER CONTROLLER-ÜBERBLICK

Bei so vielen Controllern ist es schwer, den Überblick zu behalten. Am besten lernt Ihr also unsere folgende Tabelle in- und auswendig.

- Ja
- Bei einigen Spielen
- Nein



	Wii-Fernbedienung	GameCube-Controller	Classic Controller
Nintendo Entertainment System	●	●	●
Super Nintendo Entertainment System	●	●	●
Nintendo 64	●	●	●
Nintendo GameCube	●	●	●
Sega Genesis	●	●	●
TurboGrafx-16	●	●	●

VIRTUELLE KONSOLE: KONSOLEN, PREIS, HERSTELLER



NES: 500 WiiPoints (5 Euro)
 SNES: 800 WiiPoints (8 Euro)
 N64: 1000 WiiPoints (10 Euro)
 T-16: 600 WiiPoints (6 Euro)
 MD: 800 WiiPoints (8 Euro)



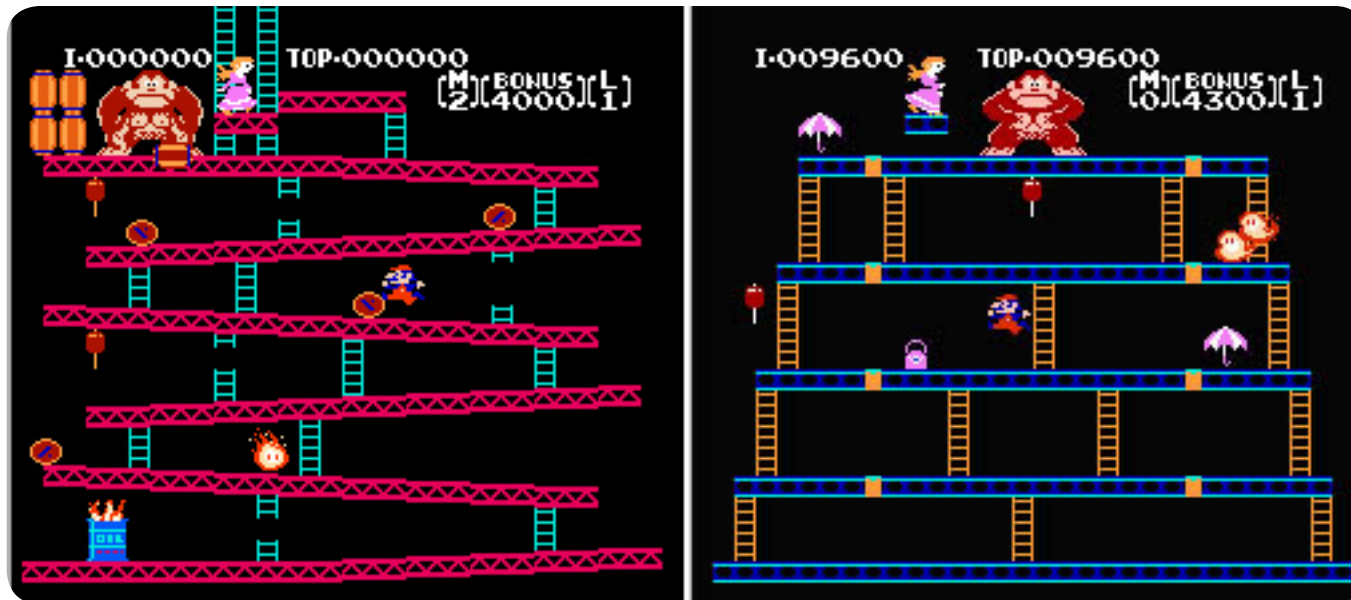
Im Laufe der Zeit sollen immer mehr Spiele für NES, SNES, N64, TurboGrafx-16 und Sega Genesis (Mega Drive) erhältlich. Nintendo hat schon angekündigt, jeden Montag vier neue Spiele in die Virtuelle Konsole hochzuladen. Das gibt etwa 16 Spiele pro Monat - das sind sechs Spiele mehr als Nintendo angekündigt hatte. Eine gute Sache also. Sollten noch mehr Konsolen unterstützt werden (MSX wurde schon angekündigt), ist es wahrscheinlich, dass wir noch mehr Spiele im Monat bekommen werden. Time will tell.

Punkte kann man entweder erwerben, indem man eine WiiPoints-Karte erwirbt und den darauf abgedruckten Code im WiiShop eingibt. Die Punkte landen dann als Guthaben in das Konto. Oder aber man zückt seine Kreditkarte. Beides möglich.

Diese Hersteller haben schon ihre Unterstützung für die Virtuelle Konsole zugesagt. Man bestaune nur das leuchtend blaue Sega-Logo. Ach, Freunde, wie sich die Zeiten doch ändern...



DONKEY KONG (NES)

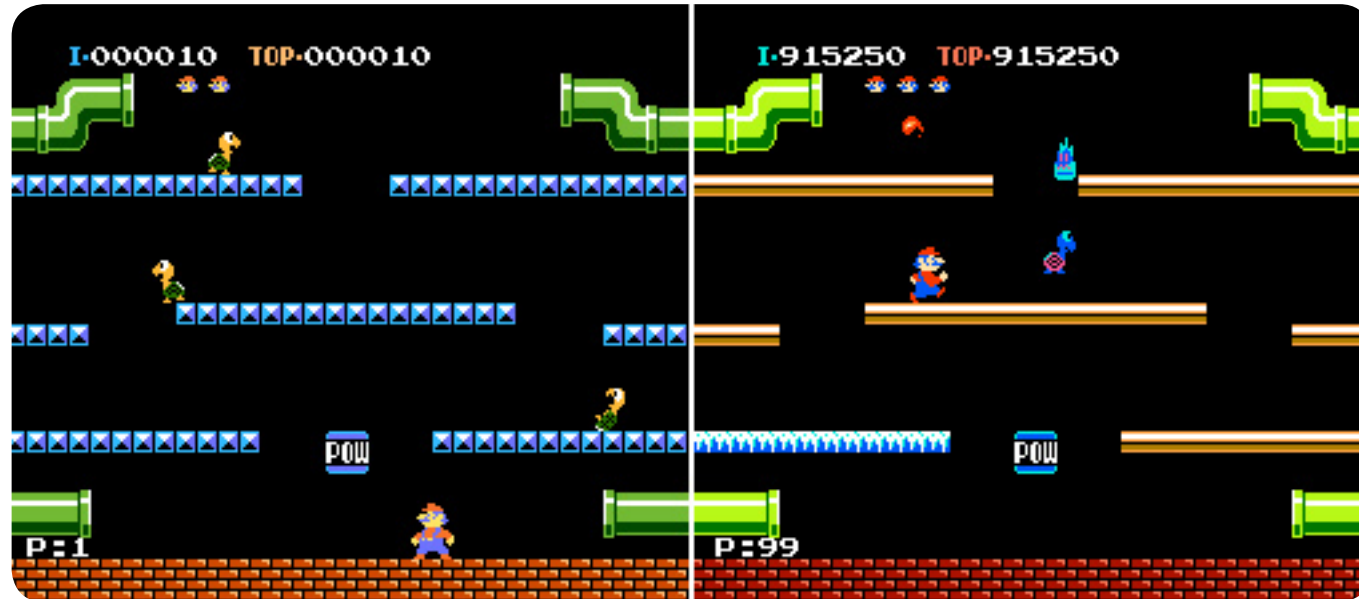


von Nintendo, erschienen 1985, erhältlich für 500 WiiPoints (5 Euro)

Oh, Autsch, Schmerz! Nintendo legt sich auf die faule Haut und lädt die (gekürzte) NES-Fassung hoch, anstatt einfach das Arcade-Original herauszurücken. Damit hätte man die fünf Euro rechtfertigen können: Ein Klassiker, der damals mehr oder weniger aus der Not entstand und den Karriereanstieg Shigeru Miyamotos markierte - dafür hätte ich irgendwann mal sicher fünf Euro auf den Tisch gelegt.

So dreist zu sein und den Spieler die kürzere und somit auch schlechtere Fassung anzubieten, ist schon wirklich an der Grenze der Legalität. Aber zum Glück kann ja Nintendo dank WiiConnect24 das Spiel heimlich, still und leise updaten und uns alle glücklich machen...

MARIO BROS. (NES)



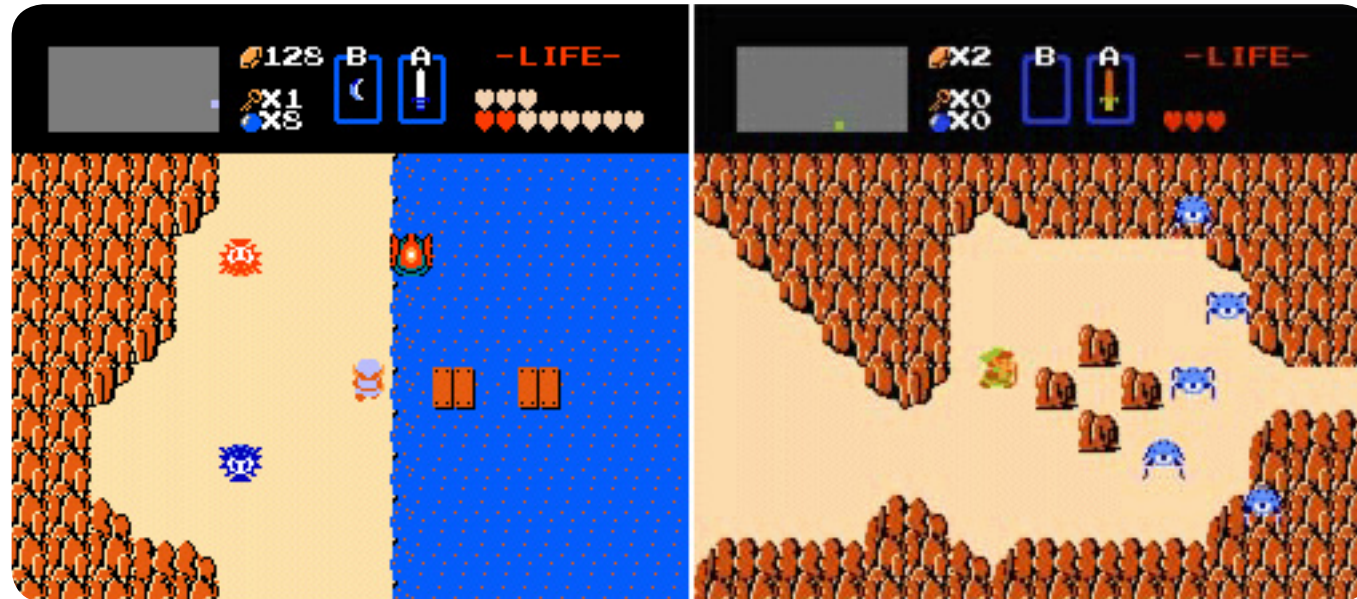
Haha!

Nein!

von Nintendo, erschienen 1985, erhältlich für 500 WiiPoints (5 Euro)

Für 99 Cent nehme ich es aber gerne!

THE LEGEND OF ZELDA (NES)

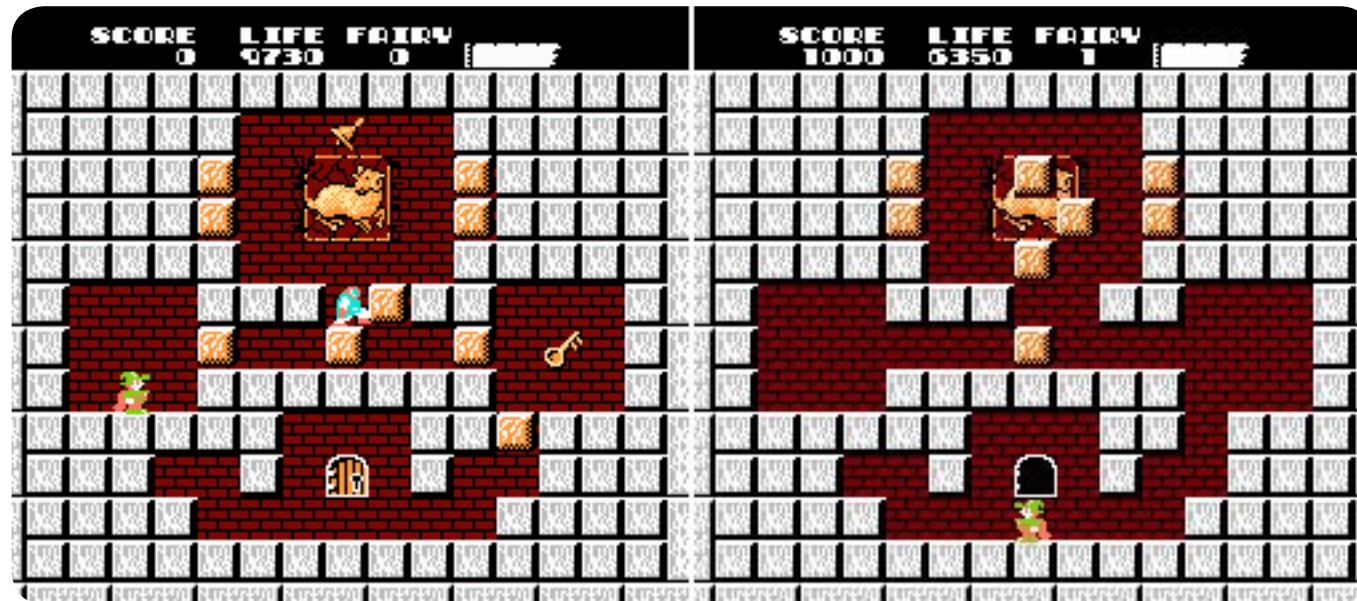


von Nintendo, erschienen 1986, erhältlich für 500 WiiPoints (5 Euro)

Sollte sich jemand das Ziel gesetzt haben, alle Zelda-Spiele in seinem Sortiment zu haben, kann hier problemlos zugreifen. Fünf Euro für den Anfang einer Legende sind kein schlechter Preis, zumal in Verbindung mit Twilight Princess sicherlich ein Extra-Haufen Nostalgie mitgeliefert wird. (“Oh, schau, der Sound hat sich gar nicht verändert!” - “Irgendwie deprimierend, nicht wahr?” - “Hm... ja...eigentlich schon.” - “Wollen wir ein Eis essen gehen?”)

Nichtsdestotrotz: Dieses Adventure ist ein wichtiger Teil der Videospiegelgeschichte und somit eine der lohnenderen Anschaffungen in der Virtuellen Konsole.

SOLOMONS KEY (NES)



von Tecmo, erschienen 1987, erhältlich für 500 WiiPoints (5 Euro)

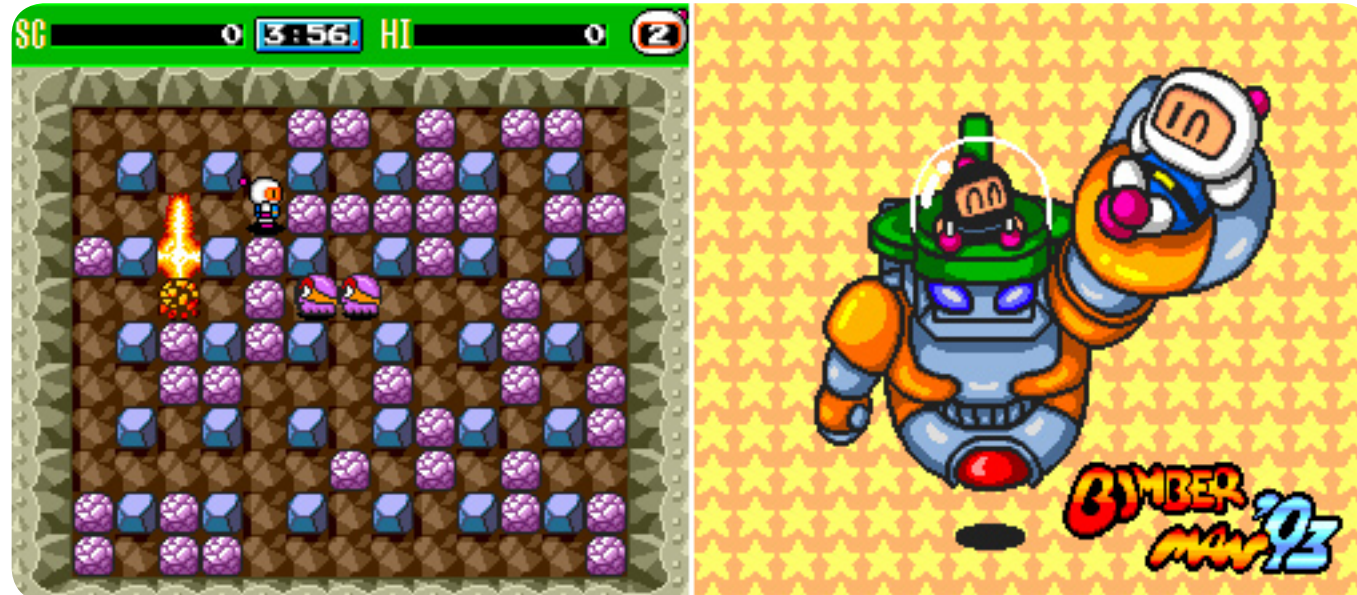
Schon damals waren die Jungs und Mädels von Tecmo Sadisten. So kann man sich heute Spiele wie Ninja Gaiden erklären.

Damals noch erschienen für das NES, müsst Ihr Euch durch etliche Räume rätseln und am Ende stolz auf die eigene Brust trommeln.

Hast du einmal ein Tecmo-Spiel gemeistert, bist du der König.

(Oder wahlweise auch ein Ghost-Spiel von Capcom. Dann darfst du dir sogar ein Zertifikat schreiben, ausdrucken und an die Wand hängen.)

BOMBERMAN '93 (T-16/PC-E)



von Hudson, erschienen 1992, erhältlich für 600 WiiPoints (6 Euro)

Die TurboGrafx-16 (T-16) / PC Engine ist nie offiziell in Deutschland erschienen. Das kann uns jetzt aber auch ziemlich egal sein - dank der Virtuellen Konsole werden Barrieren gesprengt! (Und nun bringt endlich Sin and Punishment raus, Ihr Säcke!)

Zu Bomber für die PC Engine sage ich nur eins: FÜNF SPIELER! Jawohl!

Na gut ... das macht vier Mal 39,99 € (oder aber vier Freunde, die alle eine Wii-Konsole besitzen). Allerdings dürfte das dem Spaß kaum im Wege stehen. Und das schöne ist ja: Ihr lasst das Spiel einfach vergammeln und ladet es euch erst herunter, wenn eine entsprechend massive Anzahl an Mitspielern zu Eurer Verfügung steht. 6 Euro? Das ist ja geschenkt!

Bomb on!

SIM CITY (SNES)



von Maxis, erschienen 1991, erhältlich für 800 WiiPoints (8 Euro)

Als Maxis damals noch nicht zu Electronic Arts gehörte, waren sie nicht die ganze Zeit damit beschäftigt, irgendwelchen Sims Haustiere, Klamotten oder Weihnachtsbäume zu desginen und als Add-on zu veröffentlichen.

Stattdessen gab es sowas wie Sim City. Aus der Vogelperspektive versucht man sich als Städteplaner und lächelt heute nur über die lahme Grafik, die alles zeigt, was nötig ist und kein Deut mehr. Wütende Zeitgenossen können auch einfach per Knopfdruck die mit Mühe aufgebaute Stadt zerstören und Frust abbauen.

All diejenigen, die in Erinnerungen an eine EA-freie Zeit schwelgen möchten, sollten sich das Spiel downloaden, zumal es ein ähnliches Spiel in der Virtuellen Konsole zurzeit nicht gibt.

F-ZERO (SNES)



von Nintendo, erschienen 1991, erhältlich für 800 WiiPoints (8 Euro)

Lasst Euch nicht täuschen: Das Spiel ist selbst heute noch wahnsinnig schnell. Die Grafik ist zwar - wie bei F-Zero üblich - milde ausgedrückt mittelprächtigt, erfüllt jedoch ihren Zweck voll und ganz. Für fünf Euro eine lohnende Anschaffung für ein Stück Rennspiel-Geschichte.

SONIC THE HEDGEHOG (MEGA DRIVE)



von Sega, erschienen 1991, erhältlich für 800 WiiPoints (8 Euro)

Simpel, schnell und schneller: Sonic the Hedgehog ist jetzt kein superkomplexes Spiel (wäre bei der Geschwindigkeit aber auch zu viel des Guten), bietet aber genug Spiel für acht Euro. Leute, die noch einen Mega Drive bei sich zu Hause stehen haben (unterschätze nie die Macht!), lassen einfach die Finger davon und entstauben das Original.

Aber witzig ist es schon: Mario Bros., Sonic the Hedgehog und Super Mario 64 plötzlich auf einer Konsole versammelt zu sehen. (Aber lasst doch bitte Mario Bros einfach liegen und investiert das Geld lieber in Donke...ach, nee, das haben die ja auch versaut. Gebt das Geld für ein Sega-Spiel aus. Der Dreamcast hatte ja vor kurzem Geburtstag.)

SUPER MARIO 64 (N64)



von Nintendo, erschienen 1996, erhältlich für 1000 WiiPoints (10 Euro)

Eine Revolution in der Revolution: Super Mario 64 veränderte damals die VideospieLLandschaft und konnte nur in Form eines Presstextes beschrieben werden - so toll war es. Die Sternejagd war suchterregend, die Steuerung eine Sensation und die Kamera...na ja...war meistens schön anzuschauen. (Man wurde tatsächlich mit einer Kamera verfolgt, was Kameraprobleme verständlich machte.)

Die zehn Euro sind hier also gut angelegt, zumal die Grafik deutlich besser sein soll als im Original. Die Überkantenglättung des Nintendo 64 ließ viele Spiele verwaschen aussehen, unter anderem auch Marios 3D-Einstand. Die Wii-Hardware lässt diesen Unsinn sein und das Spiel knackiger erscheinen. Schöne Sache! |

24 WiiConnect24

Mangelnde Gutmütigkeit ist sicherlich kein Problem von WiiConnect24: 24 Stunden am Tag soll man online sein, 24 Stunden am Tag darauf hoffen, von den Entwicklern etwas Neues geschenkt zu bekommen, überrascht zu werden - 24 Stunden am Tag verbunden sein mit dem Nintendo-Netzwerk. Zudem ist es absolut kostenlos und somit für jeden zugänglich, der über eine Breitband-Verbindung (und Flatrate bitte auch) verfügt.

Natürlich kann man WiiConnect24 mit dem ausgereiften Xbox Live! nicht vergleichen. Aber auf der anderen

Seite ist es ein wenig enttäuschend, dass Nintendo über die letzten Jahre hinweg anscheinend nicht viel für das Online-Dienst getan hat. Demos, die bei Wii besonders viel Sinn machen würden, gibt es genauso wenig wie Spieltrailer und ein vernünftiges System zum Browsen. Schaut man sich zum Beispiel den WiiShop an, wundert man sich, welcher Designer denn da rangelassen wurde. Es sieht alles so aus, als wäre es in letzter Sekunden gebaut und zusammengestellt worden. Die großen Buttons sind mir ein Dorn im Auge, weil ich persönlich noch

24 WiiConnect24

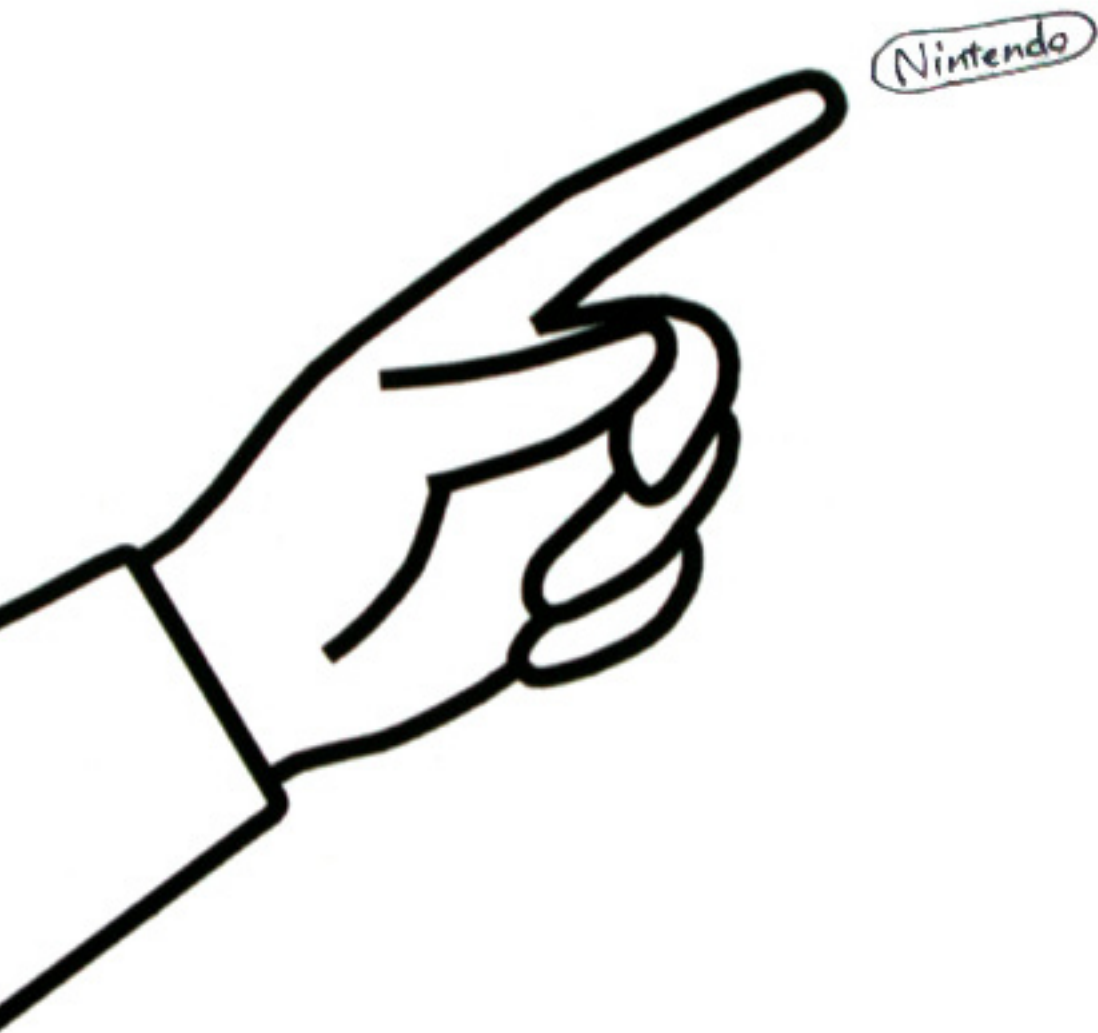
nicht blind bin. Eine Option, alles ein wenig freundlicher zu gestalten, wäre schön, gibt es aber natürlich nicht.

Schaut man sich zudem die Videos zum WiiShop an, fragt man sich unweigerlich, warum man sich mit dem Shop erst “verbinden” muss. Ist die Wii-Konsole denn nicht 24 Stunden am Tag verbunden?

Anscheinend nicht. Bis zu 30 Sekunden und mehr beträgt die Wartezeit, bis man endlich einkaufen gehen kann - das kennen wir alle von Xbox Live! heutzutage ein wenig anders (und besser).

Natürlich muss sich Nintendo erst einmal aufwärmen. Die ganzen anderen Probleme (zum Beispiel Verzögerungen beim Versand der System-Codes und somit beim Hinzufügen neuer Kontakte) werden sich wohl im Laufe der Zeit legen. Einige Internetseiten meinen sogar schon zu wissen, dass es bald auch ein Demo-Kanal geben wird, damit man Wii-Spiele erst einmal antesten kann.

Bis dahin gedulden wir uns noch ein wenig und halten unsere Nerven unter Kontrolle. Alles wird gut - und vieles wird besser. Hoffentlich. |



IMPRESSUM

GRIND THAT AUTHORITY

Magazin



Inhaltlich verantwortlich gemäß §6 MDStV: Khesrau Behroz.

Redaktion

Khesrau Behroz (V.i.S.d.P.)

Nils Schmaglowski

Freier Mitarbeiter dieser Ausgabe

Sebastian Srb

“Grind That Authority - Magazin” ist
Teil des Web-Blogs “Grind That Authority”

Cover-Gestaltung by Nils Schmaglowski

Alle verwendeten Artworks in diesem Magazin
sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Alle Inhalte unterliegen der Creative-Common-Lizenz.


Für weitere Details, siehe das Impressum
von Grind That Authority.

GRIND THAT AUTHORITY



**THIS
IS THE
PART
WHERE
YOU
GO
SOMEWHERE
BETTER.**

OBEN OBEN UNTEN UNTEN LINKS RECHTS LINKS RECHTS B A START



HAUPTSACHE Wii

Ich habe Wii gespielt, um 17 Uhr irgendwas. Wii Sports Tennis. Und ich hab 15 zu 40 verloren.

Egal. Ich hab Wii gespielt. In Echt. Dank der "Wii move you"-Bustour durch Deutschland. Köln war meine Haltestelle. Dass es nur etwa grob geschätzte 2 Minuten Bewegung waren, verschweige ich gerne mal.

Also 14:30 Uhr: FH ist aus. Ein Kumpel, seine Freundin und ich machen uns auf den Weg nach Köln. Um ungefähr 16:00 Uhr waren wir am Kölner Hauptbahnhof. 16:10 Uhr Hilton Hotel, wir sehen zum ersten Mal den Bus.

Schmucklos. Er wirkt aus der Ferne irgendwie unpassend und kaum größer als ein normaler Bus. Man erkennt das Wii-Symbol, wenn man genau hinschaut. Erste Überraschung: Es ist sehr wenig los. Eine kleine Schlange vor dem Eingang sagt uns zumindest, dass wir nicht falsch sind. Und an den Fernsehern, die in den Fenstern des Busses sind, erkennen wir zumindest, dass drinnen tatsächlich schon gespielt wird. Den Bewegungen nach zu urteilen Bowling. Also stellen wir uns direkt an. Leicht euphorisiert. Immerhin standen nicht so viele an, wie wir's erwartet hatten.

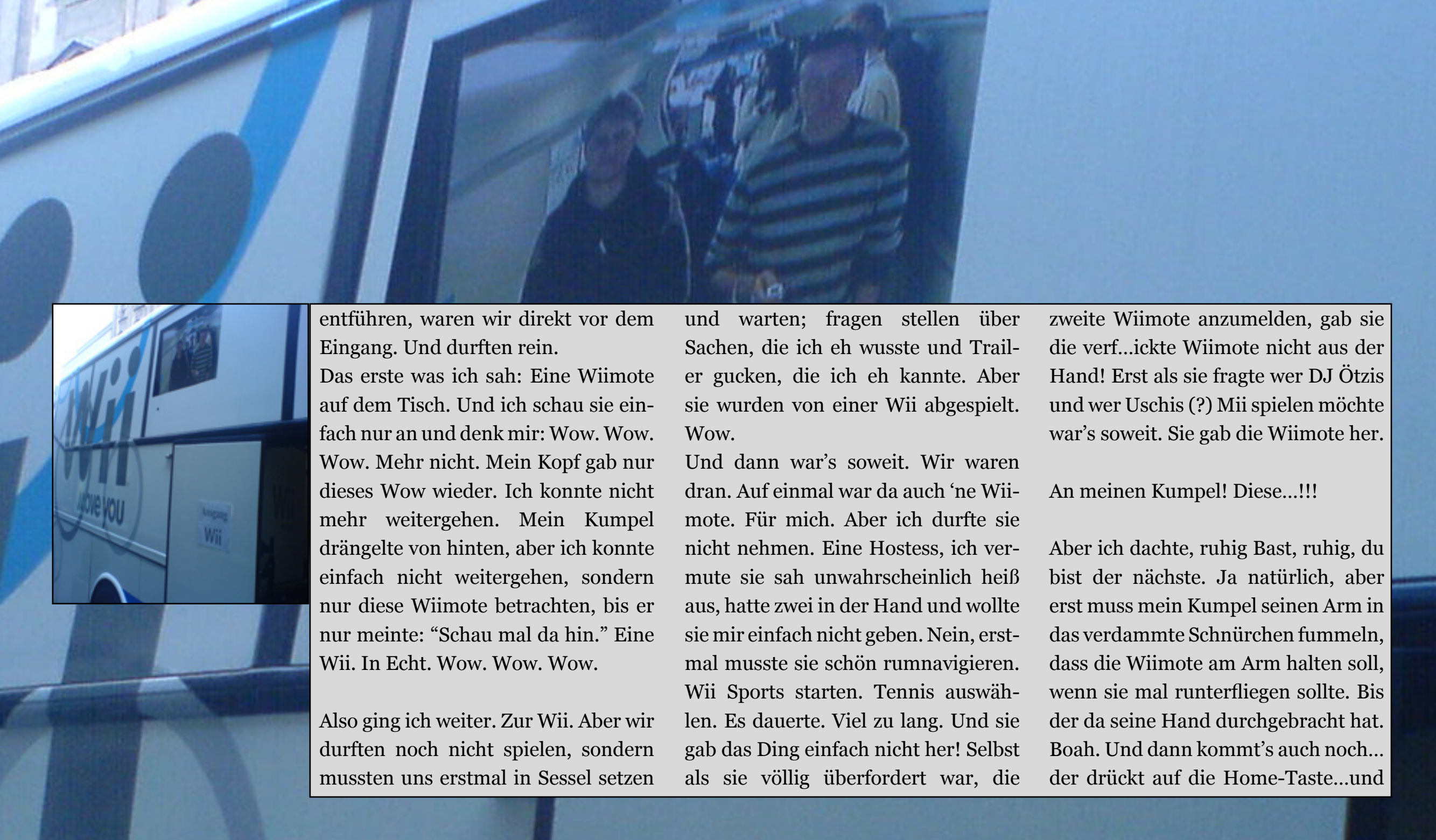
Gefühlte drei Stunden später sind wir

drei Schritte weiter gekommen. Ein guter Schnitt. Denn wir mussten erfahren, dass immer nur so viele rein dürfen wie rauskommen. Und viel Platz hatte der Bus nicht. Waren fünf Leute drinnen, dann war's auch schon sehr voll. War uns egal. Hauptsache Wii zocken. War ja auch lustig in der Schlange. Die Leute vor und hinter uns waren ungefähr genauso hibbelig wie wir, was natürlich die besten Gespräche nach sich zog. Hauptsächlich Sony nieder machen. Schon lustige Leute diese Nintendo-Fans.

Ungefähr nach drei entworfenen Plänen wie wir den Bus am besten

Der Autor

Sebastian „batman“ Srb durfte Nintendos neue Konsole in Köln bei der „Wii move you“-Tour ausprobieren. Für Grind That Authority berichtet er exklusiv davon. In der Zeit, in der er uns nicht vor Neid explodieren lässt, schreibt er für Daddelfieber.de und seinen eigenen Weblog „blickwinkel.“.



entführen, waren wir direkt vor dem Eingang. Und durften rein.

Das erste was ich sah: Eine Wiimote auf dem Tisch. Und ich schau sie einfach nur an und denk mir: Wow. Wow. Wow. Mehr nicht. Mein Kopf gab nur dieses Wow wieder. Ich konnte nicht mehr weitergehen. Mein Kumpel drängelte von hinten, aber ich konnte einfach nicht weitergehen, sondern nur diese Wiimote betrachten, bis er nur meinte: "Schau mal da hin." Eine Wii. In Echt. Wow. Wow. Wow.

Also ging ich weiter. Zur Wii. Aber wir durften noch nicht spielen, sondern mussten uns erstmal in Sessel setzen

und warten; fragen stellen über Sachen, die ich eh wusste und Trailer gucken, die ich eh kannte. Aber sie wurden von einer Wii abgespielt. Wow.

Und dann war's soweit. Wir waren dran. Auf einmal war da auch 'ne Wiimote. Für mich. Aber ich durfte sie nicht nehmen. Eine Hostess, ich vermute sie sah unwahrscheinlich heiß aus, hatte zwei in der Hand und wollte sie mir einfach nicht geben. Nein, erstmal musste sie schön rumnavigieren. Wii Sports starten. Tennis auswählen. Es dauerte. Viel zu lang. Und sie gab das Ding einfach nicht her! Selbst als sie völlig überfordert war, die

zweite Wiimote anzumelden, gab sie die verf...ickte Wiimote nicht aus der Hand! Erst als sie fragte wer DJ Ötzis und wer Uschis (?) Mii spielen möchte war's soweit. Sie gab die Wiimote her.

An meinen Kumpel! Diese...!!!

Aber ich dachte, ruhig Bast, ruhig, du bist der nächste. Ja natürlich, aber erst muss mein Kumpel seinen Arm in das verdammte Schnürchen fummeln, dass die Wiimote am Arm halten soll, wenn sie mal runterfliegen sollte. Bis der da seine Hand durchgebracht hat. Boah. Und dann kommt's auch noch... der drückt auf die Home-Taste...und



Wii Sports schmiert ab! Weg war's und wir waren wieder im Menü. Die Hostess, ich vermute sie sah heiß aus, musste also erstmal wieder die Wii von meinem Kumpel nehmen. Hand aus dem Schnürchen raus. Hostessen-Arm in das Schnürchen rein. Zumachen. Wii Sports suchen. Draufklicken. Laden. AAHHHH!!

Beginnt das Ganze wieder. Schnürchen auf, Arm raus, Arm rein, Schnürchen zu. Und dann, dann dreht sie sich zu mir. Tatsächlich, die Hostess, ich vermute sie sah wirklich heiß aus, nahm die andere Wiimote und öffnete das Schnürchen. Mein Schnürchen. Ich

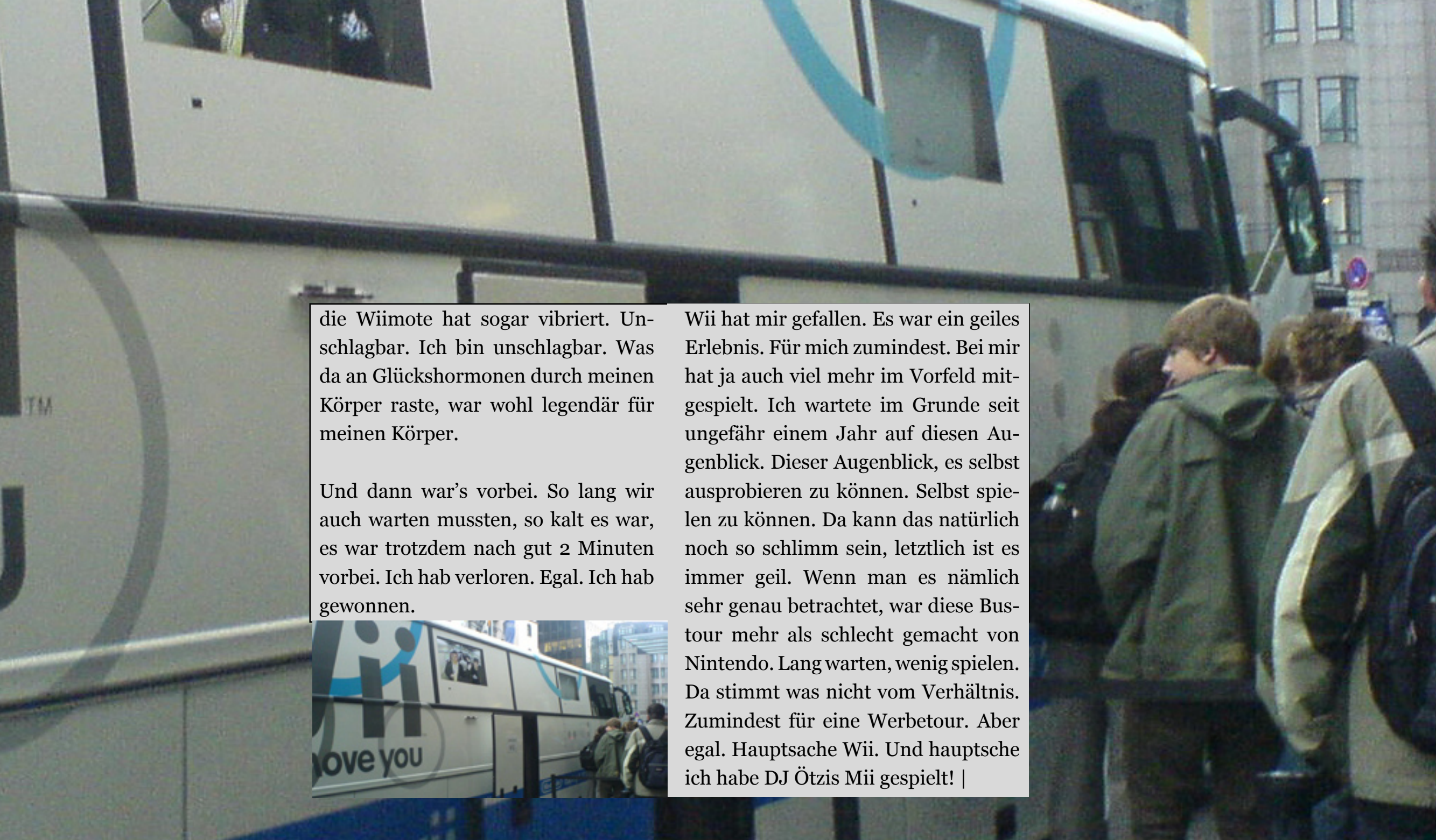
nehme meinen Arm und schiebe ihn durch das Loch, das das Schnürchen bildet. Sie zieht es zu. Es drückt ein bisschen. Bis sie mir die Wiimote in die Hand legt. Danach spür ich keine Schmerzen mehr. Ich spür nur noch diese Wiimote. Wow. Wow. Wow.

Dann beginnt die Hostess, ich schätze sie war wohl heiß, uns auch noch die ganzen Sachen zu erklären. Ich wollte doch nur spielen.

Und auf einmal war's sogar so weit. Wir durften spielen. Wii Sports: Tennis. Ich, DJ Ötzis Mii, gegen Uschis Mii, mein Kumpel. Er bewegt seinen Arm hoch, als wolle er wirklich den

Ball hochschmeißen und Uschis Mii macht das auch. Und auf einmal kommt der Ball zu mir. Was machen? Ich hab doch diese Wii in der Hand und hab keine Ahnung was ich machen soll. Ich Spielemeister war wieder 6 Jahre alt, als ich das erste Mal ein NES Pad in der Hand hatte. Und wie damals hab ich voll vorbeigehauen. Aber dieses Mal war es schön, richtig schön. Es muss tierisch peinlich ausgesehen haben. So fühlte es sich zumindest an, aber es war geil. Mein Kumpel schickte gleich einen weiteren Aufschlag hinterher und ich...ich schlug zurück. Ins Aus. Aber egal, ich hab getroffen! Den Ball! Und





die Wiimote hat sogar vibriert. Unschlagbar. Ich bin unschlagbar. Was da an Glückshormonen durch meinen Körper raste, war wohl legendär für meinen Körper.

Und dann war's vorbei. So lang wir auch warten mussten, so kalt es war, es war trotzdem nach gut 2 Minuten vorbei. Ich hab verloren. Egal. Ich hab gewonnen.



Wii hat mir gefallen. Es war ein geiles Erlebnis. Für mich zumindest. Bei mir hat ja auch viel mehr im Vorfeld mitgespielt. Ich wartete im Grunde seit ungefähr einem Jahr auf diesen Augenblick. Dieser Augenblick, es selbst ausprobieren zu können. Selbst spielen zu können. Da kann das natürlich noch so schlimm sein, letztlich ist es immer geil. Wenn man es nämlich sehr genau betrachtet, war diese Bus-tour mehr als schlecht gemacht von Nintendo. Lang warten, wenig spielen. Da stimmt was nicht vom Verhältnis. Zumindest für eine Werbetour. Aber egal. Hauptsache Wii. Und hauptsache ich habe DJ Ötzi's Mii gespielt! |