

# NMAG

Ausgabe Nr. 60 Juni 2015

100%  
kostenlos



## LIVE

E3 2015  
Interview mit Domtendo

## VIEW

Star Fox Zero  
Project Zero: Maiden of Black Water

## TEST

Splatoon  
Code Name: S.T.E.A.M.

## PLUS

Farbe in Videospielen  
Geschichte in Videospielen

# Vorwort: Das Wunder von Los Angeles



## Liebe Spielerinnen und Spieler,

Mitte Juni 2015 fand im Herzen von Los Angeles die mittlerweile zwanzigste Electronic Entertainment Expo statt. Gebannt haben wir vor unseren Bildschirmen die gesamte Messe verfolgt. Dabei haben wir nicht nur Nintendos bescheidenen Messeauftritt unter die Lupe genommen, sondern auch mehr als einen Blick über den Tellerrand gewagt. Während der Sony-Presskonferenz geschah sprichwörtlich das Wunder von Los Angeles, denn kurz nach dem Trailer zum Remake von Final Fantasy VII wurde auch noch Shenmue III angekündigt - nach vierzehn Jahren des Bettelns und Flehens wohlgermerkt. Die Kickstarter-Kampagne des Spiels war direkt ein voller Erfolg, doch werden Nintendo-Spieler wohl leider auf das Spiel verzichten müssen. Einen Tag nach der Ankündigung sprang Sony als Publisher ein.

Star Wars: Battlefront, Fallout 4 und Co sind ebenfalls Titel, die wir auf der Wii U alleine aus technischen Gründen niemals erleben werden. Das ist aber noch lange kein Grund, um an der betagten Hardware zu zweifeln. Nintendo hat sich mit dem Digital Event wirklich Mühe gegeben. Die großen Überraschungen blieben zwar aus, doch ist dies eindeutig den Nintendo-Direct-Ausgaben geschuldet, die das Jahr über ausgestrahlt werden. In den nächsten Monaten werden wir mit Titeln wie Project Zero: Maiden of Black Water und Star Fox Zero sehr viel zu tun haben. Beide Spiele stellen wir neben The Legend of Zelda: Tri Force Heroes in unserem

View-Bereich vor. Zudem untersuchen wir hier auch die Zukunft der Animal-Crossing-Serie.

In einem dreiseitigen Test durchleuchten wir Yoshi's Woolly World, das genau wie Kirby und der Regenbogen-Pinsel in einem wunderbaren Grafikstil designt wurde. Wer malerisch selbst tätig werden möchte, freut sich über unseren Test zu Art Academy: Atelier. Farbe ist in dieser Ausgabe ein großes Thema. Während sich die halbe Redaktion mit Tinte beschießt, ergänzen wir den Test zu Splatoon mit einem großen Special zu Farbe. Passend zu Code Name: S.T.E.A.M. beschäftigen wir uns ebenso mit Geschichte in Videospiele. Da ist für jeden etwas dabei! Im Namen des gesamten Teams wünsche ich euch:

*Viel Spaß mit dem neuen NMag!  
Eric Ebel, Chefredakteur*

*Fahre über die Mauszeiger Symbole im Heft,  
um auch die interaktiven Inhalte aufzurufen.*

# NMAG

*Kleiner Tipp für Gewinnspielteilnehmer: Würde Nintendo den gesuchten Begriff aus dem Japanischen korrekt transkribieren, so wäre er mindestens einen Buchstaben länger.*

## Gewinnspiel zu Yoshi's Woolly World:



*Yoshi's Woolly World verzaubert derzeit Jung und Alt. In freundlicher Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir in dieser Ausgabe einmal Yoshi's Woolly World inklusive eines blauen Woll-Yoshi-Amiibos. In dieser Ausgabe haben wir Abbildungen von einigen Collectibles versteckt, die ihr im Spiel finden könnt. Wenn ihr mit dem Mauszeiger am PC oder mit eurem Finger auf Endgeräten mit Touchscreen diese Abbildungen berührt, verraten wir euch nützliche Details zu den Objekten – inklusive eines Lösungsbuchstaben. Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müsst ihr die Collectibles im Magazin suchen, die Details aufrufen und euch die Lösungsbuchstaben notieren. Zusammengesetzt ergeben diese einen bestimmten Begriff, welchen ihr uns per E-Mail an [gewinnspiel@n-mag.org](mailto:gewinnspiel@n-mag.org) schicken müsst. Wir wünschen euch viel Glück!*

**Teilnahmebedingungen:** *Teilnahmeberechtigt sind alle Personen, die mindestens das achtzehnte Lebensjahr vollendet und ihren Erstwohnsitz in der Bundesrepublik Deutschland haben. Minderjährige Nutzer müssen vor der Teilnahme eine Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten einholen. Mitarbeiter vom NMag und von Nintendo sind von der Verlosung ausgeschlossen. An der Verlosung nehmen alle Personen teil, welche die gewünschten Anforderungen erfüllen. Der Gewinner der Verlosung wird schriftlich nach Ablauf des Gewinnspiels ab dem 1. September 2015 informiert. Der Gewinner hat anschließend eine Woche Zeit, sich bei uns zu melden. Andernfalls erhält nach denselben Gewinnspielregeln ein anderer Teilnehmer die Chance auf den Gewinn. Der Name des Gewinners wird von uns nicht veröffentlicht. Teilnahmeschluss ist der 31. August 2015; der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!*

*Ihr lest jede NMag-Ausgabe und stellt euch manchmal selbst vor, Teil unseres Teams zu sein? Dann solltet ihr eure Träume verwirklichen! Aktuell ist unser Team auf der Suche nach neuen Mitarbeitern in den Bereichen Layout, Podcast und Youtube. Nachfolgend findet ihr unsere drei Stellenausschreibungen. Ist eine markante Stelle für euch dabei, dann schickt uns einfach das entsprechende Kennwort per E-Mail an [redaktion@n-mag.org](mailto:redaktion@n-mag.org). Wir werden uns umgehend bei euch melden!*



### **Kennwort: Layout**

*Ihr seid kreativ, kennt euch mit Adobe InDesign aus, habt Spaß am Layouten und wöchentlich ein wenig Zeit? Dann steht euch einer tollen Karriere beim NMag nichts mehr im Weg!*



### **Kennwort: Podcast**

*Ihr habt eine angenehme Stimme, Kenntnisse in der Audiobearbeitung und verfügt auch über ein fundiertes Nintendo-Wissen? Dann werden unsere Hörer bald auch eure Stimme hören!*



### **Kennwort: Youtube**

*Ihr seid kreativ, habt eine angenehme Stimme, spielt gerne Nintendo-Spiele und wollt Let's Plays oder andere Videokonzepte verwirklichen? Dann seid ihr bei uns genau richtig!*

# Inhaltsverzeichnis

INDEX

Editorial	2
Inhaltsverzeichnis	3
Redaktionsseite	4
Impressum, Partner & Vorschau	50

LIVE

News-Rückblick	6
Electronic Entertainment Expo 2015	7
Interview mit Domtendo	10
Vor zehn Jahren bei Nintendo	11
Redaktionsdiskussion „Wie stehen wir zu Download-Inhalten?“	12

VIEW

View-Überblick & Tendenz erklärt	13
Star Fox Zero	14
Project Zero: Maiden of Black Water	15
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	16
Animal Crossing: Amiibo Festival	17
Animal Crossing: Happy Home Designer	17

TEST

Test-Überblick & So testen wir	18
Yoshi's Woolly World	19
Splatoon	22
Kirby und der Regenbogen-Pinsel	24
Art Academy: Atelier	25
Code Name: S.T.E.A.M.	26
Harvest Moon: Das Verlorene Tal	28
Puzzle & Dragons Z + Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition	29
Lord of Magna: Maiden Heaven	30
Fossil Fighters: Frontier	31
Don't Starve: Giant Edition	32
Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars	33
Trine: Enchanted Edition	33
Affordable Space Adventures	34



Vor zehn Jahren bei Nintendo

TEST

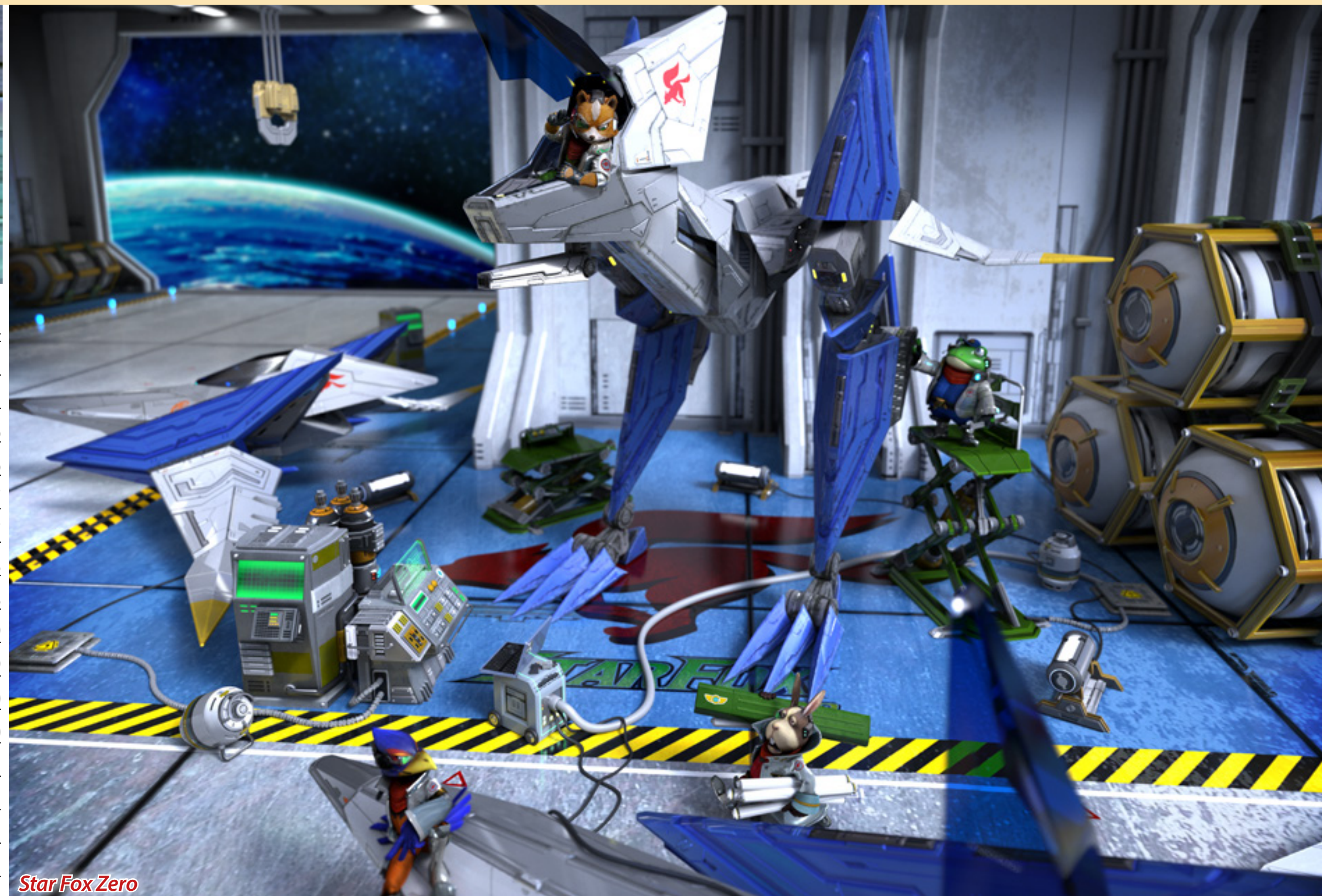
Elliot Quest	34
Nihilumbra	35
Ultron	35
Swords & Soldiers II	36
High Strangeness	36
3D Fantasy Zone II	37
Boxboy!	37
Azure Striker Gunvolt	38
Mighty Gunvolt	38
Mario Kart 8 (Download-Paket 2)	39
Star Wars Pinball: Heroes Within (DLC)	39
Pandora's Tower	40
Sin and Punishment: Successor of the Skies	40
Kirby und das magische Garn	41
Paper Mario	41
Yoshi's Island DS	42
Mario Kart: Super Circuit	42

PLUS

Plus-Überblick	43
Farbe in Videospielen	44
Geschichte in Videospielen	46
Zwanzig Jahre E3	48



Farbe in Videospielen



Star Fox Zero



Yoshi's Woolly World



**Eric Ebelt**  
Chefredakteur

**Emanuel Liesinger**  
Stellv. Chefredakteur

**Amin Kharboutli**  
Redakteur

**Sören Jacobsen**  
Videoredakteur

**Alexander Geisler**  
Redakteur

**Mario Nguyen**  
Videoredakteur

**Jonas Maier**  
Redakteur

**Tobias Schmick**  
Redakteur

**SPIELT GERADE**  
EarthBound Beginnings

**SPIELT GERADE**  
Splatoon

**SPIELT GERADE**  
Splatoon

**SPIELT GERADE**  
Splatoon

**SPIELT GERADE**  
The Witcher 3:  
Wild Hunt (PC)

**SPIELT GERADE**  
Shenmue (Dreamcast)

**SPIELT GERADE**  
To the Moon (PC)

**SPIELT GERADE**  
Rayman Legends

**E3 TOP**  
Shenmue III (PS4)

**E3 TOP**  
Hitman (Xbox One)

**E3 TOP**  
Mario Tennis: Ultra Smash

**E3 TOP**  
The Legend of Zelda:  
Tri Force Heroes

**E3 TOP**  
Mut zu neuen Marken

**E3 TOP**  
Shenmue III (PS4)

**E3 TOP**  
Final Fantasy VII (PS4)

**E3 TOP**  
Fallout 4 (PC)

**E3 FLOP**  
Nintendos Digital Event

**E3 FLOP**  
Wo bleibt Beyond  
Good & Evil 2?

**E3 FLOP**  
Nintendos Digital Event

**E3 FLOP**  
Nintendos Digital Event

**E3 FLOP**  
PC Gaming Show

**E3 FLOP**  
Nintendos Digital Event

**E3 FLOP**  
Nintendos Digital Event

**E3 FLOP**  
Nintendos Digital Event

**SOMMER-REISEZIEL**  
Freibad

**SOMMER-REISEZIEL**  
Japan

**SOMMER-REISEZIEL**  
Dinkelsbühl

**SOMMER-REISEZIEL**  
Niederlande

**SOMMER-REISEZIEL**  
Digitale Welten

**SOMMER-REISEZIEL**  
Köln

**SOMMER-REISEZIEL**  
Italien

**SOMMER-REISEZIEL**  
Japan



**Sebastian Klein**  
Redakteur



**Jasmin Belima**  
Layouter



**Emrah Erkilic**  
Layouter



**Patrick Snir**  
Layouter & Designer



**Michaela Rasch**  
Videoredakteur



**Stephanie Rasch**  
Videoredakteur



**Niklas Meckel**  
Videoredakteur

**SPIELT GERADE**

Euro Truck Simulator 2 (PC)

**SPIELT GERADE**

Harvest Moon: Das Verlorene Tal

**SPIELT GERADE**The Witcher 3:  
Wild Hunt (Xbox One)**SPIELT GERADE**

Splatoon

**SPIELT GERADE**The Legend of Zelda:  
Majora Mask 3D**SPIELT GERADE**Donkey Kong Country:  
Tropical Freeze**SPIELT GERADE**

Super Smash Bros. for Wii U

**E3 TOP**

Deus Ex: Mankind Divided (PS4)

**E3 TOP**The Legend of Zelda:  
Tri Force Heroes**E3 TOP**

Shenmue III (PS4)

**E3 TOP**

Unravel (PC)

**E3 TOP**

Star Fox Zero

**E3 TOP**

Star Fox Zero

**E3 TOP**

Mario &amp; Luigi: Paper Jam Bros.

**E3 FLOP**

Nintendos Digital Event

**E3 FLOP**

Nintendos Digital Event

**E3 FLOP**

Nintendos Digital Event

**E3 FLOP**

Nintendos Digital Event

**E3 FLOP**

Metroid Prime: Federation Force

**E3 FLOP**

Metroid Prime: Federation Force

**E3 FLOP**Animal Crossing:  
Amiibo Festival**SOMMER-REISEZIEL**Der Stuhl vor meinem  
Schreibtisch**SOMMER-REISEZIEL**

Kroatien

**SOMMER-REISEZIEL**

Paris

**SOMMER-REISEZIEL**

Rumänien

**SOMMER-REISEZIEL**

Paris

**SOMMER-REISEZIEL**

Paris

**SOMMER-REISEZIEL**

Vereinigtes Königreich

## News-Rückblick



# Nintendo-Online

Die wichtigsten News der letzten Monate werden von unserer Partnerseite Nintendo-Online zur Verfügung gestellt und von Alexander Stein verfasst.



### Nintendo kooperiert mit Universal Studios

Nintendo hat in den letzten Wochen und Monaten immer wieder betont, wie wichtig es ist, ihre Marken auch über ihre eigenen Produktionen hinaus zu verstärken. Dabei denken viele zunächst an Dritthersteller, die Spiele mit Mario und Co produzieren dürfen, doch jetzt geht der Konzern noch einen Schritt weiter und möchte mit dem Unternehmen Universal Studios Freizeitpark-Attraktionen anbieten. Ob es sich dabei um richtige Attraktionen oder nur Aktionen in den Parks handelt, ist derzeit noch unklar.

**club.  
nintendo**



### Details zum neuen Mitgliederprogramm

Nintendo-Präsident Satoru Iwata hat neue Details bekannt gegeben, was sich ändern könnte, wenn der Club Nintendo in den nächsten Wochen schließt. Demnach hat man bei Nintendo eine hohe Priorität, dass das neue System unabhängig von der Plattform auf der Wii U oder dem Nintendo 3DS, aber auch dem PC sowie mobilen Endgeräten funktioniert. Zudem wird es dann wohl einheitliche Konten geben, wodurch die allgemeine Spielerfahrung mit weiteren Boni über das Spiel hinaus erhöht werden soll.



### Nintendo erwirbt Rechte am NES-Controller zurück

Nintendo selbst erwarb nun die Rechte an dem ursprünglichen NES-Controller wieder zurück. Speziell sicherte man sich die Anordnung von A-, B-, Select- und Start-Button. Darüber wies man sich nun ausgerechnet jetzt die Rechte am Controller sichert, darf spekuliert werden.



### Spirituelle Nachfolger von Banjo-Kazooie und Castlevania erfolgreich finanziert

In den vergangenen Monaten gab es mit Yooka-Laylee und Bloodstained gleich zwei Spiele, welche die Herzen von Nostalgikern auf Kickstarter höher schlagen ließen. Denn ersteres wird ein Collectathon unter anderem für die Wii U von ehemaligen Rare-Entwicklern, die maßgeblich an Banjo-Kazooie beteiligt waren. Aber auch der zweite Titel von Castlevania-Schöpfer Kōji Igarashi konnte sich durchsetzen und nicht nur eine Wii-U-Version, sondern auch ein Prequel-Spiel im Retro-Stil für die Heimkonsolen als auch den Handhelden finanzieren.



**Europäische  
Kommission**

### EU-Kommission geht gegen Stromverbrauch von Videospielekonsolen vor

Stromverbrauch ist in vielen Haushalten immer noch ein großes Thema und auch für die EU-Kommission wichtig, um die gesamte Ökonomie zu verbessern. Deshalb sollen nach Glühbirnen und Staubsaugern nun auch Videospielekonsolen in Angriff genommen werden. Unter anderem wird Nintendo freiwillig dieses Vorhaben unterstützen und versuchen, den Stromverbrauch der Konsolen zu verringern. Vor allem die Standby-Funktionen müssen effizienter werden, aber auch beim Spielen selbst, soll verbesserte Software und Hardware den Stromverbrauch verringern. Experten sagen jedoch voraus, dass der Preis für Konsolen um knapp vierzig Euro erhöht werden könnte, während man damit ungefähr 1,30 Euro pro Jahr an Stromkosten sparen kann. Die Vorteile für die Umwelt wurden hier nicht mit einberechnet.



### Nintendo plant mehr 3DS-Spiele für Frauen

Dass Videospiele schon längst nicht mehr nur für das männliche Geschlecht gedacht sind, sollte jeder wissen. Vor allem im Handheld-Sektor möchte Nintendo nun noch mehr Frauen ansprechen. Ein Schritt in diese Richtung sind schon Titel wie Style Boutique, das den Spieler in die Rolle einer Mode-Designerin schlüpfen lässt. Vor allem in Japan aber auch bei uns sollen noch mehr solcher Spiele erscheinen und die tragbare Konsole stärken.

# Electronic Entertainment Expo 2015



Reggie Fils-Aimé  
NINTENDO OF AMERICA



Die Electronic Entertainment Expo 2015 war wieder ein besonderes Ereignis für Spieler auf der ganzen Welt. Nintendo-Fans mussten allerdings ohne große Neuankündigungen auskommen, bekamen dafür aber unter anderem Star Fox für Wii U zu sehen. *Von Alexander Geisler*

Jedes Jahr im Juni ist es soweit: Die Gaming-Branche stellt auf der weltweit größten Spielemesse, der E3, neue Spiele vor, zeigt neue Trailer oder wartet mit allerlei Informationen auf. In diesem Jahr veranstalteten gleich sieben Spielehersteller eigene Pressekonferenzen. Dazu kam eine reine PC-Gaming-Show. Alle Events konnten Spieler weltweit via Live-Streams im Internet anschauen. Auch Nintendo war mit einem eigenen Programm dabei.

## Nintendos Eigenheit

Im Gegensatz zu Sony, Microsoft und einigen Drittherstellern, entschieden sich die Verantwortlichen bei Nintendo wie 2014 auch in diesem Jahr auf eine große Pressekonferenz zu verzichten. Stattdessen fand das zweite Mal in Folge ein Digital Event statt, bei dem eine aufgezeichnete Show als Live-Stream im Internet übertragen wurde. Dabei nutzte Nintendo zumindest teilwei-

se die Möglichkeiten, die diese Vorgehensweise bietet und ließ Nintendo-Präsident Satoru Iwata, Amerika-Chef Reggie Fils-Aimé und Mastermind Shigeru Miyamoto als Muppets auftreten. Der Humorfaktor war dadurch wie schon im Vorjahr ganz klar auf Nintendos Seite. Die pompösen E3-Shows konnte Nintendo damit aber nicht in den Schatten stellen.

## Überraschungsarmut

Nintendos Problem war aber weniger die Präsentation des ei-

genen Line-ups, sondern dieses selbst. Zum Auftakt zeigte der Wii-U- und 3DS-Hersteller direkt das heiß erwartete Star Fox Zero. Shigeru Miyamoto stellte es in einem von vielen Entwickler-Videos vor. Immerhin gab es hier auch Gameplay-Szenen zu sehen. Doch die Rückkehr der Action-Marke auf die Wii U war bereits seit einem Jahr bekannt und auch die sonstigen Ankündigungen waren nur bedingte Überraschungen. Viele Spiele wie Super Mario Maker, Fire Emblem Fates oder Xenoblade Chronicles X waren bereits angekündigt, auch wenn teilweise die Erscheinungstermine bekannt gegeben oder zumindest eingegrenzt wurden. Mit The Legend of Zelda: Tri Force Heroes und Metroid Prime: Federation Force gab es auch die Rückkehr von zwei beliebten Marken für den Nintendo 3DS. Beide Spiele sind allerdings Mehrspieler-Ableger der jeweiligen Reihen.

## Podcast

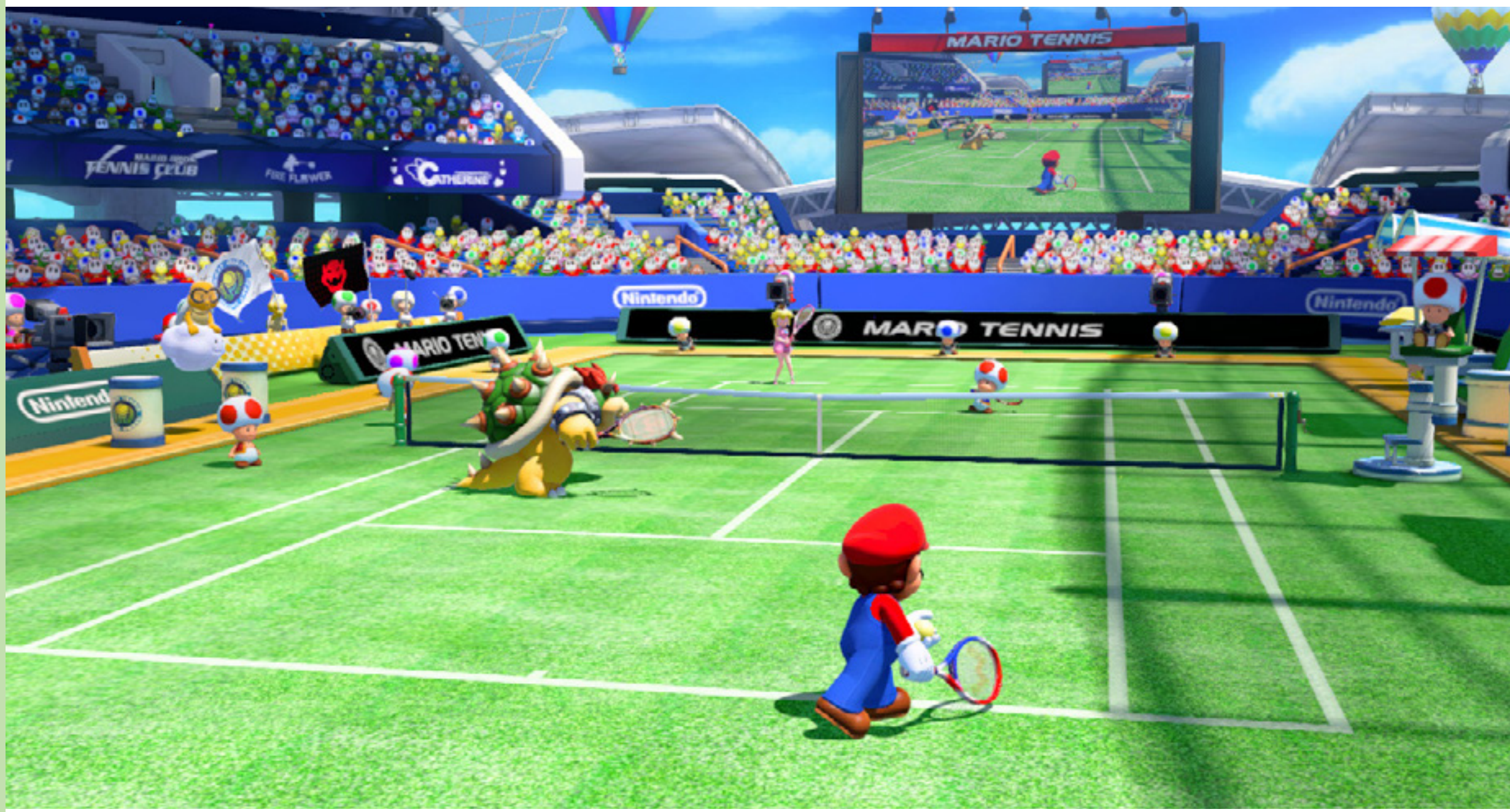


## Entwicklerinformationen

Während des Digital Events wurden viele Spiele nur mit einfachen Trailern vorgestellt. Zwar enthielten diese zum Großteil auch Gameplay-Material, aber große Vorstellungen oder auch nur Äußerungen der Entwickler zu vielen Spielen blieben gänzlich aus. Die Konzentration lag auf einigen wenigen Titeln. Zu diesen wurden dann auch Entwickler-Videos abgespielt, in denen Mitglieder der jeweiligen Teams über das Spiel sprachen. Zum Ende hin stellte Nintendo dann mit Mario & Luigi: Paper Jam Bros. (3DS) und Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U) zwei neue Spiele mit dem Maskottchen des Unternehmens vor. Während das Handheld-Rollenspiel im Trailer auch ein paar Spielszenen enthielt, zeigte sich das Sportspiel nur in einem CGI-Trailer.

## Klempner-Jubiläum

Super Mario wird in diesem Jahr dreißig Jahre alt und das feiert Nintendo natürlich ausgiebig. Ein Teil der Feierlichkeiten ist das Level-Editor-Jump-'n'-Run Super Mario Maker, das mit kleinen Einspielern immer wieder Teil des Digital Events war. Aber auch eine spezielle Homepage namens LetsSuperMario.com wurde vorgestellt. Auf dieser Seite können Fans ihre eigenen Glückwünsche in Videoform mitteilen. Für jedes veröffentlichte Video spendet Nintendo an die Wohltätigkeitsorganisation Operation Smile.



Shigeru Miyamoto gab im Zuge der E3 bekannt, dass der Wii-U-Titel Star Fox Zero Elemente des nie veröffentlichten Super-Nintendo-Spiels Star Fox 2 enthält.

### Spielszenen im Baumhaus

Auch in diesem Jahr bot Nintendo durch das Treehouse die Möglichkeit, weitere Eindrücke zu den Spielen der Messe zu erhalten. Via Live-Stream hat Nintendo an allen Messetagen verschiedene Spiele in längeren Spielesessions und mit Beteiligung von Entwicklern vorgestellt. Dadurch gab es abseits des eigentlichen Digital Events nicht nur weitere Informationen, sondern auch einiges an Gameplay-Material. Darunter Spiele wie Mario Tennis: Ultra Smash oder Fire Emblem Fates, die im Digital Event selbst nur mit Trailern vorgestellt wurden. Dazu gesellten sich Spiele, die während der Präsentation von Nintendo keinen Platz eingenommen hatten. Gerade Indie- oder Download-Spiele seien hier zu erwähnen. Das Treehouse weitete Nintendos E3-Auftritt deutlich aus.

### E3-Vorlauf

Doch nicht nur im Treehouse zeigte sich Nintendo abseits des Digital Events umtriebig. Bereits vor der Messe gab es Informationen zu neuen Inhalten für das Prügelspiel Super Smash Bros. for Wii U und 3DS. So erfuhren Spieler, dass nicht nur der Fire-Emblem-Charakter Roy zurückkehrt, sondern mit Ryū auch ein Kämpfer aus Street Fighter der Riege um Mario und Co beitrifft. Auch neue Arenen wurden vorgestellt. Später fanden dann die ersten Nintendo World Championships seit 25 Jahren statt. In mehreren Runden traten die qualifizierten Spieler zum Beispiel in Splatoon, Mario Kart 8 oder Super Smash Bros. for Wii U gegeneinander an. Am Ende siegte John Numbers im Finale gegen Cosmo. Neben einem Super-Mario-Pokal erhielt der Gewinner genauso wie sein Final-Gegner von Shigeru Miyamoto einen signierten New Nintendo 3DS XL.

### Blick auf die Konkurrenz

Abseits von Nintendo präsentierte sich die E3 gewohnt pompös mit großen Pressekonferenzen von Microsoft und Sony. So erhält die Xbox One demnächst Abwärtskompatibilität. Zugleich kündigte Microsoft neben dem erwarteten Gears 4 auch das neue Spiel von Mega-Man-Erfinder Keiji Inafune an. Recore entsteht gemeinsam mit Armature Studio. Dazu gesellten sich alte Bekannte wie Halo 5: Guardians und Forza Motorsport 6. Sony hingegen sorgte für drei große Überraschungen. So kehrte das lange verschollene The Last Guardian für die PS4 zurück. Dazu kamen die Ankündigung eines Final-Fantasy-VII-Remakes sowie die Bekanntgabe des Starts der Kickstarter-Kampagne von Shenmue III. Beide Projekte



waren von Fans schon lange gefordert worden. Dazu gesellte sich mit Horizon: Zero Dawn noch die Ankündigung einer neuen exklusiv-Marke der Killzone-Entwickler.

### Dritthersteller-Offensive

Auch wenn mit Bethesda, Electronic Arts, Ubisoft und Square Enix einige Dritthersteller eine eigene Pressekonferenz veranstalteten, bekamen Nintendo-Fans kaum etwas geboten. Nur Ubisoft kündigte Just Dance 2016 für Systeme des Mario-Konzerns an. Abseits davon zeigten die Hersteller gewohnte Kost wie Fifa 16 oder Assassin's Creed: Syndicate. Doch auch Überraschungen wurden geboten. So stellte Ubisoft die neue Marke For Honor vor. Ein Historien-Schlachtgemetzel in dem Ritter, Wikinger und Samurai gegeneinander antreten. EA hingegen zeigte den Indie-Hüpfer Unravel, während sich Bethesda klar auf Fallout 4 und Doom konzentrierte, aber unter anderem auch Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske ankündigte. Square Enix-Konferenz wirkte insgesamt etwas bieder und klein. Durch Spiele wie Hitman und Rise of the Tomb Raider zeigte der japanische Publisher seine starken westlichen Marken, während Star Ocean: Integrity and Faithlessness oder Kingdom Hearts III die japanische Sparte bediente. Mit einem neuen Nier-Spiel und Project Setsuna hatte Square Enix zwei Überraschungen im Gepäck. [alexander.g@n-mag.org](mailto:alexander.g@n-mag.org)



Das Digital Event von Nintendo hat zwar gut begonnen, doch dann schnell abgebaut. Star Fox Zero bleibt hinter meinen Erwartungen zurück und bis auf Animal Crossing: Amiibo Festival kannte man alle Spiele bereits. Es ist enttäuschend, dass Nintendo keine Überraschung parat hatte. Dieses Jahr hatte es Nintendo im Angesicht der starken Konkurrenz aber wirklich schwer: Während der Sony-Presskonferenz wurde das Remake von Final Fantasy VII und Shenmue III beziehungsweise dessen Kickstarter-Kampagne vorgestellt. Ich kann nicht glauben, dass ich diese Zeilen tippe und hoffe, dass ich aus diesem Traum niemals erwachen werde. Shenmue III wird Realität.

### Eric's Meinung

Mit dem Digital Event zauberte Nintendo ihren Fans ein trauriges Gesicht. Alles begann eigentlich zwar unterhaltsam mit den Muppets, doch gleich nach einigen Minuten hatte mich schon die Motivation verlassen. Alle vorgestellten Spiele waren in meinen Augen zum Teil sehr schwach. Nicht zutreffend sind natürlich Titel wie Star Fox Zero, Mario & Luigi: Paper Jam Bros. oder The Legend of Zelda: Triforce Heroes. Von Spielen wie Metroid oder Animal Crossing: Amiibo Festival war ich sehr enttäuscht. Schon seit einigen Jahren hatten sich die Fans einen neuen Ableger der Animal-Crossing-Serie für die Wii U gewünscht. Man muss nun hoffen, dass Nintendo mit der nächsten Nintendo Direct bessere Spiele für die Nintendo Wii U präsentieren wird.

### Patrick's Meinung

Wie Eric bereits sagte, begann das Digital Event so schön: Die Idee mit den Puppen war nett und Star Fox Zero sah meiner Meinung nach echt gut aus. Danach wurde es größtenteils ziemlich langweilig. Super Mario Maker interessiert mich kein bisschen - deswegen nervt es mich, dass Nintendo immer und immer wieder darüber redet. Fire Emblem Fates wird wie sein Vorgänger sicherlich ein Hit. Bei Shin Megami Tensei X Fire Emblem bin ich wiederum weniger euphorisch. Das Ganze spricht mich aufgrund der japanischen Präsentation wenig an und das obwohl Fire Emblem im Titel steht. Sonst gab es eigentlich nur noch Mario Tennis: Ultra Smash, auf das ich mich wirklich freue. Alles in allem habe ich mir wesentlich mehr von der Nintendo-Präsentation versprochen. Wo bleibt das nächste Sportspiel von Next Level Games? An was arbeiten die Retro Studios jetzt eigentlich? Diese Fragen bleiben vorerst unbeantwortet.

### Amins Meinung

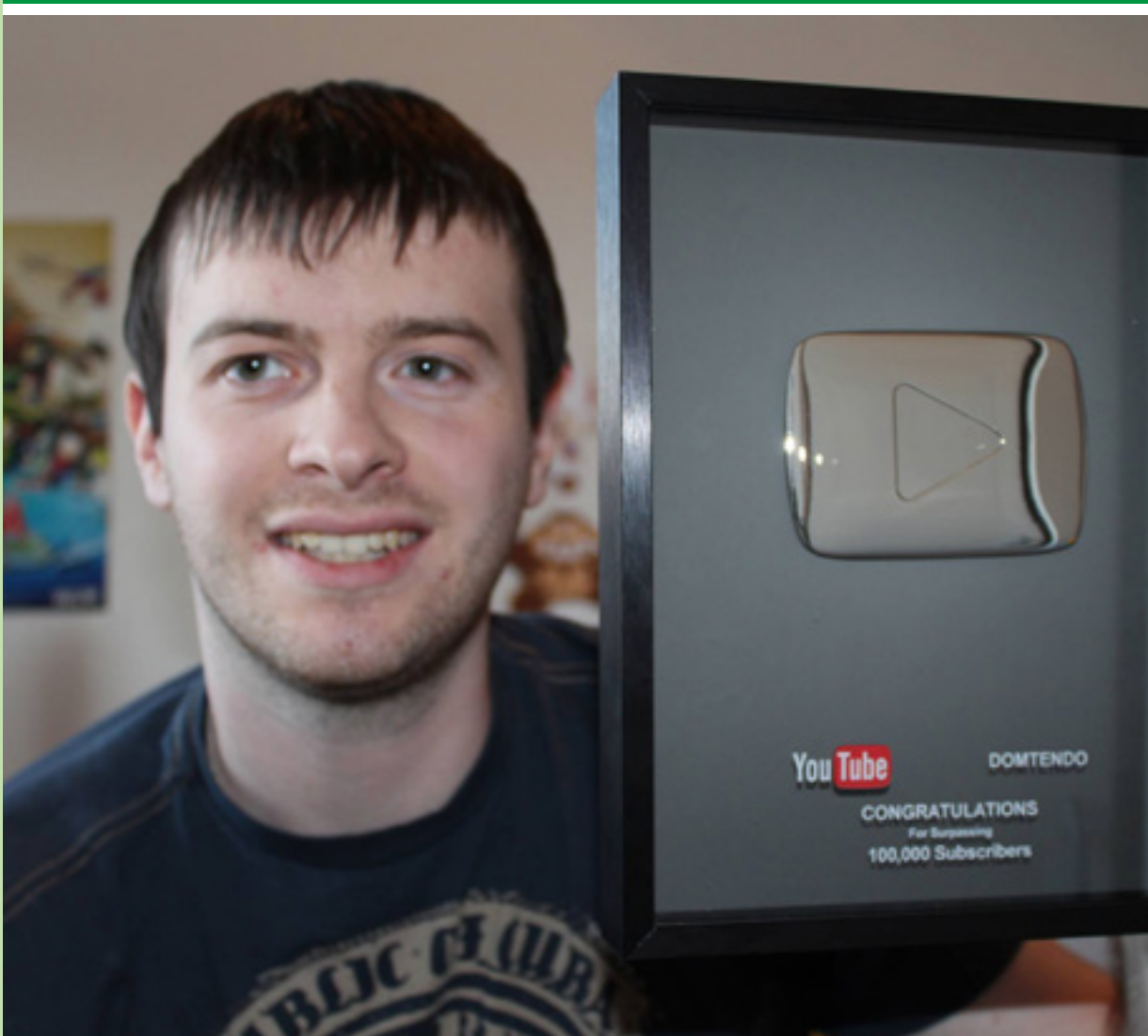
An Nintendos Digital Event scheiden sich dieses Jahr die Geister. Auf der einen Seite gab es zwar interessante Neuankündigungen wie The Legend of Zelda: Triforce Heroes oder Mario & Luigi: Paper Jam Brothers, doch lag der Fokus darauf, neue Informationen zu bereits bekannten Spielen zu liefern. Mir persönlich fehlte ein richtiger Knüller oder eine Überraschung. Es war bekannt, dass über Nintendo NX oder The Legend of Zelda für Wii U nicht gesprochen wird, aber ein neues 3D-Super-Mario-Spiel, ein gewohntes Animal Crossing oder Luigi's Mansion für Wii U wären toll gewesen. Man hätte auch ein Super-Mario-Sunshine-Remake ankündigen können, wo so gut wie jeder mit zufrieden wäre.

### Sören's Meinung

Ich kann mich allen nur anschließen. Das Digital Event hat mit der Muppet-Show und Star Fox Zero vielversprechend angefangen; der weitere Verlauf war aber trotzdem eher enttäuschend. Die meisten Spiele, die gezeigt worden sind, waren bereits bekannt - es wurde fast nur der Release-Zeitraum eingegrenzt. Positiv aufgenommen habe ich die Gestaltung des Digital Events hinsichtlich der Entwickler-Interviews. Solche Interviews, auch mit Fragen der Spieler, würde ich mir öfter wünschen, denn der Weg vom Papier zum richtigen Spiel ist noch immer ein interessanter Prozess. Jetzt heißt es zwölf Monate warten und dass Nintendo zur E3 2016 mit The Legend of Zelda und Nintendo NX zurückkehrt. Das nächste Mal wird hoffentlich besser.

### Sebastians Meinung

# Interview mit Domtendo



Wenn man in Deutschland nach Nintendo-Let's-Plays sucht, führt wohl kaum ein Weg an Domtendo vorbei. Wir haben uns mit dem 22-Jährigen über seine Lieblingskanäle, seine besten Let's Plays und seine favorisierte Nintendo-Konsole unterhalten. *Von Amin Kharboutli*

**NMag:** Was hebt dich deiner Meinung nach aus der Masse von Let's Plays auf Youtube ab?

**Domtendo:** Beliebt sind meine Synchronisationen zu den Charakteren, bei denen oftmals die Texte beabsichtigt zweideutig verdreht werden und die Let's Plays zusammen mit meiner Freundin, in denen wir mehr gegeneinander als miteinander spielen. Zudem versuche ich immer mehrere Projekte zu betreuen, die verschiedene Genres und Franchises abdecken, darunter häufig Blind-Let's-Plays. Die Zuschauer interessieren hierbei vor allem meine Meinung zum Erlebten und die Tatsache, dass sie aktiv mithelfen können, indem sie Tipps geben. Viele sind zudem auf mein Fazit am Ende gespannt – inklusive einer Wertung.

**NMag:** Gab es schon Kommentare unter deinen Videos, auf die du rückblickend unangemessen reagiert hast oder die dich sehr getroffen haben?

**Domtendo:** Ich bin jetzt mehr als fünf Jahre auf Youtube. Da ist es klar, dass man schon jede Art Kommentar mindestens einmal gelesen hat. Gerade auf dieser Plattform brauchst du ein dickes Fell. Dementsprechend prallen Hate-Kommentare komplett an mir ab, höchstens berechtigte Kritik nehme ich mir zu Herzen. Und solche Situationen gab es natürlich schon genug. Wäre auch schlecht wenn nicht. Niemand ist perfekt. Ich versuche es dann halt besser zu machen, wenn derjenige wirklich Recht hat.

**NMag:** Du hast ja zu einer Zeit mit Youtube-Videos angefangen, als die Konkurrenz noch vergleichsweise gering war. Haben neue Let's-Play-Kanäle heutzutage überhaupt noch eine Chance wahrgenommen zu werden?

**Domtendo:** Kaum. Youtube ist zu groß geworden. Es ist nicht unmöglich, aber schon relativ unwahrscheinlich, dass man aus eigener Kraft zu einer Youtube-Größe wird. Leider braucht man da heutzutage vor allem gute Kontakte.

**NMag:** Welches Let's Play hat dir bis jetzt am meisten Spaß gemacht beziehungsweise welches war das deiner Meinung nach beste Let's Play, das du bis jetzt aufgenommen hast?

**Domtendo:** Bei momentan 142 abgeschlossenen Projekten, ist es

sehr schwer sich da festzulegen. Schön in Erinnerung behalten habe ich aber Portal 2, Donkey Kong 64, Banjo-Kazooie und Paper Mario.

**NMag:** Zeigst du großes Interesse an Plattformen, die nicht von Nintendo stammen?

**Domtendo:** Nein. Ich kann mit dem meisten Mainstream-Zeugs überhaupt nichts anfangen. Die letzte große Ausnahme auf der PlayStation 4 war The Last of Us Remastered. Auf dem PC eben Ori and the Blind Forest. Es kommen aber trotzdem immer mal wieder Titel, die mich auch auf diesen Plattformen ansprechen.

**NMag:** Lass uns noch etwas über Nintendo-Themen reden. Auf welches Spiel freust du dich dieses Jahr am meisten?

**Domtendo:** Tja, leider ist für dieses Jahr ja kaum was angekündigt. Auch The Legend of Zelda für die Wii U kommt aller Voraussicht nach erst 2016. Ich hoffe die E3 bringt uns allen neue Spiele, die schnell in die Läden kommen. Aktuell freue ich mich auf Yoshi's Woolly World am meisten.

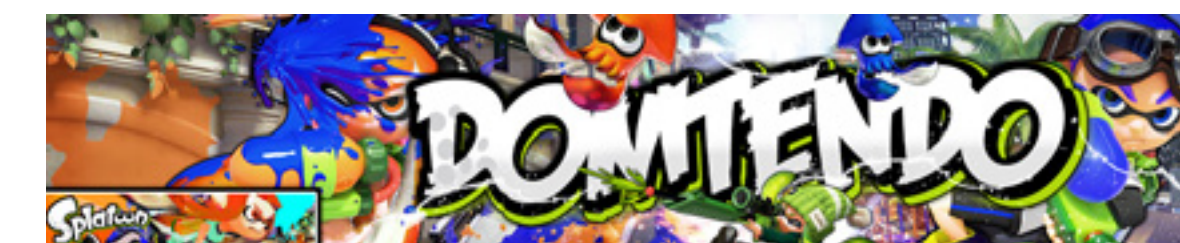
**NMag:** Welche Nintendo-Konsole ist dein Favorit?

**Domtendo:** Der Gamecube ist ganz klar der King.

**NMag:** Was kann Nintendo deiner Meinung nach bei der nächsten Konsolengeneration verbessern, um wieder mehr Einheiten zu verkaufen?

**Domtendo:** Erst einmal muss die Hardware stimmen. Man hinkt immer knapp eine Generation hinterher. Das darf nicht sein. Regelmäßig Software zu veröffentlichen schadet sicher auch nicht. Jedenfalls mehr als jetzt bei der Wii U. Und nicht zuletzt braucht es eine zündende Idee. Virtual Reality \*hust hust\*

**NMag:** Vielen Dank für das Interview!



## Vor zehn Jahren bei Nintendo



Kaum hatte es das japanische Unternehmen geschafft, den damals erfrischenden Nintendo DS in Europa zu veröffentlichen, kündigte man auf der Electronic Entertainment Expo 2005 die nächste Konsole an – diesmal allerdings für das heimische Wohnzimmer. *Von Eric Ebel*

Schaut man sich zehn Jahre später die Aufzeichnung von Nintendos Pressekonferenz auf der wichtigsten Videospielemesse der Welt an, erkennt man das Unternehmen kaum mehr wieder. Wesentlich aggressiver ging man seinerzeit mit der Konkurrenz um. So stachelt Reggie Fils-Aimé auf der Bühne die PlayStation Portable an und bei der Präsentation der Wii, die damals noch unter dem Projektnamen Revolution bekannt war, tritt Satoru Iwata selbstsicher auf. Heute ist solch ein Auftritt von Nintendo undenkbar, doch der große Erfolg der Plattformen sollte Nintendo in ihrer neuen Ausrichtung in den folgenden Jahren nur noch bestärken.

### Ungewohnte Pressekonferenz

Besonders stolz ist Iwata außerdem auf die Virtual Console, bei der man in Zukunft Titel aus zwanzig Jahren Nintendo-Videospielegeschichte wie EarthBound und Konsorten herunterladen könne. Zwar sind hunderte Titel erschienen, doch auf EarthBound mussten wir uns tatsächlich bis 2013 gedulden – bis zur Nachfolgekonsole Wii U. Sowohl Wii U als auch Wii waren 2005 aber noch in weiter Ferne, weshalb man die Zeit bis Ende 2006 noch mit reichlich Software füllen musste. Heutzutage würde eine Nintendo-Pressekonferenz oder ein Digital Event des Unternehmens ausschließ-

lich mit Informationen zu Spielen gefüttert werden, doch 2005 war das für Nintendo-Fans noch Wunschdenken. Das Protzen mit Geschäftszahlen war angesagt - nicht nur bei Nintendo, auch der Konkurrenz war es wichtig, damit um sich zu schmeißen.

### Das Herz der Karten

Um die Wartezeit auf die nächste Konsole zu verkürzen, eignete sich ein Rollenspiel ganz besonders gut. Die Rede ist von Baten Kaitos: Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean, welches am ersten April 2005 erschien. Ähnlich wie Skies of Arcadia Legends sind wir in Baten Kaitos in einer fantasievollen Himmelswelt unterwegs. Allerdings bedient sich das Spiel eines besonderen Systems,

denn anders als in normalen Rollenspielen attackieren wir hier in einem rundenbasierten Kampfsystem, welches mittels eines Kartenspiels zwischen Helden und Antagonisten ausgetragen wird. Mit Yu-Gi-Oh! sollte man Baten Kaitos aber nicht vergleichen, denn das Spielsystem greift hier in die Spielwelt über. Erhalten wir zum Beispiel eine Karte Milch, verwandelt diese sich mit der Zeit erst zu Yoghurt und dann auch noch zu Käse. Andere Karten können auch negative Effekte haben, wodurch sich Baten Kaitos aus der Reihe der kartenbasierten Rollenspiele auf dem Gamecube deutlich abhebt.

### Action-Orgien

Mehr Action erwartete uns in jenem Quartal in Viewtiful Joe 2 und Star Fox Assault. Mit Viewtiful Joe 2 und anderen Action-Titeln durchlebte Capcom in dieser Zeit gleich eine ganze Renaissance. Wir sind uns sicher, wenn sich Capcom an diese alten Tage erinnern würde, dass dabei wieder viele tolle Spiele herauskommen könnten. Nicht ganz so gut geraten ist für viele Fans Star Fox Assault. In diesem Spiel übernehmen wir nach den Geschehnissen in Star Fox Adventures abermals die Rolle von Fox McCloud. Das Gameplay besinnt sich hier zwar auf die Ursprünge der Serie, doch probierten die Entwickler neue Bodenmissionen aus, die sich zu stark von den Flugmissionen unterscheiden und damit für rege Fan-Diskussionen sorgten.

### Mit Musik in den Sommer

Schlussendlich veröffentlichte Nintendo kurz vor dem Sommer auch noch den zweiten Teil der Donkey-Konga-Trilogie. Mit den kultigen Bongo-Controllern konnten wir endlich unsere Nachbarn, die sich gerade von den Hörschäden des ersten Teils erholen konnten, abermals in den Wahnsinn treiben. Egal wie man es dreht und wendet: Im zweiten Quartal des Jahrs 2005 hatte man genügend Abwechslung, die bis ins berühmt-berüchtigte Sommerloch hineinreichte.

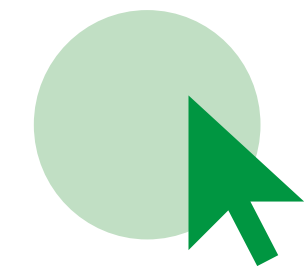
[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)



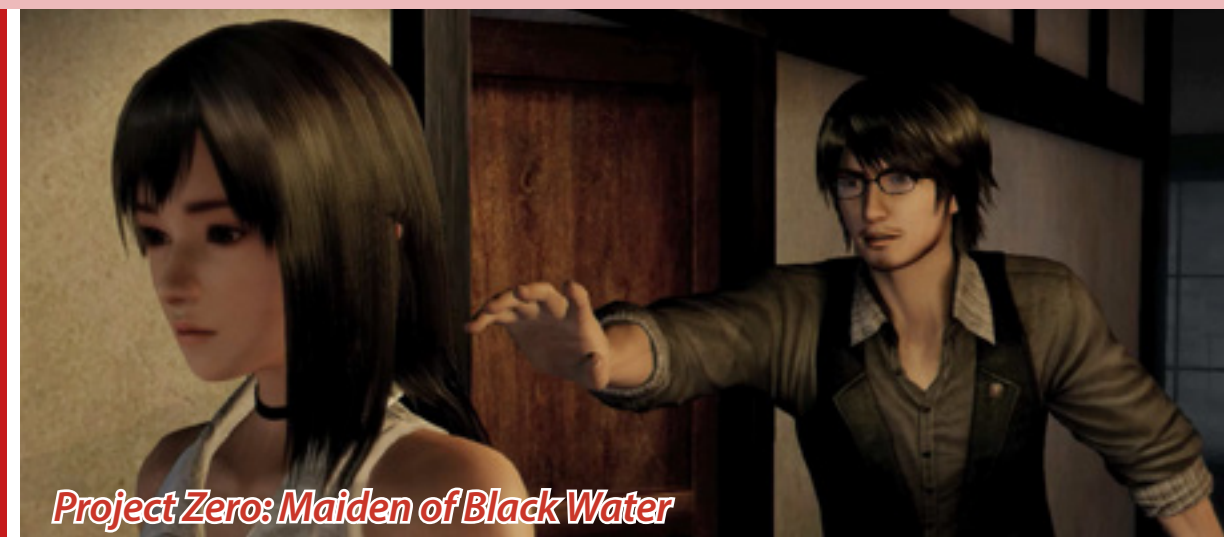
## Redaktionsdiskussion „Wie stehen wir zu Download-Inhalten?“

Heutzutage werden Spiele mit digitalen Zusatzinhalten ständig erweitert. Obwohl es solche herunterladbaren Inhalte schon seit etlichen Jahren gibt, hat sich Nintendo sehr lange damit zurückgehalten, selbst solche Inhalte zu veröffentlichen. Unsere Redaktion diskutiert dieses Mal darüber, wie zu der Entscheidung stehen und ob Download-Inhalte sinnvoll sind.

*Fahre mit dem Mauszeiger über die Köpfe der Redakteure, um die dazugehörigen Sprechblasen aufzurufen.*



## View



Project Zero: Maiden of Black Water

Star Fox Zero 14

Ein Jahr lang hat es seit der Ankündigung des Spiels gedauert, bis Nintendo uns Einzelheiten verraten konnte. Sebastian prüft, was an Star Fox Zero dran ist.

Project Zero: Maiden of Black Water 15

Der fünfte Teil der Project-Zero-Reihe kommt bald in den Westen. Jonas verrät euch, warum ihr euch bei diesem Teil gruseln werdet.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes 16

Unser The-Legend-of-Zelda-Fan Mario untersucht Tri Force Heroes. Er schließt sich mit zwei weiteren Links zusammen und erkundet für euch Hyrule.

Animal Crossing: Amiibo Festival 17Animal Crossing: Happy Home Designer 17

Animal Crossing: Amiibo Festival



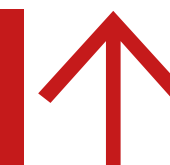
Animal Crossing: Happy Home Designer



## Tendenz erklärt

Wenn ein neues Spiel angekündigt wird, ist die Freude beim Anschauen des Trailers wahrlich groß, doch nicht immer kann solch ein Titel den Erwartungen gerecht werden. Wir achten auf kleine Details im veröffentlichten Videomaterial und nutzen jede Gelegenheit, das Spiel schon vor Release anspielen zu können. Unsere ersten Eindrücke vom Spiel halten wir deshalb in einem fünfstufigen Tendenzsystem fest. Wie folgt dürft ihr unser System interpretieren:

Pfeil nach oben:



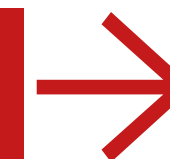
Das Spiel hat uns von der ersten Minute an gepackt. Hier kann wirklich nur wenig schiefgehen, sodass uns ein potenzieller Hit ins Haus stehen kann.

Pfeil schräg hoch:



Dieser Titel hat uns schon mal gut gefallen, doch noch scheinen wir ein paar kleinere Bedenken zu haben. Die Entwickler müssen noch Feintuning betreiben.

Pfeil zur Seite:



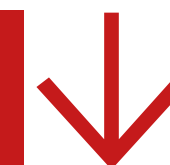
Wenn der Pfeil zur Seite kippt, dann fällt es uns schwer, eine eindeutige Tendenz abzugeben. Das Spiel muss erst noch zeigen, welche Eigenschaften es hat.

Pfeil schräg runter:



Bei solch einem Titel sind wir wenig überzeugt. Unsere Ersteindrücke sind etwas negativ. Hier werden die Entwickler noch am Spiel zu schrauben haben.

Pfeil runter:



Wenn uns ein Spiel absolut nicht überzeugen kann, dann erinnern wir uns nur zu gerne an Murphys Gesetz, denn alles was schiefgehen kann, wird wohl auch schiefgehen.

# Star Fox Zero



Mit einem epischen Trailer zu Star Fox Zero hat Nintendo das diesjährige Digital Event auf der E3 eingeläutet. Trotz einiger guter Aspekte sind wir noch skeptisch, ob Nintendo hier ein Kunststück gelingt.

Von Sebastian Klein

Seit Jahren fordern Fans viele neue Titel von alten Reihen. Beste Beispiele hierfür wären Metroid, F-Zero oder auch Star Fox. Letztes Jahr auf der E3 hat Nintendo schließlich bekanntgegeben: Es wird an einem neuen Star-Fox-Titel gearbeitet. Außer einem kleinen Trailer ohne viel Inhalt gab es damals aber noch nicht wirklich etwas zu sehen. Das hat sich dieses Jahr glücklicherweise geändert und das Kind hat endlich einen Namen.

## Star Fox Zero – zurück zu den Ursprüngen?

Shigeru Miyamoto selbst bezeichnete Star Fox Zero als ein eigenständiges Spiel. Es stellt weder eine Fortsetzung eines Vorgängers noch ein Remake dar. Viel mehr fließen Ideen aus allen bisherigen Titeln der Reihe (inklusive dem vor Release eingestellten Star Fox 2) ein und soll so einen Neubeginn der Reihe darstellen. Ganz geglückt ist das dann leider noch nicht. Auf dem Trailer,

der auf der E3 lief, war Material zu sehen, dass stark an Star Fox 64 erinnert, welches 2012 für den 3DS als Remake erschienen ist.

## Die Transformer lassen grüßen

Eine der Neuerungen ist die Möglichkeit, jederzeit auf einer Plattform oder dem Erdboden zu landen, sich in einen Kampfroboter zu verwandeln und dann die Gegner am Boden auszuradieren. Das ergibt sowohl spielerisch als auch bei der Erstellung von Missionen eine neue Dynamik und bringt frischen Wind in das mittlerweile etwas angestaubte Franchise. Mit dem Kampfroboter sind wir fast genauso wendig wie mit dem Raumschiff. Wir bewerkstelligen Überschlänge, Fassrollen und andere Kunststücke, um Gegnern auszuweichen und uns einen Vorteil zu verschaffen. Neben dem Kampfroboter stehen uns auch noch ein Quadrocopter mit verwendbarer Erkundungsmaus und ein

Panzer zur Verfügung. Inwiefern man da bei der Level-Auswahl Entscheidungskraft hat, wird sich noch zeigen müssen.

## Beide Bildschirme sinnvoll genutzt?

Die Frage, ob beide Bildschirme sinnvoll genutzt werden, ist recht schnell geklärt. Der Bildschirm des Gamepads katapultiert uns direkt in das Cockpit. Shigeru Miyamoto wollte damit erreichen, dass auf dem Fernseher filmreife Cutscenes ablaufen und wir uns über den Gamepad-Bildschirm im Orbit bewegen und rumballern - wie in einem echten Cockpit eben. Das Ganze geht natürlich auf Kosten der Grafik, da zwei Ansichten gleichzeitig verarbeitet werden müssen. Dadurch wirkt das Spiel teilweise etwas karg an Details. Die Effekte hingegen können sich durchaus sehen lassen. Die Wassereffekte wissen bereits zu beeindrucken, die Inszenierung wirkt gut und der einzige gezeigte Bosskampf macht Lust auf mehr.

## Fluch oder Segen?

Die Verwendung der beiden Bildschirme drängt uns eine weitere Frage auf, denn wir wissen noch nicht, ob das Spiel auch ohne zweiten Bildschirm spielbar ist und somit ein Gefühl der alten Teile vermitteln wird. Bislang gibt es dazu noch keine weiteren Infos. Sollte man das Spiel nicht mit dem Pro Controller oder zumindest auf dem Fernseher spielen können, wäre das ein weiterer Schritt in die falsche Richtung. Die Kritiken von Kirby und der Regenbogen-Pinsel sollten doch eindeutig gewesen sein. Viel Zeit zum Umprogrammieren der Steuerung hat man bei Nintendo auch nicht mehr, denn schon im vierten Quartal diesen Jahres soll Star Fox Zero auf dem heimischen Fernseher zu sehen sein.

[sebastian.k@n-mag.org](mailto:sebastian.k@n-mag.org)



- + gewohnt interessantes Gameplay
- + Analog-Stick-Steuerung gut umgesetzt
- potenzieller Cockpit-Zwang, ...
- ... der eine heruntergerechnete Grafik zur Folge hat



## PROGNOSE:

Letztes Jahr auf der E3 habe ich förmlich am Bildschirm geklebt, als Star Fox thematisiert wurde. Dieses Jahr war eher das Gegenteil der Fall. Das Gameplay war gewohnt flott, die Grafik ausreichend und Steuerung gut umgesetzt - wenn man von der Cockpit-Umsetzung absieht. Wenn ich spiele, entscheide ich gerne selbst, wie und mit welchem Controller ich spiele. Wenn ich hier nun ein virtuelles Cockpit verwenden soll, nur weil es die Entwickler interessant finden, dann ist es absolut kein Pflichtkauf mehr. Bis zu neuen Informationen heißt es jetzt abwarten.

# Project Zero: Maiden of Black Water



Mit den ersten drei Teilen der Project-Zero-Reihe wurde auf der alten PlayStation 2 mitunter das damals wohlgesonnene Genre des Survival-Horrors gefestigt. Inzwischen vertreibt Nintendo die Serie exklusiv, so auch den kommenden fünften Teil für Wii U. *Von Jonas Maier*

Als mit dem vierten Teil die Serie in die Hände von Nintendo übergeben wurde, blieb ein Release im Westen direkt aus, was Fans global erschütterte. Nachdem nun aber das Horror-Genre ein Comeback feiert und Nintendo wohl jedes neue Wii-U-Spiel mit offenen Armen empfangen muss, öffnete der Publisher auch hierzulande wieder die Tore für den fünften Teil namens Project Zero: Maiden of Black Water. Das Spiel ist in Japan schon im letzten September erschienen, die Reviews dazu fielen ordentlich aus. Dieses Mal wird die Geschichte aus drei unterschiedlichen Perspektiven erzählt. Yūri Kozukata, Miu Hinasaki und Ren Hōjō brechen allesamt aus unterschiedlichen Gründen in das gebirgige Hikamiyama auf, was ihre Schicksale unzertrennlich miteinander verbindet. Dieses furchteinflösende Gebiet umhüllt einen Mythos von einzigartiger Grausamkeit: Angeblich begannen in diesem abgelegenen Gebiet zahllose Menschen Suizid.

## Schnappschuss des Todes

Wer schon einmal einen Teil von Project Zero gespielt hat, wird vermutlich wissen, was die drei Figuren erwartet. In den alpträumenhaften Szenarien – meist altertümliche Dörfer und verlassene Einrichtungen japanischer Art – wimmelt es nur so von Geistern und Verfluchten. Deren Hintergründe und die Ursache für das Chaos wird vom Spieler Stück für Stück entschlüsselt, an oberster Stelle steht aber natürlich immer noch das Überleben. Gewöhnliche Waffen können den durchsichtigen Gegnern wenig anhaben, weswegen die lang gediente Camera Obscura das beste Hilfsmittel zur Geisterbekämpfung darstellt. Mit nur einem Knopfdruck bannen wir den Schrecken auf Fotopapier; dazu müssen wir die Gestalten allerdings erst einmal ins Visier nehmen. Deswegen wechselt das Spiel aus der dritten Perspektive in die Ego-Ansicht, sodass wir den gruseligen Gestalten direkt ins Auge blicken müssen. Unterschiedliche Filmrollen und Slots für Verbesse-

rungen verpassen der Kamera ein gewisses Rollenspiel-Element. Mit dem Wii U GamePad samt eingebautem Gyrosensor wird uns die Camera Obscura regelrecht in die Hände gelegt.

## Horrorhafte Aussichten

Daneben wird auch das Erkunden der Umgebung wieder einen hohen Stellenwert einnehmen. Die Kamera kann versteckte Gegenstände und Hinweise aufspüren, was Mutige, die sich gerne länger als unbedingt nötig in gruseligen Gefilden aufhalten, belohnt. Denn die unbehagliche Atmosphäre hat schon in den Vorgängern nicht jedermann verkraftet. Die gemeine Kombination aus ruhigen Passagen und Actionsequenzen, die in Sekundenblitzen ineinander übergehen können, erfordern vom Spieler stets Aufmerksamkeit. Dauerhaftes Herzrasen ist also garantiert und zitternde Hände werden sich in den Kämpfen dank der Bewegungssteuerung direkt als ein natürlicher Schwierigkeitsgrad erweisen. Die technischen Verbesserungen tragen auch einiges zum Horror-Erlebnis bei. Grafisch schimmern

hier und da noch die Wurzeln der Wii durch, das Sounddesign tut allerdings sein Übriges, um für dauerhafte Gänsehaut zu sorgen. Dafür war der japanische Horror stets berücksichtigt. Die Mischung aus furchteinflößenden Anblicken und den Eindrücken, die sich der Spieler im Kopf selbst zusammenreimt, sorgt für ordentlichen Schweißtrieb. Entgegen dieser Elemente stehen höchstens die Outfits der weiblichen Spielfiguren. Allerdings huschen schon seit dem ersten Teil knapp bekleidete Protagonisten durch verspuckte Einrichtungen, ohne sich in den dunklen Nächten auch nur eine leichte Erkältung einzuholen.

[jonas.m@n-mag.org](mailto:jonas.m@n-mag.org)



- + sinnvolle Nutzung des Gamepads als Kamera
- + gruselige Atmosphäre ergänzt vom Kampfsystem mit Schreckgarantie
- + englische und japanische Sprachausgabe frei wählbar
- + unterschiedliche Enden



## PROGNOSE:

Diesen Herbst wird die Wii-U-Spielebibliothek von einem atmosphärischen Abenteuer der ganz besonderen Art erweitert, worauf nicht unbedingt nur Horror-Fans gespannt sein dürfen. Das originelle Kampfsystem wird mittels Gamepad und Bewegungssteuerung um eine interessante Komponente erweitert und die technischen Verbesserungen tun ihr Übriges, um das Horror-Erlebnis abzurunden.

# The Legend of Zelda: Tri Force Heroes



Völlig überraschend kündigte Nintendo in ihrem E3 Digital Event ein neues The-Legend-of-Zelda-Multiplayer-Abenteuer für den 3DS an. Bietet es mehr als The Legend of Zelda: Four Swords?  
Von Mario Nguyen

Im Jahre 2002 wagte sich Nintendo das erste mal daran einen The-Legend-of-Zelda-Ableger in einen Multiplayer-Titel zu verwandeln. Die Grundidee, mit Freunden durch Hyrule zu reisen, klingt für jeden The-Legend-of-Zelda-Fan wie ein Traum. Doch schlug dies aufgrund aufwändiger Verkabelung und dem Problem, genug Freunde mit demselben Spiel zu kennen, weitgehend fehl - obwohl es Bestandteil von der Gameboy-Advance-Version von The Legend of Zelda: A Link to the Past war. Zum Zusammenspielen musste man dann ein Jahr später in The Legend of Zelda: Four Swords Adventures einen Gamecube samt vier Gameboy Advance und vier Linkkabel sein Eigen nennen. Dank Online-Modi und komplexeren, an den Hauptablegern angelehnten, Dungeons soll dieses Schicksal The Legend of Zelda: Tri Force Heroes erspart bleiben.

## Aller guten Dinge sind drei

Anstatt zu viert, reisen wir in The Legend of Zelda: Tri Force Heroes dieses Mal zu dritt herum. Dabei können wir uns entscheiden, ob wir lieber alleine spielen und unsere drei Helden abwechselnd kontrol-

lieren oder uns online, sowie lokal, ins Getümmel stürzen. Neu sind unter anderem die Möglichkeiten, seinen Helden ein Kostüm anzuziehen. Dies sieht nicht nur witzig aus, sondern stattet dem Spieler zusätzlich mit Boni aus. Trägt man zum Beispiel das Zelda-Kostüm, findet Link in Krügen und nach dem Besiegen von Gegnern mehr Herzen oder kann mit dem Glückskostüm Schaden entgehen. Ein gravierendes Gameplay-Element stellt auch das Stapeln der Helden dar. Auf Knopfdruck springen die Spieler aufeinander, um höhergelegene Bereiche zu erreichen oder einen großen Gegner zu Fall zu bringen. Dabei kann nur der obere Link angreifen und der unterste laufen. Teamplay ist also angesagt. Dabei können sich die drei Links aber auch im Wege stehen und sich selbst in den Abgrund manövrieren. In einer Szene ist unter anderem ein Schalter zu sehen, den die



Helden nur zu dritt erreichen können; dabei stehen die Spieler von beiden Seiten unter Beschuss. Somit muss der unterste Spieler den Pfeilen ausweichen und trotzdem die beiden oberen Spieler in die Richtung des Schalters lenken, damit dieser betätigt werden kann. Der mittlere Spieler kann übrigens weder steuern noch angreifen - dafür allerdings die Emoticons auf dem Touchscreen nutzen.

## Nur ein weiteres Spin-off?

The Legend of Zelda: Four Swords glänzte nicht gerade in puncto Gameplay, Kreativität und Schwierigkeitsgrad, denn meist sammelten wir nur Rubine und lösten mickrige Rätsel. So ist es kein Wunder, dass man in Tri Force Heroes nichts weiter sehen kann, als ein stupides Multiplayer-Minigame im The-Legend-of-Zelda-Universum. Doch Nintendo betont, dass Tri Force Heroes komplexere Dungeons bieten soll und dank der Engine von The Legend of Zelda: Link Between Worlds dabei auch noch gut

aussieht. Wichtig zu erwähnen sei auch, dass sich die drei Helden eine Energieleiste teilen und somit gut harmonieren müssen, um den Game-Over-Bildschirm zu vermeiden. Zur Kommunikation bleiben einem jedoch leider nur kleine Emoticons, da Nintendo auf einen Sprachchat komplett verzichtet. Auch die Bossgegner sehen weitgehend interessant aus, auch wenn wir den einen oder anderen in ähnlicher Form schon aus anderen Ablegern kennen. Diese wurden allerdings laut Nintendos-Treehouse-Stream soweit strategisch angepasst und verändert, um ein neues Spielerlebnis zu bieten.

[mario.n@n-mag.org](mailto:mario.n@n-mag.org)



- + Online-Coop-Modi
- + zahlreiche Kostüme
- + sinnvolle Teamrätsel
- Kommunikation nur durch Emoticons



## PROGNOSE:

Noch dieses Jahr bietet Nintendo uns ein Abenteuer in Hyrule! Schon immer wollte ich mit mehreren Freunden zusammen Rätsel lösen und Bossgegner besiegen, doch blieb mir dies, aufgrund fehlender Peripherie, bis jetzt verwehrt. Wenn The Legend of Zelda: Tri Force Heroes vernünftige Dungeons oder gar eine begehbare Oberwelt bieten sollte, steht einem Erfolg nichts mehr im Wege!



# Animal Crossing: Amiiibo Festival



Nintendo hat auf der E3 einen neuen Ableger der Animal-Crossing-Serie vorgestellt. Jedoch etwas anderes, als viele erwartet hatten.

Von Sören Jacobsen

Neben Animal Crossing: Happy Home Designer für den Nintendo 3DS bekommt die Wii U auch einen Teil der Serie in diesem Jahr spendiert. Entgegen jeder Erwartung wird dieser aber kein Animal Crossing im klassischen Sinne, sondern ein Partyspiel.

## Wer wird Sterni-Millionär?

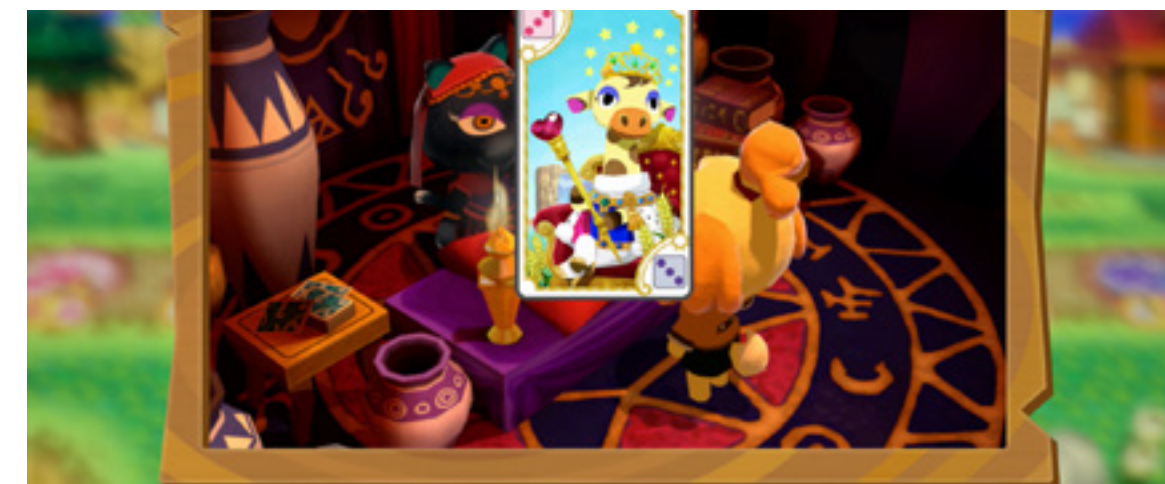
In Animal Crossing: Amiiibo Festival bewegt ihr euch in Mario-Party-Art auf einem Spielbrett, welches an einem klassischen Animal-Crossing-Dorf angelehnt ist. Ihr besucht die verschiedenen Bewohner des Dorfes, um an Sternis und Glückspunkte zu kommen. Wer am Ende die meisten davon hat, gewinnt. Je nach Jahres- und Tageszeit begegnen euch andere Elemente und Bewohner des Dorfes.

## Mit der Amiiibo zum Partykracher

Wie schon im Amiiibo-Modus von Mario Party 10 steuert ihr eure Spielfigur mit dem passenden Amiiibo über das Spielbrett. Wer diesen Modus gespielt hat, der weiß, dass es verlangt wird, für jede Aktion, sei es ein einfaches Rollen der Würfel, den Amiiibo auf den NFC-Leser des Gamepads zu setzen. Das hat nach einiger Zeit sehr gestört und es bleibt zu hoffen, dass Nintendo es jetzt anders löst. [soeren.j@n-mag.org](mailto:soeren.j@n-mag.org)



Nintendo hat angekündigt, Amiiibo Festival in einem Bundle zu veröffentlichen, welches das Spiel, zwei Amiiibo und drei Amiiibo-Karten enthält.



- + verspielte Animal-Crossing-Optik
- + kostenlose Veröffentlichung im eShop, aber ...
- ... separat erhältliche Amiiibo beziehungsweise Karten werden zwingend benötigt
- vermutlich kein großer Umfang

## PROGNOSE:

Ich weiß noch nicht so recht, was ich von diesem Spiel halten soll. Optisch macht das Spiel durch den Animal-Crossing-Look einiges her, dennoch wird es darauf ankommen, wie es sich mit Umfang und Ideen verhält. Außerdem wird es spannend, wie Nintendo die Steuerung über Amiiibo löst, denn diese war schon bei Mario Party 10 nicht gerade intuitiv. Immerhin ist es geplant, das Spiel gratis im eShop zu veröffentlichen.

# Animal Crossing: Happy Home Designer



In Animal Crossing: Happy Home Designer tischt uns Nintendo hier ein Spin-off der bekannten Lebenssimulationsreihe Animal Crossing auf.

Von Niklas Meckel



Anders als in den Ablegern der Hauptreihe dreht sich in diesem Spiel wirklich alles um die Bedürfnisse der tierischen Freunde aus der Nachbarschaft. Anstatt zu angeln oder zu graben, stellen wir uns also in Happy Home Designer vor eine ganz neue Herausforderung: Die perfekte Bleibe für den zukünftigen Kumpel zu kreieren. Dazu müssen wir zuerst dem zukünftigen Nachbar Gehör schenken, um seine Wünsche und seinen Stil zu erfahren.

## Amiiibo-Karten

Neben dem Gestalten von Häusern können wir jedoch auch Schulen oder andere öffentliche Gebäude gestalten und die Kreation anschließend platzieren. Ob dies aber beispielsweise in die eigene Stadt aus Animal Crossing: New Leaf importiert werden kann, ist noch nicht klar. Nebenbei unterstützt dieser Titel auch Amiiibo. So werden extra für dieses Spiel Amiiibo in Form von Karten veröffentlicht werden, worauf verschiedene tierische Bewohner abgebildet sind. Auf diese Weise kann man den Tieren dann auch gegenseitig Besuch beschenken.

[niklas.m@n-mag.org](mailto:niklas.m@n-mag.org)

- + viele verschiedene Möglichkeiten der Einrichtung
- + sorgt für frischen Wind in der Animal-Crossing-Serie
- könnte relativ schnell eintönig werden
- Exportfunktionen bisher nicht bestätigt

## PROGNOSE:

Animal Crossing: Happy Home Designer ist im Vergleich zum erscheinenden Wii-U-Spin-off der Serie ein wesentlich besseres Pardon. Nicht zuletzt liegt dies an völlig neuen Ideen der Animal-Crossing-Reihe wie das Einbinden von Schulen oder das Anpassen des Hauses an die individuellen Bedürfnisse der Bewohner. Wenn jetzt noch der bisher nicht bekannte Preis in Ordnung geht, dürfte uns hier ein netter kleiner eShop-Titel erwarten, der den Animal-Crossing-Fans wenigstens etwas Trost spendet.

# Test



<u>Yoshi's Woolly World</u>	19
<i>In den letzten Jahren experimentiert Nintendo viel mit besonderen Grafikstilen. Sebastian hat sich mit Dinosaurier Yoshi in eine Welt ganz aus Stoff gewagt.</i>	
<u>Splatoon</u>	22
<i>Mit Splatoon begründet Nintendo in diesem Jahr ein neues und wichtiges Franchise. Tobias hat die Kanonen geladen und sich dutzende Farbschlachten geliefert.</i>	
<u>Kirby und der Regenbogen-Pinsel</u>	24
<u>Art Academy: Atelier</u>	25
<u>Code Name: S.T.E.A.M.</u>	26
<i>Die Außerirdischen greifen die Erde an und nur unser Redakteur Amin kann sie noch davon abhalten, sie zu zerstören. Gemeinsam mit Abraham Lincoln zieht er in die Schlacht.</i>	
<u>Harvest Moon: Das Verlorene Tal</u>	28
<u>Puzzle &amp; Dragons Z + Puzzle &amp; Dragons: Super Mario Bros. Edition</u>	29
<u>Lord of Magna: Maiden Heaven</u>	30
<u>Fossil Fighters: Frontier</u>	31
<u>Don't Starve: Giant Edition</u>	32
<u>Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars</u>	33
<u>Trine: Enchanted Edition</u>	33
<u>Affordable Space Adventures</u>	34

<u>Elliot Quest</u>	34
<u>Nihilumbra</u>	35
<u>Ultron</u>	35
<u>Swords &amp; Soldiers II</u>	36
<u>High Strangeness</u>	36
<u>3D Fantasy Zone II</u>	37
<u>Boxboy!</u>	37
<u>Azure Striker Gunvolt</u>	38
<u>Mighty Gunvolt</u>	38
<u>Mario Kart 8 (Download-Paket 2)</u>	39
<u>Star Wars Pinball: Heroes Within (DLC)</u>	39
<u>Pandora's Tower</u>	40
<u>Sin and Punishment: Successor of the Skies</u>	40
<u>Kirby und das magische Garn</u>	41
<u>Paper Mario</u>	41
<u>Yoshi's Island DS</u>	42
<u>Mario Kart: Super Circuit</u>	42



## So testen wir

Wir bewerten jedes Spiel mit einer Zahl von eins bis zehn. Je höher dieser Wert liegt, desto besser hat uns das Spiel gefallen. Wir bewerten jedoch seit jeher streng und so hat bei uns ein durchschnittliches Spiel im Test den Wert 5. Da wir allerdings der Meinung sind, dass man ein Spiel nicht auf eine einzelne Zahl reduzieren darf, ergänzen wir jeden Test gleich mit drei zusätzlichen Wertungen. Diese stammen entweder von unseren Partnerseiten, deren Test mit Klick auf deren Wertung aufgerufen werden kann, oder weiteren Redakteuren aus unserem Team. Diese Wertungen addieren wir zusammen, wodurch ein Titel bis zu vierzig von vierzig Punkten erhalten kann. Wie folgt könnt ihr die Abstufungen deuten:

**40** Punkte

Wenn ein Spiel tatsächlich mit vierzig von vierzig Punkten bewertet wird, handelt es sich hierbei um einen Titel, dem es nahezu an Nichts mangelt und in jede Sammlung gehört!

**39–35** Punkte

Spiele in diesem Wertungsbereich gehören zu den besten Titeln, die man einfach gespielt haben sollte. Hier kann man sich auf traumhafte Spiele einlassen.

**34–29** Punkte

In manchen Titeln stören einfach nur ein paar Kleinigkeiten, die man nicht außer Acht lassen darf. Trotzdem machen auch diese Titel eine Menge Spaß!

**28–23** Punkte

Erreicht ein Spiel diesen Wertungsbereich, hat es die Tester überdurchschnittlich beeindruckt. Man muss allerdings größere und kleinere Defizite in Kauf nehmen.

**22–17** Punkte

Fans bestimmter Genres oder Reihen dürfen bei Titeln dieser Kategorie immer noch einen Blick riskieren. Wer leidenschaftlich ist, wird auch hier Freude empfinden.

**16–11** Punkte

Man merkt den Spielen an, dass die Entwickler mit viel Herzblut an die Sache herangegangen sind. Beim Spielen fällt allerdings auf, dass man viele Abstriche machen muss.

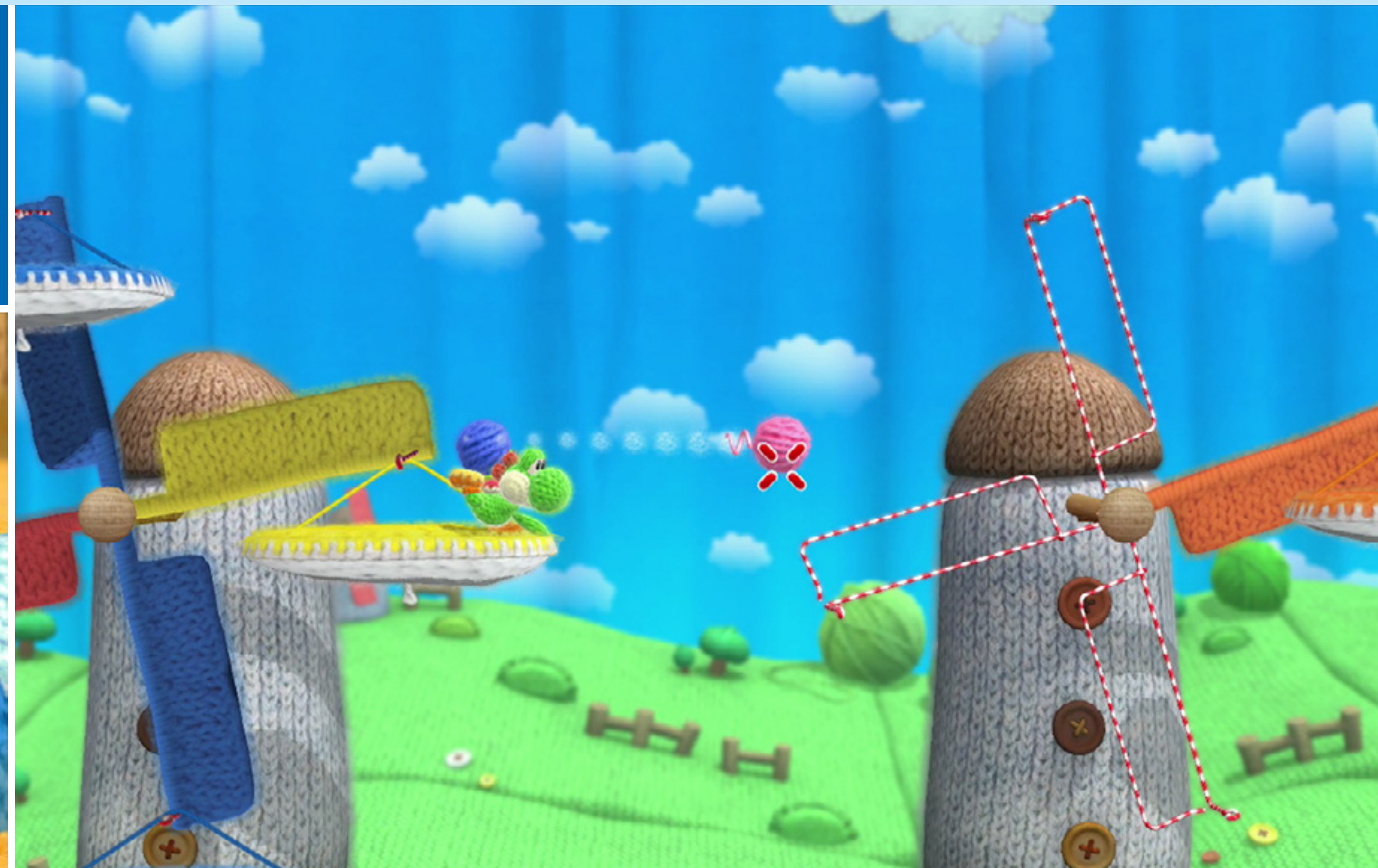
**10–5** Punkte

Jeder Titel, der unter die magische Grenze von mindestens 11 Punkten fällt, kann einfach nicht gut sein. Solche Spiele sollten am besten unangetastet bleiben.

**4** Punkte

Vergeben vier Redakteure die niedrigste Wertung, können sie sich einfach nicht irren. Wer sich auf ein Spiel mit dieser Wertung einlässt, erlebt die Software-Katastrophe des Jahrhunderts.

# Yoshi's Woolly World



Nur zwei Monate nachdem Kirby den Sprung zu High Definition geschafft hat, darf nun auch endlich Yoshi in voller Pracht erscheinen.

Von Sebastian Klein

Yoshi, das ist dieser kleine, niedliche und unscheinbare grüne Dinosaurier, der seit dem Super Nintendo Marios Freund ist. Seine zweite Hauptrolle in einem Jump 'n' Run hatte er hierzulande 1998 mit Yoshi's Story für den Nintendo 64. Seither hatte er nur noch auf Handhelds eigene Abenteuer, in welchem auch nur er im Mittelpunkt stand. Genau das ändert sich jetzt mit Yoshi's Woolly World, welches aus einer Kooperation zwischen Nintendo und Good-Feel, dem Entwickler von Kirby und das magische Garn, entstand. Genau wie in dem Kirby-Titel besteht alles aus gehäkelter Wolle und das kann dann schon mal als Quelle der Inspiration dienen.

## Jagt den Kamek!

Kamek, ein fliegender Hexer und wohl Bowsers Lieblingshandlanger, fliegt über das Woll-Atoll hinweg und stiftet Chaos und Unfrieden. Jeder Yoshi, der das Pech hat ihm den Weg zu kreuzen, wird in fünf Wollknäuel verwandelt und in den Levels verteilt. Nur wir, der kleine grüne Yoshi, und unser Freund, der rote Yoshi, schaffen es, sich vor Kamek zu retten und haben nun das Ziel, alle ihre Kumpanen wieder zu befreien. Dabei nervt uns kein kleiner Quen-

gel, der ständig brüllt, weil wir ihn verloren haben. Wie also für ein Nintendo-Jump-'n'-Run üblich, ist die Story vollkommen irrelevant. Sie dient mehr oder minder nur als Einleitung und Grund zur Fortsetzung der Geschichte durch insgesamt sechs Welten mit je acht Levels, wovon jeweils zwei Boss-Level sind. Wie schon aus der Super-Mario-Bros.-Reihe bekannt, kann man auch hier wieder pro Welt einen extra Level freispielen, in dem man alle Grinseblumen der Welt sammelt. Somit kommen wir dann doch auf neun Levels pro Welt.

## Das Wolle-Prinzip

Da wirklich fast alles – Shy Guys, Oberwelt mit Levels, Eier und sogar wir selbst – aus Wolle, Fäden, Stoff und sonstigem Bastelutensilien besteht, ergibt sich ein völlig anderes Spielgefühl und mehr Möglichkeiten als zum Beispiel noch mit Yoshi's Story für den Nintendo 64. Schlucken wir einen Gegner und wollen aus ihm ein Ei pressen, so bekommen wir stattdessen ein Wollknäuel. Dieses dient uns nun als Ei-Ersatz – wir können es verschießen, um damit Gegner zu töten, Plattformen zu kreieren oder um die hinlänglich bekannten Fragezeichen-Wolken abzuschießen. Diese bewirken die Yoshi-typischen Ereignisse, wie das Erscheinen einer Tür oder Plattform, Juwelen oder auch Sammelobjekte. Da man Wolle bekanntlich dehnen, zusammenpressen sowie auffädeln kann, konnten hier ganz neue versteckte Wege, Items und sogar Sammelobjekte untergebracht werden. Langer Such- und Sammelspaß ist hier garantiert!

## Neue Möglichkeiten

Die Wollknäule gibt es in vielen verschiedenen Farben, was sich nach dem Abschießen eines Umrisses einer Plattform auch auf dieser zeigt, denn diese trägt die Farbe des Wollknäuels, das sie getroffen hat, dasselbe gilt für die Windmühlenflügel. Wenn wir genau hinsehen, sehen wir an einigen Stellen Schleifen, die aus der Wand herauslugen. Diese können wir mit der Zunge greifen, auffädeln und zu einem neuen, besonders großen, Wollknäuel verarbeiten. Durch das Auffädeln ergeben sich neue Wege und teilweise sogar ganze Abschnitte, hinter denen sich dann entweder Sammelobjekte wie Grinseblumen oder eben auch spielwichtige Gegenstände wie Schlüssel verstecken. Sammeln wir in einem Level alle Wollknäuel, so wird ein Yoshi wieder zusammengehäkelt und steht uns fortan als Unterstützung zur Verfügung. Sammeln wir in jedem der insgesamt vierundfünfzig Level alle Wollknäuel, so kommen wir also auf insgesamt sechsfundfünfzig spielbare Yoshis, die sich leider nur äußerlich unterscheiden – ohne die speziellen Amiibo-Yoshis versteht sich.

## Die neuen alten Bosse

Boss-Kämpfe dürfen natürlich in einem guten Nintendo Nintendo-Jump-'n'-Run nicht fehlen. Und hier bedient sich Yoshi's

Woolly World zum Teil an bereits bekannten Gesichtern, wie dem Riesen-Koopa oder Monty Maulwurf. Neben bekannten Gesichtern gibt es glücklicherweise aber auch neue, bislang unbekannte Endgegner wie des Gluckuhn. Diese bestehen selbstverständlich ebenfalls aus Wolle und erfordern jeweils kreative Ideen der Bekämpfung. Diese hat Nintendo auch genutzt und lässt uns beispielsweise die Hose eines Boss-Gegners auffädeln, woraufhin dieser kampfunfähig wird. Sobald dies der Fall ist, müssen wir, wie aus der Super-Mario-Bros-Reihe hinlänglich bekannt, eine Stampfattacke auf das große Kreuz ausführen. Nach drei Wiederholungen ist der Bösewicht erledigt und wir können unsere Rettungsmission fortsetzen.

#### Freund oder Feind?

Während wir als Mario verkleidet besser Abstand von den Kettenhunden halten sollten, sieht das in Yoshi's Woolly World schon ganz anders aus. Denn während uns der Kettenhund in drahtigem Zustand an die Gurgel möchte, ist er in einem anderen Zustand ganz friedlich und dient als Helfer zum Zerstören von Blöcken, Gegnern und Überwinden von Abgründen. Dies erreichen wir durch einen gezielten Schuss mit einem Wollknäuel, denn dann ist er nur noch ein bunter Ball, den wir rollen und so zu unserem Nutzen verwenden können. Die Wege, die wir mit dem Kettehund-Ball bestreiten können, sind in der Regel aber fest vorgeschrieben und dienen meistens nur, um einen Wollknäuel, eine Grinseblume oder sonstiges einzusammeln. In manchen Levels gibt es Vögel, die uns sowohl an die Gurgel, als auch helfen wollen. Uns an die Gurgel und helfen. Denn während die Vogelmutter eher zynisch reagiert, kommen die kleinen Küken freiwillig mit uns und lassen sich von uns abfeuern. Diese ziehen beim Fliegen eine Watteschicht hinterher, welche wir dann betreten können, um neue, höhergelegene Bereiche erreichen zu können. Nachteil dieser Schieß-Vögel ist aber, dass sie ein Ziel nur kitzeln statt es durch einen Wollknäuel kurzzeitig Schachmatt zu setzen. Aber auch hier ist wieder Platz für Ideen gewesen, welche man auch einsetzen muss. Denn die gezogene Linie können nicht nur wir betreten, sondern es können zum Beispiel auch Stachelkugeln darüber rollen und den Gegner direkt besiegen.

#### Freund oder Feind?

Während wir als Mario verkleidet besser Abstand von den Kettenhunden halten sollten, sieht das in Yoshi's Woolly World schon ganz anders aus. Denn während uns der Kettenhund in drahtigem Zustand an die Gurgel möchte, ist er in einem anderen Zustand ganz friedlich und dient als Helfer zum Zerstören von Blöcken, Gegnern und Überwinden von Abgründen. Dies erreichen wir durch einen gezielten Schuss mit einem Wollknäuel, denn dann ist er nur noch ein bunter Ball, den wir rollen und so zu unserem Nutzen verwenden können. Die Wege, die wir mit dem Kettehund-Ball bestreiten können, sind in der Regel aber fest vorgeschrieben und dienen meistens nur um einen Wollknäuel, eine Grinseblume oder sonstiges einzusammeln. In manchen Levels gibt es Vögel, die beides wollen: Uns an die Gurgel und helfen. Denn während die Vogelmutter eher zynisch reagiert, kommen die kleinen Küken freiwillig mit uns und lassen sich von uns abfeuern. Diese ziehen beim Fliegen eine Watteschicht hinterher, welche wir dann betreten können, um neue, höhergelegene Bereiche erreichen zu können. Nachteil dieser Schieß-Vögel ist aber, dass sie ein Ziel nur kitzeln statt es durch einen Wollknäuel kurzzeitig Schachmatt zu setzen. Aber auch hier ist wieder Platz für Ideen gewesen, welche man auch einsetzen muss. Denn die gezogene Linie können nicht nur wir betreten, sondern es können zum Beispiel auch Stachelkugeln darüber rollen und den Gegner direkt besiegen.

#### Für Anfänger geeignet

Der Schwierigkeitsgrad steigt sequenziell an und macht, abgesehen bei den Bosskämpfen, auch keine größeren Hüpfen. Er ist fordernd, aber nie unfair. Dennoch kann es gerade bei kleineren Kindern durchaus zu Problem kommen. Damit sich da keine Frustration einstellt, hat Nintendo extra den entspannten Modus eingebaut, den wir jederzeit im Pausemenü aktivieren können, sogar ohne das Level neu starten zu müssen. In diesem wachsen unserem kleinen Freund Flügel, durch welche er durch simples Gedrückthalten des Sprung-Buttons gleiten kann. Ebenso erhalten wir weniger Schaden von Gegnern und es erscheinen insgesamt mehr Herzteile.





Sollten wir bei einem Boss sterben, können wir auch direkt bei ihm wieder starten, statt beim letzten Checkpoint, der schon mal etwas zurückliegen kann. Wem das aber zu einfach ist und lieber im normalen Modus spielt, aber dennoch die eine oder andere kleine Hilfestellung gebrauchen könnte, für den gibt es sogenannte Trickanstecker. Diese können wir vor dem Starten des Levels durch unsere eifrig gesammelten Juwelen kaufen. Dabei stehen uns zu Beginn aber nicht ganz so viele Trickanstecker zur Verfügung, wie am Ende des Spiels. Denn im Laufe unseres Abenteuers schalten wir immer wieder neue frei. So können wir zum Beispiel schon zu Beginn des Spiels einen Level für zweitausend Juwelen abschließen lassen, ihn aber noch nicht mit aktiviertem Feuer-Schutzschild für 7500 Juwelen betreten.

#### Von Controllern, Soundtrack und Miiverse

Yoshi's Woolly World bietet eine Vielzahl an Steuerungsmöglichkeiten. So können wir uns zwischen dem Gamepad, dem Pro Controller, der Wii-Fernbedienung mit Classic-Controller und der Wii-Fernbedienung, die dann quer gehalten wird, entscheiden. Letztere bietet die Möglichkeit, den Winkel durch Neigen der Steu-

erungseinheit zu bestimmen, was auch recht gut funktioniert. An die Buttonbelegung gewöhnt man sich schnell, denn sie ist praktisch seit Jahren unverändert. Der Soundtrack ist anfangs ganz nett, auf Dauer aber eher mau, da er sich recht schnell wiederholt. Positiv hierbei ist, dass fast jeder Level seinen eigenen, ans Thema angepassten, Soundtrack enthält. Durch das Sammeln von Stempeln, die sich in manchen Juwelen verstecken, können wir Miiverse-Stempel sammeln und diese über die spieleigene Post-Funktion auch verwenden. Wie in Super Mario 3D World auch, können wir anderen Miis mit ihren Beiträgen im Woll-Atoll finden.

#### Die Grenzen der Wii U: Mehrspielermodus und das Intro?

Yoshi's Woolly World scheint der Wii U einiges abzuverlangen. In der Regel läuft das Spiel zwar sehr flüssig, wenn man alleine spielt, aber das scheint nicht die Regel zu sein. Schon im Intro stockte der Text alle drei Sekunden, weil die Konsole nachladen musste. Das stört nicht nur immens den Spielfluss, sondern ist auf Dauer auch extrem nervig, wenn das Intro rund fünf Minuten dauert. Während der Singleplayer nach dem Intro flüssig lief, sah es im Multiplayer schon ganz anders aus. Da gab es schon mal Abschnitte, bei de-

nen man jeden einzelnen Frame sehen konnte. Sonst macht der Multiplayer-Modus aber viel Spaß und ist vor allem dadurch praktisch, dass man keine Wollknäuel mitnehmen muss, denn wir können den Partner schlucken und verschießen. Denselben Effekt erzielen auch die Woll-Amiibo.

[sebastian.k@n-mag.org](mailto:sebastian.k@n-mag.org)

## Yoshi in der Hauptrolle

- Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995, SNES)
- Yoshi's Story (1997, N64)\*
- Yoshi's Universal Gravitation (2004, GBA)\*
- Yoshi Touch & Go (2005, DS)
- Yoshi's Island DS (2006, DS)
- Yoshi's New Island (2014, 3DS)
- Yoshi's Woolly World (2015, Wii U)\*

\*In diesen Spielen stellt Yoshi den Hauptcharakter dar und ist ohne Baby-Mario & Co. unterwegs.



- + knuddelige Wollpracht
- + angemessener Schwierigkeitsgrad
- + gut umgesetzter Multiplayer
- + auch für Anfänger geeignet

NMAG	9	WIU X	8
35/40			
NTOWER	9	NINTENDO ONLINE	9

## FAZIT:

Bis auf die unerklärlichen Framerate-Einbrüche macht Yoshi's Woolly World eine gute Figur. Das Gameplay ist solide und der Schwierigkeitsgrad immer genau richtig. Wer die bisherigen Yoshi-Teile mochte oder generell die Mario-Reihe, der wird Woolly World ebenfalls lieben. Die Wolle-Optik ist wunderschön anzusehen und das Sammeln von wirklich allen Objekten wird einige Stunden kosten.

# Splatoon



Nintendo will wieder Farbe in das Genre der Shooter bringen und geht mit Splatoon einen neuen, kunterbunten Weg. Weg von historischen oder futuristischen Kriegsschauplätzen, hin zu einer bizarren Stadt, die mit Farbe gefüllt werden will. Von Tobias Schmick

Alles beginnt mit den Nachrichten. Limone und Aioli, so heißen die Moderatorinnen der kleinen Fernsehsendung, begrüßen uns und geben uns sogleich mit auf den Weg, auf welchen Karten denn heute online gekämpft wird. Auf diesen kämpfen acht Spieler, vier pro Team, um die Vorherrschaft – also welches Team die Karte mit seiner Teamfarbe am meisten bedecken kann. Eine solche Schlacht dauert nur drei Minuten, aber in diesen drei Minuten ist alles drin, was ein spaßiger und rasanter Shooter haben muss.

## Präzision

Angefangen mit der überaus gelungenen Steuerung. Gespielt wird die Farbschlacht nämlich mit einer Mischung aus Analogsticks und Bewegungssteuerung. Ersteres dient dabei der Fortbewegung unseres Inklings, während wir uns durch Bewegung und Neigung des Gamepads umsehen können. So erreichen wir nahezu die Präzision beim Zielen wie mit einer Computermaus. Zugegeben – die Steuerung ist bei der ersten Runde wirklich gewöhnungsbedürftig, aber schon nach ein paar Partien geht sie flott und zuverlässig von der

Hand. Wenn wir uns schnell umdrehen wollen, müssen wir allerdings den rechten Analogstick nutzen. Das ist etwas umständlich, aber besser lösen kann man das vermutlich auch nicht. Jede der circa dreißig Waffen besitzen zudem eine Sekundärwaffe, wie zum Beispiel Bomben, und noch eine Spezialwaffe.

## Vielfalt

Die Balance der Waffen erreicht überdies ein zufriedenstellendes Maß an Gerechtigkeit. Entgegen vieler Meinungen, der Roller sei zu mächtig, fällt dieser zwar stark aus, aber nicht zu stark. Rollerspieler müssen nämlich direkt an einen gegnerischen Spieler ran und ihn somit „überrollen“, um ihn auszuschalten. Bis so ein Rollerspieler uns allerdings erreicht hat, haben wir genügend Zeit vorbeugende Maßnahmen zu ergreifen und ihn schon auf dem Weg zu uns auszuschalten. Das Snipergewehr ist allerdings etwas zu schwach. Es verspritzt kaum Farbe und eignet sich eigentlich nur dafür, andere Spieler, wie besagten Rollerspieler, auszuschalten. Nur das Ausschalten feindlicher Spieler gibt allerdings kaum Punkte und lohnt sich somit nicht wirklich.

## Strategie

Die Karten bieten zudem genügend taktische Möglichkeiten, um den Sieg unseres Teams zu sichern. Mit der L-Taste verwandeln wir uns in einen Tintenfisch und können schnell durch unsere eigene Tinte schwimmen. Auf den Karten gibt es viele Rampen und hohe Gebäude, an denen wir, sofern wir die Wände mit Tinte bespritzt haben, hochschwimmen können, um uns einen taktischen Überblick über das umliegende Gebiet zu verschaffen. Aber während wir durch die Tinte schwimmen, müssen wir aufpassen, dass wir nicht von einem Gegner erwischt werden, denn sollte ein Gegner seine Farbe dahin sprühen, wo wir gerade schwimmen, werden wir unsanft aus der Tinte befördert und stecken sogleich in selbiger. Denn in gegnerischer Tinte können wir nur sehr langsam laufen und nicht abtauchen.

## Taktik?

Die Absprache im Team ist dagegen äußerst mangelhaft. Es gibt zwar die Möglichkeit über das Steuerkreuz kleine vorgefertigte Nachrichten zu verschicken, wie zum Beispiel um Hilfe bitten oder Gegner verhöhnen, das ist jedoch viel zu wenig. Wirklich abspre-

chen kann man sich nur, wenn man mit Freunden spielt und gleichzeitig währenddessen telefoniert. Eine eingebaute Voice-over-IP-Funktion hätte da mindestens drin sein müssen. Außerdem gibt es keine Möglichkeit vor Beginn einer Runde zu sehen, welche Waffen die Mitspieler ausgerüstet haben. So ist es im Test durchaus mal vorgekommen, dass alle Spieler im Team den Roller hatten oder alle den Sniper. Es gibt außerdem keine Möglichkeit zwischen den Runden die Waffe dynamisch zu wechseln. Dafür müssen wir erst wieder aus der Lobby raus, in die Stadt, dann die Waffe wechseln und wieder zurück in die Lobby. Etwas mehr Komfort wäre hier wünschenswert gewesen.

Podcast





Die dem Spiel zugehörigen Amiibos schalten neue Waffen frei und zusätzliche Missionen, die auf den Kampagnenmissionen basieren.

### Leveln

Haben wir eine Partie beendet, erhalten wir je nach erbrachter Leistung mal mehr und mal weniger Erfahrungspunkte und Geld. Wenn wir im Level steigen, schalten wir neue Gegenstände in den Shops der Stadt frei, die wir uns dann mit unserem verdienten Geld kaufen können. Mit der Kleidung können wir uns weiter spezialisieren, wie zum Beispiel unseren Tintenverbrauch senken, unsere Schwimgeschwindigkeit erhöhen oder die Stärke unserer Waffen erhöhen. Ab Level 10 schalten wir außerdem einen neuen Spielmodus frei, das sogenannte Ranked Play. Dieser Modus entpuppt sich als völlig eigener Spielmodus, in dem wir um die Vorherrschaft in einem bestimmten Bereich kämpfen, ähnlich wie bei dem in diversen Spielen vertretenen Modus „King of the Hill“. Dieser Modus ist von Natur aus komplexer, bietet aber noch spannendere Gefechte.

### In den Gulli

Von der Stadt aus können wir auch in den Solomodus wechseln. Dieser ist völlig abgekapselt vom Multiplayer und bietet eine circa sechs stündige Kamapgne. Die Story ist dabei völlig vernachlässigbar. In einem Welthub können wir durch Gullideckel einzelne Missionen anwählen und diese Spielen. Der Welthub an sich ist zudem aufgeteilt in vier autonome Bereiche, die alle über ihre eigenen Missionen und Bossmissionen verfügen. Die Gestaltung der Missionen ist indes überaus gelungen. In fast jeder werden neue Spielmechaniken eingeführt, wie große Schwämme, die sich mit Farbe vollsaugen und größer werden oder Farbfontänen, die uns in luftige Höhen befördern. Manche Elemente hätten wir uns auch im Mehrspieler gewünscht, da sie das Gameplay bereichern und spaßiger machen.

### Potenzial verschenkt

In jeder Mission können wir eine Seite aus einem Ratgebertagebuch finden, die uns ein wenig Hintergrundinformationen über die Inklänge und ihre Feinde liefert. Außerdem sammeln wir kleine Kugeln, mit denen wir unseren Inklänge verbessern können, indem wir Upgrades damit kaufen.

Das Bossdesign ist gut gelungen und die Mechaniken sind

gut auf die Farbe abgestimmt. So spaßig der Einzelspieler auch ist, so wehmütig macht er zugleich. Denn hier wurde eindeutig Potenzial verschenkt. Die Story hätte um Welten besser und spannender ausfallen können und die Missionen hätten einen stärkeren Zusammenhalt verdient. So ist es „nur“ eine lose Ansammlung von Missionen, die natürlich dennoch Spaß machen. Schade ist es nichtsdestotrotz.

### Alles in allem...

Aktuell krankt Splatoon an mehreren kleinen Problemchen, die in ihrer Gesamtheit durchaus stören können. Allen voran der Mangel an vernünftigem Content. Zum Zeitpunkt des Tests gibt es lediglich fünf Karten für den Mehrspielermodus, sowie nur zwei Spielmodi, was einfach viel zu wenig ist. Die Einzelspielerkampagne weiß zwar zu unterhalten, ist jedoch viel zu kurz und verschenkt zu viel Potenzial. Die Grafik dagegen weiß zu überzeugen und ist technisch auf dem Stand der Zeit.

[tobias.s@n-mag.org](mailto:tobias.s@n-mag.org)

- + spaßige, kurzweilige Partien
- + lokaler Duell-Modus
- Umfang enttäuscht
- kein Voice-Chat

NMAG

7

WIIU X

8

30/40

8

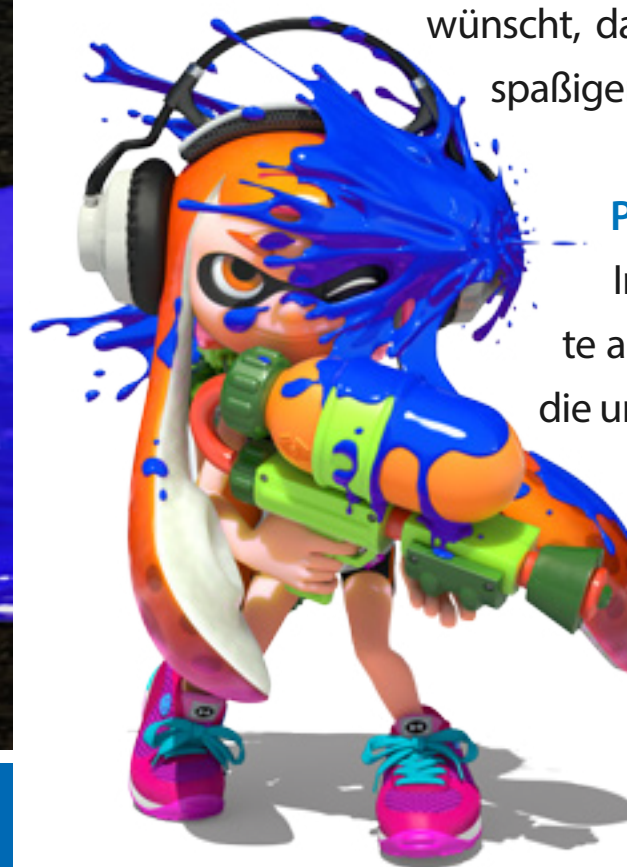
CONTINUE

7

NINTENDO  
ONLINE

### FAZIT:

Splatoon ist für mich ein zweiseitiges Schwert. Auf der einen Seite macht es kurzweilig wirklich Spaß zu spielen, auf der anderen Seite eben nur kurzweilig. Es gibt einfach zu wenig Content – zu schnell wiederholen sich die Karten, zu schnell hab ich den lockeren Einzelspielermodus durchgespielt. Man merkt dem Spiel das ungeheure Potenzial an, leider wurde es nicht vollständig ausgeschöpft.



# Kirby und der Regenbogen-Pinsel



Das wahrscheinlich putzigste Nintendo-Maskottchen ist zurück und zwar im Knet-Look. Vom Gameplay her erweist sich das Spiel alles andere als ein traditionelles Jump 'n' Run und nimmt sich stattdessen Kirby Power Paintbrush zum Vorbild. Von Amin Kharboutli

Kurz nach dem erneuten Release von Kirby's Adventure Wii im Nintendo eShop folgte das neueste Abenteuer der rosa Kugel für Nintendos Heimkonsole. Mit Kirby und der Regenbogen-Pinsel liefert Nintendo allerdings keinen gewöhnlichen Plattformer ab, sondern nutzt primär den Touchscreen. Ähnlich wie in Kirby Power Paintbrush für den DS müssen wir Linien auf dem Bildschirm des Wii U GamePads malen, die Kirby als Fortbewegungsmittel dienen. Tippen wir Kirby an, rast der kugelrunde Held mit einem Schub nach vorne.

## Außergewöhnlich, aber unkomfortabel

Dieses (für eine Heimkonsole ziemlich) unkonventionelle Konzept bringt allerdings einige Nachteile mit sich. Zum einen wird man gezwungen permanent auf das Gamepad zu schauen, das hard-

warebedingt eine niedrigere Auflösung als ein Full-HD-Fernseher bietet. Außerdem erweist sich die Steuerung als nicht so präzise und intuitiv wie erhofft. Zwar spürt man nach kurzer Zeit eine gewisse Lernkurve, doch selbst nach Stunden passiert es noch, dass man eine Linie aus Versehen zu weit oben ansetzt und Kirby dadurch an der Unterseite entlang rollt, anstatt wie geplant an der Oberseite. Dieses Manko frustriert vor allem in den späteren Abschnitten sehr, da Kirby und der Regenbogen-Pinsel mit zunehmendem Spielfortschritt richtig schwer werden kann. Aufgrund der großzügig verteilten Leben kommt allerdings nur wenig Frust auf. Außerdem schienen die Entwickler nicht wirklich zu wissen, wie man in ein solches Spiel einen Multiplayer-Modus implementiert. Die anderen drei Spieler übernehmen die Rolle von Waddle Dees und können im Gegensatz

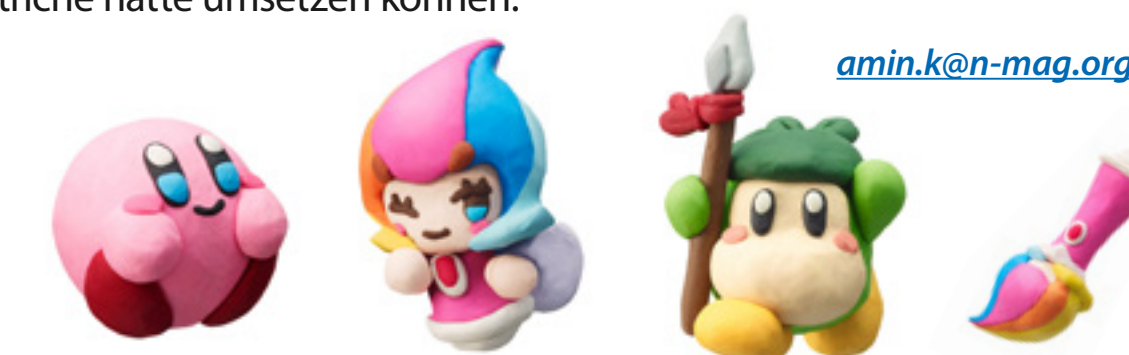
zu Kirby normal laufen und springen. Der zweite Spieler nutzt demnach den Fernsehbildschirm, was an sich keinen schlechten Ansatz darstellt, allerdings kommt man als Waddle Dee Kirby oft nicht hinterher und behindert diesen, weil man noch auf dem anderen Ende des Bildschirms steht, während der Partner voranschreiten möchte. Bei den Bossgegnern hat der zweite Spieler oft gar keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. In den Levels, in denen sich Kirby in ein Vehikel verwandelt, ist der Waddle Dee zudem überhaupt nicht spielbar.

## Kirby der Verwandlungsmeister

Wie eben erwähnt ist Kirby in einigen Abschnitten in der Lage sich entweder in eine Rakete, ein U-Boot oder einen Panzer zu verwandeln. Während man bei der Rakete Kirby selbst mittels selbstgezeichneter Linien in die richtige Richtung navigiert, feuert die rosa Kugel bei den anderen beiden Möglichkeiten Schüsse in eine Richtung ab,

die es umzulenken gilt. Letzteres funktioniert ziemlich intuitiv und spielt sich in den meisten Fällen angenehm präzise, während die Rakete sich oft nicht richtig steuern lässt, was dazu führt, dass man regelmäßig die zu treffenden Objekte verfehlt. Alles in allem bieten diese Abschnitte aber eine gelungene Alternative zu den oft eintönigen Rollpassagen. Aus technischer Sicht gibt es wiederum nichts zu meckern. Der Knet-Look wirkt gekonnt umgesetzt und erzeugt gemeinsam mit der dauerfröhlichen Musik eine sehr stimmige Atmosphäre. Den einzigen Kritikpunkt stellt hierbei die nicht konsequente Nutzung der Knet-Optik im Spielgeschehen dar. Statt dieses Feature für kreative Ideen zu nutzen, wird spielerisch überhaupt nicht auf diese Eigenheit eingegangen, was dazu führt, dass man den Titel mit einer konventionellen Grafik ohne große Abstriche hätte umsetzen können.

Podcast


[amin.k@n-mag.org](mailto:amin.k@n-mag.org)

- + durchweg gelungener Soundtrack
- + schöner und origineller Grafikstil,...
- ...der leider nicht mehr als ein optisches Gimmick darstellt
- kurze Spielzeit und gewöhnungsbedürftige Steuerung

NMAG

6

WIIU X

7

28/40

7

CONTINUE

8

NINTENDO ONLINE

## FAZIT:

Bricht man Kirby und der Regenbogen-Pinsel auf seinen Kern herunter, bleibt leider nicht sehr viel übrig. Optik und Soundtrack stimmen zwar, allerdings fallen die kurze Spielzeit, die teils eintönigen Passagen, der magere Amiibo-Support und die unpräzise Steuerung so schwer ins Gewicht, dass der Titel letztendlich keine vierzig Euro wert ist.



# Art Acamdey: Atelier



Nach Art Academy: Sketch Pad kehrt Nintendos Zeichenkurs in Art Academy: Atelier auf die Wii U zurück. In besinnlicher Atmosphäre vermittelt Lehrer Vincent Maltechniken, mit denen man eigene Kunstwerke erstellt.

Von Alexander Geisler

Art Academy: Atelier ist kein wirkliches Spiel, sondern eher eine Software, um das Malen zu lernen und eigene Kunstwerke zu erschaffen. Dabei stellen die Lektionen und das freie Zeichnen den Hauptteil des Angebots dar. Euer Lehrer Vincent vermittelt in Einsteiger-, Fortgeschrittenen- und Werkzeugkursen den Umgang mit verschiedenen Stiften, Pastellkreide, Zeichenkohle und allerlei anderem Zeichenmaterial sowie die nötigen Techniken.

## Lernen vom Profi

Die Kurse sind in mehrere Lektionen und Mini-Lektionen unterteilt, die uns stets neue Techniken und den Umgang mit anderem Zeichenwerkzeug vermitteln. So beschäftigen wir uns mit der plastischen Darstellung von Motiven, der korrekten Lichteinstrahlung auf ein Objekt oder der Größe von Körpern und wie wir diese richtig zu Papier bringen. Auch Panoramen gehören zum Repertoire

des Lehrers. Die Mini-Lektionen hingegen lassen uns das gerade erlernte noch einmal unter Vincents Anleitung üben. Hierbei gibt er aber deutlich weniger vor als bei den eigentlichen Lektionen. Wichtig ist allerdings, dass eure Werke weder mit einer Vorlage abgeglichen, noch auf eine andere Weise bewertet werden. Punkte gibt es nicht. Wie gut ihr abschneidet, ist also letztlich eurem Urteil überlassen.

## Vorlagen und Kreativität

Im Freien Zeichnen haben wir die Wahl, ob wir nach einer Vorlage zeichnen wollen oder vollkommen frei aus dem Kopf heraus. Dabei stehen Ateliermotive, Landschaftskompositionen oder Bilder von der SD-Karte zur Verfügung. Für Nachschub ist also gesorgt. Bevor wir loslegen, wählen wir noch aus vier unterschiedlichen Papierarten und mehreren Farben aus. Schließlich stehen uns noch diverse

Zeichenwerkzeuge wie Bleistifte, Pastellkreide oder Zeichenkohle zur Verfügung. Fertiggestellte Bilder können wir anschließend in unserer Galerie aufhängen und dort betrachten. Auch im Miiverse können wir unsere Kunstwerke teilen und die Zeichnungen anderer Nutzer bewundern. Dazu kommt eine Videofunktion, die Zeichenvorgänge stets aufzeichnet. Die Videos können anschließend auf YouTube hochgeladen werden.

## Funktionelles Malen

Viel mehr Möglichkeiten bietet Art Academy: Atelier auch nicht. Und hier liegt das größte Problem des Titels. Zwar ist der Umfang an Lektionen und Vorlagen beim freien Zeichnen nicht zu verachten, doch ist genügend Eigenmotivation und Spaß am Malen nötig, um wirklich Gefallen an Nintendos Kunstschule zu finden. Große Abwechslung wird nicht geboten, denn wir lernen eben die ganze Zeit zeichnen oder erstellen unsere eigenen Werke. Immerhin funktioniert das Malen auf dem Gamepad wirklich gut und die

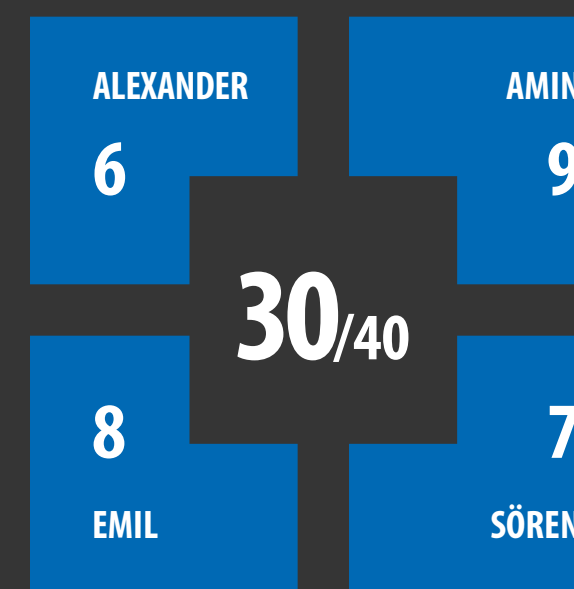
Lektionen sind liebevoll verpackt und vermitteln gut den Lernstoff. Dazu kommen immer wieder Hintergrundinformationen zu Kunst und Künstlern. Für jene, die an der Materie interessiert sind, ist dies definitiv ein großer Pluspunkt.

## Besinnlich und einfach

Die Präsentation von Art Academy: Atelier ist eher zweckmäßig. Meist werden uns gezeichnete Hintergründe präsentiert. Die Galerie ist zwar aus der Ego-Perspektive frei begehbar, aber auch hier sind keine allzu großen technischen Leistungen zu erwarten. Am meisten überzeugen kann doch der schön gestaltete Vincent. Da wir sowieso meist auf das Gamepad schauen, wird der Fernseher nur für Kleinigkeiten genutzt, während dem Zeichnen selbst aber zumindest sinnvoll. Wahlweise können wir hier die Vorlagen, Vincents Zeichnungen oder unsere eigenen Bilder anzeigen lassen. Untermalt wird das Spiel von ruhiger Musik, die manchmal aber auch nerven kann.

[alexander.g@n-mag.org](mailto:alexander.g@n-mag.org)

- + Malen am Gamepad funktioniert gut
- + Lektionen sind liebevoll umgesetzt und vermitteln gut den Lernstoff
- Nutzen für wirklich Zeichen-Interessierte fragwürdig
- auf Dauer kann der Soundtrack stören



## FAZIT:

An sich ist Art Academy: Atelier ein schönes Stück Software, das einige Möglichkeiten Bilder zu malen bietet. Das Gamepad beschränkt die Möglichkeiten etwas, weshalb professionellere Künstler hier nicht an der richtigen Adresse sind. Hobby-Zechner können aber durchaus ihren Spaß haben, sofern sie keinen spielerischen Aspekt oder viel mehr als Zeichenkurse und freies Malen erwarten.

## Code Name: S.T.E.A.M.



Nach dem grandiosen Fire Emblem: Awakening versucht sich der Entwickler Intelligent Systems an einem gänzlich neuen Franchise. Code Name: S.T.E.A.M. heißt das neue rundenbasierte Strategiespiel, das im Steampunk-Universum spielt.

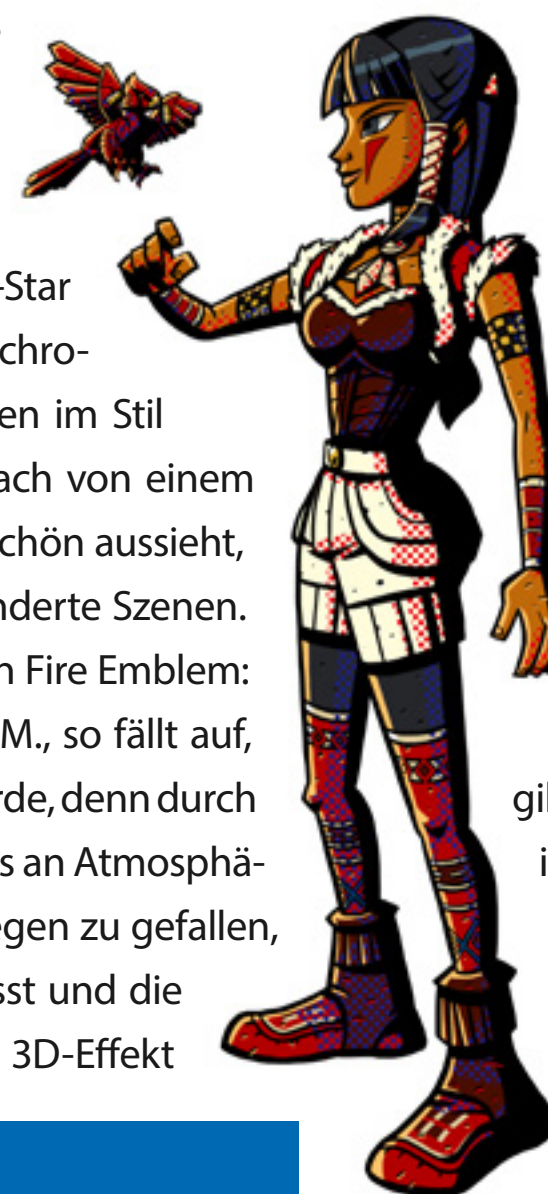
Von Amin Kharboutli

In den letzten Jahren hat sich Intelligent Systems vor allem im Bereich der Rollen- und Strategiespiele zum größten Entwickler im Nintendo-Bereich hochgearbeitet. Mit Paper Mario, Advance Wars oder Fire Emblem hat die Spieleschmiede drei qualitativ hochwertige Franchises aus dem Boden gestampft. Dementsprechend groß war die Vorfreude der Fans, als die Japaner bekannt gaben, dass sie an einer neuen Marke arbeiten, die auf den Namen Code Name: S.T.E.A.M. hört.

### Abe vs. The Aliens

Die Geschichte von Code Name: S.T.E.A.M. hört sich allerdings gar nicht mal so zugänglich an: Alles beginnt in einer Steampunk-Version von London im 19. Jahrhundert, in der die Welt von Aliens angegriffen wird. Der ehemalige Präsident der Vereinigten Staaten, Abraham Lincoln, versucht die Invasion zu verhindern und bildet aus diesem Grund die S.T.E.A.M.-Alliance: Eine Gruppe bestehend aus zahlreichen Helden der US-amerikanischen Literatur wie Tom Sa-

wyer oder der Löwe aus Der Zauberer von Oz. Alle Charaktere wurden auf Englisch synchronisiert, teilweise sogar von berühmten Schauspielern. Abraham Lincoln wird beispielsweise von Will Wheaton gesprochen, während Full-Metal-Jacket-Star Adam Baltwin den Protagonisten Ian Fleming synchronisiert. Präsentiert werden die Zwischensequenzen im Stil eines Comicbuches. Die Kamera wechselt demnach von einem Comicbild zum nächsten, was an sich auch ganz schön aussieht, allerdings sind sie kein adäquater Ersatz für gerenderte Szenen. Vergleicht man die voll animierten Sequenzen von Fire Emblem: Awakening mit dem Stil von Code Name: S.T.E.A.M., so fällt auf, dass hier leider einiges an Potenzial verschenkt wurde, denn durch diese abgespeckte Präsentation geht leider einiges an Atmosphäre verloren. Der Cel-Shading-Grafikstil weiß hingegen zu gefallen, da dieser perfekt zur generellen Präsentation passt und die Charaktere recht lebendig wirken lässt. Auch der 3D-Effekt



vermittelt eine schöne Plastizität, auch wenn dieses Feature keinen Einfluss auf das Spielgeschehen hat.

### Charaktere interessant aber blass

Wer eine packende Handlung erwartet, wird hier leider enttäuscht. Die bereits umrissene Geschichte liest sich zwar ganz witzig, doch einen Spannungsbogen sucht man vergeblich. Im Prinzip läuft die Geschichte immer gleich ab: Man kommt an einen Ort, sucht dort gegebenenfalls jemanden und stellt fest, dass das Gebiet von Aliens belagert ist, die es dann auszuschalten gilt. Auch die Charaktere haben leider nicht mehr als die immer gleichen Sprüche zu bieten. Sie werden zwar außerhalb der Missionen in kurzen Texten schön charakterisiert, aber eine interessante Interaktion der Protagonisten untereinander fehlt völlig. Hier wurde offensichtlich einiges an Potenzial verschenkt, denn die Gespräche zwischen den Charakteren waren bei Fire Emblem:

Awakening so gut, dass es einem absolut unverständlich erscheint, warum in diesem Fall darauf verzichtet wurde. Schließlich stammt jeder Kämpfer der S.T.E.A.M.-Alliance aus der US-amerikanischen Literatur, was in der Theorie eine Vielzahl an Interaktionsmöglichkeiten und Insiderwitzen bietet. So blass wie die Charaktere ausfallen, so langweilig sehen die Aliens aus. Obwohl das Spiel eine Vielzahl an Gegnern bietet, wurden alle in einem kühlen Blauton gehalten. Auch die kritischen Stellen der Kontrahenten, an denen man ihnen mehr Schaden zufügt, sind rein optisch immer gleich. Im Gegensatz dazu wurden die Umgebungen teilweise sehr schön umgesetzt. Mal bekämpft man sich in einem engen Haus, mal auf einem großen Platz. Man sollte nicht erwarten, dass einem in jeder Runde ein komplett neues Setting erwartet, aber die Umsetzung der Karten kann durchaus als gelungen angesehen werden.



Podcast





...sollte ein aktivierter Amiibo-Charakter im Kampf sterben, muss die Figur nochmals eingescannt werden, um sie verwenden zu können.

### Mit dem Boiler auf Alienjagd

Die Kämpfe laufen bei Code Name S.T.E.A.M. in klassischer rundenbasierter Weise ab. Die ganze Karte ist in Quadrate unterteilt, auf denen man sich bewegen kann. Je nachdem wie viel Dampf sich bei einem Charakter im Boiler befindet, kann er sich entsprechend weit bewegen. Erkundet man die Umgebung und kehrt an seinen Ausgangspunkt zurück, so verliert man keine Reserven, außer man sammelt auf dem Weg einen Herzcontainer ein oder wird von einem Gegner überraschend abgeschossen. Da es keine Übersichtskarte gibt, passiert letzteres Szenario allerdings öfter als einem lieb ist, denn wenn man in die Sicht- und Schussdistanz eines Gegners kommt und dieser noch Dampf übrig hat, so nutzt er diesen zum Angriff. Umgekehrt kann man sich auch selbst hinter einem Objekt verschanzen. Wenn man die Tankfüllung nicht verbraucht hat und man in der gegnerischen Runde auf einen Kontrahenten trifft, so wird dieser ebenfalls automatisch abgeschossen. Dieses Konzept bringt eine gewisse Dynamik und eine taktische Komponente mit sich, die das Gameplay definitiv bereichern. Jeder Charakter besitzt zudem eine eigene, einzigartige Primärwaffe und eine optional wählbare Sekundärwaffe. Da man nur vier Agenten in die Schlacht mitnehmen kann, muss demnach vor jeder Runde die Stärken und Schwächen der einzelnen Charaktere abgewogen werden. Leider fehlen dem Spiel jegliche Rollenspiel-Elemente. Wer also Spaß daran hat, die verschiedenen Kämpfer in Kombination miteinander in den Kampf zu schicken, den wird das Gameplay sicherlich lange fesseln. Allerdings nimmt im Normalfall die Experimentierfreude nach einigen Stunden ab, weshalb man zur Mitte des Spiels schon das Gefühl bekommt, trotz einiger Gegnerklassen alles gesehen zu haben. Die fehlende Übersichtskarte sorgt außerdem für einige frustvolle Momente, die einen oft zum Neustart einer Mission zwingen.

### Der globale Dampf-Krieg

Neben der Einzelspielerkampagne kann man sich auch online oder lokal in drei verschiedenen Mehrspielermodi miteinander messen. Heraus sticht hierbei ein Modus, in dem man sich gegenseitig in einem riesigen Roboter von Abraham Lincoln versucht, die Köpfe einzuschlagen, was sich als sehr kurzweilig

erweist. Die anderen beiden Spielmöglichkeiten setzen auf rundenbasierte Strategie. Man wählt sich demnach vier Charaktere aus und kämpft genau gegen einen Kontrahenten. Die Mehrspielermodi sind ein schöner Zusatz, der die Spielzeit erhöht, aber keinen alleinigen Kaufgrund darstellt. Code Name: S.T.E.A.M. ist eines der ersten Spiele, das vom C-Stick des New Nintendo 3DS profitiert. Mit diesem kann man sich umschaun, was sich in der Praxis um einiges komfortabler erweist, als die Bedienung über den Touchscreen oder die Buttons zu bewerkstelligen. Das Circle Pad Pro wird ebenfalls unterstützt. Generell spielt sich der Titel sehr angenehm, vor allem mit der neuesten Variante von Nintendos Handheld. Die einzige Ausnahme stellt die Anvisierung der Gegner dar, denn vor allem kleine Bestien geraten oft nicht richtig in den Autofokus, was dazu führt, dass man ins Leere schießt. Ärgerlich!

[amin.k@n-mag.org](mailto:amin.k@n-mag.org)



- + schöne Cel-Shading-Optik
- + spaßiges Gameplay...
- ...das allerdings nicht über die volle Spielzeit motiviert
- langweilige Handlung

NMAG

7

PLANET 3DS

6

29/40

8

CONTINUE

8

N INSIDER

### FAZIT:

Leider ist Code Name: S.T.E.A.M. nicht der ganz große Wurf geworden, den sich einige Fans sicherlich erhofft haben. Dafür erlaubt es sich einfach zu viele Kritikpunkte, wie die nahezu nicht vorhandene Handlung. Das eigentliche Spielprinzip macht allerdings wirklich Spaß, weswegen man den Titel allen Liebhabern von Strategiespielen aus dem Hause Intelligent Systems empfehlen kann.

# Harvest Moon: Das verlorene Tal



Im neusten Ableger der bekannten Serie geht es wie gewohnt um Pflanzen, Tiere und (heiratswillige) Menschen – nur diesmal in kompletter 3D-Umgebung à la Minecraft!

Von Jasmin Belima

Das Spiel startet mit einem Schneesturm vor unserem zukünftigen Haus, welches zu dieser Zeit jedoch noch eine leerstehende Hütte ist, die wir kurzerhand einfach beziehen. Woher wir kommen und was unser eigentliches Ziel ist, bleibt dabei im Dunklen. Dann nimmt die Story rasant an Fahrt auf, und wir dürfen einen gelben Erntewichtel aus seiner misslichen Lage befreien, um nach und nach den anderen Wichteln und schließlich auch der Erntegöttin zu helfen. Diese hat nämlich ihr magisches Armband mit den Jahreszeiten-Kristallen verloren und deswegen herrscht solange ewiger Winter, bis sie mit unserer Hilfe neu Kristalle erschaffen hat. Für den Frühlingskristall braucht sie zum Beispiel natürlich unbedingt Erdbeermarmelade, denn ohne ein reichhaltiges Frühstück, keinen Frühling - klingt doch logisch!

## Laufbursche

So ausgefallen die Anliegen der jeweiligen Charaktere auch sein mögen, so frustrierend können sie auch sein! Für die Erdbeermarmelade brauchen wir beispielsweise Erbeeren, Zucker und eine Küche. Die beiden ersten Zutaten bekommen wir noch vor unser Haus geliefert, denn anders als in den Vorgängern, müssen wir nicht mehr ins Dorf laufen, um einzukaufen, sondern finden vor dem Haus verschiedene Händler, die zu vorgegebenen Zeiten an bestimmten Tagen Waren verkaufen und ankaufen. Das hat jedoch den Nachteil, das wir des öfteren im Spiel nicht mehr weiter kommen und auf den nächsten oder sogar übernächsten Tag warten müssen. Die Küche selbst ist schon wesentlich schwieriger, dazu brauchen wir unter anderem Materialsteine, die man nur beim

Schmied in der Mondscheingrotte herstellen kann und natürlich den Erfinder, der am selben Ort, aber natürlich zu anderen Zeiten dort anzutreffen ist. So kann es schon mal eine Woche (im Spiel) dauern, bis wir ein Anliegen erfüllt haben.

## Immer das richtige Werkzeug

Positiv überrascht hat uns die nun riesige 3D-Landschaft, die sich komplett aus Quadern zusammensetzt und von uns nach Lust und Laune bearbeitet werden kann. Sowohl in die Tiefe, als auch in die Höhe, lässt sich die Oberfläche nahezu grenzenlos modellieren. So können auch Bäume gefällt und im späteren Spielverlauf sogar Wasserläufe begradigt werden. Immer im Auge sollten wir dabei unsere Ausdauer-Anzeige haben, um nicht vorzeitig im Bett zu landen. Bisher haben wir es aber immer mit mindestens einem Herzen ins Bett geschafft, um unsere Energie für den nächsten Tag

wieder komplett aufzuladen. Das ist auch bitter nötig, denn neben der Feldarbeit, die jetzt wesentlich leichter von der Hand geht, da nun automatisch immer das passende Item ausgewählt wird und wir fast ausschließlich nur auf den A-Knopf drücken müssen, dürfen wir unsere Tiere im Stall nicht vergessen!

## Der frühe Vogel fängt den Wurm!

Auch wenn der Tag schon um sechs Uhr früh beginnt, dauert es manchmal bis Sonnenuntergang, bis wir endlich alle unsere Pflichten erledigt haben. Oft ist es dann aber schon zu spät, um die Story weiter voran zu treiben, denn dann befinden sich oft keine Leute mehr vor unserem Haus oder der Mondscheingrotte. Vor allem wenn uns noch viel Geld oder Materialien für eine dringende Anschaffung fehlen, leidet die Langzeitmotivation. Denn kaum hat man alle Pflanzen und Tiere versorgt, bleibt uns in der Regel nicht mehr viel Spielraum, um noch schnell an unser Ziel zu gelangen. Dann naht auch schon der nächste Tag mit seinen vielen Aufgaben – und wir fragen uns, ob ein paar Pflänzchen weniger denn nicht auch gereicht hätten.

[jasmin.b@n-mag.org](mailto:jasmin.b@n-mag.org)

- + riesige gestaltbare Landschaft
- + Zusatzinhalte bald per Download
- gewöhnungsbedürftige 3D-Grafik
- kein Dorf oder andere Häuser



## FAZIT:

Fazit: Positiv überrascht hat mich die große Oberwelt, die man nahezu unbegrenzt bearbeiten kann. Weniger jedoch die 3D-Grafik an sich, scheint sie doch für meinen Geschmack etwas wenig detailliert und irgendwie lieblos. Da gefielen mir doch die niedlichen 2D-Illustrationen bei den Vorgängern wesentlich besser! Vom Spielprinzip her hat sich jedoch wenig geändert und wer die fehlenden Geschäfte und Häuser verschmerzen kann, macht mit dem Kauf dieses Titels sicher nichts verkehrt!

## Puzzle and Dragons Z & Puzzle and Dragons Super Mario Bros. Edition



Eine Mischung aus Puzzlespiel und Rollenspiel verspricht Puzzle and Dragons Z & Puzzle and Dragons Super Mario Bros. Edition. Was dabei rausgekommen ist, ist ein guter Mix des Drei-gewinnt-Prinzips mit Pokémon und klassischen Rollenspielelementen.

Von Tobias Schmick

Nur noch einen Dungeon und dann ist Schluss. Aber das eine Monster hat schon fast den nächsten Level, das könnten wir eigentlich doch auch noch mal eben aufleveln. Und wenn wir schon mal dabei sind, brauchen wir auch noch ein paar neue Upgrade-Chips. Ehe wir uns versehen, zieht uns die aus Pokémon bekannte Spirale aus Monster sammeln, aufleveln und stärker werden immer tiefer in das Spiel hinein. Das Spielprinzip ist dabei denkbar einfach und dennoch komplex.

### Küglein schieb dich!

Puzzle & Dragons Z ist in erster Linie ein Drei-Gewinnt-Puzzlespiel. Das bedeutet wir kombinieren auf dem Touchscreen mindestens drei gleiche Kugeln, sogenannte Orbs, miteinander, die sich daraufhin auflösen, während von oben neue Orbs nachrücken. Je nachdem welches Element die aufgelösten Orbs hatten, greifen unsere dementsprechenden Monster den Gegner an. Wir können

in einem Spielzug genau einen Orb bewegen, diesen dafür aber über das gesamte Feld. Der ausgewählte Orb tauscht dabei immer Plätze mit dem Orb, über den wir ihn hinwegbewegen. Der Glücksfaktor, den man aus anderen Drei-Gewinnt-Spielen kennt, wird dadurch fast vollständig eliminiert. Fast, da es nach wie vor Zufall ist, welche Orbs von oben nachrücken.

### Gut geplant ist halb gewonnen

Durch diese Art Orbs zu bewegen, ergibt sich eine angenehme und überraschend komplexe, strategische Komponente, da wir uns das Spielfeld so modellieren können, wie es die Situation gerade erfordert. Sind unsere Gegner hauptsächlich vom Typ Wasser? Kein Problem! Kombinieren wir eben möglichst viele Waldorbs miteinander. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass wir vor Kampfbeginn unser Team vernünftig aufgestellt haben. Dazu zählen Überlegungen wie: Welche Elemente brauchen wir, welche

eventuell nicht und vor allem wie viele Monster eines Elements benötigen wir überhaupt? Denn auch wenn wir beispielsweise kein Monster mit Lichtelement im Team haben, erscheinen trotzdem Lichtorbs auf dem Spielfeld, die dann natürlich absolut nutzlos sind aber dennoch Platz verbrauchen und es somit schwieriger machen, Kombos zu erzielen, die im Prinzip als Schadensmultiplikator dienen.

### Shopping in der Stadt

Zwischen den Kämpfen in den zahlreichen Dungeons des Spiels, wird das Spielgeschehen ab und zu unterbrochen, falls einer unserer Begleiter etwas zu sagen hat. Das wird auf Dauer etwas nervig. Solche Dialoge hätte man auch in der Hauptstadt halten können. Diese ist nämlich der zentrale Dreh- und Angelpunkt des Spiels. In der Stadt können wir einkaufen, Monstereier ausbrüten, Monster mit Chips verbessern, Quests annehmen und einen Dungeon, der sich jeden Tag ändert, besuchen. Während das restliche Spiel sich aufgrund der Puzzlemechanik hauptsächlich auf den Touchscreen

und das Umherschieben von Orbs beschränkt, dürfen wir in der Stadt selbst ans Schiebepad und uns frei in dieser bewegen. Hier sind die Rollenspielanleihen deutlich bemerkbar.

### Und was ist mit Mario?

Die Super Mario Bros. Edition ist im Prinzip genau das Gleiche Spiel wie Puzzle & Dragons Z, nur eben mit Charakteren im Mario-Universum. Ein paar Unterschiede gibt es dennoch. So ist die Geschichte altbekannt; Prinzessin Peach wird von Bowser entführt und Mario muss sie retten, nur eben dieses Mal mit Hilfe der Orbs. Frei rumlaufen wie in Z können wir hier nicht, was schade ist, denn das Schloss hätte sich ja angeboten. Auch die Monstervielfalt ist bedingt durch die Mariothematik nicht so ausschweifend wie in Z. Im Allgemeinen fühlt sich die Mario Edition wie eine relativ abgepeckte Form von Z an - eine nette Dreingabe ist es aber allemal.

[tobias.s@n-mag.org](mailto:tobias.s@n-mag.org)



- + motivierende Mischung aus Rollen- und Puzzlespiel
- + überraschend strategisch
- + Mario Edition als nette Dreingabe
- flauere Story

NMAG  
8

PLANET 3DS  
9

33/40

8

NTOWER

8

CONTINUE

## FAZIT:

Puzzle and Dragons Z versteht es, sich an mich zu binden und mich immer wieder zu motivieren, doch noch mal eben diesen Dungeon zu machen, jenes Monster zu leveln oder zumindest noch ein bisschen Chips zu farmen. Ein paar Abzüge gibt es dennoch, da es zu gelegentlichen Slow-Downs kommt, die 3D-Objekte nicht unbedingt hübsch sind und die Story etwas fulminanter hätte ausfallen dürfen. Der 3D-Effekt ist darüber hinaus überraschend gut gelungen.

# Lord of Magna: Maiden Heaven



Luchs Eduard betreibt ein Gasthaus, das zwar schon seit Generation im Besitz seiner Familie ist, doch hat er keine Gäste. Deshalb begeben wir uns als Luchs auf die Suche nach Kristallen, um diese gewinnbringend zu verkaufen. Dabei kommt es zu einer schicksalhaften Begegnung mit einem in einem Kristall eingeschlossenen Mädchen, das aus ihrem Schlaf erwacht und Luchs vor plötzlich auftauchenden Ungeheuern rettet. Fortan lebt Lottie im Gasthaus und gemeinsam gilt es ihre Schwestern zu finden.



Lord of Magna: Maiden Heaven vereint japanisches Rollenspiel mit Runden-Taktik und einer gehörigen Prise Dating-Simulation. Sieben Maiden ziehen bei Gasthausbesitzer Luchs ein und verleiten zum flirten.

Von Alexander Geisler

## Witzige Eigenheiten

Bart, Luchs' bester Freund, schenkt Lottie ein Maiden-Outfit und fortan sorgt er dafür, dass jede der Schwestern, die in das Gasthaus zieht, ein solches Kleid erhält. Dabei unterscheiden sich die sieben Frauen nicht nur in ihrem Kampfstil, sondern haben alle auch eine eigene Persönlichkeit und Eigenheiten. So verwendet Erfinderin Frieda beispielsweise immer wieder deutsche Worte, die besonders bei den synchronisierten Sätzen äußerst amüsant klingen. Allgemein sind die Dialoge unterhaltsam und oft witzig geraten.

## Maiden-Wahl

Die Schwestern bringen Dating-Simulationselemente mit ins Spiel. Immer wieder haben wir die Wahl mit welcher Maid wir etwas Zeit verbringen wollen. Diese sogenannten Heart Events sind allerdings begrenzt, wir können also immer nur eines der verfügbaren Events absolvieren und unsere Beziehung zu ei-

nem der Mädchen verbessern. Das hat auch Einfluss auf das Ende des Spiels. Bei einem Spieldurchgang ist es unmöglich sämtliche Heart Events zu absolvieren. Dank New-Game-Plus-Möglichkeit lohnt es sich aber, das Spiel mehrfach durchzuspielen.

## Taktisches Bowling mit Waffen

Das Kampfsystem wirkt auf den ersten Blick klassisch. Wir treten mit unserer vierköpfigen Gruppe rundenbasiert gegen Monster an. Unsere Figuren bewegen wir innerhalb ihres Kreisradius und können, sofern Gegner in der Nähe sind, angreifen oder Fähigkeiten einsetzen. Alternativ können wir Items verwenden oder uns verteidigen. Jede Aktion kostet dabei Aktionspunkte, die wir durchs Abwarten auch für später aufheben können, wodurch mächtigere Fähigkeiten möglich sind. Maiden mit denen ihr Heart Events absolviert habt, verfügen über zusätzliche Fähigkeiten. Die Besonderheit des Kampfsystems ist das Bowlingprinzip. Gegner treten immer in Gruppen auf. Dabei scharrt ein Anführer Lakaien um sich und ruft neue, sobald diese besiegt wurden. Trefft ihr Lakaien im richtigen Winkel, fliegen diese zu-

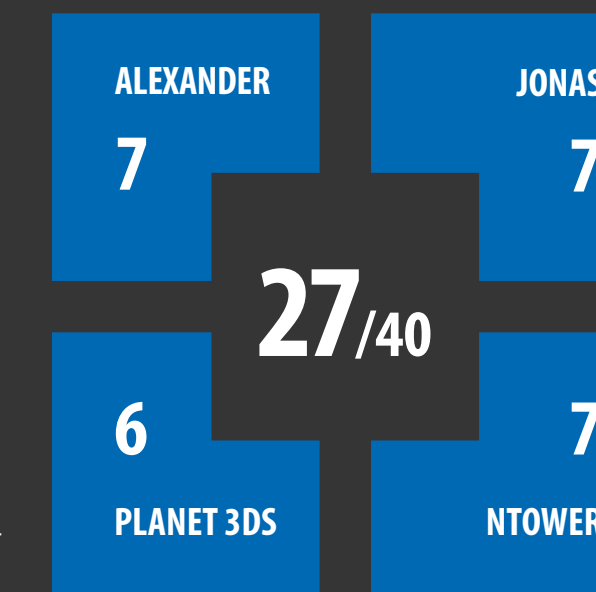
rück und können weitere Gegner umhauen. Schafft ihr zehn Gegner auf einmal auszuschalten, winkt ein Extra-Zug für euren Charakter. Mit der Zeit ziehen sich die Kämpfe etwas, aber das stört nur minimal.

## Süße Inszenierung

Lord of Magna kommt mit einem ansprechenden Look daher. Die Charaktere sind im Chibi-Stil, also mit großen, knuddeligen Köpfen gehalten und verfügen über eine ausgeprägte Mimik, die durch Symbole wie Herzen oder Wutwolken noch einmal unterstrichen werden. In Gesprächen werden sie durch animierte Zeichnungen dargestellt. Auch sonst kann die Grafik überzeugen. Die Umgebungen weisen einige, animierte Details auf. Schade ist allerdings, dass sich lediglich das Gasthaus frei erkunden lässt. Andere Gebiete werden fast ausschließlich für Kämpfe genutzt. In Sachen Musik wird typische, aber gelungene Kost geboten, die zum Spiel passt. Überzeugen kann die, leider nur selten eingesetzte, Synchronisation. Gerade durch ihre Eigenheiten verpassen die Charaktere dem Spiel damit einen ganz eigenen Charme.

[alexander.g@n-mag.org](mailto:alexander.g@n-mag.org)

- + süße Charaktere und unterhaltsame Geschichte
- + motivierende Dating-Sim-Elemente mit Vorteilen in den Kämpfen
- Kämpfe werden gegen Ende etwas repetitiv
- nur englische Bildschirmtexte



## FAZIT:

Lord of Magna: Maiden Heaven kann mit einer zwar nicht originellen, aber unterhaltsamen Story aufwarten und überrascht durch ein spaßiges Kampfsystem. Dazu kommen süße Dating-Simulationselemente, die dem Spiel einen ganz eigenen Reiz geben. Es ist zwar nicht perfekt und weist mit der mangelnden Freiheit und den sich mit der Zeit abnutzenden Kämpfen klare Mankos auf, doch kann das Spiel trotzdem überzeugen.

# Fossil Fighters Frontier



Stryker

Ihr wurdet alle dank eurer herausragenden Leistungen beim dritten Test ausgewählt, heute hierherzukommen.



Mit Fossil Fighters Frontier können erstmals auch wir Europäer uns in die Abenteuer mit den Vivosauriern stürzen.

Von Sebastian Klein

Unser Abenteuer beginnt in einem Fossilien-Museum irgendwo in Asien. Nachdem wir unseren Charakter erstellt haben, dessen Name auf acht Zeichen begrenzt wird, geht es auch schon direkt los. Wir absolvieren gerade eine Ausbildung zum Wächter des Museums. In einer Art Tutorial lernen wir die Steuerung unseres Vevomobils, ein Auto, das speziell zu Ausgrabungszwecken entwickelt worden ist, sowie die Mechanik des Ausgrabens von Fossilien und den Einsatz der Vivosaurier im Kampf. Ist dieses abgeschlossen, steht nur noch eines zwischen uns und der abgeschlossenen Ausbildung zum Wächter: Ein Kampf gegen die anderen Auszubildenden! Dieser wird in Teams geführt, in welchen sich schnell die Standpunkte Einzelner herausfiltern. Um für diesen Kampf gerüstet zu sein, statten wir Traumbucht, unserem Fossilien-Park, erneut einen Besuch ab. Haben wir unsere Ausbildung abgeschlossen, geht es auch schon los!

## Halt, das kenn ich doch!

Wer je einen Teil der Spectrobes-Reihe gespielt hat, wird beim Ausgraben genau das denken. Genau so haben wir damals auch unsere Spectrobes ausgegraben. Mit mehr Ausgrabungswerkzeugen, natürlich, aber das Grundgerüst scheint sehr stark daran anzulehnen. Wir haben insgesamt zwei Werkzeuge zur Auswahl: Den Hammer und einen sanften Bohrer. In sechzig Sekunden müssen wir das Fossil, das wir mit mittels tippen auf den Touchscreen via Scan komplett sehen können, ausgegraben haben. Da der Hammer sehr wuchtig ist, greift man des Öfteren besser mal zum Bohrer. Denn je mehr Schaden wir dem Fossil zufügen, desto schwächer ist es letztendlich auch, wenn wir es wiederbeleben. Und das wiederum ist nicht gut, wenn wir kämpfen müssen. Ein einmal nicht perfekt gelungenes Fossil ist glücklicherweise aber nicht verloren. Sobald wir erneut Traumbucht besuchen, finden wir an derselben Stelle

genau dasselbe Fossil. Sollten wir das Fossil dieses Mal besser ausgraben, so wird der bestehende Vivosaurier stärker. Sollten wir es nicht erneut schaffen oder ein Fossil noch schlechter ausgraben, so erhalten wir stattdessen Geld, welches wir aber ebenfalls dringend benötigen.

## Wie Pokémon, nur anders

Das Kampfsystem kennen wir im grundlegenden von Pokémon. Wir haben vier Attacken zur Auswahl und der schnellere Vivosaurier legt vor. Wenn wir, nachdem wir eine Attacke ausgewählt haben, schnell genug sind, besteht manchmal die Möglichkeit, den Angriff zu verstärken, was aber wiederum zusätzliche Angriffspunkte kostet. Wie bei Pokémon auch, haben Vivosaurier einen bestimmten Typ, der gegen andere Typen im Vor- oder Nachteil sein kann. Insgesamt unterscheidet man in den vier Elementen sowie dem Typ Neutral, der weder Vor- noch Nachteile hat. Je mehr wir kämpfen, desto stärker wird unser Vivosaurier. Das muss

er auch, schließlich warten nach der Hauptstory noch spannende Online-Kämpfe oder lokal gegen Freunde auf uns.

[sebastian.k@n-mag.org](mailto:sebastian.k@n-mag.org)



- + durchdachtes Kampfsystem
- + sinnvolles Tauschen der Vivosaurier via StreetPass
- + viele verschiedene Ausgrabungsstätten
- auf acht Zeichen begrenzter Anzeigename

NMAG

8

PLANET 3DS

6

29/40

8

NTOWER

7

NINTENDO ONLINE

## FAZIT:

Fossil Fighters Frontier bietet genug Material, um einige Stunden unterhalten zu können. Wer aber schon mit der Spectrobes-Reihe für Wii und DS nichts anfangen konnte, wird hiermit auch keinen Spaß haben. Negativ fällt uns hier nur der unnötigerweise auf acht Zeichen begrenzte Spielernamen auf. Das ist in Zeiten von praktisch unbegrenztem Speicher einfach nicht mehr vertretbar.

# Don't Starve: Giant Edition



Seit April 2013 heißt es auf Steam-Plattformen „nicht verhungern“, seit Mitte 2014 sogar mit Freunden im Mehrspielermodus. Zumindest ersteres hat es nun in der Giant Edition auch auf die Wii U geschafft.

Von Sebastian Klein

Wir spielen einen von insgesamt elf Charakteren. Zu Beginn steht uns nur Wilson zur Verfügung. Die restlichen zehn schalten wir Laufe des Abenteuers mithilfe von Erfahrungspunkten frei. Wilson ist ein Wissenschaftler, der vom Bösewicht Maxwell in eine ihm vollkommen unbekannte und lebensfeindliche Welt schickt. Dort müssen wir als Wilson versuchen, so lange wie möglich zu überleben. Dabei beschreitet Don't Starve einen ähnlichen Weg wie Minecraft. Das heißt, dass wir Hunger bekommen und auf unseren Geisteszustand achtgeben müssen. Sinkt dieser zu stark, sehen wir erst nur Augen in der Dunkelheit, bald aber greifen in der Finsternis Hände nach uns und Schattenmonster wollen uns ans Leder. Diese teilen ordentlich Schaden aus und sind zu Beginn nur schwer zu besiegen.

## Weicht von mir Schatten und Dunkelheit

Was wir auf keinen Fall machen sollten, ist ohne Licht die Nacht zu verbringen. Sowohl auf dem Fernseher, als auch auf dem Gamepad, werden unsere Werte und eine Uhr angezeigt. Letztere müssen wir unbedingt im Auge behalten, denn schon bei der Dämmerung sollten wir uns Gedanken darüber machen, wo wir die Nacht verbringen wollen und die Materialien für ein Lagerfeuer sammeln. Per Tastendruck öffnen wir ein Craftingmenü, welches wir schnell durchsuchen können, da alle Objekte in praktische Kategorien eingeteilt sind. So und nicht anders finden wir schnell und einfach die benötigten Items. Steht das Lagerfeuer, müssen wir noch dafür sorgen, dass es auch die Nacht übersteht. Also schnell noch den nächsten Baum fällen und Holzscheite ins Feuer werfen!

## Die Gefahren der Giant Edition

Im Laufe des Spiels begegnen wir in der zufallsgenerierten Welt jede Menge freundlich gesinnter Geschöpfe, aber mindestens genauso vielen, die uns am liebsten tot sehen möchten. Wir können uns entweder, lebensmüde wie wir sind, direkt ins Getümmel werfen und höchstwahrscheinlich dabei den Tod finden, oder wir machen uns schnell aus dem Staub und kehren zurück, wenn wir bessere Rüstung und Waffen haben. Das ist dank der Karte auf dem Gamepad auch kein Problem, zumindest wenn wir uns den Punkt merken können. Giant Edition bedeutet, dass der Zusatzinhalt Reign of Giants bereits enthalten ist. Dieser fügt weitere gefährliche Gegner, Jahreszeiten und Biome hinzu. Wenn wir dies nicht möchten, können wir einfach den Haken während der Welterstellung entfernen. Sollten wir sterben und dabei kein Amulett tragen oder einen sogenannten Touch Stone, auf die wir zufällig stoßen

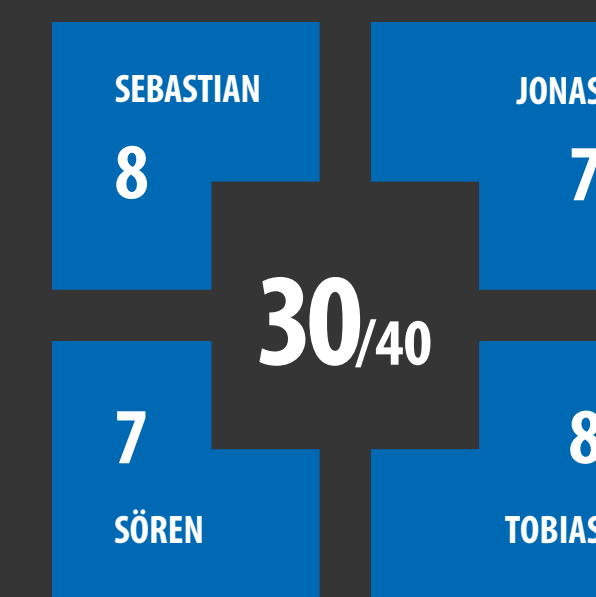
können, aktiviert haben, ist das Spiel vorbei und die Welt verloren. Da Nahrung ständig Mangelware und unser Geisteszustand meistens niedrig ist, wird uns dies vor allem am Anfang sehr oft passieren.

## Die Feinheiten einer Welt

Über einen Welteeditor können wir vor der Welterstellung die Faktoren der Welt einstellen. So können wir beispielsweise justieren, wie häufig Büsche, Steine oder Bäume kriert werden sollen. Die Anzahl der Monster, die Länge der einzelnen Jahreszeiten und die Größe der Welt dürfen wir ebenfalls bestimmen. Dadurch können wir vor allem zu Beginn unseres Abenteuers deutlich länger überleben, im Laufe des Lebens ist es aber auch störend, da unser Inventar recht klein ist und wir nicht immer alles mitnehmen können. Sollten wir sterben, erhalten wir je nach Anzahl der überlebten Tage Erfahrungspunkte und schalten so nach und nach die restlichen Charaktere mit ihren individuellen Eigenschaften frei.

[sebastian.k@n-mag.org](mailto:sebastian.k@n-mag.org)

- + zufallsgenerierte Welt
- + Vielzahl an verschiedenen Monstern
- + intelligente Einbindung des Gamepads
- geringer Wiederspielwert



## FAZIT:

Abgesehen von den zu Beginn häufigen Neustarts macht Don't Starve richtig viel Spaß und überzeugt mit seiner lebendigen Welt, dem Cartoon-artigen Stil und dem Spielsystem selbst. Nicht ganz so überzeugt sind wir von dem recht hohen Anspruchsniveau, welches für ungeübte Casual-Spieler wohl zu hoch angesetzt ist.



# Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars



Mit Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars bietet Nintendo erstmals eine Crossbuy-Funktion im eShop an. Hier versteckt sich der Wolf im Schafspelz.

Von Eric Ebelt



Podcast



Donkey Kong hat schon wieder Pauline entführt und Mario soll es richten. Den Klempner unterstützen wir, indem wir Mini-Marios im Spielzeugformat aufziehen und anschließend die Level-Architektur so verändern, dass sie unbeschadet ans Ziel gelangen können. Mit begrenzten Mitteln müssen wir simultan Brücken bauen oder

Sprungfedern so platzieren, dass im besten Fall alle Münzen eingesammelt werden, um die beste Punktzahl zu erreichen. Im direkten Vergleich zu den Vorgängern gibt es hier also nur sehr wenige Neuerungen.

## Langzeitpaß

Je mehr Levels wir absolvieren, desto mehr Sterne häufen sich auf unserem Konto an. Diese Sterne dürfen wir wiederum im Level-Editor für neue Objekte ausgeben, um kreative Levels zu erstellen, die wir online mit anderen Spielen tauschen können. Darauf liegt der Fokus des Spiels, denn herausragende Levels dürfen wir mit unseren Sternen bewerten. Der Titel bietet sehr viel Langzeitpaß, doch muss man zwangsweise 3DS- und Wii-U-Version erwerben.

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)

- + motivierendes Gameplay mit Langzeitpaß
- + großzügiger Level-Editor mit Tauschfunktion
- bekannte Spielideen mit sehr wenigen Neuerungen
- Spielstände können nicht miteinander synchronisiert werden

NMAG

7

PLANET 3DS

8

31/40

8

CONTINUE

8

N INSIDER

## FAZIT:

Das Konzept des Titels macht mir zwar Spaß, doch vermisse ich viele Innovationen, die Nintendo hätte bieten können. So beschränke ich mich darauf, die kreativen Levels von anderen Spielern auszuprobieren, statt den Spielinhalt durchzuspielen. Außerdem erwarte ich heutzutage, die Spielstände beider Versionen miteinander synchronisieren zu dürfen. Hier steckt Nintendo in der Vergangenheit fest.

# Trine: Enchanted Edition



Im März hat es Frozenbyte endlich getan. Nachdem Trine 2: Director's Cut schon lange für die Wii U erhältlich ist, wurde nun endlich der erste Teil nachgereicht.

Von Tobias Schmick



Wer das sechs Jahre alte Trine noch nicht kennt, bekommt jetzt mit Trine: Enchanted Edition die Chance, den geistigen Lost-Vikings-Nachfolger in verbessertem Gewand auf der Wii U zu erleben. In Trine spielen wir Zoya, die Diebin, Pontius, den Ritter und Amadeus, den Zauberer. Nur stecken die drei in einem einzigen Körper fest, denn ihre Seelen wurden durch das magische Artefakt Trine miteinander verbunden. Fortan suchen sie nach einer Möglichkeit, den Zauber umzukehren und ganz nebenbei eine feindliche Invasion aufzuhalten.

## Clever, stark und geschickt

Auf Knopfdruck können wir zu einer beliebigen Person aus dem ungleichen Trio wechseln und uns deren Fähigkeiten zu Nutzen machen. So kann Amadeus hilfreiche Boxen beschwören, die wir als Sprunghilfe benutzen, Pontius mäht mit seinem Schwert unsere Feinde nieder und Zoya schwingt sich mit ihrem Enterhaken über endlose Abgründe. Diese Kombo schöpft Frozenbyte voll aus und präsentiert uns ein wundervolles Rätseldesign mit einigen Actionszenen in wunderschöner 2.5D-Optik.

[tobias.s@n-mag.org](mailto:tobias.s@n-mag.org)

- + beeindruckende 2.5D-Grafik
- + cleveres Rätseldesign
- Geschichte bleibt im Hintergrund
- etwas schwacher Mehrspielermodus

NMAG

8

WIIU X

8

32/40

8

NTOWER

8

NINTENDO ONLINE

## FAZIT:

Der Multiplayer-Modus bleibt ein bisschen hinter seinen Möglichkeiten, aber der Singleplayer-Anteil macht dafür eine sehr gute Figur. Allerdings mangelt es dem Spiel an Gegnervielfalt und die Geschichte ist auch mehr Mittel zum Zweck als spannend. Technisch basiert das Spiel auf der Engine seines Nachfolgers und macht eine beeindruckende Figur.

## Affordable Space Adventures



KnapNok Games zeigt mit Affordable Space Adventures, wie eine absolut perfekte Integration des Gamepads in einem Spiel auszusehen hat.

Von Tobias Schmick

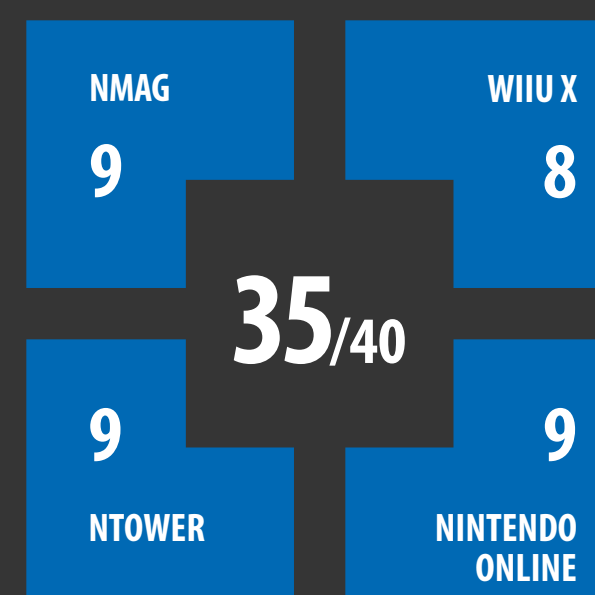
Erschwingliche Weltraumabenteuer. So bewirbt die Firma Uexplore ihr neuestes Produkt: Ein absolut sicheres Erkundungsschiff mit Namen SmallCraft. Und in dem Schiff steckt einiges drin, von Elektro- und Verbrennungsmotor über Stabilisierungs- und Antriebssysteme, bis hin zu Massengeneratoren und Leuchtraketen. Damit wir am Anfang nicht völlig den Überblick über die diversen Systeme verlieren, führt das Spiel uns Stück für Stück in diese ein, bis das ganze Schiff wieder funktionstüchtig ist. Dabei befinden sich alle Hebel und Schalter auf dem Gamepad. Simpel und genial.

### Weltraum für alle

Alleine aus der schier Fülle der Systeme entsteht ein großer Spielraum für clevere Rätsel. So reagieren manche gegnerische Roboter auf Elektrizität, also müssen wir versuchen die Spannung unseres SmallCrafts in deren Umgebung auf ein Minimum zu halten. Tun wir dies, haben wir aber nicht mehr genug Saft, um diese eine Barriere aus dem Weg zu schieben. Solche Situationen gibt es häufiger im Spiel und wenn wir einmal die Lösung haben und das nötige Geschick aufbringen, die Situation zu meistern, ist das zutiefst befriedigend.

[tobias.s@n-mag.org](mailto:tobias.s@n-mag.org)

- + stimmungsvolle Optik
- + cleveres Rätseldesign
- + geniale Steuerung
- keine echte Erkundung



### FAZIT:

Echte Erkundung à la Metroid bleibt aufgrund der linearen und direkt miteinander verknüpften Level zwar aus, aber die Rätsel und die perfekte Steuerung des SmallCrafts machen diesen Umstand mehr als wett. Bei Bedarf kann ich mir noch einen oder zwei Mitspieler mit an Board holen, die mich etwas entlasten. So kommt auch ein echtes Crew-Feeling auf.

Nach eigener Aussage experimentieren die Entwickler bei KnapNok Games gerne mit neuen Interfaces, wie das Gamepad der Wii U eines ist, um deren Möglichkeiten auszutesten.

## Elliot Quest



Auf den ersten Blick sieht Elliot Quest wie eine Mischung aus Kid Icarus und Zelda II: The Adventure of Link aus. Doch ist dieser Vergleich gerecht?

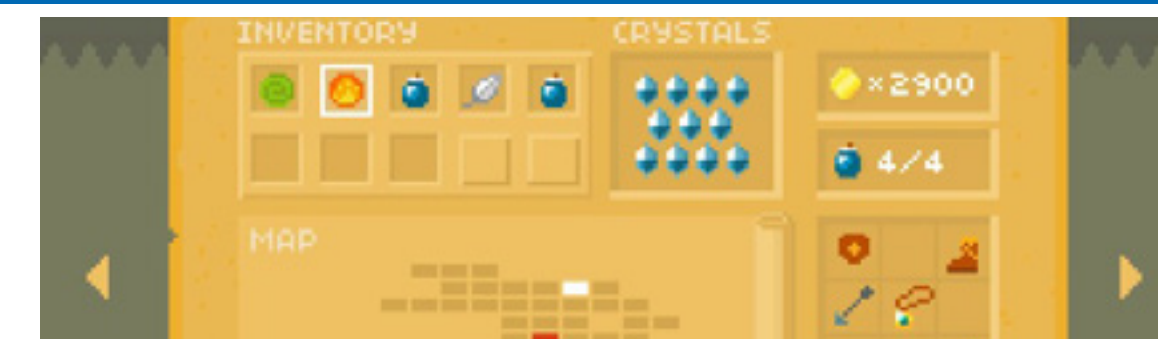
Von Mario Nguyen

Nachdem Elliot, der Protagonist, vor Sehnsucht nach seiner verstorbenen Frau Clara beinahe Selbstmord begeht, wird er von einem geheimnisvollen Fluch belegt. Es stellt sich heraus, dass Elliot, solange er unter diesem Fluch steht, nicht sterben kann. Hilfe erhält er nur durch die Wächter seiner Heimat, die er jetzt auffinden muss. Auf der Weltkarte bewegen wir uns zwar aus der Vogelperspektive, doch wie auch in Zelda II bewegen wir uns in den Dungeons klassisch von links nach rechts und auch das Gameplay lehnt sich Elliot Quest vom großen Bruder aus. So sammeln wir während dem Abklappern der Dungeons wertvolle Erfahrungspunkte, mit denen wir Fähigkeiten verbessern.

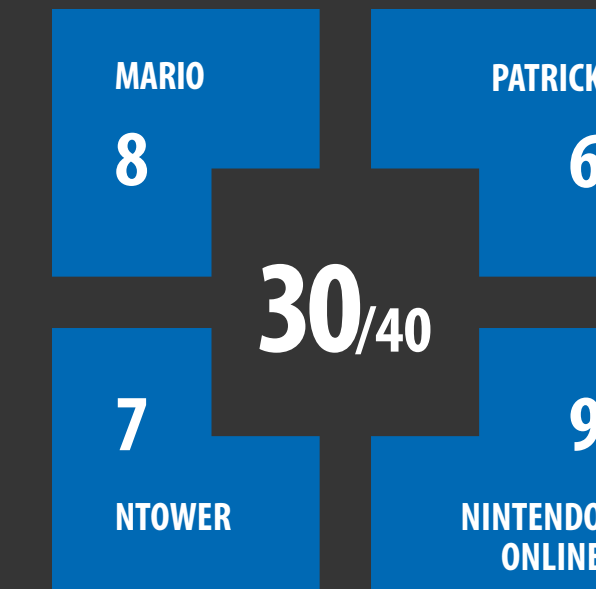
### Komplexes Leveldesign

Elliot Quest bietet gut zehn Stunden Spielzeit, in der wir durch eine Handvoll Dungeons und mehr als ein Dutzend Bossen Pfeil und Bogen bereit halten, aber im Laufe des Spiels erhalten wir durch weitere Items Unterstützung. Unter anderem ein Kraftarmband, Kerzen und Bomben. Leider lassen sich einige Items nur auf Abwegen finden, wodurch wir uns oftmals zu Tode rätseln, weil einem das richtige Item noch fehlt.

[mario.n@n-mag.org](mailto:mario.n@n-mag.org)



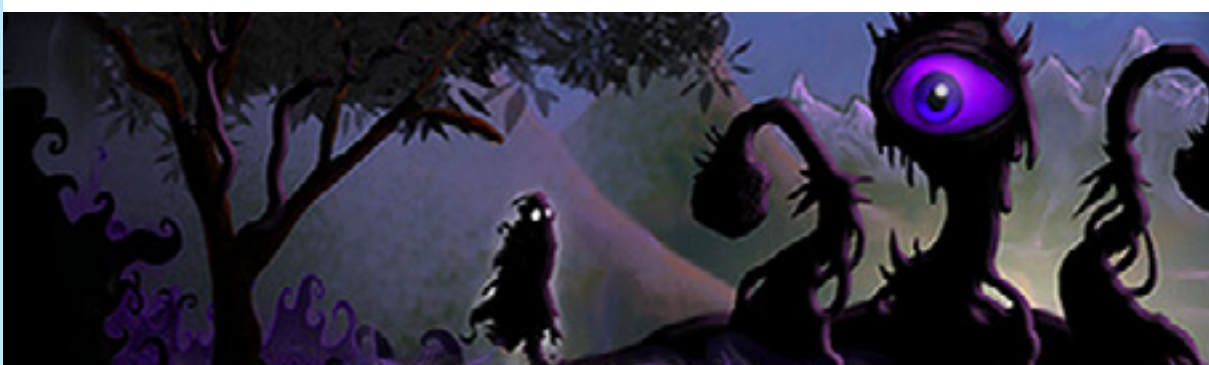
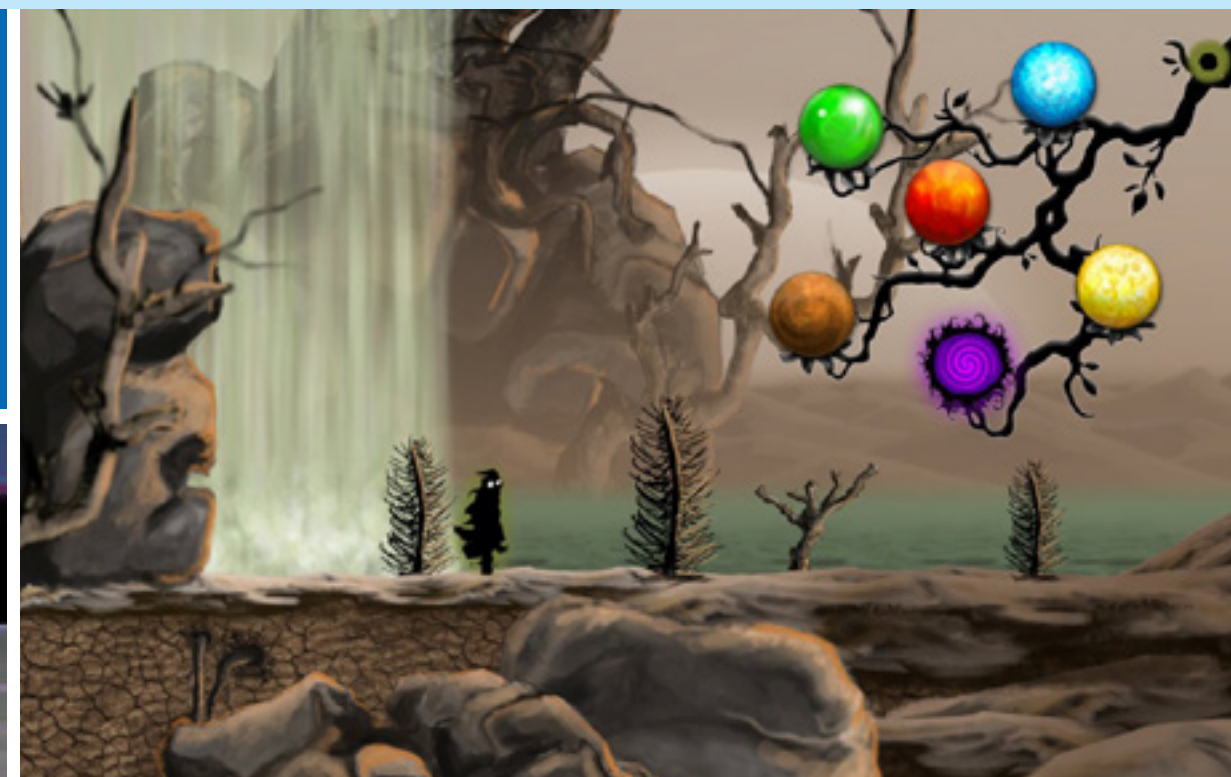
- + umfangreiche Charakterentwicklung
- + knackiger Schwierigkeitsgrad
- + vieles zu entdecken
- keine deutschen Texte



### FAZIT:

Ein durchaus gelungener Retro-Titel, der genauso wie seine geistigen Vorgänger einen knackigen Schwierigkeitsgrad besitzt und tagelang an die Wii U fesselt, trotz 2D-Pixeloptik! Einzig die nicht eingedeutschten Texte schmälern ein wenig das Gesamtbild.

# Nihilumbra



Seit 2012 stürzen sich iOS- und Steam-Spieler in die Welt von Nihilumbra. Erstmals angekündigt im August 2013 hat es Nihilumbra nun auf die Wii U geschafft.

Von Sebastian Klein

Wir wandern als Born, ein kleiner schwarzer Punkt, mit der Fähigkeit andere Gestalten anzunehmen, durch eine melancholisch wirkende Welt, immer auf der Flucht vor der Leere. Born muss fliehen und wir müssen ihm dabei helfen. Er entkommt trotz aller Gefahren aus der Leere und wird seither gejagt. Dabei möchte Born doch nur eines: Leben. Auf unserer Reise erwarten uns einige Gefahren wie Abgründe oder von der Leere erschaffene Kreaturen.

## Altes Spiel – neue Features

Die lange Portierungszeit auf die Wii U hat dem Spiel sehr gut getan. Es sieht richtig gut aus, läuft ohne jegliche Framerate-Einbrüche und hat sogar einen extra für die Wii U entwickelten Multiplayer-Modus. Dieser lässt sich jederzeit aktivieren und lässt einen Freund über die Wii-Fernbedienung oder den Pro Controller Born steuern, während wir mit Farbe den Weg frei räumen. Jede dieser Farben hat eine Eigenschaft, auf Blau etwa rutschen wir wie auf Eis. Das können wir uns zunutze machen und so Kreaturen in den Abgrundrutschen lassen. Unterstützt wird die Atmosphäre durch passende Musikuntermalung sowie einer perfekt abgestimmten englischsprachigen Sprachausgabe. Nur die deutsche Übersetzung ist des Öfteren fragwürdig.

[sebastian.k@n-mag.org](mailto:sebastian.k@n-mag.org)

Im Coop-Modus können wir Bewegung und Einfärben aufteilen.

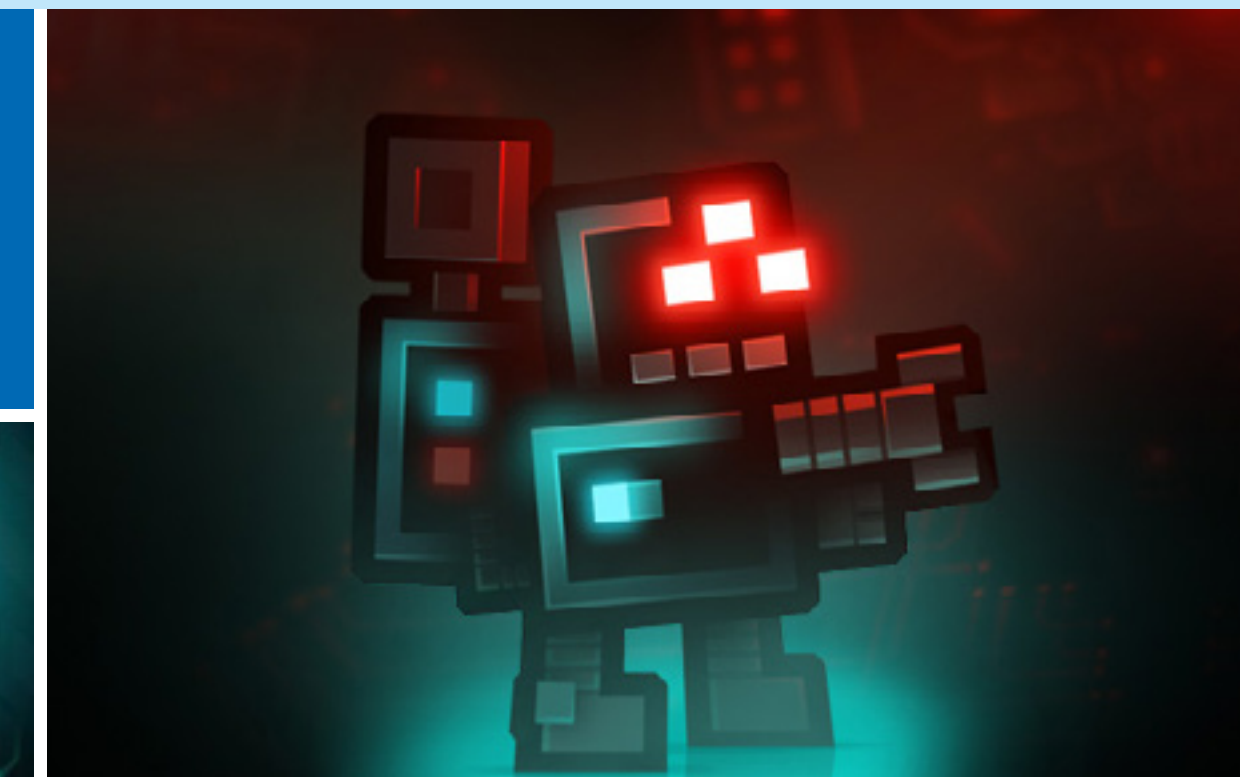
- + perfekte Spielatmosphäre
- + englische Sprachausgabe
- + Coop-Modus
- + motivierendes Achievement-System



## FAZIT:

Nihilumbra macht von Anfang bis Ende alles richtig. Die Atmosphäre wird durchgängig gehalten, die Sprachausgabe macht ihren Job sehr gut. Bei der Übersetzung drücken wir beide Augen zu, denn teilweise ist es doch schon sehr lustig was da zustande gekommen ist. Wir empfehlen einen freien Abend, einen Freund sowie neun Euro eShop-Guthaben. Das ist es aber auch wert, denn man wird gut vier Stunden unterhalten – ohne den schweren Modus versteht sich.

# Ultratron



1982 erschien mit Robotron: 2084 einer der ersten Twin-Stick-Shooter. Mit Ultratron verneigt sich Entwickler Puppy Games vor dem Arcade-Original.

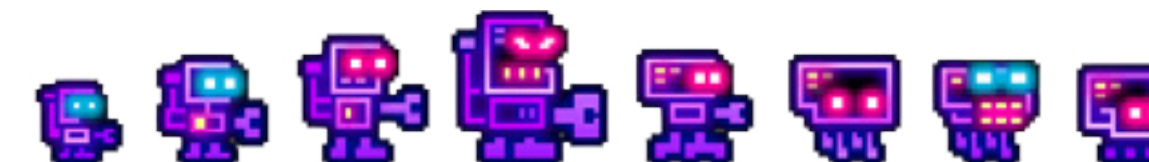
Von Eric Ebelt

Ultratron zeichnet ein Szenario, welches wir dank der Science-Fiction-Kultur bereits kennen: Roboter haben die Menschheit ausgelöscht. Als letzter humanoider Droide sollen wir unsere Erschaffer rächen. Dazu müssen wir uns vier gigantischen Robotern stellen, doch um diese überhaupt erreichen zu können, ist es unsere Aufgabe in jeweils zehn quadratischen Levels pro Welt hunderte Feinde auszulöschen. Mit dem linken Stick bewegen wir unseren Droiden und mit dem rechten Stick entfesseln wir Laser-Salven in alle erdenklichen Richtungen.

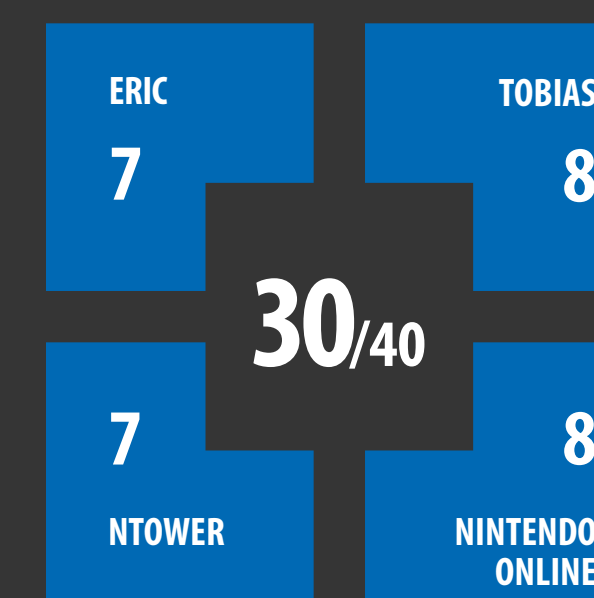
## Reflexe eines Jedi

Während wir der Reihe nach unsere Gegner ausradieren, müssen wir ständig deren Projektilen ausweichen. Ist unser Schutzschild nämlich hinüber, müssen wir vom letzten Kontrollpunkt beginnen, den es nur alle zehn Spielstufen gibt. Durch gefundenes Geld verbessern wir ständig unsere Ausrüstung nach. Das motiviert uns durchgehend und besonders durch die Möglichkeit, dass wir Ultratron auch zu zweit spielen dürfen, kann der Titel langfristig unterhalten.

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)



- + motivierendes und unterhaltsames Spielkonzept
- + paralysierende Symbiose von Grafik und Soundtrack
- Mehrspielermodus funktioniert leider nur offline
- in wenigen Momenten viel zu unübersichtlich



## FAZIT:

Das Spielkonzept von Ultratron ist unverwundlich. Nach kurzer Eingewöhnungszeit ist es für mich spielend leicht, den Multiplikator für die Punktzahl in die Höhe zu treiben. Bei der ersten Kollision mit gegnerischen Objekten wird mein Multiplikator zwar neutralisiert, doch weckt dies zugleich meinen Kampfgeist, mich weiter in das Spiel hineinzusteigern. Wahrlich ein schöner Teufelskreis!

## Swords & Soldiers II



Endlich dürfen wir uns erneut und dieses Mal sogar exklusiv auf Nintendos Wii U in Swords & Soldiers II in epische Schlachten stürzen.

Von Niklas Meckel

So einen Genrevertreter sieht man zumindest auf Nintendos neuester Heimkonsole eher selten. Swords & Soldiers II ist ein 2D-Sidescrolling-Echtzeit-Strategiespiel, in welchem ihr bequem mit eurem Wii U GamePad (auf dem übrigens dasselbe wie auf dem Fernseher zu sehen ist) in den einzelnen wunderschön gestalteten Levels hin und her scrollen und mithilfe der Schultertasten Truppen entsenden, Türme errichten oder Zauber wirken könnt. Wir kämpfen uns also ähnlich wie beim Tower-Defense-Spielprinzip durch detailreiche Wikingerdörfer, große Grassteppen und eisige Tundralandschaften.

### Viele neue Kämpfer in einer kurzen Schlacht

Swords & Soldiers II mangelt es an Ideen. Im Vergleich zum WiiWare-Vorgänger gibt es viele neue und innovative Elemente, wie das Einbinden von Magiern. Der Story-Modus hingegen ist ein wenig enttäuschend. Mit gerade einmal fünfzehn Kapiteln und drei bis fünf Stunden Spielzeit fällt die Kampagne leider etwas kürzer als erwartet aus. Dies wird aber durch den handgezeichneten, comicartigen Look wieder gut gemacht und zumindest im lokalen Multiplayer-Modus kann man den Spaß von der Kampagne noch um ein paar Stunden verlängern. [niklas.m@n-mag.org](mailto:niklas.m@n-mag.org)



- + handgezeichnete Grafik
- + großartiger Humor
- + individuell erstellbare Armee aus über vierzig Elementen
- Story mit fünfzehn Kapiteln etwas zu kurz

NIKLAS  
8

PATRICK  
6

29/40

7

TOBIAS

8

NTOWER

### FAZIT:

Wer den WiiWare-Vorgänger gemocht hat, wird auch an Swords & Soldiers II seine Freude finden. Auch wenn der Preis mit fast zwanzig Euro etwas hoch gegriffen ist, bekommt man ja immerhin nicht nur zwei komplett neue Fraktionen und mehr als vierzig Bonusaufgaben, sondern auch noch einen gelungenen Mehrspielermodus.

## High Strangeness



8 Bit? 16 Bit? Warum nicht gleich beides? In High Strangeness wird einfach beides verwendet und ein Hybrid erschaffen: 12 Bit!

Von Sören Jacobsen



Wir spielen Boyd, ein kleiner Junge, der bislang ein ruhiges Leben mit seiner Katze Abydos in der Stadt Podunk lebt. Eines Nachts jedoch wird diese Ruhe gestört. In dunklen Roben gekleidete Dämonen greifen die Stadt an und entführen seine Katze. Boyd benötigt die Kristallschädel, um seine Katze und schlussendlich die Welt zu retten.

### Die Taschenlampe ist das Schwert

Damit Boyd die Welt retten kann, stehen ihm einige nützliche sowie etwas verrückte Hilfsmittel zur Verfügung: Mit der Taschenlampe haut ihr den gruseligen Dämonen eines auf die Mütze, mit den CDs eurer Freundin Anna könnt ihr entferntere Ziele treffen und mit Feuerwerk könnt ihr versteckte Höhlen freisprengen. Außerdem verfügen die Kristallschädel über weitere nützliche Fähigkeiten wie beispielsweise ein Schutzschild oder das Erschaffen von Kisten.

### Der Hinweis liegt im Detail

Im Laufe des Spiels erlangt Boyd die Fähigkeit, die Dimensionen

zu wechseln. Dadurch ändert sich der gesamte Grafikstil, inklusive Boyd und allen anderen Charakteren und Gegner, von 16 auf 8 Bit und umgekehrt. Dies ist für das Lösen einiger Rätsel im Spiel unabdingbar. [soeren.j@n-mag.org](mailto:soeren.j@n-mag.org)

- + fordernde Rätsel
- + gelungener Dimensionswechsel
- + spannende Geschichte
- Spieldauer relativ knapp bemessen

SÖREN  
8

ALEXANDER  
7

30/40

8

SEBASTIAN

7

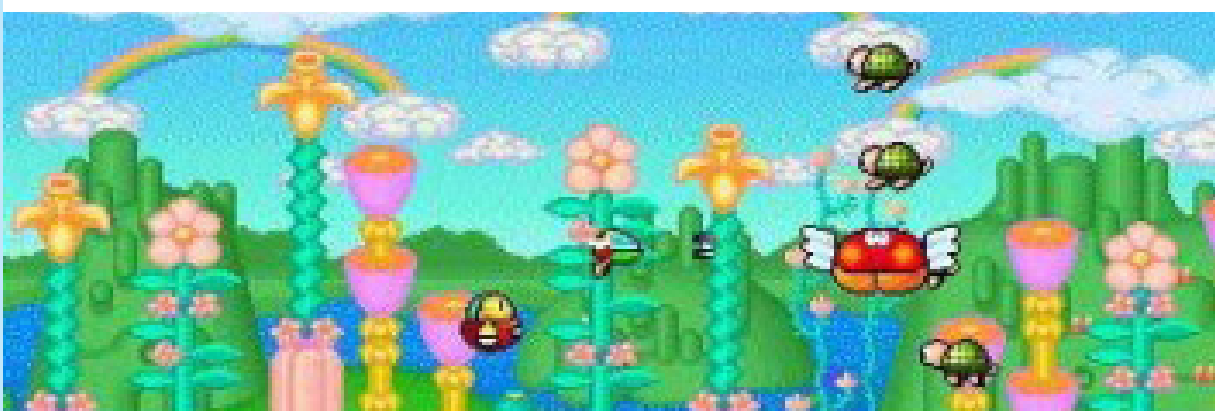
NTOWER

### FAZIT:

Auch wenn die Spieldauer mit circa fünf Stunden Spielzeit relativ kurz ausfällt, handelt es sich bei High Strangeness um ein sehr kreatives Abenteuer. Dafür sorgen die spannende Geschichte und die teils kniffligen Rätsel, die aus einem The-Legend-of-Zelda-Teil stammen könnten. Die nostalgische Grafik, die an klassische Rollenspiele erinnert und die atmosphärische Musik runden das Paket ab.



## 3D Fantasy Zone II



Fantasy Zone II erschien erstmals 1987 für das Sega Master System. Im Rahmen der Re-make-Welle veröffentlichte Sega den Titel nun auch für den 3DS

Von Eric Ebelt

Nachdem Fantasy Zone II im Februar 1988 in japanischen Spielhallen auftauchte, verlor der Titel relativ schnell wieder an Popularität. Daran änderte auch die System-16-Umsetzung für eine Compilation für die PlayStation 2 nichts, auf welcher auch die vorliegende Version für den 3DS basiert. Der Grund ist denkbar einfach: Das farbenbunte Spiel mag für so manchen Shoot-'em-up-Spieler zwar einladend wirken, doch touchiert die Grafik hier das Gameplay.

### Verrückte Welt

Wir übernehmen die Kontrolle über das Raumschiff Opa-Opa und feuern auf herumfliegende Käfer, Schildkröten oder Kanonen. Optional dürfen wir auch Bomben auf diese abwerfen. Wenn wir auch nur einmal mit den Feinden kollidieren, fällt ein Versuch weg und wir dürfen uns einmal mehr ans Werk machen. In den eigentlichen Levels ist dies nicht schlimm, doch die Bossgegner sind meist unmenschlich knifflig und können einen zur Weißglut treiben. Das ist wegen der recht lahmen Steuerung besonders nervig. Immerhin wirkt der Tiefeneffekt ausgleichend angenehm.

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)

- + farbenfroher Grafikstil
- + exklusiver Endlosspielmodus
- schwerfällige Steuerung
- unausgereifter Schwierigkeitsgrad



### FAZIT:

Das Spielprinzip ähnelt Klassikern wie R-Type. Allerdings kann ich mit meinem Raumschiff in 3D Fantasy Zone II auch zurückfliegen. Blöd nur, dass sich das Raumschiff nur schwerfällig bedienen lässt. Das ermüdet und motiviert mich absolut nicht. Wer sich für Videospiele der Sega-Master-System-Ära interessiert, darf ruhig einen Blick riskieren. Sei es auch nur wegen den bockschweren Bossgegnern.

## Boxboy!



Während manche Spiele nicht ohne pompöse Grafiken auskommen können, eignet sich vor allem das Geschicklichkeitsgenre für eine minimalistische Optik.

Von Eric Ebelt

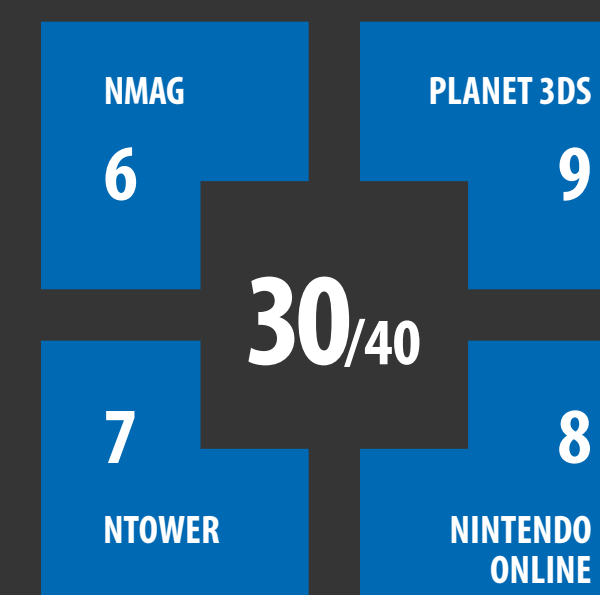
Wenn zugleich ein neuer Videospieldheld geboren wird, dann ist das wahrhaftig ein Grund zur Freude. Der Protagonist mit dem kryptischen Namen Qbby sieht das allerdings vermutlich ein wenig anders. Mit Qbbys Planeten passiert etwas merkwürdiges. Durch mehr als 150 Levels begleiten wir den quadratförmigen Helden bei der Aufklärung. Ein nervenaufreibender Krimi erwartet uns dabei allerdings nicht. In Boxboy! geht es vorwiegend um das Lösen von Rätseln.

### Kurz und knackig

Die Rätsel sind allesamt in die Level-Architektur eingewoben. Mit Qbby können wir nämlich Blöcke erscheinen lassen, um damit Brücken oder Treppen zu bauen. Wir können sie ebenso benutzen, um Schalter zu blockieren. Es ist zudem nur möglich, ein Gebilde gleichzeitig auf dem Bildschirm zu platzieren, weshalb strategisches Denken gefordert ist. Die Schwierigkeit der Levels wächst nur sehr langsam an, weshalb das Spielprinzip in den ersten Stunden sehr schnell ermüdend wirkt. Die kurzen Levels versüßen dafür sämtliche Bus- und Bahnfahrten.

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)

- + minimalistischer Grafikstil
- + viele interessante Rätselmöglichkeiten
- fast durchgehend zu leichte Rätselkost
- meist zu monotoner Soundtrack



### FAZIT:

Boxboy! bietet viele tolle Ansätze. Diese werden zwar stetig, aber zu langsam eingeführt und vor allem selten miteinander kombiniert. Dadurch fällt das Spiel merklich zu leicht aus. Allerdings verführt mich der Titel alle paar Tage erfolgreich dazu, meinen 3DS während der Busfahrt einzuschalten und die Zeit zu vergessen. Für kurze Etappen eignet sich Boxboy! nämlich trotz Defizite hervorragend!

# Azure Striker Gunvolt



2015 soll endlich der geistige Nachfolger von Mega Man, Mighty No. 9, erscheinen. Die Zeit bis zur Veröffentlichung soll Azure Striker Gunvolt verkürzen.

Von Eric Ebelt

Kaum haben wir unsere ersten Schritte in der Welt von Azure Striker Gunvolt getan, fällt uns auf, welche Ähnlichkeit mit Mega Man Zero vorliegt. Das ist auch kein Wunder, denn bei Inti Creates sitzen Entwickler, die damals für die Capcom-Marke verantwortlich waren. Azure Striker Gunvolt spielt in der Zukunft, wo sogenannte Adepten besondere Kräfte haben und vom Konzern Sumeragi erforscht werden. Gegen diesen stellt sich unser Protagonist Gunvolt.

## Action-Kost vom Feinsten

Wir begleiten ihn durch abwechslungsreiche Levels wie ein Rotlichtviertel, ein Unterseelabor oder einen Zug. Mit unserer Laser-Waffe beschießen wir Gegner oder markieren sie, um im Anschluss tödliche Voltzahlen mittels eines Elektroangriffs in ihre Körper zu schicken. Dazu absolvieren wir Herausforderungen und sammeln Gegenstände, um unsere Ausrüstung stetig zu verbessern. Mit oder ohne Nostalgiebonus an die 16- und 32-Bit-Zeit äquivalenter Action-Titel: Azure Striker Gunvolt bietet Action-Kost, die man sich nicht entgehen lassen darf.

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)

- + spannende Handlung und viel Action
- + abwechslungsreiche Spielabschnitte
- + angenehmer Schwierigkeitsgrad
- je nach Spielweise eventuell recht kurz



## FAZIT:

Azure Striker Gunvolt erinnert stark an Mega Man Zero und das ist auch gut so, denn schließlich habe ich die Reihe genauso genossen wie Azure Striker Gunvolt. Zudem ist der Titel dank fairer Rücksetzpunkte wesentlich einsteigerfreundlicher. Trotzdem bietet der Titel Herausforderungen, welche Profis mit besonderen Objekten belohnen. Wem Mega Man Zero zu stressig ist, kommt hier auf seine Kosten.

# Mighty Gunvolt



Während sich Azure Striker Gunvolt klar an der Mega-Man-Zero-Reihe anlehnt, orientiert sich Mighty Gunvolt am Ursprungswerk Mega Man von Keiji Inafune.

Von Eric Ebelt

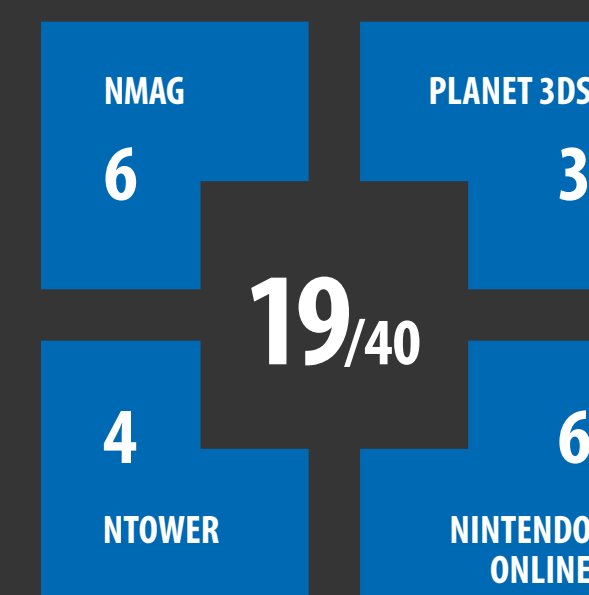
Wie der verwandte Titel spielt auch Mighty Gunvolt in der Zukunft, wo unser Protagonist die Adepten aufhalten muss. Neben Gunvolt dürfen wir auch mit den Helden Ekoru und Beck in den Kampf ziehen. Je nachdem, für welchen Charakter wir uns entscheiden, verändert sich unsere Spielweise. Ekoru kann keine Doppelsprünge ausführen und stattdessen über kurze Abgründe schweben. Beck hat die Möglichkeit, durch enge Passagen zu gleiten, um Bonusgegenstände einzusammeln.

## Ergänzende Episode

Das Sammeln von Objekten macht aber nur wenig Sinn, da es keine Möglichkeit gibt, die Charaktere aufzurüsten. Selbst die Punktzahl ist nur kosmetischer Natur. Das erinnert an die 8-Bit-Episoden von Mega Man und genauso sieht der Titel auch aus. Das Bild wird im 4:3-Format dargestellt und Musik und Soundeffekte erklingen wie vor drei Jahrzehnten. Der Schwierigkeitsgrad fällt hingegen durchgehend zu leicht aus, weshalb die wenigen Levels sehr schnell durchgespielt sind. Mighty Gunvolt ist unterm Strich nur eine nette Ergänzung zu Azure Striker Gunvolt.

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)

- + nostalgische Optik und Sounds
- + drei verschiedene Charaktere
- unterpräzise Handlung
- zu kurze und zu leichte Levels



## FAZIT:

Mighty Gunvolt schafft den Spagat zwischen Nostalgie und Moderne, wie es zum Beispiel Shovel Knight gelungen ist, nicht. Die wenigen Levels des Spiels machen mir zwar jede Menge Spaß, doch fallen diese viel zu kurz und zu leicht aus. Der Titel vermag es nicht, mich langfristig an meinen 3DS zu binden, wenn ich das ganze Spiel nahezu ohne Probleme in einer halben Stunde durchspielen kann.

## Mario Kart 8 (Download-Paket 2)



Ein halbes Jahr lang mussten Mario-Kart-8-Spieler auf Nachschub warten. Im April 2015 erschien dann endlich das zweite Download-Paket.

Von Eric Ebelt

## Star Wars Pinball: Heroes Within (DLC)



Zwei Jahre nach Release des Grundspiels wird Star Wars Pinball mit dem Download-Inhalt Star Wars Pinball: Heroes Within um vier Flippertische erweitert.

Von Eric Ebelt



Abermals kommen wir in den Genuss von acht neuen Strecken, die auf zwei Cups aufgeteilt sind. Die eine Hälfte der Strecken sind vorherigen Mario-Kart-Ablegern entnommen. Dazu zählen Baby Park, Käseland, Koopa-Großstadtfieber und Party-Straße. Hinzukommen völlig neue Strecken wie Wilder Wipfelweg. Vervollständigt wird das Angebot mit Anleihen an bekannte Nintendo-Franchises mit den Pisten Marios Metro und Big Blue. Das Schlusslicht bildet eine Animal-Crossing-Strecke, auf der die vier Jahreszeiten zufällig bestimmt werden.

### Noch mehr Inhalt

Dazu gesellen sich mit dem Kauf des zweiten Download-Pakets die Charaktere Bewohner(in), Melinda und Knochen-Bowser, die weitere (optische) Abwechslung bieten. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Download-Pakets hat Nintendo zudem einen Patch auf Version 4.0 veröffentlicht, der eine zusätzliche Geschwindigkeit bietet. Im Spätherbst 2014 folgte das Weiteren der Amiibo-Support, um über die Figuren neue Mii-Outfits freischalten zu können.

[eric.ebelt@n-mag.org](mailto:eric.ebelt@n-mag.org)

- + acht weitere Strecken
- + drei zusätzliche Fahrer
- + auch online nutzbar
- Features werden kaum ausgereizt

### FAZIT:

Der Umfang von Mario Kart 8 wird zwar sinnvoll erweitert, doch vergisst Nintendo dabei, an Baustellen zu arbeiten. Die neuen Strecken sind nur halbwegs gut auf die Mario-Kart-8-Features ausgelegt. Ebenso hat man versäumt, am dürftigen Battle-Modus zu arbeiten. Dieser ist und bleibt eine Katastrophe. Das neue Tempo ist übrigens ein zweischneidiges Schwert und fließt stark in den Glücksfaktor mit ein.



Der erste Pinball-Tisch steht ganz im Zeichen von Schmuggler Han Solo. Ein weiterer Tisch entführt uns in die Handlung von Star Wars: Episode IV - Eine neue Hoffnung. Des Weiteren stoßen wir auf dem Flippertisch Star Wars Pinball: Droids auf die beiden Droiden C-3PO und R2-D2. Abgerundet wird das Download-Paket mit einem Tisch, der sich thematisch mit den Sith und Jedi-Rittern der bisher sechsteiligen Filmreihe beschäftigt. Auf jedem Tisch gibt es Elemente, die das Flippern mit genügend Geschick abwechslungsreich gestalten.

### Langfristige Motivation

u sammeln oder bestimmte Aufgaben erfüllen, die Zugang zu neuen Ebenen bieten, wo weitere Punkte erreicht werden können. Wie es schon bei den vorherigen Tischen der Fall war, können die Highscores online mit denen unserer Freunde verglichen werden.

Das gefällt uns, motiviert uns, da die neuen Tische somit wieder einmal langfristig an die Konsole fesseln.

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)

- + vier liebevoll gestaltete Flippertische
- + jede Menge bekannte Anspielungen
- + Ergänzung in den Online-Ranglisten
- Tische stellenweise sehr überladen

### FAZIT:

Die vier neuen Tische des Download-Inhalts bringen frischen Wind ins Spiel. Jeder Flippertisch wurde liebevoll mit bekannten Anspielungen auf die Weltraumoper aufbereitet. Da entdeckt man als Fan viele kleine Details! Ich muss allerdings gestehen, dass die Tische in meinen Augen zu überladen wirken, sodass ich die Kugel schnell aus den Augen verliere und die Motivation zum Flippern verliere.

## Pandora's Tower



Pandora's Tower war bei der Erstveröffentlichung 2012 für die Wii ein kommerzieller Flop. Lohnt es sich das Action-Rollenspiel auf der Wii U nachzuholen?

Von Alexander Geisler

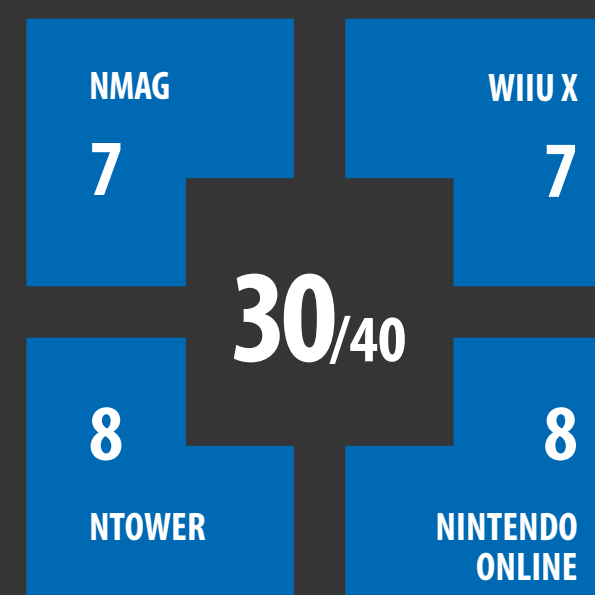
Der junge Krieger Aeron versucht Helena davor zu bewahren, durch einen Fluch in eine Bestie verwandelt zu werden. Das kann nur gelingen, wenn er aus den dreizehn Türmen das Fleisch der Bestienmeister beschafft. Dabei sitzt ihm die Zeit im Nacken, denn Helenas Verwandlung schreitet stets voran. Das Fleisch von Dienerbestien heilt sie nur für kurze Zeit. Durch die stets drohende Verwandlung ist es öfters nötig, einen Turm vorzeitig zu verlassen, um Aeron's Freundin Fleisch zu bringen. Abkürzungen relativieren das Backtracking etwas.

### Liebe hat Einfluss

Die Stärke von Pandora's Tower liegt weniger in den Kämpfen und Rätseln, sondern in der Beziehung der Protagonisten. Diese kann durch Geschenke und Gespräche verbessert werden und leidet, wenn Helenas Verwandlung zu weit voranschreitet. Die Beziehung beeinflusst wie das Ende des Spiels ausfällt. Die Möglichkeiten reichen dabei von todtraurig bis zum Heulen schön. Optisch gehört Pandora's Tower zum Wii-Mittelfeld ohne hässlich zu sein. Der Soundtrack passt zur Atmosphäre.

[alexander.g@n-mag.org](mailto:alexander.g@n-mag.org)

- + Motivierendes Beziehungssystem mit Einfluss aufs Ende
- + Unterschiedliche Enden
- Backtracking manchmal nervig
- Zeit bis zur Verwandlung zu kurz



### FAZIT:

Pandora's Tower leidet ein wenig unter dem Backtracking und einer zu kurzen Frist für die Rückkehr zu Helena. Immerhin machen die Kämpfe und Rätsel genug Spaß, um zum Weiterspielen zu motivieren. Die große Stärke des Action-Rollenspiels ist aber ganz klar die Beziehung zwischen Aeron und Helena, die letztlich auch Einfluss auf das Ende hat. Rollenspielfans sollten einen Blick wagen.

## Sin and Punishment: Successor of the Skies



Obwohl die Videospieleihe gerade einmal zwei Teile umfasst, ist sie gar nicht mal so jung. Auf dem Nintendo 64 erschien der erste Ableger; ursprünglich nur für Japan.

Von Jonas Maier

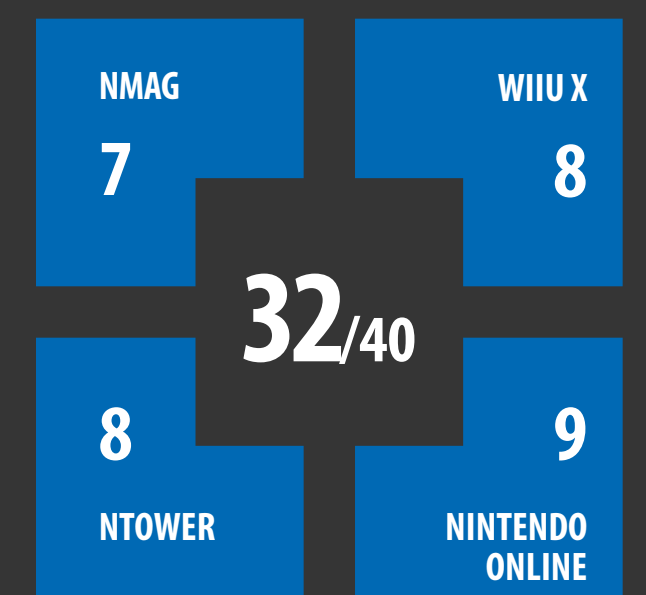
Der zweite Teil erarbeitete sich dagegen auch im Westen einen Release. Isa und Kachi stellen sich eine Generation nach den Ereignissen des ersten Teils gegen eine Macht, die den gesamten Weltraum in Mitleidenschaft ziehen will. Der Humor spricht hier für sich, so bitterernst wie die Bösewichte tun, nimmt sich das japanische Spiel selbst ganz und gar nicht. Von Rail-Shootern hatte die Wii mehr als genug, Sin and Punishment: Successor of the Skies ist zum Glück etwas mehr als das. Nur vorgeskripteten Kamerafahrten sowie die Steuerung per Wii Remote erinnern an dieses inzwischen eher verruchte Genre.

### Dauerbeschuss

Euren Charakter könnt ihr in der Bildelebene horizontal und vertikal bewegen und das ist auch bitter nötig, um all den Geschossen auszuweichen. Sich dabei mit der anderen Gehirnhälfte auf das Zielen zu konzentrieren und gleichzeitig den Punkte-Multiplikator hochzuhalten, macht den Reiz von Sin and Punishment aus. Das Wii U GamePad fungiert als Pro Controller, am besten steuert sich die Highspeed-Action natürlich mit der klassischen Bewegungssteuerung.

[jonas.m@n-mag.org](mailto:jonas.m@n-mag.org)

- + vielseitige Stages, Kameraperspektiven und Bossgegner
- + knackiger Schwierigkeitsgrad mit motivierender Lernkurve
- + formidabler und Erinnerungswürdiger Soundtrack
- gelegentliche Frame-rate-Einbrüche



### FAZIT:

Obwohl die absurde Baller-Action extrem rasant verläuft, eignet sich das simple Gameplay ideal für zwischendurch. Um die volle Aufmerksamkeit auf das Spielgeschehen und die Highscores zu lenken, lohnt es sich erst recht, die Erzählung zu vernachlässigen.



# Kirby und das magische Garn



Die Kirby-Reihe ist bekannt dafür, mit verschiedenen Grafikstilen zu überraschen. Neben Kreide und Knete wurde Kirby 2011 bereits in Garn verwandelt.

Von Eric Ebelt

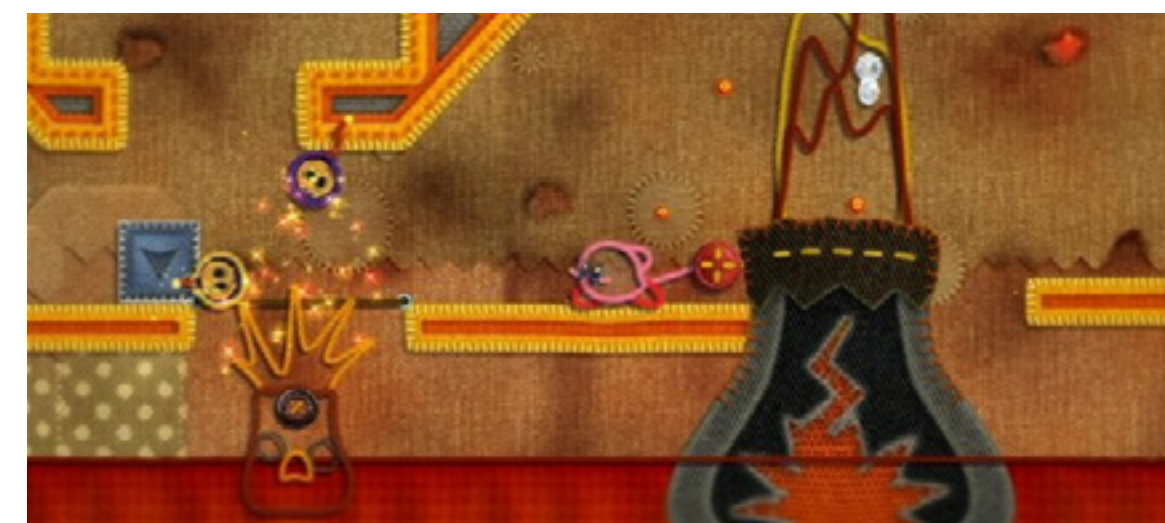


Gerade als Kirby eine Metamomate, seine Leibspeise, aufsaugen möchte, taucht der gemeine Zauberer Grimmgarn auf, der Kirby mittels einer magischen Socke ins Stoffland transportiert. Hier muss er Prinz Plüsch dabei helfen, dessen Königreich wieder zusammenzuflicken. Dabei durchkämmen wir verschiedene Themenwelten, die aus Stoffen und Garnen bestehen. Es gibt zwar ein paar Gefahren, die uns das Leben schwer machen, doch ist Kirby und das magische Garn ein sehr leichtes Spiel. Herausforderungen gibt es nur beim Sammeln von Gegenständen.

## Fantastische Symbiose

Obwohl der kaum existente Schwierigkeitsgrad einige Spieler sicherlich abschrecken könnte, ist gerade die Symbiose vom zuckersüßen Grafikstil, den genial einhergehenden Gameplay-Elementen und der fantastischen Musik wirklich großartig. Besonders im Mehrspielermodus für zwei Spieler lädt das Spiel dazu ein, zu entspannen und die Zeit regelrecht zu vergessen. Gerade wegen der Detailliebe sollte man den Titel absolut nicht halbherzig behandeln.

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)



- + viele spaßige Gameplay-Elemente
- + wunderschön designete Spielwelt
- + fantastischer Soundtrack
- durchgehend viel zu leicht

ERIC	8	PATRICK	7
31/40			
7	NTOWER	9	NINTENDO ONLINE

## FAZIT:

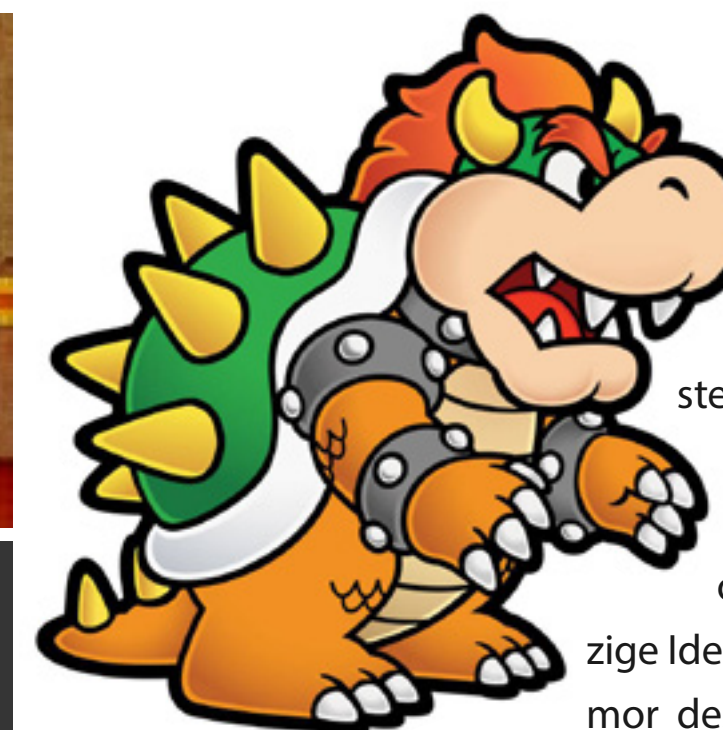
Als ich das Spiel 2011 auf der Wii gespielt habe, habe ich mich sofort ins tolle Design verliebt. Auf der Virtual Console haben Grafik, Soundtrack und Spielideen nichts an ihrer Faszination verloren. Trotzdem finde ich es schade, dass das Spiel durchweg viel zu leicht ausfällt und Herausforderungen deswegen rar gesät sind. Wem das nichts ausmacht, freut sich über eines der schönsten Kirby-Spiele.

# Paper Mario



Auf der Nintendo Space World wurde das Spiel 1997 zunächst als Super Mario RPG 2 angekündigt, doch 2001 erschien es schlussendlich als Paper Mario.

Von Eric Ebelt



Obwohl das Spiel in Japan als Mario Sutōri gehandhabt wird, können wir uns keinen besseren Titel für das Rollenspiel vorstellen, als den westlichen. Das Spiel ist nämlich vollkommen im Papierlook gestaltet und offenbart dadurch einige witzige Ideen, die dem fantastischen Humor des Spiels zugutekommen. Wir

reisen durch die ganze Welt, unterhalten uns mit den illustren Figuren des Super-Mario-Universums und bilden eine Kämpfertruppe, die gegen Bowser und seine Schergen antreten muss. Bowser hat abermals Peach entführt, die es zu retten gilt.

## Geniale Rollenspielmischung

Das Kampfsystem des Spiels läuft zwar rundenbasiert ab, doch Action-Elemente lockern das Konzept durchweg auf. Sowohl inner- als auch außerhalb der Kämpfe greifen wir auf diverse Fähigkeiten der Team-Mitglieder zurück, um Wände zu sprengen, Flüsse zu überqueren oder sonst unerreichbare Items einzusammeln. Paper Mario ist ein Paradebeispiel dafür, wie man ein Spiel mit sehr viel Inhalt und zudem abwechslungsreich und sehr ausgeglichen ge-

staltet. Wer sich auf Paper Mario einlässt, wird zwanzig bis dreißig Stunden bestens unterhalten.

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)

- + intelligentes Kampfsystem
- + innovatives Spieldesign
- + umwerfender Humor
- + unglaublich viele Inhalte

ERIC	9	ALEXANDER	9
36/40			
9	TOBIAS	9	NTOWER

## FAZIT:

Wer Rollenspiele und das Super-Mario-Universum mag, wird Paper Mario lieben. Der Titel ist voller innovativer Ideen, humorvollen Momenten und das beste Beispiele dafür, wie man Inhalte in einem Spiel großzügig und ausgeglichen verteilt. Für mich ist und bleibt der Auftakt der Paper-Mario-Reihe der beste Serienteil, den man als Fan des schnauzbärtigen Klempners unbedingt gespielt haben sollte!

## Yoshi's Island DS



1995 begeisterte Super Mario World 2: Yoshi's Island vor allem mit seiner Farbenpracht. Im Jahr 2006 folgte schließlich das erste Sequel auf dem DS.

Von Eric Ebelt



Obwohl Yoshi und Baby Mario die Pläne vom bösen Hexenmeister Kamek vereitelt haben, kann dieser es nicht lassen und entführt in Yoshi's Island DS Kleinkinder im ganz großen Stil. Nicht nur Mario wird erneut entführt, sondern auch die Baby-Versionen von Peach, Donkey Kong, Wario und Bowser. Der Reihe nach sammeln

wir die Babys auf und nutzen dabei ihre Fähigkeiten, um fortzuschreiten. Hat Peach aufgesattelt, können wir uns von Luftströmungen treiben lassen und sitzt Donkey Kong auf Yoshis Rücken, halten wir uns an Ranken fest.

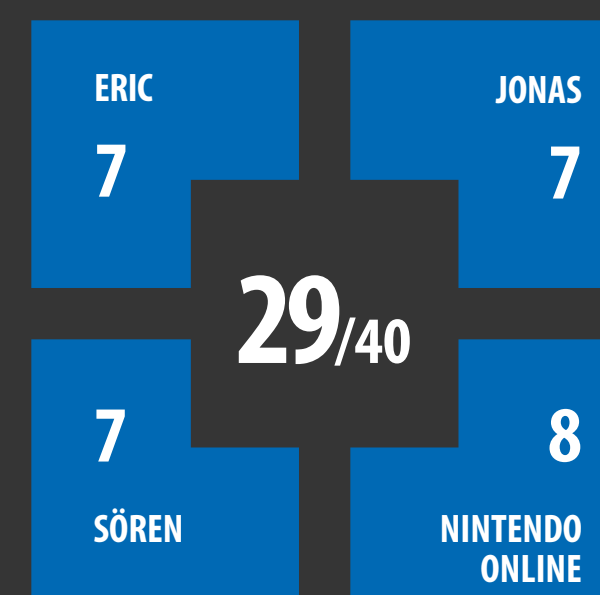
### Rückkehr nach Yoshi's Island

Optisch erinnert die Spielwelt wunderbar an den Super-Nintendo-Klassiker, doch die Musik kann uns nicht immer begeistern. Meistens dröhnt immer nur derselbe Track im neuen Stil aus den Lautsprechern. Der eintönige und oft sanfte Soundtrack wird durch abwechslungsreiche Gameplay-Elemente hingegen ständig aufgelockert. Leider fällt der Titel stellenweise viel zu leicht

aus, doch die Suche nach allen Bonusgegenständen kann langfristig motivieren.

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)

- + dutzende tolle Gameplay-Elemente
- + motivierende Suche nach Geheimnissen
- stellenweise sehr einschläfernde Musik
- bietet kaum wirkliche Herausforderungen



### FAZIT:

Grundsätzlich hat mir die Rückkehr auf die Insel der Yoshis gut gefallen. Die neuen Möglichkeiten durch die Charaktere sind sinnvoll und ergänzen das sehr abwechslungsreiche Gameplay um ein Vielfaches. Allerdings ist mir die Musik zu eintönig und wer die Wahl hat, sollte den Titel unbedingt auf dem DS spielen. Keine der Bildschirmoptionen der Download-Fassung auf der Wii U ist wirklich sinnvoll.

## Mario Kart: Super Circuit



Pünktlich zum Release des zweiten Zusatzpaktes von Mario Kart 8 hat Nintendo den GBA-Klassiker Mario Kart: Super Circuit im eShop veröffentlicht.

Von Sebastian Klein



Wir haben fünf Cups - vier zu Beginn, einer muss freigespielt werden - mit je vier Strecken und drei Geschwindigkeitsmodi zu meistern. Zur Auswahl stehen uns dafür die klassischen Nintendo-Charaktere, die alle ein festes Kart und feste Werte haben. Neben dem Grand Prix stehen uns aber auch noch die Spielmodi Schlacht und Zeitrennen zur Verfügung.

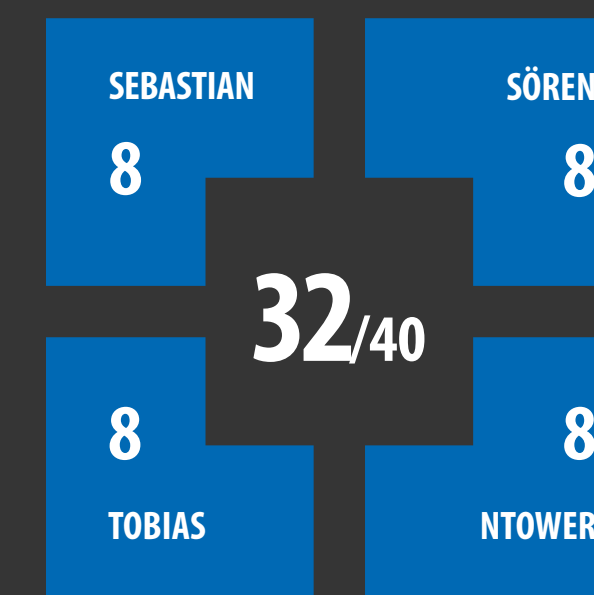
### Mehrspielermodus nicht nutzbar

Das Spiel selbst kann man innerhalb weniger Stunden durchspielen. Macht aber nichts, schließlich spielt man Mario Kart: Super Circuit ja mit Freunden. Oder auch nicht, denn hier hat Nintendo gepatzt. Die GBA-Version konnte via Linkkabel mit bis zu drei weiteren Systemen kommunizieren und ermöglichte es somit gegeneinander zu spielen. Die Wii U hat logischerweise keinen solchen Anschluss und somit auch keinen Mehrspielermodus. Hier hätte Nintendo ruhig

ein wenig mitdenken und umprogrammieren können, schließlich steht uns mit dem Gamepad ein zweiter Bildschirm zur Verfügung. Trotzdem macht der Titel auch im Einzelspielermodus sehr viel Spaß.

[sebastian.k@n-mag.org](mailto:sebastian.k@n-mag.org)

- + einige Stunden Spielspaß
- + gut umgesetzte 2,5D-Grafik
- unwirksamer Filter
- Shop-Version ohne Mehrspielermodus



### FAZIT:

Mario Kart: Super Circuit ist kein schlechtes Spiel, ganz im Gegenteil. Wenn man rein auf dem Gamepad spielt, kann es sogar für einige Stunden Unterhaltung sorgen. Sauer stößt mir nur auf, dass Nintendo nicht in der Lage war, einen Mehrspielermodus wie bei The Legend of Zelda: Four Swords für den DSi zu programmieren. Schade, denn der Mehrspielermodus macht aus Mario Kart erst das was es ist: Einen Fun-Racer.

# Plus



Geschichte in Videospiele

## Farbe in Videospiele 44

*In Videospiele wird Farbe oft als selbstverständlich angesehen, doch einige Titel nutzen sie gezielt als Stilmittel und Gameplay-Element. Eric liefert euch Interpretationsansätze.*

## Geschichte in Videospiele 46

*Geschichten erzählen kann jedes Spiel, doch nur wenige Titel beschäftigen sich tatsächlich mit historischen Ereignissen. Eric nimmt euch mit auf eine Reise durch die Zeit.*

## Zwanzig Jahre E3 48

*In diesem Jahr findet bereits zum zwanzigsten Mal die wichtigste Videospielemesse der Welt statt. Emanuel erinnert sich an zwanzig Jahre voller spannender Momente.*

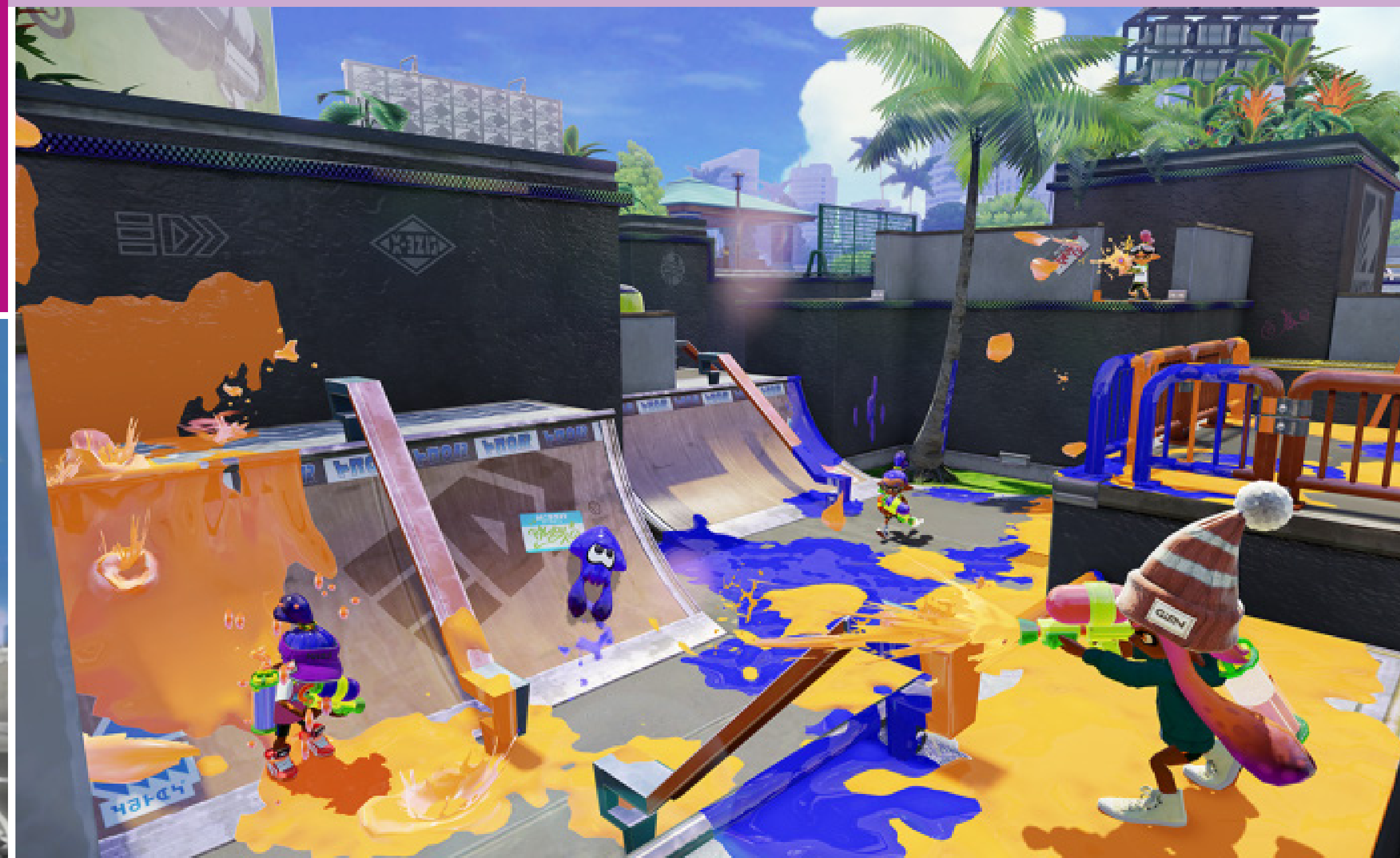


Zwanzig Jahre E3



Farbe in Videospiele

# Farbe in Videospielen



In Splatoon duellieren sich seit Mai 2015 tausende Spieler mit Farbe. Zwar wird mit Tinte aufeinander geschossen und das Schlachtfeld bunt eingefärbt, doch wird Farbe schon seit Jahren gezielt als Stilmittel und Gameplay-Element genutzt.

Von Eric Ebel

Obwohl die entsprechende Technik bereits früher vorhanden war, wurde die schwarzweiße Foto- und Filmtechnik noch bis in die zweite Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts genutzt. Immer dann, wenn wir frühe Filmwerke sehen oder alte Fotos betrachten, schwelgen wir in Erinnerungen und versetzen uns innerlich Jahrzehnte zurück. Das Nutzen oder Verzichten von Farbe muss allerdings nicht zwangsweise mit einer Zeitreise zu tun haben. Besonders bei Videospielen erfreut sich die Nutzung von Farbe bei vielen Spielern großer Beliebtheit.

## Farbe als Vermittler

Wenn man damit beginnt, sich für ein Spiel zu interessieren, dann sind es oft die Screenshots und Trailer, die der Publisher zu jenen Titeln veröffentlicht, die aufmerksam auf die Inhalte machen. Durch viele Möglichkeiten, die sämtlichen Medien mittlerweile zur Verfügung stehen, sind Filme und Spiele heutzutage sehr viel mehr als nur ein Konstrukt aus verschiedenen Elementen. Dadurch, dass manche Spiele in der Farbgebung heller oder dunkler gestaltet sind, üben sie verschiedene Gefühle bei unterschiedlichen Spielertypen aus.

## Zwei Welten

Nintendo ist geübt darin, sowohl mit hellen, als auch mit dunklen Farben zu hantieren. Als Klempner Mario laufen wir in Super Mario 64 über bunte Graswiesen und selbst wenn wir mit ihm die letzten Levels erkunden, gibt es auch dort in den finsternen Ecken noch genügend Glitzerzeugs, dass uns in der dunkelsten Stunde Mut macht, um den Kampf gegen Bowser zu gewinnen und Prinzessin Peach zu retten. Wenn wir mit Hylianer Link hingegen das durch Zwielflicht zerfressene Hyrule in The Legend of Zelda: Twilight Princess erkunden, wird uns stellenweise richtig mulmig. Allerdings weckt das umso mehr unseren Abenteuerdrang.

## Farbe aus der Dose

Auf die Idee, in irgendeiner Weise Farbe als Gameplay-Element zu benutzen, sind sicherlich schon einige Entwickler zuvor gekommen, doch eingepägt hat sich in unseren Köpfen Segas Jet Set Radio, welches 2000 für Segas letzte Konsole, die Dreamcast, erschienen ist. In dem Action-Titel düsen wir auf Inlineskates durch den Tōkyöter Stadtteil Shibuya, sammeln dort Sprühdosen auf und bringen anschließend an bestimmten Stellen Graffitis an. Dadurch, dass Jet Set Radio mit dem damals frischen Cel-Shading-Look bestückt war, punktet der Titel so gleich in beiden Disziplinen: Farbe fungiert als Optik und ist wesentliches Spiel-Element.

## Schmierereien

Bevor Nintendo den Grafikstil zwei Jahre später in The Legend of Zelda: The Wind Waker selbst einmal verwendete, veröffentlichte das Unternehmen mit Sitz in Kyōto 2002 ebenfalls den Titel Super Mario Sunshine. Obwohl Mario auf der Isla Delfino vom Superheldenalltag einmal ausspannen will, wird er hier gleich dazu verdonnert, die Insel zu reinigen. Jemand, der ihm angeblich täuschend ähnlich sieht, hat nämlich einige Schmierereien auf der Insel hinterlassen. Um die Farbe aus dem Weg zu räumen und dem Antagonisten Mario Morgana das Handwerk zu legen, erhält Mario zu Beginn des Spiels die mobile Wasserpumpe namens Dreckweg 08/17, mit dem er aufgenommenes Wasser auf Gegner und Farbkleckse spritzen kann. Farbe mutiert in Super Mario Sunshine zum passiven Element in einem Videospiel.

## Sozialkritik

2004 bekommen wir es wie in Jet Set Radio abermals mit Graffiti zu tun. Obwohl der Titel grundlegend andere Schwerpunkte setzt und sich mit den gesellschaftlichen Problemen der Vereinigten Staaten von Amerika auseinandersetzt, müssen wir im Gangster-Epos Grand Theft Auto: San Andreas für PlayStation 2, Xbox und PC zunächst in einer Hauptmission und später, wie für ein Mammutprojekt aus dem Hause Rockstar Games üblich, als Nebenaufgabe Graffitis feindlicher Banden im fiktiven Los-Angeles-Abklatsch Los Santos mit unserem Symbol übersprühen. Farbe wird als Element genutzt, um auf reale Missstände hinzuweisen.



### Politische Stellungnahme

Vier Jahre später bezog das Jump 'n' Run deBlob sogar relativ unbemerkt politische Stellung, in dem man die Werbetafel eines Busses im Spiel nutzt. Auf diesen prangert die Information, dass Farbe ein Verbrechen sei. Das können wir so natürlich nicht stehen lassen und müssen 2008 in der Rolle eines Blobs der Welt wieder Farbe einhauchen. 2011 wiederholte sich das Spiel in deBlob 2. Ähnlich wie in Super Mario Sunshine ist Wasser der mächtigste Feind der Farbe, doch diesmal wendet sich das Blatt: Wir müssen auf der Hut vor Wasser sein.

### Die Rolle von Warnfarben

2008 erschien auf Xbox 360, PlayStation 3 und PC zudem der Titel Mirror's Edge. Hier ist es unsere Aufgabe Botengänge in einer sehr

sterilen Stadt auszuführen. Das Spiel folgt quasi den Regeln des Sports Parkour, in welchem wir die Umgebung intelligent ausnutzen müssen, um so schnell wie möglich zum Zielpunkt zu gelangen. Damit wir uns in der Sterilität nicht völlig verlieren, sind bestimmte Objekte in Warnfarben eingetunkt, um uns den Weg zu weisen. Die farbliche Gestaltung der Stadt verwandelt sich hier zu einem roten Faden durch das Spiel.

### Farbe als Stilmittel

Wenig später erschien auf der Wii 2009 außerhalb Deutschlands ein Titel, welcher 2010 sogar nachträglich indiziert wurde und deshalb nicht von uns genannt werden darf. Trotzdem darf seine Gestaltung nicht unerwähnt bleiben. Wie in den Verfilmungen der Comic-Reihe Sin City ist das Spiel durchgehend in einer schwarzweißen Optik

gehalten und nur einzelne Elemente werden farblich hervorgehoben. Hierbei handelt es sich entweder um spezielle Bildschirmanzeigen oder sehr viel rote Suppe, die bei Gegnerkontakt spritzt. Ein Stilmittel für völlig überzogene (aber ebenso stilistische) Brutalität, welches wohl ein Dorn im Auge der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien war.

### Micky schwingt den Pinsel

Trotzdem vergeht kaum ein Jahr, in dem Farbe keine besonders wichtige Bedeutung in einem Videospiel hat. Ende 2010 war das zum Beispiel Micky Epic. Es ist unverkennbar, dass Super Mario Sunshine das große Vorbild für Warren Spectors zweiteilige Jump-'n'-Run-Reihe war. In der Rolle von Micky Maus erschaffen wir hier an vordefinierten Positionen im Spiel neue Plattformen, um höhergelegene Stellen erreichen zu können. Oder wir nutzen Verdüner, um bestimmte Objekte wieder verschwinden zu lassen, um diverse Geheimnisse zu offenbaren und tiefer in die Disney-Welt einzutauchen. Klüger wurde Farbe bis dato nicht eingesetzt.

### Ein langer Weg

Es gibt unzählige weitere Titel, die als Alleinstellungsmerkmal Farbe nutzen oder auf diese verzichten, wie beispielsweise das 2010 veröffentlichte Limbo, welches sich sogar an ein paar Kunstepochen orientiert. In Nihilumbra aus dem Jahr 2012 hingegen nutzen wir Farbe wieder geschickt, um die enthaltenen Rätsel überhaupt lösen zu können. Auf dem Weg von Jet Set Radio bis zu Splatoon war es ein langer Weg mit unterschiedlichen Interpretationen, wie man Farbe in Videospielen nutzen kann. Als aktives oder passives Spiel-Element, als Stilmittel oder gar als Werkzeug, um sozialpolitisch Stellung zu beziehen, hat uns Farbe in den letzten Jahren gezeigt, welchen Stellenwert sie in Videospielen einnimmt. Wir sind uns sicher, dass auch in Zukunft kreative Köpfe mit Farbe um sich schmeißen werden. Sei es auch nur in einer Online-Partie Splatoon!

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)



# Geschichte in Videospielen



Als Faustregel kann man sagen, dass fast jedes Videospiel fernab des Sportgenres und auch dort eine Geschichte erzählt. Allerdings beziehen sich nur recht wenige Spiele auf tatsächliche historische Ereignisse, die uns aber umso mehr im Gedächtnis bleiben. Von Eric Ebelt

Obwohl bereits in den Achtziger Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts einige Videospiele vor einer historischen Kulisse spielten, möchten wir unsere Reise durch die Zeit allerdings erst im Jahr 1993 beginnen. In diesem Jahr erschien nämlich sowohl für das Super Nintendo, als auch für MS-DOS einer der wenigen Super-Mario-Titel, über die Nintendo heute Stillschweigen bewahrt. Inhaltlich hat Mario's Time Machine nur wenig mit dem Gameplay anderer Titel der Reihe gemein. Bowser hat in der Weltgeschichte herumgepuscht und Klempner Mario soll es wieder richten, indem wir mit ihm eine Zeitmaschine benutzen und in diverse Epochen reisen, um die vom Reptil gestohlenen Artefakte an ihren Herkunfts-ort zurückzubringen. Unterwegs treffen wir auf historische Persönlichkeiten wie Marco Polo, Plato, Johannes Gutenberg und Co.

## Schöpfungsmythos

Mario's Time Machine ist ein gutes Beispiel dafür, wie man die Vergangenheit als Kulisse nutzen kann. Ob die Lernsoftware einen einschneidenden Erfolg bei US-amerikanischen Schülern hatte, darf bezweifelt werden. Interessanter ist für uns da schon die Einwebung von kulturellen und historischen Begebenheiten in diversen Rollenspielen für die 16-Bit-Konsole. Während sich Illusion of Time aus dem Jahr 1993 noch eher um Mythen dreht, öffnet sich im 1995 erschienenen Terranigma die uns bekannte Welt. Die Handlung des Spiels ist ebenfalls mythisch angehaucht, doch sobald wir die Menschheit aus ihrem Schlaf erweckt haben, ist es möglich in verschiedenen Städten der Spielwelt auf Abbilder historischer Personen zu treffen. Helfen wir ihnen, kann sich die vormoderne Gesellschaft zu einer modernen entwickeln.

## Geschichte als Inspiration

Im selben Jahr wie Terranigma veröffentlichte Square den Titel Secret of Evermore. Obwohl die Fantasy-Welt Evermore rein fiktiv ist, durchlaufen wir im Verlauf der Handlung diverse Epochen - jeweils eine auf einem Kontinent von Evermore. Im prähistorischen Urwald geben sich Menschen und Dinosaurier gegenseitig die Klinke in die Hand, in der Antike finden wir eine vom Mittelmeerraum inspirierte Stadt vor und bevor wir zurück zum Ausgangspunkt des Spiels gelangen, durchleben wir außerdem noch einmal das Mittelalter - inklusive mehrerer Kämpfe gegen Drachen. An Secret of Evermore ist

also hervorragend zu erkennen, dass die Geschichte in Videospielen oft frei mit erfundenen Elementen aufgehübscht wird.

## Neue Geschichtsschreibung

Bis 1994 mussten Fans von Strategie-Spielen warten, bis das ursprünglich 1991 auf dem PC erschienene Sid Meier's Civilization auf dem Super Nintendo veröffentlicht wurde. Wie es der Spieltitle vermuten lässt, entwickeln wir in Sid Meiers Werk unser eigenes Volk von der Jungsteinzeit bis zur Gegenwart. Dabei besiedeln wir die Erde, treffen auf berühmte Figuren der Welt- und Zeitgeschichte wie Máo Zédōng und führen gegen diese Nationen Krieg. Der Titel vom damaligen Publisher MicroProse erhebt wie das 1997 erschienene Age of Empires keinen Anspruch darauf, historisch korrekt zu sein. Beide Spiele nutzen die Historie als Kulisse, damit wir als Spieler die Geschichte nach unserem Belieben umschreiben können.

## Historische Tatsachen

Koei Tecmo, die sich auch für die Umsetzung der Super-Nintendo-Version von Civilization verantwortlich zeichneten, legten 1997 den Grundstein eines Spielprinzips, welches sich fast zwanzig Jahre später noch großer Beliebtheit erfreut. Auf der PlayStation



Zwischen 1988 und 1996 veröffentlichte Nintendo mehrere Lernspiele mit Mario als Maskottchen. Wirklich positiv wurde keine der Software aufgenommen.



war der erste Teil von Dynasty Warriors nur ein pures Beat 'em up, doch ab dem zweiten Teil auf der nächsten Sony-Konsole greifen die historischen Persönlichkeiten in Schlachten ein, die es in der chinesischen Geschichte tatsächlich gab. Wenige Jahre später wurde das Spielkonzept für das japanische Szenario in Samurai Warriors kopiert. Anders als die westlichen Strategie-Titel orientieren sich die Koei-Tecmo-Spiele wesentlich mehr an der realen Vergangenheit.

#### Der totale Krieg

Kurz vor dem neuen Jahrtausend legte das Entwicklerstudio Cre-

ative Assembly gleich mit dem ersten Titel den Grundstein zur einer eigenen Reihe. In Shōgun: Total War kämpfen wir auf der Seite berühmter japanischer Familien in der Sengoku-Zeit um die Vorherrschaft. In den nachfolgenden Titeln der Reihe experimentierten die Entwickler mit anderen Epochen. So kämpfen wir unter anderem für Rom oder den französischen Herrscher Napoleon. 2011 sollte die Reihe sogar ein weiteres Mal im Rahmen der japanischen Geschichte spielen. Obwohl die historischen Ereignisse in der Total-War-Serie nicht immer der Realität entsprechen müssen, legen die Entwickler besonderen Wert auf die Ausgestaltung vieler kleiner Details.

Abraham Lincoln wurde am 14. August 1865 im Theater in den Hinterkopf geschossen. Einen Tag später starb erstmals ein US-Präsident an den Folgen eines Attentats.

#### Krieg bleibt immer gleich

Durch das Aufkommen ständig besserer Grafikkarten in heimischen Rechnern, stand das Ego-Shooter-Genre zu Beginn des dritten Jahrtausends vor seiner Revolution. Zwei Serien, die bis heute die Gemüter spalten, sollten sich um die Vorherrschaft im Genre streiten. 2002 schickt Electronic Arts zunächst Battlefield 1942 ins Rennen. Call of Duty von Activision folgt 2003. Die ersten Serienteile spielen im Zweiten Weltkrieg und obwohl ein paar Schlachten von den Entwicklern ausgedacht worden sind, sind viele der Realität entnommen. Entweder spielen wir auf Seiten der Achsenmächte und verteidigen die entsprechenden Ideologien mit unserem Leben oder kämpfen als Alliierte für die Befreiung Europas und großen Teilen Asiens.

#### Geschichte für ein breites Publikum

2007 hat auch Ubisoft den Braten gerochen und schickt mit Assassin's Creed wohl das beste Beispiel ins Rennen, wenn es um Geschichte in Videospielen geht. In der Haut jeweils eines anderen Assassinen durchleben wir im mittlerweile jährlichen Rhythmus unterschiedlichste Zeitepochen kennen und treffen wie schon im eingangs erwähnten Mario's Time Machine auf historische Persönlichkeiten wie Leonardo da Vinci in Assassin's Creed II und agieren mit diesen. Obwohl die Entwickler die historische Korrektheit betonen, nehmen sie sich dennoch ebenso viele Freiheiten. Die

Entwickler arbeiten sich zwar sehr in entsprechende Literatur ein, doch bereiten sie die Fakten populärwissenschaftlich für das breite Publikum auf. Sehr viel schlimmer ist das in Code Name: S.T.E.A.M. zu sehen. Das Auftauchen des sechzehnten US-Präsidenten Abraham Lincoln ergibt im Kontext zur Realität hier absolut keinen Sinn.

#### Wachstumspotenzial

Ubisoft veröffentlichte 2014 abermals einen Titel, den wir trotz sehr unverständlicher Wii-U-Abstinentz nicht unerwähnt lassen möchten. In Valiant Hearts: The Great War durchleben wir den Ersten Weltkrieg aus der Sicht verschiedener Figuren in einer sensiblen Handlung. Man kann anhand dieses Titels erkennen, dass es noch dutzende verschiedene Epochen gibt, die unverbraucht sind. Eine Kulisse wie in Mafia oder Red Dead Redemption ist schön, doch nutzt die Epoche nichts, wenn sie nicht mit historischen Fakten untermauert wird. Es lässt sich sogar anhand von den genannten Ego-Shootern oder Strategie-Spielen erkennen, dass sich manche Titel gegenseitig beeinflussen. Diese Entwicklung wird es sicherlich auch in Zukunft geben, doch erst wenn große Publisher mehr Mut aufbringen und auch Experimente unterstützen, wird die historische Vielfalt in Videospielen umso mehr wachsen können.

[eric.e@n-mag.org](mailto:eric.e@n-mag.org)



# Zwanzig Jahre E3



Jedes Jahr findet für Videospieleler Weihnachten im Sommer ein zweites Mal statt und das schon seit zwanzig Jahren. Wir blicken zurück auf eine Messe, die sich ändern wollte und doch gleich blieb.

Von Emanuel Liesinger

Anno 1995 begann alles ganz klein. Den Videospieleentwicklern war es in den Hinterzimmern der Consumer Electronic Show in Las Vegas zu eng geworden - eine eigene Messe musste her, in Los Angeles. Der damals noch von Nintendo und Sega dominierte Markt wurde gleich auf der ersten Iteration der Messe überrascht, als letztgenannter Konsolenhersteller seine neue Konsole, den Sega Saturn, ab sofort um 399 US-Dollar in den Läden verfügbar machte. Die Geschichte zeigt, dass kein Händler darauf vorbereitet war, woraufhin Sega gegen Sonys Konter verlor - in Form des damaligen PlayStation-Präsident Stephen Rice, der die Bühne betrat, den Preis der Playstation mit 299 US-Dollar nannte und die Bühne wieder verließ. Von Anfang an war der Videospieleindustrie bewusst, dass sie diese Messe ernst nehmen müssen und ob Sonys Preisankündigung nun geplant war oder nur kurzfristig entschieden wurde, um Sega den Wind aus den Segeln zu nehmen - es hat funktioniert. Auf Nintendos Seite gab es den Virtual Boy und erste Informationen zu einem System, das damals noch als Ultra 64 bekannt war, einen Live-Auftritt des Sängers Seal und den größten Stand der Halle mit über einhundert Super-Nintendo- und Super-Game-Boy-Demostationen. Eine Messe war geboren.

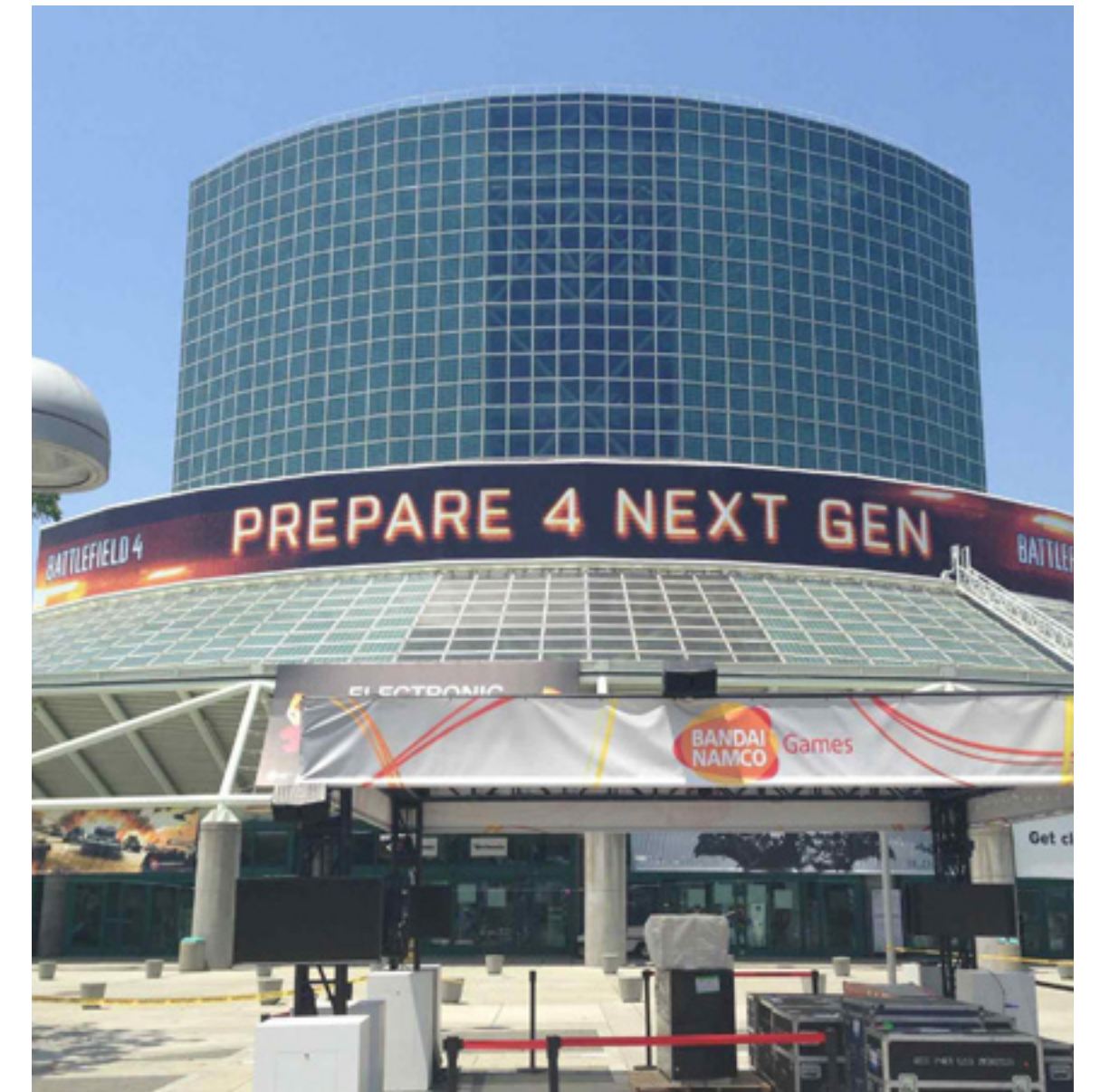
## Ein Jahr später...

Schon im nächsten Jahr krächte kein Hahn mehr nach den 300 US-Dollar. Sony senkte die Playstation auf 199 Dollar und die japani-

sche Delegation zog verärgert nach. Hersteller verstanden, wie man den medialen Druck einer solchen Messe als Druckmittel nutzen kann. Vielleicht zog es auch deswegen die Messe 1997 nach Atlanta, wo sie auch im darauffolgenden Jahr stattfand, bevor die Entertainment Software Association entschied, wieder nach Los Angeles zurückzukehren. Noch in Atlanta kündigte Nintendo eine Reihe an Spielen für den westlichen Markt an, mit denen sie im späteren Verlauf den einen oder anderen Erfolg feierten - Pokémon! Und die Messe wurde auch an ihrem neuen Veranstaltungsort immer größer. Mit Auftritten großer Stars, exklusiven Events und Hallen voller Spiele beeindruckten die Publisher die Medien der ganzen Welt.

## Nintendo wird selbstständig

Doch nicht immer spielten alle Publisher mit. Anfang des Jahrtausends versuchte Nintendo mit der Spaceworld in Japan eine eigene Messe zu etablieren und nutze diese auch, um den Game Boy Advance anzukündigen. Somit blieb für die Electronic Entertainment Expo nur noch das großartige Conker's Bad fur Day übrig. Auch im folgenden Jahr wurde die Spaceworld genutzt, um den Gamecube der Welt zu präsentieren, doch auf der E3 folgten die dazugehörigen Spiele wie Pikmin, Wave Race, Luigi's Mansion und Super Smash Bros. Melee. Dies war auch das letzte Jahr, in dem Sega noch als Konsolenhersteller vertreten war - und auf der E3 2002 verglichen die Konsolenhersteller, wer wohl die exklusivere Marke von Sega







geschnappt hat – und Nintendo lag mit Sonic im Rennen weit vorne. Nicht das Nintendo auf Sonic angewiesen wäre, denn im selben Jahr standen auch Super Mario Sunshine und die Veröffentlichung von The Legend of Zelda: The Wind Waker ins Haus. Die damalige Ankündigung des Cel-Shading-Abenteuers auf der Spaceworld 2001 war umstritten, hofften doch viele Fans nach der ersten Techdemo eines realistischen Zelda auf der vorhergehenden Spaceworld auf ein vollwertiges Spiel in diesem Stil. Dieses wurde erst zwei Jahre später mit dem (später festgelegten) Titel The Legend of Zelda: Twilight Princess, diesmal wieder auf der E3, angekündigt. Wieder humoristische Einlagen und Streitgespräche, die zwischen der Extravaganz von Monty Python und dem Klamauk von Dumm

und Dümmer schwanken. Jedenfalls merkt man den Machern von Music Game Galaxy ihre Liebe zu Videospiele und deren Musik an – unzählige Anspielungen und Hinweise lassen keine Langeweile aufkommen und es lohnt sich, die Episoden mehrmals anzuhören, um wirklich jedes Detail zu erfahren.

#### Der Aufstieg

2004 war auch das Jahr, in dem die Pressekonferenzen der Publisher erstmals im amerikanischen Fernsehen ausgestrahlt wurden, und Sender wie Spike berichteten vier Tage lang durchgehend aus einem Studio direkt neben den E3-Showräumen. Die Masse war endgültig auf die Messe in Kalifornien aufmerksam geworden, und

es reichte, dass Satoru Iwata 2005 eine kleine schwarze Box in die Höhe hielt und sie als Revolution betitelte, sodass Videospiele ausflippten. Der im Vorjahr angekündigte Nintendo DS revolutionierte den Handheld-Sektor und Nintendo versprach, diesen Ansatz auch bei ihrer nächsten Heimkonsole zu verfolgen. Erwähnt wurde die Bewegungssystemsteuerung allerdings mit keiner Silbe: Nintendo beschränkte sich darauf, den Virtual-Console-Service und andere kommende Systemfeatures wie Abwärtskompatibilität zu erklären. Zudem enthüllte man den Controller selbst zwar erst drei Monate später auf der Tōkyō Game Show, lies die Welt aber noch bis zur E3 2006 warten, um erstes bewegtes Material zu zeigen. Man war sich einig: Nintendo stahl die Show. Während Sony mit einer Giant Enemy Crab kämpfte und den stolzen Preis der PlayStation 3 von 599 US-Dollar mit Ridge Racer auf der PlayStation Portable hinwegzutrusten versuchte, mietete man das von den Academy Awards bekannte Kodak Theatre und präsentierte die Wii in ihrer ganzen Pracht - und den Nintendo DS Lite noch ganz nebenbei.

#### Abwanderung

Die Industrie hatte selbst drauf hingearbeitet, doch inzwischen fand sie etwas störend: Die Menschenmassen. Wichtige Handelskunden beschwerten sich, dass die Hallen überfüllt seien und sie nicht die Ware probieren konnten, von der sie im vierten Quartal eine Million Einheiten bestellen sollen. Es läuteten die Alarmglocken. Ja, Presse zu erreichen ist wichtig, doch ohne die Businesskontakte geht jede Firma schnell den Bach runter und genau das war der eigentliche Zweck der E3 – dem Handel zu präsentieren, welche Artikel sie im Weihnachtsgeschäft für ihre Regale unbedingt brauchen. Doch jetzt hatten die Veranstalter ein Monster einer Messe mit über 70.000 Besuchern und viele Aussteller klagten darüber, ohne großes Budget im Kampf um die Aufmerksamkeit der Besucher nicht mehr bestehen zu können und drohten, die Messe in Zukunft zu meiden. Deswegen fanden die Messen der Jahre 2007 und 2008 nicht mehr in Hallen, sondern Hotelkomplexen statt. In Zimmern wurden geladenen Gästen gewählte Spiele präsentiert und für Pressevertreter gab es gewohnte Pressekonferenzen, sowie die dazugehörigen Veranstaltungen. In derselben Zeit kündigte Nintendo das Wii Balance Board an. Reggie Fils-Aimé mit schwerer Kleidung und einem bereiten Körper stellte das Hardwarezubehör vor, von dem sich über 22

Millionen Einheiten verkaufen sollten. Im Jahr darauf war die Trotzphase der Publisher auch wieder vorbei, denn die E3 kehrte nach Los Angeles zurück und wächst seitdem wieder stetig. Dies wird sich auch nicht so schnell ändern – zumindest für die nächsten drei Jahre war der jetzige Veranstaltungsort gesichert.

#### Vital und weg

Zudem gab es auch immer wieder die eine oder andere Kuriosität auf der E3 zu sehen. Zum Beispiel der 2009 gezeigte Wii Vitality Sensor, den Iwata stolz im Detail erklärte und genauso schnell wieder in der Versenkung verschwinden ließ. Erst 2013 gab Nintendo zu, den Vitality Sensor aufgegeben zu haben. Dasselbe Schicksal ereilte übrigens den ein Jahr später von Ubisoft angekündigten Titel Innergy, der ein ähnliches Konzept verfolgte und auch von der Bildfläche verschwand, doch der Fitness-Hype schlug um sich und jeder Publisher hatte einen Vertreter des Genres parat. Microsofts Kinect, Sonys Move und natürlich die Wii Remote zwangen die Spieler zu allen möglichen Verrenkungen am Wohnzimmerteppich, immer auf der Jagd nach einem Anteil an den Wii-Fit-Verkäufen. Und dann wäre da natürlich die Konami-Pressekonferenz aus dem Jahre 2010. Nie wieder hat es ein Publisher gewagt, eine solch amateurhafte und teilweise schon gruselige Pressekonferenz zu veranstalten – nur wenn Sonys Jack Tretton 2011 auf der Bühne für die Zusammenarbeit mit dem US-amerikanischen Telekommunikationskonzern Verizon ausgebuht wurde oder Ubisofts Mr. Caffeine sich auf zum Affen machte, kam ein größeres Lachen auf. [emanuel.l@n-mag.org](mailto:emanuel.l@n-mag.org)



# Impressum

# NMAG #61

erscheint Anfang Oktober 2015!

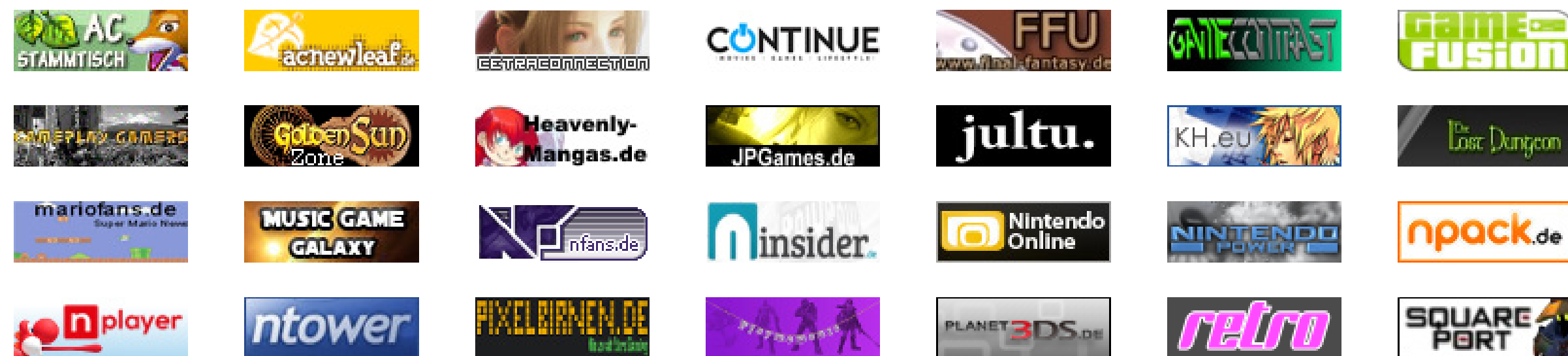


REDAKTION: *NMag, Auf dem Komp 20, 53773 Hennef*  
 E-MAIL: [redaktion@n-mag.org](mailto:redaktion@n-mag.org)  
 CHEFREDAKTION: *Eric Ebelt*  
 STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: *Emanuel Liesinger*  
 REDAKTEURE: *Alexander Geisler, Amin Kharboutli, Sebastian Klein, Jonas Maier, Mario Nguyen, Tobias Schmick*  
 GASTREDAKTEURE: *Alexander Stein, Daniele Veterale*  
 VIDEOREDAKTEURE: *Sören Jacobsen, Mario Nguyen, Michaela und Stephanie Rasch, Niklas Meckel*  
 LAYOUT & DESIGN: *Jasmin Belima, Emrah Erkilic, Patrick Snir*  
 ONLINE-ADMINISTRATION: *Sören Jacobsen, Sebastian Klein*

ANZEIGEN: [anzeigen@n-mag.org](mailto:anzeigen@n-mag.org)

© NMag  
 Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Redaktion unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Daten-systemen ohne Zustimmung der Redaktion unzulässig. Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen kann die Redaktion trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen im NMag erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes.

Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt.



**LIVE: Gamescom 2015**  
Amin, Eric und Sebastian sind zu Besuch auf der Gamescom!



**TEST: Super Mario Maker**  
Endlich können wir eigene Super-Mario-Levels kreieren!



**PLUS: Videospielemekka Akihabara**  
Emil ist drei Wochen lang in Japan und macht sich auf die Suche nach Raritäten und Kuriositäten!