

NMAG

Ausgabe Nr. 61 Oktober 2015

100%
kostenlos



LIVE

Gamescom 2015
Nachruf : Satoru Iwata

VIEW

Xenoblade Chronicles X
Mario Tennis: Ultra Smash

TEST

Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

PLUS

Videospielmekka Akihabara
Jäger & Sammler:
Die Faszination von Toys-to-life-Figuren

Vorwort: Kreativität gewinnt!



Liebe Spielerinnen und Spieler,

der 11. Juli 2015 war ein trauriger Tag für jeden Nintendo-Fan. Präsident Satoru Iwata verstarb an diesem Tag im Alter von nur 55 Jahren. Wir drücken Familienmitgliedern und Freunden unser tiefes Bedauern aus, unseren Nachruf findet ihr auf Seite 9. Nach seinem Tod war es für uns auch seltsam, die Gamescom 2015 zu besuchen. Hier hatten wir die Gelegenheit, die kommenden Spiele der zweiten Jahreshälfte und des nächsten Jahres anzuspüren. Dazu zählt vor allem das sehnsüchtig erwartete Xenoblade Chronicles X, zu dem Jonas noch einmal alle wichtigen Fakten kurz vor Release zusammengefasst hat. Amin hat hingegen den Tennisschläger in Mario Tennis: Ultra Smash geschwungen und Sebastian hat beim Ubisoft-Termin fantastische Moves auf der Tanzfläche hingelegt. Fans von Nischentiteln kommen auch auf ihre Kosten, denn sowohl Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 - Record Breaker, als auch Rodea: The Sky Soldier werden von uns unter die Lupe genommen. Eine Spieleflaute erwartet uns in den nächsten Wochen definitiv nicht.

Wer nicht länger auf den einen oder anderen Titel warten will, kann stattdessen schon jetzt zugreifen. Derzeit steht Kreativität bei Nintendo hoch im Kurs, denn Tobias bastelt seit Wochen fleißig nur noch Levels in Super Mario Maker und Niklas entdeckt seine Berufung als Innengestalter in Animal Crossing: Happy Home Designer. Mario geht stattdessen online auf Dungeon-Urlaub in The Legend of Zelda: Tri Force Heroes und Sebastian ist von seinem virtuellen

Schraubenzieher in LBX: Litte Battlers eXperience nicht mehr wegzubekommen. Jonas gruselt sich hingegen in Project Zero: Priestlerin des schwarzen Wassers (fast) zu Tode. Das können wir auch von Alex behaupten, denn der hatte mit Devil's Third die wunderbare Gelegenheit, Tomonobu Itagakis neuesten Streich auszuprobieren. Was aus all diesen Titeln und noch viel mehr Spielen geworden ist, erfahrt ihr selbstverständlich in unserem Testteil.

Das ist aber noch lange nicht alles! Wir hatten die Möglichkeit mit Big John Games über den exklusiven Download-Titel Cube Creator 3D zu sprechen. Außerdem stellt euch Emmanuel die Faszination von Toys-to-Life-Figuren vor und war zudem auch noch im Videospielekka Akihabara unterwegs. Leider müssen wir uns mit dieser Ausgabe von ihm und unserem Layouter Emrah verabschieden. Fans unseres Redaktionsösterreichers müssen aber nicht verzagen. Er wird uns in Zukunft als freier Mitarbeiter unter anderem in unseren Podcasts immer mal wieder Gesellschaft leisten. Wir bedanken uns für die langjährige Zusammenarbeit und wünschen Emanuel und Emrah auf ihrem weiteren Werdegang für die Zukunft alles Gute! Im Namen des gesamten Teams wünsche ich euch:

Viel Spaß mit dem neuen NMag!

Eric Ebel, Chefredakteur

NMAG

Gewinnspiel zu Super Mario Maker:



Super Mario Maker fordert derzeit die Kreativität bei allen Super-Mario-Fans. Aus diesem Grund verlosen wir in freundlicher Zusammenarbeit mit Nintendo einmal Super Mario Maker für die Wii U. In dieser Ausgabe haben wir Abbildungen von einigen Gegnern versteckt, die ihr in den Spielen der Reihe besiegen 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 Feinden - inklusive eines Lösungsbuchstaben. Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müsst ihr die Gegner 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 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. Dezember 2015 informiert. Der Gewinner hat anschließend sieben Tage 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. Teilnahmeabschluss ist der 30. November 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. 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



Gamescom 2015



Xenoblade Chronicles X

INDEX

Editorial	2
Inhaltsverzeichnis	3
Redaktionsseite	4
Impressum, Partner & Vorschau	51

LIVE

News-Rückblick	6
Gamescom 2015	7
Nachruf: Satoru Iwata	9
Interview mit Big John Games	10
Vor zehn Jahren bei Nintendo	11
Redaktionsdiskussion: „Quo vadis Gamescom?“	12

VIEW

View-Überblick & Tendenz erklärt	13
Xenoblade Chronicles X	14
Mario Tennis: Ultra Smash	15
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – Record Breaker	16
Rodea: The Sky Soldier	17
Just Dance 2016	17

TEST

Test-Überblick & So testen wir	18
Super Mario Maker	19
Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers	22
Legend of Kay: Anniversary	24
Devil's Third	25
Lego Jurassic World	26
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	27
LBX: Little Battlers eXperience	29
Animal Crossing: Happy Home Designer	31
Etrian Mystery Dungeon	32
Samurai Warriors Chronicles 3	33
Hatsune Miku: Project Mirai DX	34
The Swindle	35

TEST

Year Walk	35
Gunman Clive (HD Collection)	36
Runbow	36
Extreme Exorcism	37
Nova-111	37
Cube Life: Island Survival	38
Badland: Game of the Year Edition	38
Beat Buddy	39
The Bridge	39
Q.U.B.E.: Director's Cut	40
Cube Creator 3D	40
Dr. Mario: Miracle Cure	41
Picross e6	41
Comic Workshop 2	42
3D Gunstar Heroes	42
Xeodrifter	43
3D Streets of Rage II	43
Xenoblade Chronicles	44
Sin & Punishment	44
EarthBound Beginnings	45
Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	45

PLUS

Plus-Überblick	46
Videospielmecca Akihabara	47
Jäger & Sammler: Die Faszination von Toys-to-Life-Figuren	49



Videospielmecca Akihabara



Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers



Eric Ebelt
Chefredakteur



Emanuel Liesinger
Stellv. Chefredakteur



Amin Kharboutli
Redakteur



Sören Jacobsen
Videoredakteur



Alexander Geisler
Redakteur



Mario Nguyen
Videoredakteur



Jonas Maier
Redakteur

SPIELT GERADE

LBX:
Little Battlers Experience

SPIELT GERADE

Splatoon

SPIELT GERADE

Beatbuddy

SPIELT GERADE

Animal Crossing:
Happy Home Designer

SPIELT GERADE

Tales of Zestiria (PS4)

SPIELT GERADE

Metroid Prime Trilogy

SPIELT GERADE

Virtue's Last Reward

Fürchtet sich vor

Nintendo NX

Fürchtet sich vor

Sich selbst

Fürchtet sich vor

Nur einem

Fürchtet sich vor

Kommenden Prüfungen

Fürchtet sich vor

Wird nicht verraten

Fürchtet sich vor

Metroids

Fürchtet sich vor

Der Zukunft des Metroid-
Franchises

Persönliches Vorbild

Otto von Bismarck

Persönliches Vorbild

Ari Gold

Persönliches Vorbild

Es gibt mehrere

Persönliches Vorbild

Zu viele, um sie hier aufzu-
zählen

Persönliches Vorbild

Keins

Persönliches Vorbild

Niemand spezielles

Persönliches Vorbild

Zu viele, als dass mir einer
einfiel

Würde mal gerne

Flüssig Japanisch sprechen

Würde mal gerne

Reich sein

Würde mal gerne

In London wohnen

Würde mal gerne

Urlaub in Japan machen

Würde mal gerne

So einiges

Würde mal gerne

Eine Japanreise starten

Würde mal gerne

Spaß an schlechten Spielen
haben



Tobias Schmick
Redakteur



Sebastian Klein
Redakteur



Jasmin Belima
Layouter



Patrick Snir
Layouter & Designer



Michaela Rasch
Videoredakteur



Stephanie Rasch
Videoredakteur



Niklas Meckel
Videoredakteur

SPIELT GERADE

Might & Magic: Heroes VII (PC)

SPIELT GERADE

Super Mario Maker

SPIELT GERADE

Phoenix Wright:
Ace Attorney – Dual Destinies!

SPIELT GERADE

Trine 3:
The Artifacts of Power (PC)

SPIELT GERADE

Super Mario Maker

SPIELT GERADE

Super Mario Maker

SPIELT GERADE

Super Smash Bros. for Wii U

Fürchtet sich vor

Nintendos zukünftige
Entscheidungen

Fürchtet sich vor

Eric

Fürchtet sich vor

Dem Tod

Fürchtet sich vor

Der Kälte

Fürchtet sich vor

Schlangen

Fürchtet sich vor

Spinnen

Fürchtet sich vor

Russisch-Klausur

Persönliches Vorbild

Ken Levine

Persönliches Vorbild

Nicht vorhanden

Persönliches Vorbild

Meine Oma

Persönliches Vorbild

Wolfgang Amadeus Mozart

Persönliches Vorbild

Mary-Kate und Ashley Olsen

Persönliches Vorbild

Mary-Kate und Ashley Olsen

Persönliches Vorbild

Jon Snow

Würde mal gerne

Niesen mit Augen auf

Würde mal gerne

Auf dem One World Trade
Center stehen

Würde mal gerne

Um die Welt reisen

Würde mal gerne

Nächstes Jahr auf der
Gamescom sein

Würde mal gerne

Einen Vulkan besteigen

Würde mal gerne

Mit meinem Freund in den
Urlaub fahren

Würde mal gerne

New York anschauen

News-Rückblick



Nintendo-Online

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



Kein Aufsprung auf Virtual-Reality-Zug

Sony und Microsoft haben derzeit beide eine Virtual-Reality- beziehungsweise Augmented-Reality-Brille in Entwicklung. Wer jetzt aber denkt, dass Nintendo auf diesen Zug aufspringt, der irrt sich. Shigeru Miyamoto hat in einem Interview gesagt, dass man sich den Trend angeschaut habe, der Konzern aber Spielerfahrungen verwirklichen will, die man zusammen mit Leuten im Wohnzimmer erleben kann, anstatt abgekoppelt von der realen Welt zu sein. Es sei zwar nichts ausgeschlossen, doch im derzeitigen Stadion wird Virtual Reality kein Teil von Nintendos Vision werden. andelt, ist derzeit noch unklar.

Gerüchte um Auslieferung der Nintendo NX-Dev-Kits

Wieder einmal brodeln die Gerüchteküche ganz heiß um Nintendos Plattform NX. Demnach wurden jetzt die ersten Dev-Kits an die Entwickler geschickt, die mit zeitgemäßer Technik ausgestattet sein sollen. Zusätzlich wurde auch noch einmal von einem Hybrid aus Konsole und Handheld gesprochen, der unabhängig voneinander verwendet werden kann. Wie NX tatsächlich aussieht, wird sich aber erst im nächsten Jahr zeigen, wenn die Plattform offiziell enthüllt wird.

Project Cars für die Wii U eingestampft

Lange war Project Cars für die Wii U ein Lichtblick für Freunde von Third-Party-Spielen. Nach etlichen Verschiebungen haben die



Slightly Mad Studios nun angekündigt, dass die Wii-U-Version endgültig eingestampft ist. Ihrer Aussage nach hätte man es schlichtweg nicht geschafft, eine konstante Bildwiederholungsrate von dreißig Bildern pro Sekunde zu erreichen. Jetzt will man erst einmal NX abwarten und schauen, in welcher Form Project Cars für Nintendo-Spieler erhältlich sein wird.

Gerücht: David Wise komponiert wieder

Nicht nur um NX brodeln die Gerüchteküche, sondern auch um David Wise, der derzeit zusammen mit Grant Kirkhope unter anderem am Soundtrack zu Yooka-Laylee arbeitet. Anscheinend komponiert Wise derzeit auch einen Soundtrack für ein unangekündigtes Nintendo-Spiel. Er war zuvor schon verantwortlich für die beiden Donkey-Kong-Country-Ableger der Retro Studios. Man kann also nur vermuten, für welches Spiel Nintendo den Künstler wieder einmal engagiert hat.

Dragon Quest XI angekündigt

Dragon Quest ist seit einigen Jahren mit Nintendo fest verwurzelt und da wundert es niemanden, dass auch Dragon Quest XI, der neue Hauptableger der Reihe, neben der PlayStation 4 auch für den Nintendo 3DS angekündigt wurde. Interessant dabei ist, dass Square Enix kurz darauf noch diesen Titel sowie Dragon Quest X für NX aufgelistet hat. Dieser Hinweis wurde schnell wieder entfernt, jedoch gibt es wohl konkrete Pläne, die vor allem in Japan beliebte



Rollenspiel-Reihe auch auf Nintendos neueste Plattform zu bringen.

Star Fox Zero wurde verschoben

Während der Electronic Entertainment Expo hat Nintendo ganz offiziell den Vorhang vor Star Fox Zero geöffnet. Eigentlich sollte der neue Titel, der unter anderem von Platinum Games entwickelt wird, noch am 20. November dieses Jahres erscheinen. Jedoch wurde der Titel nun verschoben, da noch einmal an der Qualität geschraubt werden soll. Platinum Games äußerte sich auch dazu und bestätigte, dass Star Fox Zero verschoben wurde, um das Platinum-Games-Gefühl zu erzeugen, das die Spieler erwarten.



Gigantischer Woll-Yoshi-Amiibo

Die Amiibo-Figuren sind auch weiterhin immer noch im Trend. Nachdem passend zu Yoshi's Woolly World drei Woll-Yoshi-Amiibos veröffentlicht wurden, war eigentlich klar, dass sie zu einem Verkaufsschlager werden. Jetzt hat Nintendo angekündigt, dass am 20. November ein Mega-Woll-Yoshi-Amiibo an den Start gehen wird, der vier Mal so groß ist, wie ein üblicher Woll-Yoshi. Der Chip zur Erkennung als Amiibo befindet sich unter dem linken Fuß. Der Mega-Woll-Yoshi wird lediglich in grüner Farbe erhältlich sein und vierzig Euro kosten.



Ace Attorney 6 für den Westen bestätigt

Der allseits beliebte Jurist Phoenix Wright wird bald schon wieder die Gerichtssäle auf dem Nintendo 3DS besuchen, denn Capcom hat bestätigt, dass sich Ace Attorney 6 derzeit für den Handheld in Entwicklung befindet. Passend zu der Ankündigung hat ein Mitarbeiter von Capcom France sofort verkündet, dass der Titel auch im Westen erscheinen wird. Das Spin-off Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no Bōken wird hingegen Japan-exklusiv bleiben.

Pikmin 4 befindet sich in der Entwicklung

Sehr überraschend kam die Meldung, dass sich Pikmin 4 derzeit in Entwicklung befindet und fast fertig gestellt ist. Dies bestätigte Miyamoto schon im Rahmen der E3 einem Journalisten von Eurogamer. Wirkliche Details dazu wollte er noch nicht verraten. Bis zur offiziellen Vorstellung, wo dann auch die Plattform bestätigt wird, muss man sich noch etwas gedulden.



Pokémon Go für Smartphones angekündigt

In den letzten Wochen köchelte immer eine köstliche Gerüchtesuppe um Nintendos Pläne für Smartphone-Spiele. Jetzt war es so weit, dass zusammen mit The Pokémon Company und Niantic Labs ein Titel namens Pokémon Go angekündigt wurde, bei dem man mithilfe eines Zubehörs und seinem Smartphone, Taschenmonster in der echten Welt fangen kann. Funktionieren soll das Ganze übrigens in etwa wie Geocaching, was schon seit Jahren von vielen Leuten praktiziert wird. Ferner wurde bestätigt, dass Pokémon Go aber kein Teil des Deals ist, den Nintendo mit dem Smartphone-Spiele-Entwickler DeNA ausgemacht hat.



Gamescom 2015

Podcast



Alle Jahre wieder zieht es tausende Menschen im August nach Köln, um die neusten Titel von diversen Publishern zu spielen, exklusive Shows zu sehen oder aber Fotos mit Cosplayerinnen zu ergattern. Wir führen Tagebuch.

Von Sebastian Klein

Während Sebastian dieses Jahr nur drei planmäßige Termine hatte, sah das Ganze bei Chefredakteur Eric schon anders aus. Er rannte Mittwoch und Donnerstag von dem einen zum nächsten Termin. Electronic Arts, Ubisoft, Nintendo und diverse Indie-Entwickler waren vertreten - man könnte sagen, die Messe hatte es dieses Jahr wieder in sich. Dabei hatten wir die Möglichkeit, eine Menge neue Titel hinter verschlossenen Tü-

ren zu spielen. Zwanzig Minuten Xenoblade Chronicles X, eine Runde Mario Tennis: Ultra Smash mit einem Nintendo-Mitarbeiter oder in Just Dance 2016 mit der Crew von Ubisoft tanzen - das Angebot war wieder breit gefächert. Aber auch abseits der Termine gab es viel zu entdecken: Square Enix mit Just Cause 3, der Deus-Ex-Show mit exklusiver Gamescom-Demopräsentation, Electronic Arts mit Need for Speed, Star Wars: Battlefront im Mul-

tiplayer-Modus oder eben auch Die Sims 4, wobei für den Bühnenauftritt sogar Fernsehmoderator Ermias Habtu angeheuert wurde.

Der Medientag – oder auch der „Wildcard“- und „Freunde der Aussteller“-Tag

Dass die Gamescom eine sehr beliebte Messe ist, dürfte hinlänglich bekannt sein. Schließlich ist das die erste Möglichkeit für die (europäische) Öffentlichkeit die Spiele der Electronic Entertainment Expo anzuspielden und aus diesem Grund reisen die Men-

schen aus allen Teilen der Europas und sogar der Welt an. Aber dass der Mittwoch, der eigentlich als Presse- und Fachbesuchertag angepriesen wird, so voll wird, hätte Redakteur Sebastian trotz der weisen Worten des Chefredakteurs wohl nicht gedacht. Pressevertreter aus aller Welt und Freunde von Ausstellern bevölkerten ab neun Uhr die Hallen und Parkplätze der Messe. Ab 13 Uhr haben dann auch die Wildcard-Besitzer Zugang zum Gelände erhalten und dann wurde es doch schon sehr, sehr ungemütlich. Aus einer kurzen Wartezeit wurden dann schon mal recht schnell zwanzig Minuten und, je nach Publisher, Drängerei und Schuberei. Wohl gemerkt: Es war erst Mittwoch!

Donnerstag – Der Tag der Business Area

Der Donnerstag war morgens um 8:40 Uhr noch sehr angenehm. Durch den Osteingang rein und dann direkt zu Nintendo. Leere Hallen, keine Wartezeiten oder Menschenmassen. Super Mario Maker aufgenommen und dann zum Pressezentrum Nord. Von weit her hörte man schon Lärm, kaum um die Ecke wurde man beim Anblick der Ansammlung förmlich erschlagen. Körper an Körper und eine recht hohe Grundlautstärke. Der erste Termin des Tages war um zehn Uhr bei Ubisoft in Halle 4. Schon beim Verlassen des Pressezentrums wurden die ersten Leute hereingelassen, welche sofort in die Hallen stürmten und den Boulevard füllten. Auf dem weiteren Weg zu Halle 4, welche ziemlich in der Mitte des Geländes liegt, kamen schon die ersten Besucher aus der entgegenkommenden Richtung auf einen zugelaufen, bis die Massen beim Eingang zu Halle 5 aufeinander trafen. Und schon war man umgeben von gefühlt hundert Körpern und die Temperatur stieg rasch an. Beim Eingang zur Business Area wird einem erst einmal klar, wie viele Leute doch Aussteller sind. Zwei Reihen, jeweils gut zwanzig Leute. Gefühlt fünfzehn von zwanzig hatten ein Aussteller-Ticket, der Rest verlief sich in Fachbesucher und Presse. Endlich in der Business Area angekommen, konnte man zum ersten Mal seit Minuten durchatmen und die Umgebungstemperatur sank auch rasch wieder. Nach dem Erlebnis lief der größte Teil des Tages in der Business Area ab.

Ubisoft – Schwierige Entscheidung zwischen tanzen und Bar

Bei Ubisoft angekommen hatte man es gar nicht leicht. Eine große Bar mit Kaffee und anderen Erfrischungsgetränken lockte ebenso wie das kleine Zimmer mit einer PlayStation 4, auf wel-

Gewinner der Gamescom-Awards:

Best of Gamescom

Star Wars: Battlefront (Electronic Arts)

Most Wanted Consumer Award

Star Wars: Battlefront (Electronic Arts)

Best Console Game Sony Playstation

Star Wars: Battlefront (Electronic Arts)

Best Console Game Microsoft Xbox

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Konami)

Best Console Game Nintendo Wii

Super Mario Maker (Nintendo)

Best Role Playing Game

Dark Souls 3 (Bandai Namco Entertainment)

Best Racing Game

Forza Motorsport 6 (Microsoft)

Best Action Game

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Konami)

Best Simulation Game

Forza Motorsport 6 (Microsoft)

Best Sports Game

Pro Evolution Soccer 2016 (Konami)

Best Family Game

LEGO Dimensions (Warner Bros. Interactive Entertainment)

Best Strategy Game

Unravel (Electronic Arts)

Best PC Game

Star Wars: Battlefront (Electronic Arts)

Best Mobile Game (incl. Handheld, iOS, Android, Windows)

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes (Nintendo)

Best Social / Casual / Online Game

Super Mario Maker (Nintendo)

Best Online Multiplayer Game

Star Wars Battlefront (Electronic Arts)

Best Hardware (incl. Peripheral)

HTC Vive (HTC)

Bestes Indie-Spiel

Cuphead (Studio MDHR)

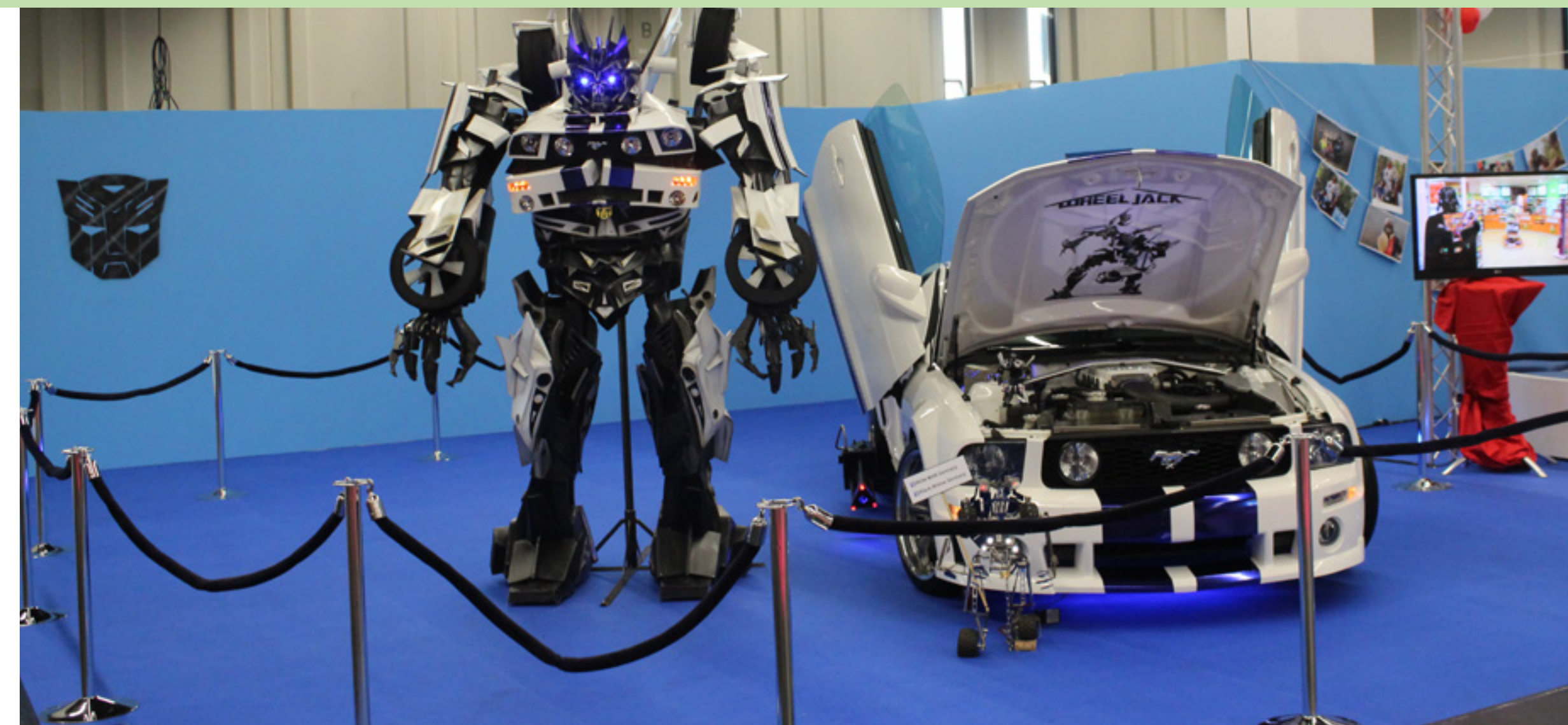
cher Just Dance 2016 gezeigt wurde. Neu ist die Steuerung mit dem Smartphone und die Möglichkeit, neben dem Tanzen auch zu singen. Wer im Besitz einer PlayStation-Kamera oder Kinect ist, kann auch komplett ohne Move oder Smartphone tanzen, die Bewegungen werden von der Kamera erfasst, was auch sehr gut funktioniert hat. Direkt im Anschluss gab es eine Präsentation zu Anno 2205 zu sehen, welches noch dieses Jahr für den PC erscheint. Der Sprung ins All ist gemeistert, zumindest ein wenig. Ab sofort können wir auch den Mond besiedeln, was dann auch neue Gefahren wie Meteoriteinschläge mit sich bringt. Die Entwickler versprechen fünfzig bis sechzig Stunden Spielspaß - pro Klasse, von welchen es drei Stück gibt und mit unterschiedlichem Gameplay aufwerten.

Halle 5 – Cosplay Village

Nach dem Erfolg der letzten Jahre bietet die Messeleitung auch dieses Jahr wieder das Cosplay Village an. In diesem können sich die Cosplayer treffen, um sich auszuruhen oder aber auch um eine Runde Mario Kart 8 oder Super Smash Bros. for Wii U auf der Wii U zu spielen. Im Cosplay Village stand auch die Cosplay Bühne, auf welcher der Cosplay-Wettbewerb stattfand. Dass Cosplay aber auch einen ernsten Hintergrund haben kann, zeigen die Jungs von Helden für Helden. Sie machen verkleidet als Spider-Man und anderen Superhelden auf den Verein für schwerkranke Kinder aufmerksam. Großartige Aktion, wie wir finden!

EA – von Staunen und Überraschen

Electronic Arts hatte dieses Jahr einiges zu zeigen. Nicht etwa die tausendste Auflage von Fifa - welches dieses Jahr endlich mal Neuerungen bringt, wie den Frauenfußball - sondern vor allem Mirror's Edge: Catalyst und Star Wars: Battlefront, welches uns in luftige Höhen in den Kampf mit X-Wing und Tie-Fightern verschlug. Der Multiplayer-Modus besteht darin, dass zehn Rebellen gegen zehn Imperiale in spannenden Luftkämpfen versuchen sich gegenseitig abzuschießen. Dabei gibt es zwischenzeitlich immer wieder mal Missionsziele. Erscheinen soll das Spiel noch in diesem Jahr für PS4, PC und Xbox One. Im Anschluss ging es in Mirror's Edge: Catalyst, welches von einem Mitarbeiter gespielt und der gebannten Meute präsentiert wurde. So bestehen immer mindestens zwei Wege, die man nutzen kann. Den offensichtlichsten zeigt dabei die Runnervision rot an.



Die Welt soll offener sein und das Kampfsystem wurde ausgebaut. Erscheinen soll es am 25. Februar 2016 für PC, PS4 und Xbox One.

Und am Ende bleiben Verbesserungsvorschläge

Dass zu viele Menschen auf einmal Zugang zur Gamescom erhalten, haben wir ja bereits erklärt. Das war zumindest die Meinung zum Zeitpunkt der Eröffnung und eine Teilmeinung des Redakteurs auch heute noch. Nach ein wenig Bedenkzeit kommen aber

einem auch einige Verbesserungsvorschläge. So könnte man einen zweiten, reinen Pressetag einführen oder einen Teil der Youtube-Bühne ausschließen - schließlich gibt es die Videoday ebenfalls in Köln. Wichtig ist jedoch, dass die Zahl der Besucher am Tag allgemein reduziert werden muss. Trotz mehr geöffneten Hallen war ein Durchkommen nur schwerlich möglich. Jedes Jahr ein neuer Besucherrekord trotz bereits überfüllter Hallen ist jedenfalls definitiv der falsche Trend.

sebastian.k@n-mag.org

Nachruf: Satoru Iwata



Podcast



Der Tod von Satoru Iwata erschütterte im Juli 2015 die Spielewelt. Wir blicken zurück auf die beeindruckende Karriere des Nintendo-Präsidenten und seinen Einfluss auf den japanischen Videospielekonzern.

Von Amin Kharboutli

„On my business card, I am a corporate president. In my mind, I am a game developer. But in my heart, I am a gamer.“ Vor diesem Zitat von Satoru Iwata konnte man sich Anfang Juli kaum retten, denn es war so ziemlich auf jeder sozialen Plattform lesbar. Zu recht, denn es beschreibt sehr treffend den Charakter und den Werdegang von Satoru Iwata.

Berufung: Videospieldentwickler

Geboren wurde der Japaner am 6. Dezember 1959 in der Millionenstadt Sapporo. Seine Begeisterung für Videospiele entwickelte sich bereits in jungen Tagen, weshalb er als Schüler begann, kleine Spiele auf einem Taschenrechner zu programmieren. Nach der Oberschule besuchte er die technische Hochschule in Tōkyō. Während seines Studiums gründete Iwata einen Entwicklerclub, aus dem später das Entwicklerstudio HAL Laboratory wurde. Während seinem Aufenthalt auf der Universität arbeitete Iwata im Jahr

1980 als Teilzeit-Programmierer bei HAL Laboratory und bekam zwei Jahre später eine Festanstellung. Im Jahr drauf wurde Iwata zum Koordinator der Software-Produktion. In dieser Zeit hat er maßgeblich zum Kontakt zwischen HAL und Nintendo beigetragen. Im Jahr 1993 erreichte Iwata einen weiteren Meilenstein in seiner Karriere: Er wurde Präsident von HAL. Außerdem half er neben den firmeninternen Projekten auch damals schon Nintendo bei der Entwicklung einiger Spiele wie beispielsweise Pokémon: Goldene Edition und Pokémon: Silberne Edition.

Die Nintendo-Ära

Im Jahr 2000 wechselte Iwata zu Nintendo, übernahm zwei Jahre später den Konzern und wurde so zu dem ersten Nintendo-Präsidenten, der nicht aus der Familie Yamauchi stammt. Wenige Jahre später zeigte Iwata mit der Vorstellung des Nintendo DS in welche Richtung der Konzern zukünftig gehen würde, denn er setzte auf

die sogenannte Blue-Ocean-Strategie. Nintendo versuchte demnach nicht technisch mit der Konkurrenz, wie der PlayStation Portable mitzuhalten, sondern fokussierte sich darauf, etwas Neues und Einzigartiges zu schaffen, wie den Touchscreen des DS oder die Bewegungssteuerung der Wii. Die Rechnung ging auf, denn beide Konsolen verkauften sich zusammen über 250 Millionen Mal. Nintendo begeisterte mit der neuen Hardware, neben den bestehenden Fans, eine Käuferschicht, die bis dahin keinen Bezug zum Medium aufwies.

Der Umbruch

2011 nahmen die utopischen Absätze von Nintendo ein Ende und der Konzern schloss das Geschäftsjahr nach der Markteinführung des 3DS erstmals seit dreißig Jahren mit einem Verlust ab. Der Release der Wii U im Jahr 2012 verlief ebenfalls nicht zufriedenstellend, weshalb Iwata in diesem Jahr eine Partnerschaft mit dem Unternehmen DENA kündigte, um zukünftig Nintendo-Franchi-

ses auch auf Smartphones zu veröffentlichen. Auch privat verliefen die letzten Jahre weniger rosig für den Japaner. Im Jahr 2014 verzichtete Iwata auf einen Besuch der Electronic Entertainment Expo, da bei ihm ein Tumor im Gallengang entdeckt wurde, der entfernt werden musste. Im Oktober trat er wieder zu seiner Arbeit an und leitete die Novemberausgabe der Nintendo Direct, allerdings sah man ihm aufgrund des Gewichtsverlustes deutlich seine Umstände an. In den darauffolgenden Ausgaben wirkte er wesentlich fitter, doch dieser Eindruck täuschte, denn im Juli 2015 verstarb Iwata im Alter von 55 Jahren. Dank seiner Auftritte in den Nintendo Directs wurde Iwata in den letzten drei Jahren gewissermaßen zum Repräsentanten der neuen Nintendo-Spiele. Sein Engagement, mit dem er sich für den Konzern einsetzte, war stets deutlich erkennbar, weshalb es umso trauriger ist, dass er nun von uns gegangen ist. Mit dem Ableben von Satoru Iwata verlässt uns einer der wichtigsten Säulen der Videospieleindustrie und hinterlässt einen Konzern, der mit der neuen Konsole NX und den Smartphone-Umsetzungen dank Iwata bereits in der Neuorientierung ist.

amin.k@n-mag.org



Im Volksmund wird oft behauptet, dass Iwata der Schöpfer von Kirby sei. Er hat allerdings nur an der Entwicklung von Kirby's Dream Course maßgeblich beigetragen.

Interview mit Big John Games



Evan Patterson (Producer) und Ken Patterson (President)



Big John Games hat vor kurzem das Sandbox-Spiel *Cube Creator 3D* veröffentlicht. Uns hat der Titel von der ersten Minute an gepackt, weshalb wir sehr froh darüber sind, mit den Entwicklern von Big John Games über den Titel sprechen zu können.

Von Sebastian Klein

NMag: Wie sah die Planungsphase des Spiels aus?

Big John Games: Das Spiel ist durch mehrere solcher Phasen gelaufen. Wir haben erst einmal mit einer sehr kleinen Welt angefangen, einfach um zu sehen, ob Voxel-basierte Spiele auf dem 3DS möglich sind. Anschließend wollten wir die grundlegenden Dinge eines solchen Spieles in unser Spiel implementieren. Als wir dann festgestellt haben, dass die Größe der Welt limitiert ist, wollten wir dem Spieler die Möglichkeit geben, mehrere Welten innerhalb einer Kampagne zu besuchen, also implementierten wir Portale. Alles in allem mussten wir viele Probleme auf kreative Weise lösen, damit unser Spiel auf den 3DS passt.

NMag: Waren unendliche Welten geplant oder sind sie es immer noch, wenn auch nur auf New 3DS?

Big John Games: Während das Projekt voranschritt, wussten wir, dass es sehr schwierig werden würde, die Leistung des 3DS auszudehnen. Wir wollten die beste Qualität bieten, die wir konnten. Also dachten wir, dass vier unterschiedliche kleinere Welten in sehr hoher Qualität und sehr guter Performanz besser sind, als eine unendliche Welt in schlechter Qualität. Wir werden mal sehen, ob die Welten in Zukunft ausgeweitet werden, aber wir arbeiten erstmal an anderen Aspekten.

NMag: Wie sind die Update-Pläne?

Big John Games: In Update 1.1 haben wir Texturen-Pakete, Leitern, neue Welten, neue Gegner und neue Blöcke. Außerdem haben wir angefangen an einem lokalen Mehrspieler-Modus für Update 1.2 zu arbeiten. Viele Menschen suchen den Kontakt zu uns via Twitter, Facebook und über das Miiverse und geben uns großartige Vorschläge. Wir hoffen, dass wir das Spiel weiter voranbringen und es zu einem der Pflichttitel für den 3DS machen können.

NMag: Warum gerade der 3DS?

Big John Games: Für fast ein Jahrzehnt entwickeln wir schon Spiele



für Nintendo-Plattformen und wir glauben, dass Big John Games eines der Studios ist, das den 3DS am weitesten voranbringen können. Es gab bisher kein Voxel-basiertes Spiel für den 3DS und wir haben festgestellt, dass eine große Nachfrage danach herrschte.

NMag: Warum bewegen sich Lava und Wasser, die aus freiem Fall auf einen Block treffen, nicht auf der X-Achse? Aufgrund der Limitierung der 3DS Hardware?

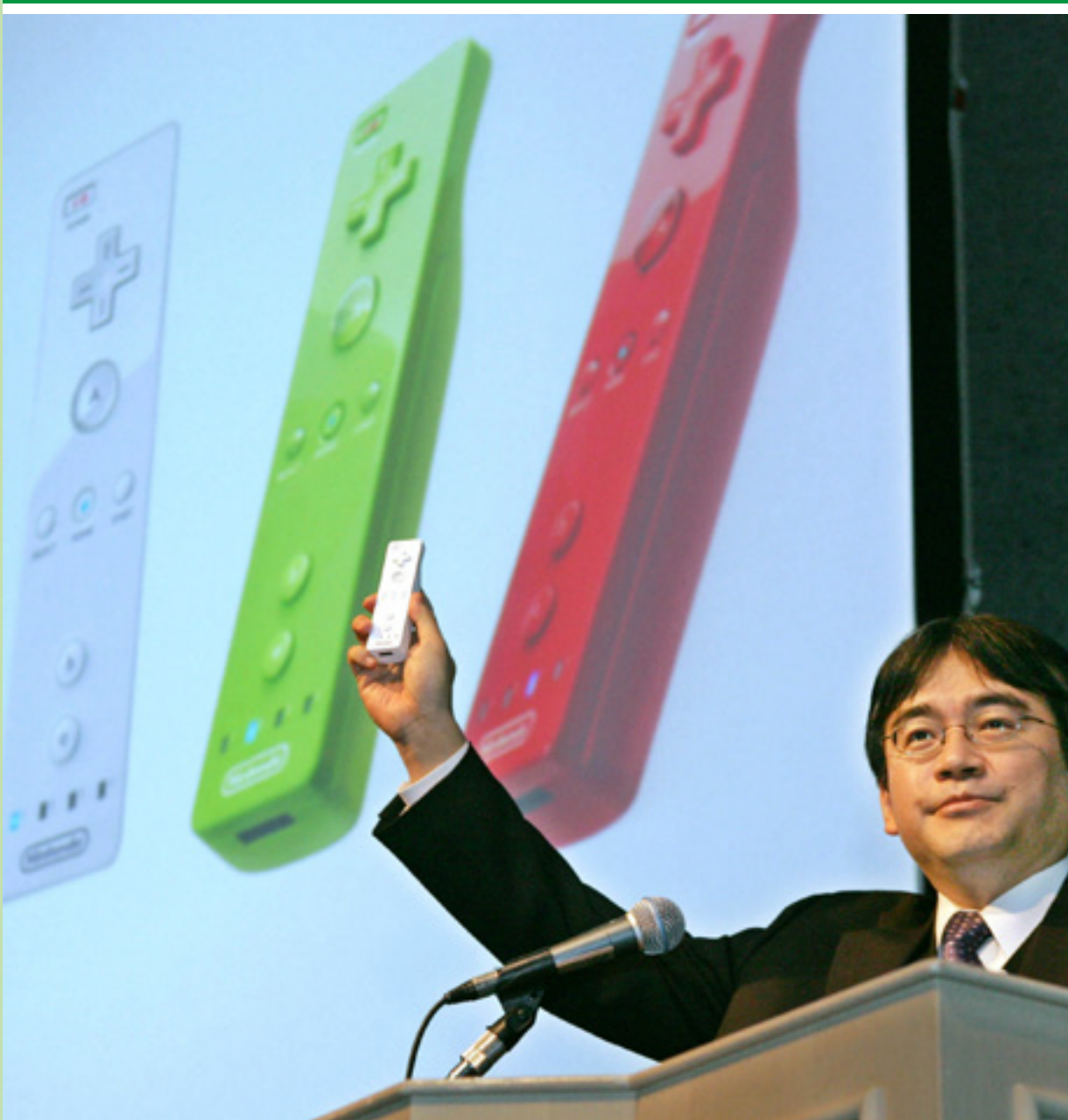
Big John Games: Das war ein sehr schwieriges Problem. Es hätte enorm viel Zeit verschlungen, um es zu lösen. Wir haben versucht, die Bewegung von Wasser und Lava so gut manipulierbar für den Spieler zu machen, wie es in unserer Macht stand. Es hätte viel zu viel Zeit in Anspruch genommen, die Physik des Wassers so zu gestalten, dass der Effekt nicht auftritt und das war einfach etwas, was wir mit unserem Budget nicht vereinen konnten.

NMag: Sind weitere Welten geplant?

Big John Games: Für Update 1.1 sind zwei neue Welten enthalten. Inferno, welches eine höllenartige Welt voller Lava ist, und Fantasia, ein Fantasy-Wald mit sehr großen, bunten Bäumen.

NMag: Danke für das aufschlussreiche Interview!

Vor zehn Jahren bei Nintendo



Das berühmt-berüchtigte Sommerloch schlug auch 2005 zu. Dafür zeigte Nintendo auf gleich zwei Messen Präsenz und stellte erstmals den Controller der kommenden Heimkonsole vor, während der Game Boy Advance eine letzte Revision erfuhr.

Von Alexander Geisler

Nach der E3 standen noch zwei große Messen an, die für Nintendo eine Bedeutung hatten. Beide nutzte das Unternehmen, um die kommenden Spiele und Hardware-Produkte vorzustellen oder erstmals der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Dabei war gerade die Anwesenheit von Nintendo auf der Tokyo Game Show samt Keynote vom mittlerweile verstorbenen Präsidenten Satoru Iwata eine Besonderheit.

Micro-Revision

Die Games Convention in Leipzig fand vor zehn Jahren zum vierten Mal statt. Auch Nintendo zeigte dort mit kommenden Spie-

len Präsenz. Doch der Mario-Konzern hatte auch ein kleines Stück Hardware im Gepäck: Den Game Boy Micro. Die letzte Revision des Game Boy Advance war deutlich kleiner als die beiden Vorgänger Modelle. Auf den ersten Blick erschien der Mini-Handheld wie ein Mode-Accesoire. Der Eindruck täuschte aber. Trotz der geringen Größe, konnte der Game Boy Micro mit einem brillanten Bildschirm und hochwertiger Verarbeitung überzeugen. Dafür verzichtete Nintendo allerdings erstmals auf die Unterstützung von Game-Boy- und Game-Boy-Color-Spielen. Denn der Game Boy Micro konnte lediglich die Spiele der Game-Boy-Advance-Familie abspielen.

Revolutionärer Controller

Aufgrund der möglichen Enthüllung von Nintendos neuer Konsole Revolution, vermuteten vor zehn Jahren viele Experten und Spieler, die hauseigene Messe Space World könne zurückkehren. Statt dessen nahm Nintendo nach längerer Abstinenz wieder an der Tokyo Game Show vom 16. bis 18. September 2005 teil. Im Zuge einer recht biederer Keynote, in der Satoru Iwata an einem Rednerpult stand und eine einfache Präsentation abhielt, stellte Nintendo erstmals den Controller der kommenden Heimkonsole vor. Damals noch unter dem Projektnamen Revolution bekannt, zeigte ein Video, das die spätere Art der Werbung von Nintendo bereits deutlich machte, die Möglichkeiten des später als Wiimote bekannten Controllers.



Optisch gab es zwischen dem gezeigten fernbedienungsartigen Eingabegeräte und dem finalen Wii-Controller noch Unterschiede, doch das Konzept der neuen Nintendo-Konsole war damit bekannt: Bewegungssteuerung mit einem neuartigen Controller.

Langes Sommerloch

Aufgrund des bereits erschienenen Nintendo DS, wäre eigentlich zu erwarten gewesen, dass die Menge an Spielen vor zehn Jahren höher ausfällt. Doch wie bei späteren Hardware-Releases mussten Käufer des neuen Handhelds noch warten. Während in Japan und den USA im September immerhin der Game Boy Micro erschien, mussten sich europäische Spieler noch länger gedulden. Und auch an der reinen Spielefront sah es eher schlecht aus. Abgesehen von einigen eher mäßigen Spielen, erschien sowohl für den Nintendo DS als auch für den Game Boy Advance oder den GameCube kaum etwas nennenswertes in Europa.

Taktik für den Doppel-Bildschirm

Am 30. September gelangte dann doch ein Spiel in die europäischen Läden, das einige Nintendo-DS-Besitzer zufrieden stellte. Advance Wars: Dual Strike setzte die militärische Strategie-Reihe von Fire-Emblem-Entwickler Intelligent Systems fort. Wie gewohnt treten wir darin in rundenbasierten Schlachten mit Panzern und allerlei anderem Kriegsgerät gegen unsere Feinde an. Die kommandierenden Offiziere sind wie die Charaktere bei Fire Emblem Figuren mit Namen und Persönlichkeiten. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels war der Reihe entsprechend hoch angelegt. Strategie-Fans bekamen damit vor zehn Jahren eine kleine Perle für den Nintendo DS.

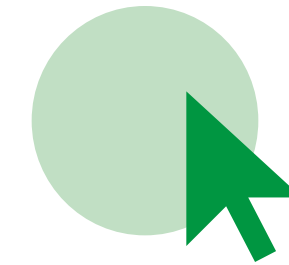
alexander.g@n-mag.org



Redaktionsdiskussion: Quo vadis Gamescom?

Die Gamescom 2015 war erneut ein voller Erfolg und konnte einen neuen Besucherrekord verzeichnen. Doch schon seit Jahren zeigt sich, dass die Messehallen zu wenig Platz für die Größe der Messe bieten. Dennoch findet auch die Gamescom 2016 wieder in Köln statt. Wohin führt der Weg der Messe? Darüber diskutiert unsere Redaktion dieses Mal.

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



View



Xenoblade Chronicles X

Xenoblade Chronicles X 14

Anfang Dezember erscheint der Nachfolger des beliebten Wii-Rollenspiel endlich in Europa. Jonas fasst kurz vor Release noch einmal alle Fakten zusammen.

Mario Tennis: Ultra Smash 15

Auf der Gamescom konnte sich Tennis-Profi Amin mit Mario und Co auf den Tennisplatz begeben. Momentan ist er aber noch wenig begeistert.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – Record Breaker 16

Rollenspielfans müssen auch auf Nintendos Handheld diesen Herbst nicht in die Röhre schauen. Alex erklärt euch in seiner Vorschau warum.

Rodea: The Sky Soldier 17

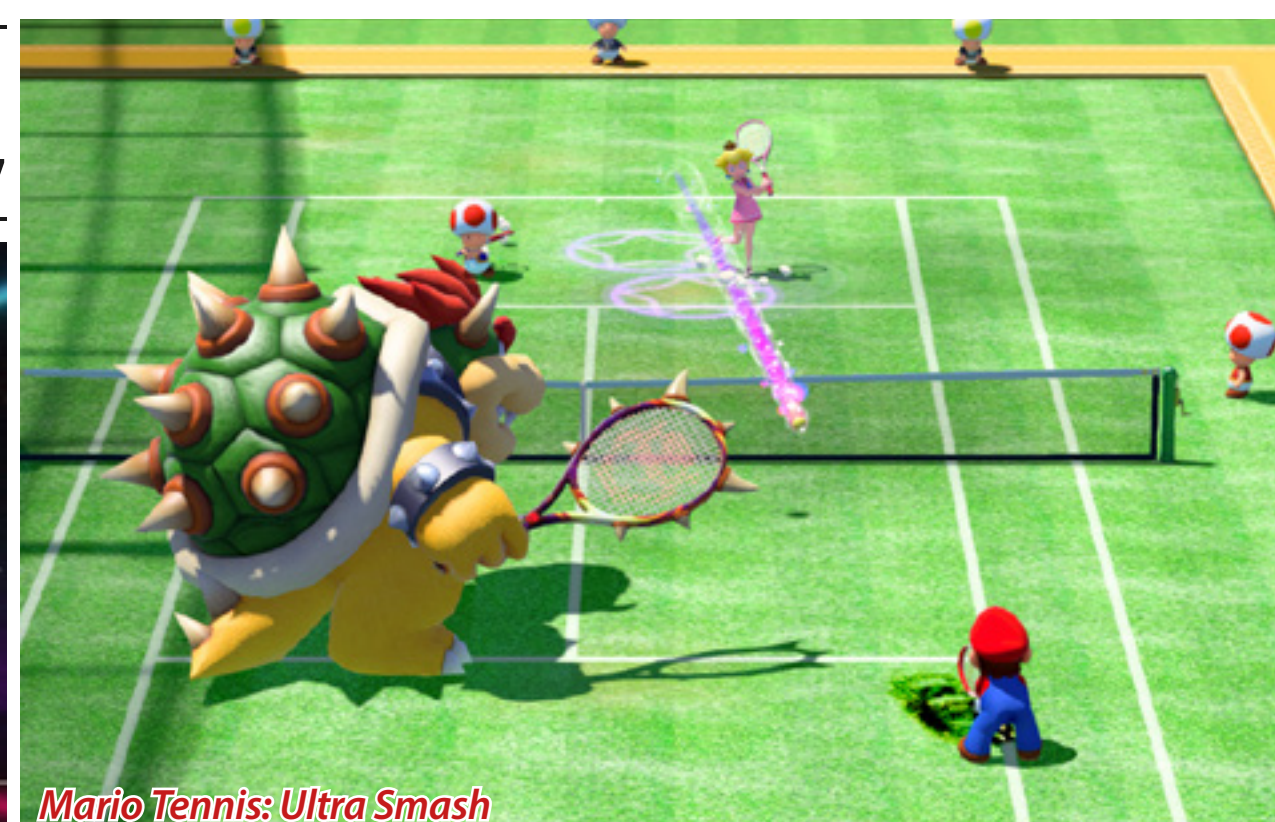
Just Dance 2016 17



Rodea: The Sky Soldier



Just Dance 2016



Mario Tennis: Ultra Smash



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.

Xenoblade Chronicles X



Inzwischen ist in Japan längst der Nachfolger zum wohl größten Rollenspiel der Wii erschienen. Fans werden langsam nervös – die Wartezeit zusammen mit den ersten Meinungen hinterlassen viel Spielraum für Diskussionen und Spekulationen. *Von Jonas Maier*

Eigentlich hatte Nintendo vor, die Erscheinungstermine zwischen dem westlichen und östlichen Raum einzugrenzen. Bei den Pokémon-Spielen klappt es inzwischen auch wunderbar, sie erscheinen trotz erheblichen Lokalisierungsaufwand international relativ zeitgleich. Das Umfangsmonster Xenoblade Chronicles X lässt über ein halbes Jahr auf sich warten und wird uns erst im Weihnachtsgeschäft beglücken.

Eine neue Welt

Aufgrund von Meinungsverschiedenheiten zweier Alien-Rassen wurde die Menschheit von ihrem Heimatplaneten vertrieben. Der Planet Mira stellt die letzte Zuflucht unserer Rasse dar. Der Fortbestand der Menschheit wird davon abhängen, inwiefern unser Protagonist – diesmal sogar im Charakter-Editor selbst zusammengebastelt – sich in diesem neuen Zuhause behaupten kann. Nach

Aussagen einiger Tests ausländischer Magazine wird die Story nicht an die epochale Erzählung des Vorgängers heranreichen können. Schlecht muss das nicht direkt sein, immerhin konnten bisher wenige Spiele eine Story vermitteln, wie Xenoblade Chronicles es tat. Einige Abstriche, die dafür in die Spielwelt und den Charaktermodellen investiert wurden, sind da verkraftbar – leider scheint es da aber auch einen Haken zu geben.

Bunter Spielplatz

Die beiden Titanen im Vorgänger sind wohl kaum zu toppen, die neue Spielwelt dann aber schon im Vorhinein zu zeigen und zu vermitteln, dass sie mit Schlauchabschnitten verbunden sein wird, ist schade. Zumindest lässt das ein offizielles Info-Video von Nintendo erahnen. Genug Überraschungen beim Erkunden hält Monolith Soft für die Spieler sicherlich trotzdem bereit und die Dimensio-

nen der Spielwelt selbst sind natürlich immer noch gigantisch. Das Wii U GamePad soll zur Abwechslung wieder einmal intuitiv und sinnvoll genutzt werden. Der zweite Bildschirm verschafft einen schnellen Überblick über die Umgebungen samt Quests und optionalen Herausforderungen wie starken Monstern.

Puppenspiel in High Definition

Ebenso wie Xenoblade Chronicles damals für die Wii ein grafisches Kunststück war, setzt auch der Nachfolger neue Standards auf der Wii U. Während farbenfrohe und exotische Umgebungen mit ihrer enormen Weitsicht glänzen, wurde die Sprungphysik und die Charaktermodelle wohl direkt aus dem Vorgänger importiert. Die vielseitigen Kostüme und Frisuren kaschieren den platten Eindruck der Gesichter etwas – langfristig wird dieser Makel dem Spielerlebnis sicherlich nicht hinderlich sein. Das halbautomatische Kampfsystem orientiert sich direkt an den bekannten Massively-Multiplayer-Online-Elementen. Der größte Unterschied wird die Verfügbar-

keit der sogenannten Dolls ausmachen. Diese Kampfmaschinen transportieren uns nicht nur an sonst unzugängliche Orte, sondern erweitern das Kampfsystem um eine zusätzliche Komponente.

Musikalische Meisterleistung

Während im Vorgänger der Soundtrack noch aus einer Komposition verschiedener Künstler bestand, setzte Monolith Soft diesmal hauptsächlich auf Hiroyuki Sawano, der unter anderem für seine Vertonung von Animes wie Kill la Kill und Shingeki no Kyojin bekannt ist. Seine imposanten Tracks mit markanten Gesangspassagen passen zu Xenoblade wie die Faust aufs Auge. Dennoch bleibt zu hoffen, dass die musikalische Abwechslung während den zahlreichen Stunden Spielzeit nicht unter einem einheitlichen Stil leidet.

jonas.m@n-mag.org



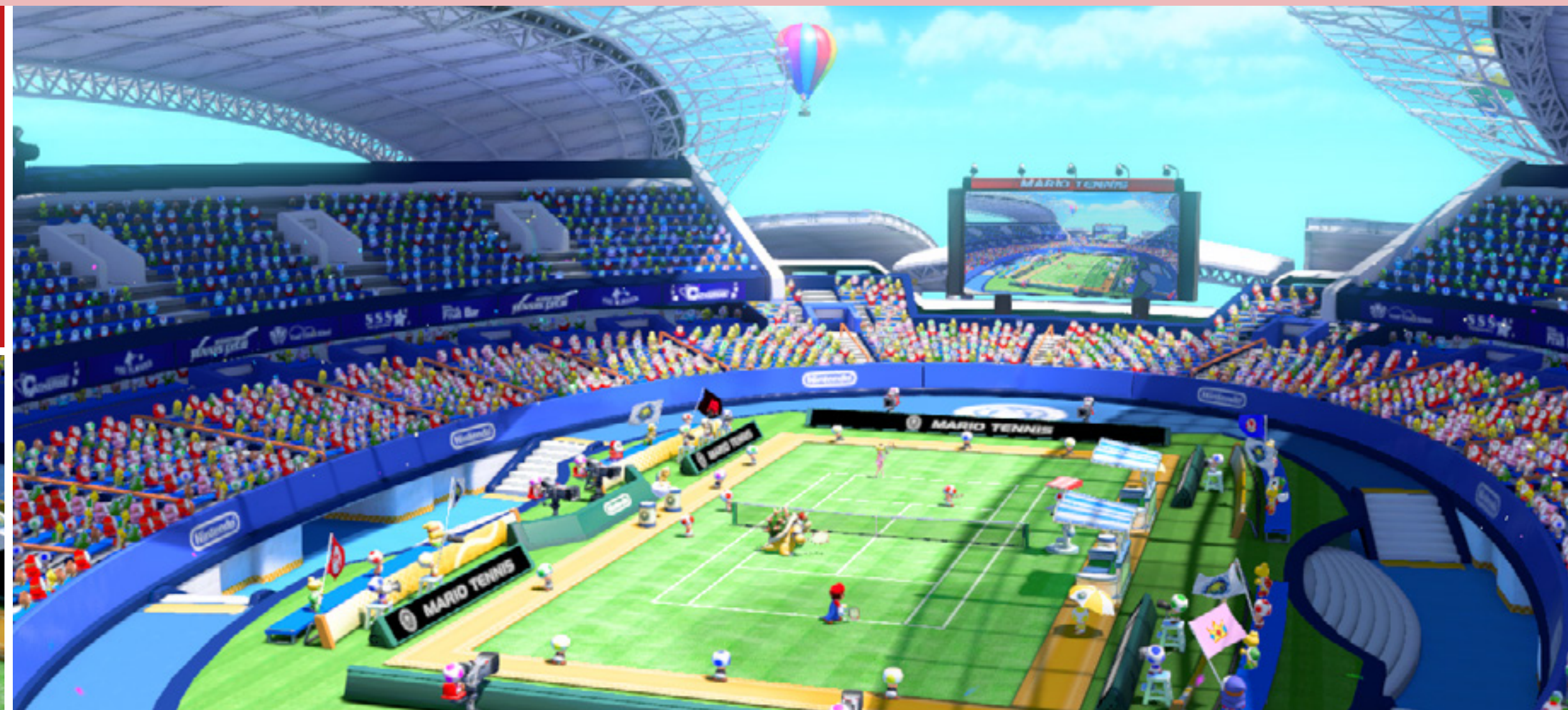
- + ausschweifende und großangelegte Erzählung mit atemberaubenden Soundtrack
- + Dolls mit Reise- und Kampffunktion
- + beeindruckende und vielseitige Spielwelt ...
- ... mit noch fraglicher Architektur sowie animationsarmen Bewohnern



PROGNOSE:

Die Anspannung steigt ins Unermessliche. Gut wird das Spiel mit Sicherheit, bisherige Meinungsäußerungen lassen aber noch keine finalen Aussagen zu – besonders auf die Story und die Spielwelt werden große Erwartungen gesetzt. Im Dezember wird sich jeder sein eigenes Bild von diesem Spiel machen müssen.

Mario Tennis: Ultra Smash



Es war abzusehen, dass Nintendo auf der diesjährigen E3 ein neues Sportspiel ankündigt. Nach knapp elf Jahren erscheint nun ein neuer Mario-Tennis-Teil auf einer stationären Konsole, der sich spielerisch am 3DS-Ableger orientiert.

Von Amin Kharboutli

Mario Tennis ist seit dem Nintendo-64-Ableger für sein simples, aber dennoch tiefgreifendes Gameplay bekannt, das einen guten Mittelweg fand zwischen leichter Handhabung und einem mehr oder weniger realistischem Tennisgefühl. Sowohl der N64-, als auch der Game-Boy-Advance- und der Gamecube-Ableger spielten sich daher grundsätzlich sehr ähnlich. Den Feinschliff merkte man jedem Serienteil jedoch an, weshalb sich das Spielgefühl mit jedem Ableger ein bisschen verbesserte. Auf dem 3DS änderte der Entwickler Camelot die Strategie und führte eine Spielmechanik ein, welche die Härte des Schlages veränderte, je nachdem ob man sich mit seinem Charakter in einem vorgegeben Feld befand oder nicht. Diese Modifikation, die auch in den Wii-U-Ableger übernommen wurde, führt leider zu Einbußen im Spielgefühl und der Handhabung der Charaktere. In der Demo-Version spielten sich die Matches dennoch recht anstän-

dig und machten Spaß, auch wenn der ganze Spielverlauf etwas chaotischer und unkontrollierter abläuft, als man es als Fan der alten Ableger gewohnt ist.

Demo auf dem königlichen Rasen

Das Spielprinzip vom 3DS wurde nicht eins zu eins übernommen, sondern um einige Features erweitert. So wurde beispielsweise der sogenannte Sprungschlag neu eingeführt, der mehr kosmetischer Natur ist. Jeder Charakter springt nun wesentlich höher und ist so in der Lage Bälle zu erreichen, die sehr hoch vom Boden abspringen. Die Matches wirkten dadurch in der Demo, die auf der Gamescom anspielbar war, ein wenig spektakulärer, aber auch unrealistischer. Eine Neuerung, die großen Einfluss auf das Gameplay nimmt, sind die riesigen Pilze. Diese werden von Toad vom Spielfeldrand aus auf den Tenniscourt geworfen. Bei

Berührung vergrößern sie den entsprechenden Spieler und sorgen dadurch für eine größere Reichweite und einen Schlag, der den Gegner beim Return nach hinten schleudert. Dieses Feature stört allerdings den Spielfluss erheblich, weil zum einen jedes Mal mitten im Ballwechsel eine Zwischensequenz abläuft, wenn ein Spieler einen Pilz aufsammelt. Zum anderen werden die Charaktere nach der Transformation so groß, dass sie einen Großteil des Bildschirms bedecken. Im Doppel kann das dazu führen, dass der zweite Mitspieler komplett von seinem Partner verdeckt wird.

Hübsche, aber leere Demo

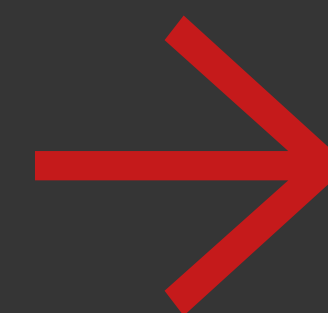
Die anspielbare Demo enthielt lediglich ein Stadion, vier verschiedene Charaktere und einen Modus, weshalb man über den Umfang des fertigen Spiels bislang nur spekulieren kann. Aus technischer Sicht wirkt der Titel solide. Die Charaktermodelle sind hübsch und das Stadion bietet einige nette Details. Es ist davon auszugehen, dass jeder Charakter eigene Statuswerte besitzt, die

beispielsweise die Schnelligkeit des Charakters oder den Spin der gespielten Bälle beeinflussen. Auch die verschiedenen Schlagarten blieben unverändert: Es ist nach wie vor möglich Topspins, Slices und harte Bälle zu spielen, wobei aufgrund der Gameplay-Änderungen die Auswahl des richtigen Schlages stark an Bedeutung verloren hat. Nintendo kündigte außerdem an, dass neue Charaktere ihr Debüt in dem Sportspiel feiern werden. Statt auf die zahlreichen, bereits existierenden Figuren zurückzugreifen, werden ähnlich wie in Mario Kart 8 neue erfunden. Schade, denn ein Cranky Kong würde bei den meisten Spielern wohl wesentlich besser ankommen als ein Baby Donkey Kong.

amin.k@n-org.de



- + ansehnliche Grafik
- + nette Charakteranimationen
- verschlechtertes Gameplay im Vergleich zum Gamecube-Ableger
- vorgestelltes Power-up stört den Spielfluss



PROGNOSE:

Optisch macht Mario Tennis: Ultra Smash eine gute Figur. Das Gameplay, das größtenteils aus dem 3DS-Teil übernommen wurde, fällt allerdings ein wenig flach aus. Es bleibt abzuwarten, ob sich das Spielprinzip mit laufender Spielzeit erst richtig entfaltet, oder ob uns hier lediglich ein Partykracher erwartet.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – Record Breaker



Ende 2013 erschien Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 für den Nintendo DS. Im Oktober bringt NIS America das 3DS-Remake mit dem Untertitel Record Breaker und einigen Neuerungen nach Europa. Was erwartet uns bei dem Rollenspiel? Von Alexander Geisler

Wie im Nintendo-DS-Original handelt die ursprüngliche Geschichte von Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – Record Breaker von einem High-School-Schüler im dritten Jahr, der auf dem Heimweg zufällig in der U-Bahn auf Dämonen trifft. Nachdem er sie besiegt hat, können er und seine Freunde Daichi und Io selbst Dämonen beschwören. Diese Fähigkeit brauchen sie, um fortan überleben zu können. Beim Verlassen der U-Bahn müssen die drei Freunde feststellen, dass sich die ihnen bekannte Stadt gewandelt hat und sie sich gegen Gegner verteidigen müssen.

Kampf den Dämonen

Die strategischen Kämpfe sind rundenbasiert. Auf einer in Felder unterteilten Karte bewegen sich die Figuren innerhalb ihres Radius. Bei Feindkontakt besteht die Wahl zwischen Angriff oder dem Einsatz einer Feldfähigkeit. Der Angreifer ist stets im Vorteil und hat beim Treffen des Schwachpunktes des Gegners die Chance auf einen extra Zug. Wird der Anführer einer Gegner-Gruppe getötet, gilt die Gruppe als besiegt. Durch das vorherige Beseitigen der Diener, lassen sich jedoch mehr Erfahrungspunkte so-

wie Geld verdienen. Wichtig ist es auch die zu Beginn mitgeteilten Siegesbedingungen eines Kampfes einzuhalten, da bei Missachtung als Strafe das Game Over droht. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen, existieren keine Gegenstände wie Heiltränke. Lebenspunkte und negative Statuseffekte werden ausschließlich mit Zaubern geheilt.

Fusioniert

Während die Dämonenbegleiter über individuelle Fähigkeiten verfügen, können wir diese bei den menschlichen Charakteren selbst festlegen. Neue Fähigkeiten werden nicht bei einem Levelaufstieg verdient, sondern durch Skill-Diebstahl von Gegnern erbeutet. Dafür wird vor einem Kampf aus einer Liste eine Technik ausgewählt, die eine bestimmte Einheit stehlen soll. Besiegt dieses Team den Gegner mit der gewünschten Fähigkeit, wandert diese ins Inventar oder kann wahlweise direkt ausgerüstet werden. Stärkere Dämonen gilt es im Auktionshaus zu kaufen. Dies funktioniert entweder durch Gebote oder Sofort-Kauf. Außerdem können zwei Dämonen in der Fusion geopfert werden, um einen

neuen Begleiter zu erschaffen. Einige Dämonen sind nur auf diesem Weg zu finden.

Entscheidende Unterhaltungen

Abseits der Kämpfe unterhalten wir uns mit unseren Freunden und treffen Entscheidungen. Letztere haben nicht nur Einfluss auf die Geschichte und das Ende des Spiels, sondern auch auf das Überleben unserer Kameraden. Zugleich können wir die Beziehung zu den anderen menschlichen Charakteren verbessern. Durch höheres Vertrauen erlangen diese Resistenzen oder Fähigkeiten. Im Gegensatz zum DS-Original sind die Dialoge in Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – Record Breaker komplett englisch vertont.

Neues Abenteuer

Doch das ist nicht die einzige Neuerung, die dem Remake spendiert wurde. Neben dem bekannten Abenteuer findet sich in Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 Record Breaker noch eine komplett neue Geschichte. Diese ist kurz nach den Ereignissen der ursprünglichen Handlung angesiedelt und bringt eine neue Figur mit sich. Die Spielzeit für diese zweite Geschichte soll erneut bei über 30 Stunden liegen. Welche Geschichte gespielt wird, darf

beim Start eines neuen Spiels selbst entschieden werden. So können Kenner des Originals direkt mit dem neuen Handlungsstrang beginnen, während Neulinge sich der ursprünglichen Geschichte widmen. Außerdem gilt es zwischen zwei Schwierigkeitsgraden zu wählen.

alexander.g@n-mag.org



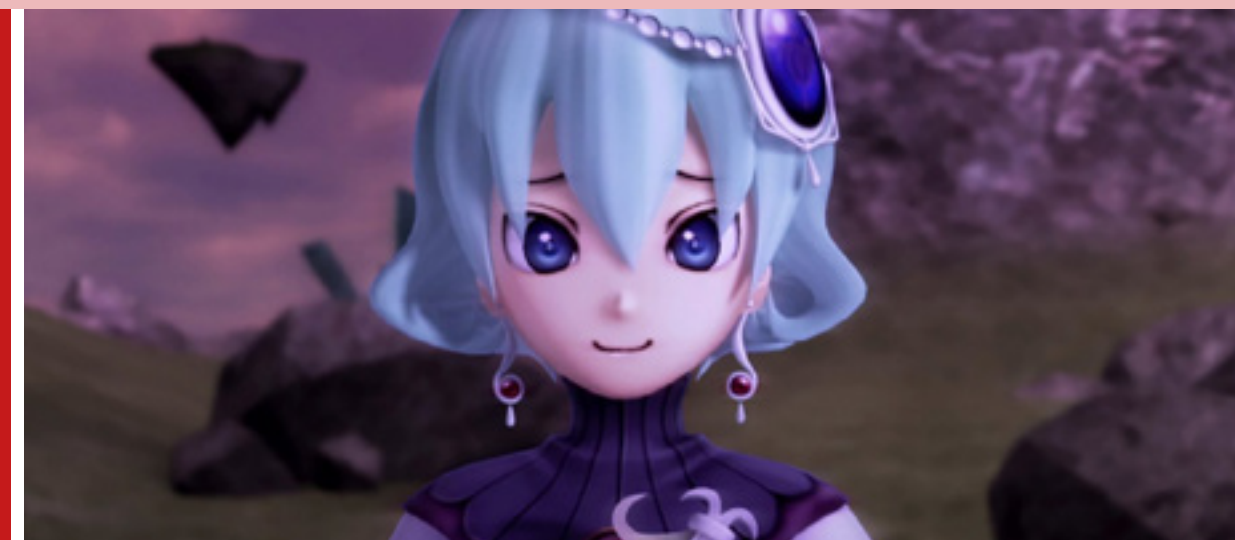
- + zwei vollwertige Geschichten mit großem Umfang
- + interessant wirkendes, strategisches Kampfsystem
- + Dialoge komplett in Englisch vertont
- Dialoge komplett in Englisch vertont



PROGNOSE:

Das 3DS-Remake von Devil Survivor 2 bietet auch für Kenner des Originals einige Neuerungen. Gerade die neue Geschichte macht aus einem Rollenspiel eigentlich zwei vollwertige Abenteuer. Dazu kommt ein interessantes, strategisches Kampfsystem und Entscheidungen mit Einfluss auf die verschiedenen Enden. Fans japanischer Rollenspiele können sich bereits auf Oktober freuen.

Rodea: The Sky Soldier



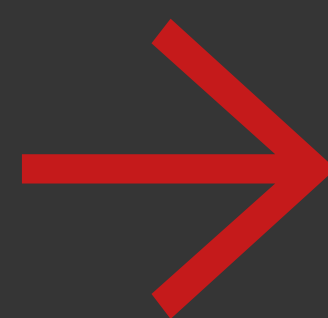
Auf der Gamescom 2015 hatten wir die Möglichkeit, einen Ersteindruck von Rodea: The Sky Soldier zu erhalten. Ernüchtert verließen wir die Präsentation.

Von Eric Ebelt

Die Entwicklung von Rodea: The Sky Soldier begann bereits im Jahr 2010. Yūji Naka deutete an, ein Spiel zu entwerfen, bei dem sich die Action vor allem in luftigen Höhen abspielt. Sehr schnell war klar, dass sich der Titel an Nights: Journey of Dreams orientieren wird und genau das haben wir der Präsentation erlebt. Mit Protagonist Rodea fliegen und schweben wir durch die Welt, sammeln Objekte ein und attackieren herumfliegende Ungetüme.



- + schön gestaltete fliegende Inseln
- + kostenlose Wii-Fassung als Beilage der Wii-U-Version
- langsames Spieltempo sorgt für Leerlauf
- noch viele kleine Kinderkrankheiten



PROGNOSE:

Im Vorfeld habe ich mich sehr auf den Titel gefreut, da die Wii U mittlerweile jedes neue Spiel mit offenen Armen empfangen muss. Die bisher gezeigten Spielszenen machen zwar Lust auf mehr, doch hoffe ich sehr, dass das Spieltempo mit der Zeit stark anzieht und ich mit den ersichtlichen Kinderkrankheiten in puncto Bedienungsschwächen und Kameraproblemen im November alsbald Frieden schließen kann.

eric.e@n-mag.org



Nach Naoto Ōshima (1999) und Hirokazu Yasuharu (2002) war Yūji Naka 2006 einer der letzten, der an Sonic the Hedgehog mitgewirkt hat und Sega verließ.

Just Dance 2016



Just Dance ist Electronic Arts' Fifa und Activisions Call of Duty: Jedes Jahr ein neuer Ableger, vielleicht alle drei Jahre mal was neues und sonst eher immer dasselbe. Das stimmt auch dieses Jahr wieder – zumindest fast.

Von Sebastian Klein



Das Grundgerüst ist auch dieses Jahr wieder dasselbe: Zum Start circa vierzig Songs, zu denen man mit Freunden tanzen kann. Neu ist, dass wir weder an Kinect, PlayStation Move oder Wii Remote gebunden sind. Jeder, der mitmachen will, braucht nur sein Smartphone (mit Android- oder iOS-Betriebssystem) und die entsprechende Controller-App, die es kostenlos in den jeweiligen App Stores gibt. So können bis zu sechs Spieler gegeneinander oder miteinander tanzen.

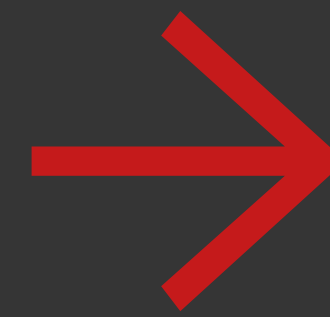
Das Abo-Modell

Ebenfalls neu ist das Abo-Modell Just Dance Unlimited, dessen Preis noch nicht bekannt ist. In diesem bezahlt man den monatlichen Preis und erhält Zugriff auf eine Datenbank mit mehr als 150 Songs und die Anzahl soll im Laufe des Jahres noch steigen. Im JDTV-Modus kann jeder die besten Community-Videos und Choreographien abrufen und im Dance-Party-Modus spielen bis zu sechs Spieler um Juwelen und den Highscore. Abzuwarten bleibt, wie viel davon wirklich auf der Wii U umgesetzt wird. Die Wii-Variante wird vermutlich wohl wieder abgespeist mit einem Song-Update.

sebastian.k@n-mag.org



- + zusätzliche Smartphone-Steuerung
- + Mehrspieler-Modus für Party-Abende
- + bis zu sechs Spieler unterstützt
- Abomodell fragwürdig



PROGNOSE:

So ganz überzeugen konnte mich Just Dance 2016, welches mir auf der PlayStation 4 mit der PlayStation-Kamera präsentiert wurde, nicht. Bleibt abzuwarten, was Ubisoft dieses Jahr wieder draus macht und vor allem, wie viel Liebe man der Wii-U-Version schenken wird.

Test

Test-Überblick & So testen wir	18
Super Mario Maker	19
<i>Eigene Levels kreieren, selbst spielen und mit der Welt teilen? Baumeister Tobias erklärt, wie Super Mario Maker funktioniert.</i>	
Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers	22
<i>Die Wartezeit hat ein Ende. Der fünfte Teil der Reihe begeistert nun auch Europäer. Redakteur Jonas findet das mehr als gut.</i>	
Legend of Kay: Anniversary	24
Devil's Third	25
Lego Jurassic World	26
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes	27
<i>Nintendo experimentiert gerne an der The-Legend-of-Zelda-Serie herum. Ob es dieses Mal geglückt ist, hat Mario herausgefunden.</i>	
LBX: Little Battlers eXperience	29
<i>Sebastian ist eingetaucht in eine Welt voller kleiner Roboter und hat dabei ordentlich an verschiedenen Modellen geschraubt.</i>	
Animal Crossing: Happy Home Designer	31
<i>Niklas ist unter die Inneneinrichter gegangen und hilft den Tieren ihre Häuser neu zu gestalten.</i>	
Etrian Mystery Dungeon	32
Samurai Warriors Chronicles 3	33
Hatsune Miku: Project Mirai DX	34



The Swindle	35
Year Walk	35
Gunman Clive (HD Collection)	36
Runbow	36
Extreme Exorcism	37
Nova-111	37
Cube Life: Island Survival	38
Badland: Game of the Year Edition	38
Beat Buddy	39
The Bridge	39
Q.U.B.E.: Director's Cut	40
Cube Creator 3D	40
Dr. Mario: Miracle Cure	41
Picross e6	41
Comic Workshop 2	42
3D Gunstar Heroes	42
Xeodrifter	43
3D Streets of Rage II	43
Xenoblade Chronicles	44
Sin & Punishment	44
EarthBound Beginnings	45
Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit	45



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.



fertig mit Basteln, können wir wählen, ob wir das Level nur speichern wollen oder ob wir es zusätzlich auch hochladen möchten. In beiden Fällen können wir dem Level einen schlagfertigen Namen geben. Insgesamt haben in unserem Speicherbot über achtzig Level Platz. Wenn wir das Level auch hochladen und damit anderen Spielern zum Spielen anbieten wollen, müssen wir es vorher in einem Test komplett durchspielen. Das soll dafür sorgen, dass nur schaffbare Level hochgeladen werden können. Eine simple Mechanik, die aber tadellos funktioniert und einen dennoch staunen lässt, zu was für diabolischen Konstruktionen manche Spieler fähig sind, vor allem wenn man bedenkt, dass zumindest die Erbauer des Levels ebenjenes tatsächlich geschafft haben. Und zwar ganz ohne Kontrollpunkt innerhalb des Levels. Denn es ist uns partout nicht möglich eine Kontrollfahne zu platzieren. Sollten wir also bei einem besonders schweren Level gegen Ende nochmal verlieren, müssen wir das ganze Level nochmal probieren, von ganz vorne. Das wird mit der Zeit unendlich nervig und versägt einem bei solchen Levels gehörig den Spielspaß.

666 Level und noch mehr

In dem Spielmodus „Level aus aller Welt“ geht es dann richtig zur Sache. Dies ist der Ort, an dem jedes hochgeladene Level gesammelt und einem Spieler die Möglichkeit gegeben wird, sich frei an diesem Pool aus Wahnwitz und Wahnsinn gütlich zu tun. Nintendo gibt uns dabei ein paar hilfreiche Filter mit auf den Weg, damit wir immer

übersichtlich die Level präsentiert bekommen, wie zum Beispiel die besten Level dieser Woche, dieses Monats, seit jeher oder die neuesten hochgeladenen Level. Der Strom an Inhalt reißt niemals ab und wenn man einen Level besonders genossen hat, kann man dem Erbauer für dieses Level einen Stern verleihen. Wenn wir uns also Mühe geben beim Bauen, werden wir mit Sternen belohnt, was eine Art Reputationssystem ist. Hat ein Erbauer mehr Sterne, sind seine Level zumeist auch besser oder zumindest populärer als die von anderen. Haben wir eine gewisse Anzahl an Sternen erreicht, wird uns eine Medaille verliehen, die unter unserem Namen im Level-Browser angezeigt wird. Auch hier gilt wieder: Mehr Medaillen, höhere Reputation. Wenn wir dem Erbauer noch irgendetwas Wichtiges mitteilen wollen, oder einfach nur Lob oder Kritik zu vergeben haben, können wir jederzeit im Level einen Kommentar verfassen. Dieser ist dann auch für andere Spieler dieses Levels an genau der Stelle, wo wir den Kommentar geschrieben haben, als Sprechblase sichtbar. Ein nettes Detail.

Einhundert Marios sie zu knechten

Wenn man keine Lust hat, sich jedesmal die Level einzeln rauszupicken, dann kann man sich an der 100-Mario-Challenge versuchen. Die gibt es in den Schwierigkeitsgraden Leicht, Normal und Schwer und dort werden uns zufällige Level zugewiesen. Der Clou: Wir haben genau einhundert Leben; sind diese aufgebraucht, heißt es Game

Populär sind Level, bei denen man sich nicht bewegen muss. Tut man dies doch, weil man nervös wird, stirbt man. Solche Level sind meist sehr kreativ.





Over. In jedem Level gibt es natürlich die Möglichkeit 1-up-Pilze zu sammeln, aber von allen, die wir in einem Level aufsammeln, werden nur drei gewertet und bei Abschluss des Levels, nicht bei Aufnahme des Pilzes, auf unsere verbleibenden Leben aufaddiert. Die Zuweisung der Level zu den Schwierigkeitsgraden funktioniert über die Abschlussquote eines Levels, die sich wiederum aus den Versuchen insgesamt und den Fahnenprüngen berechnet. Ein Level mit einer Quote von 0.5% wird zum Beispiel „Schwer“ zugewiesen. Auf Leicht müssen wir uns acht Leveln stellen, auf Mittel und Schwer dagegen ganzen 16. Das klingt nach nicht sonderlich viel, beachtet man die große Anzahl von hundert Leben. Aber wirklich viele Level sind bockschwer, vor allem auf Normal und Schwer. Sollte ein Level zu schwer für uns sein, können wir es mit gedrückter Select-Taste überspringen und wir bekommen ein neues. Fortschritt auf der Oberwelt haben wir so natürlich nicht gemacht. Die Oberwelt für diese Level, wenn man sie denn so nennen möchte, könnte unspektakulärer gar nicht sein und dient nur der Anzeige, wie viele Level man noch abschließen muss. Ein eigener Editor für die Oberwelt-Gestaltung wäre

hier noch ein ganz besonderer Schmankerl gewesen, aber zumindest die Möglichkeit eine Kollektion an Leveln als Levelpack, die in bestimmter Reihenfolge gespielt werden müssen, zu erstellen und anbieten zu können, hätte drin sein müssen.

Zehn Marios sie ewig zu binden

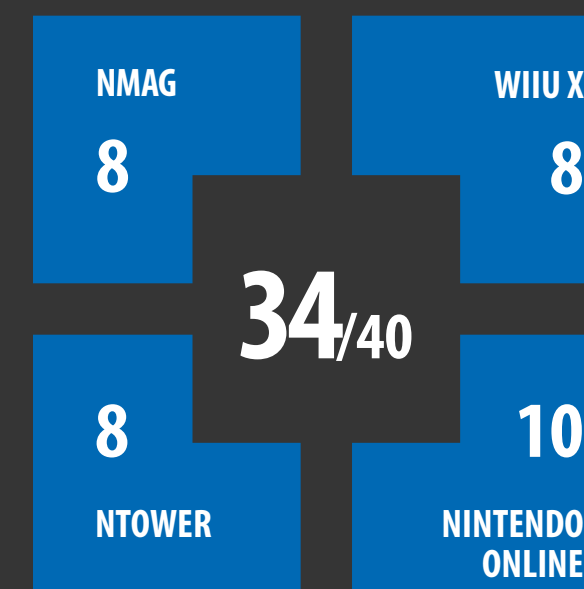
Der kleine Bruder der 100-Mario-Challenge ist die 10-Mario-Challenge. Diesen Spielmodus können wir im Menü des Editors auswählen und hat dieselben Regeln, wie die 100-Mario-Challenge, nur dass wir über zehn Leben, anstatt 100 verfügen und die Level von Nintendo stammen. Dementsprechend gibt es auch keine Schwierigkeitsgerade, sondern nur ein Levelpool, aus dem acht zufällige Level selektiert werden. Diese stehen uns bei Abschluss auch im Speicherbot zur Verfügung, um sie im Editor laden zu können. Haben wir alle Level der 10-Mario-Challenge abgeschlossen, schalten wir die Finalistenlevel der Mario-World-Championship frei. Das sind zwar nur vier, aber die haben es wirklich in sich und sprechen eindeutig nur absolute Profis an.

tobias.s@n-mag.org

Amiibo-Unterstützung

Auch in Super Mario Maker werden Amiibos unterstützt. Scannt man einen Amiibo ein, erhält man im Spiel einen Fragezeichen-Pilz, der, wenn man ihn einsammelt, Mario in die Spielfigur des jeweiligen Amiibos verwandelt. Bei der Verwandlung wird ein Sound aus dem Spiel des Amiibos abgespielt und das Springen erhält in den meisten Fällen ebenfalls einen passenden Sound. Springt man im Amiibo-Kostüm an die Zielfahne, wird eine typische Siegesmelodie aus dem Spiel gespielt. Man kann jeweils ein Kostüm auch freischalten, wenn man die 100-Mario-Challenge erfolgreich abschließt. Möchte man ein Amiibo-Kostüm benutzen, muss man zwanghaft das 8-Bit-Design aus Super Mario Bros. wählen, da die Kostüme nur hier verfügbar sind.

- + unfassbar viele Möglichkeiten
- + leichte Bedienung
- + endloser Zuwachs an Leveln
- keine Oberwelt(Gestaltung) und Levelpacks



FAZIT:

Lasst euch von meinem teilweisen Genörgle nicht verwirren. Ich motze hier auf wirklich hohem Niveau, denn Super Mario Maker ist ein verdammt gutes Spiel, beziehungsweise Spieleeditor. Die Möglichkeiten, die sich mir am Anfang bieten, sind zwar überschaubar, aber nachdem ich alles freigeschaltet habe, eröffnet sich mir ein Feuerwerk an kreativen Ideen. Dennoch – und ich kann es nicht häufig genug sagen – wünsche ich mir einen Oberwelt-Editor. Dann wird es für lange Zeit mein Lieblingsmario sein.

Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers



Drei Jahre nach dem Release der Wii U gibt es gerade einmal eine Hand voll Spiele, die das Wii U GamePad als zweiten Bildschirm spielerisch relevant einbinden. Das exklusive Horror-Adventure versucht uns zu zeigen, wie es richtig geht.

Von Jonas Maier

Seitdem Nintendo die Spiele der Project-Zero-Reihe auf ihren eigenen Systemen vertreibt, nutzte jedes Spiel die steuerungstechnischen Eigenheiten der Konsole zu ihrem Vorteil. So verpasste die Bewegungssteuerung der Wii den Spielen eine neue Gameplay-Perspektive. Ein Ableger für die Wii U war daher genauso selbstverständlich, wie es eigentlich auch ein neues Pokémon Snap für die Konsole mit dem zweiten Bildschirm sein sollte. Ersteres wurde letztes Jahr in die Realität umgesetzt, auch wenn wir Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers erst jetzt zum Spielen bekommen. Unsere drei spielbaren Figuren Yūri, Ren und Miu verspricht es aus unterschiedlichen Gründen auf den geheimnisumwobenen Berg Hikami. Heiße Quellen und idyllische Wanderwege sollten dieses Gebiet einst in eine Touristenmetropole verwandeln, ein gewaltiger Erdbeben setzte diesem Vorhaben und unzähligen Menschen aber ein jähes Ende.

Kummervoller Berg Hikami

Eine Dunkelheit breitete sich über dem Gebiet aus und man erzählt sich, dass der Berg immer mehr Menschen mit seiner verlockenden Präsenz in den Suizid treibt. Eigentlich genug Gründe, schleunigst die Beine in die Hand zu nehmen und dem Berg für immer den Rücken zu kehren. Die Verflüchtungen des Schicksals gestalten sich allerdings wesentlich komplizierter und schnell sehen sich die drei mit schrecklichen Geheimnissen, beängstigenden Ritualen und einer Menge ruheloser Geister konfrontiert. Erneut nimmt sich die episodenhafte Erzählung in Project Zero viele Vorbilder aus der japanischen Kultur und dessen Traditionen. Zahlreiche verstreute Notizen prägen neben den Zwischensequenzen und den Dialogen unser Bild der zutiefst depressiven Geschichte, in der für jeden Charakter Fröhlichkeit ein Fremdwort ist.

Verschossene Spielstruktur

Lesefauler Spieler werden die Geschichte nicht verpassen, aber keinesfalls in die tieferen Schichten der Figuren und Erzählungen abtauchen können. Unglücklicherweise leitet uns jedes Kapitel in ein übergeordnetes Menü, womit der schaurige Verlauf des Abenteurers als eine Abarbeitung von Aufgaben präsentiert wird. Damit geht leider ein gewisser Immersionsverlust einher. Zumindest wird der Spieler nun nach jedem abgeschlossenen Kapitel mit einer Note bewertet, die sich aus der Anzahl gefundenen Items und gesammelter Geisterpunkte zusammensetzt. In diesem Menü lassen sich auch Items kaufen, nachdem der Schwierigkeitsgrad des Spiels aber sowieso schon sehr gering ausfällt, werden auch Anfänger von dieser Funktion wenig Gebrauch machen müssen.

Verschwommenes Selbstportrait

Das Alleinstellungsmerkmal der Reihe war seit jeher die Art und Weise, wie die Geister bekämpft werden. Die Camera Obscura ist in

der Lage, die schemenhaften Gestalten der realen Welt zu entreißen und auf Fotopapier zu verewigen. Falls der Spieler sich für die Steuerung per GamePad entschieden hat, läuft alles weitere auf dem zweiten Bildschirm ab. Über die Bewegungssteuerung nehmen wir Geister ins Visier und betätigen im richtigen Moment den Auslöser. Trotz einer Lock-On-Funktion geht dabei schnell die Übersicht flöten und besonders mobile Geister lassen sich nicht so einfach bannen. Leider wurde hier verpasst, den Fernseher intelligent einzubinden, auf diesem sehen wir lediglich den Ausschnitt unserer Kamera und ein unübersehbares, penetrant-störendes Wii-U-Gamepad-Symbol, was uns wohl daran erinnern will, die Aufmerksamkeit wieder dem kleinen Bildschirm in unseren Händen zuzuwenden. Glücklicherweise lässt sich das Ganze auch analog über die altbewährten Sticks steuern. Einige Menüpunkte mehr hätten hier wahre Wunder wirken können. Selten wurde eine so große Menge an verschenktem Potential einem Spieler so offenkundig unter die Nase gerieben.





... so hat es auch der freischaltbare Charakter Ayane aus der freizügigen Prügel-Reihe in Extra-Episoden des Spiels geschafft.

Geister-Safari

Am Kampfsystem selbst gibt es einige Neuerungen. Nach jedem Treffer verlieren die Gegner Fragmente und ermöglichen sogenannte Schnappschüsse, falls wir fünf Ziele davon auf einmal ins Visier bekommen. Die Gegner werden damit zurückgeschleudert und lassen uns mehr Zeit unsere nächsten Schritte zu planen. Kommen sie uns doch zu nahe, gibt es immer noch die altbewährten Fatal Frames, bei denen wir die Gegner in ihren Angriffsanimationen unterbrechen und eine kritische Treffer-Kombo auslösen. Der Zeitrahmen, in denen wir diese effektiven Fotos schießen, ist selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad sehr großzügig, womit ein früheres Erfolgserlebnis leider ein wenig zur Routine verkommt. Das Element Wasser spielt interessanterweise nicht nur inhaltlich eine tragende Rolle. Sind unsere Figuren nass, sind sie verwundbarer für Angriffe und teilen gleichzeitig mehr aus. Wer auf Nummer sicher gehen will, sollte also nicht schnurstracks durch jede Pfütze waten.

Holprige Wegfindung

Spezielle Linsen verpassen unseren Schüssen Zusatzfunktionen und verlangsamen Gegner oder füllen unsere Lebensanzeige wieder auf. Die Stärke variiert je nach Foto-Typ, einige brauchen auch besonders lang, um sich wieder aufzuladen, womit die Kämpfe mit ein wenig Taktik bestritten werden sollten. Besiegte Gegner hinterlassen Punkte und bescheren uns hin und wieder kürzere Video-clips, welche die Geister in ihren letzten Momenten bis zum Ableben begleiten. Project Zero verpasst es hier nicht, selbst normalen Gegnern erstaunlich viel Profil und Hintergrund zu versehen und das Ganze mit einem erfrischenden Erzählstil zu verbinden. Leider hat sich Koei Tecmo dazu entschieden, die Kamera und die Spielfigur separat steuern zu lassen. Zwar erinnern die Bewegungen unserer Figur dafür nicht mehr direkt an die altertümliche Panzersteuerung, dafür benötigt es zunächst eine gewisse Einübung, bis uns die Koordination von Kamera und Spielfigur einigermaßen gelingt.

Plattgewalzter Horror

Zum ersten Mal in der Reihe widerfahren Menschen in Anwesenheit des Spielers Dinge, die eine Altersfreigabe ab 18 Jahren rechtfertigen. Insgesamt wurde sich für einen drastischeren Weg der Horrordarstellung entschieden. Der Berg Hikami bietet einige beängstigende Schauplätze, aber selbst mit einer Priese Backtracking leider nicht genug Engagement, den Spieler in Grusel zu hüllen.



In Gemäuern trägt die japanisch-beengte Bauart noch am besten zur Horror-Stimmung bei, steht dabei aber bei allem immer tief im Schatten seiner Vorgänger. Fraglich ist auch, warum sich anscheinend Hot Pants und Miniröcke für nächtliche Bergtouren in verregnete Gefilden etabliert haben. Die technischen Möglichkeiten Wii U wurde zwar nicht vollkommend ausgenutzt, insgesamt ist die grafisch Präsentation aber solide und sammelt vor allem durch eine grandiose Lichtstimmung viele Punkte auf der Atmosphären-Skala. Vorbildlicherweise dürfen wir auch zwischen der japanischen und englischen Sprachausgabe auswählen.

jonas.m@n-mag.org

- + erlebnisreiche Erzählung im japanischen Ambiente
- + imposante Lichtstimmungen
- + ansehnlicher Umfang mit unterschiedlichen Enden
- zickige Figuren-Steuerung und nerviges Wii-U-GamePad-Symbol im Fotomodus

NMAG
7

WII U X
9

31/40

7
NTOWER

8
NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Nintendo hätte den neusten Project-Zero-Teil nicht vor dem Westen verstecken müssen. Auch wenn die ursprüngliche Gruselstimmung größtenteils ausbleibt, ist das Spiel primär als handlungsgetriebenes Adventure mit der einen oder anderen Schreckeinlage zu genießen. Das GamePad als Fotoapparat wird für die meisten Spieler wohl leider nur zu einer Steuerungsalternative verkommen.

Legend of Kay



Ursprünglich erschien Legend of Kay im Jahr 2005 für Sonys PlayStation 2. Zum zehnjährigen Jubiläum des Action-Adventures des deutschen Entwicklers Neon Studios, spendiert Publisher Nordic Games eine Anniversary-Neuauflage.

Von Alexander Geisler

Kampf- und Schwertkunst unterwiesen wurde. Kay will die Unterdrückung durch die Gorillas nicht hinnehmen und zieht los, um die Anführer der Feinde zu bekämpfen.

Unterhaltsames Abenteuer

Schon auf der PlayStation 2 war Legend of Kay ein grundsolides, relativ spaßiges Action-Adventure, das gerade durch seine fernöstliche Geschichte, die an alte Martial-Arts-Filme erinnert, und durch teils recht sympathischen Charaktere überzeugen konnte. Das gilt auch heute noch. Es macht Spaß mit Kay durch die linearen, teilweise aber auch etwas weitläufigeren Level zu ziehen und Ratten, Gorillas, Bären und allerlei andere Feinde zu bekämpfen. Der eher geringe Anspruch wird dabei durch die vier Schwierigkeitsgrade und die möglichen Kombos etwas wettgemacht. Dennoch bietet Legend of Kay nie eine wirkliche Herausforderung für erfahrene Spieler.

Beinah legendär Oldschool

Dass Legend of Kay bereits zehn Jahre auf dem Buckel hat, kann das Spiel kaum verbergen. Immer wieder fallen Mechaniken auf, die sich im Laufe der Zeit verändert oder entwickelt haben. Positiv ist sicher, dass weder bei Haupt- noch bei Nebenquests die Ziele mit Markern angezeigt werden; es heißt also, wir müssen die Level selbst erkunden. Hier kommen zeitweise sogar Erinnerungen an die The-Legend-of-Zelda-Spiele auf. Gleichzeitig fallen aber auch deutliche Macken auf, gerade bei der Kameraführung. Diese ist so hakelig und bockig, dass es häufig fast unmöglich erscheint in die richtige Richtung zu schauen. Das stört bei Rätseln und Kämpfen, nervt aber besonders bei Sprungpassagen, die dadurch gelegentlich zur Glücksache werden. Auch die Wildschwein-Rennen können nur bedingt überzeugen. Immer wieder ist es nötig diese zu absolvieren, um in einem Level voranzukommen, da ein benötigter Schlüssel oder anderer Gegenstand nur auf diese Weise besorgt werden kann. Leider fällt die Steuerung der Wildschweine etwas umständlich aus und

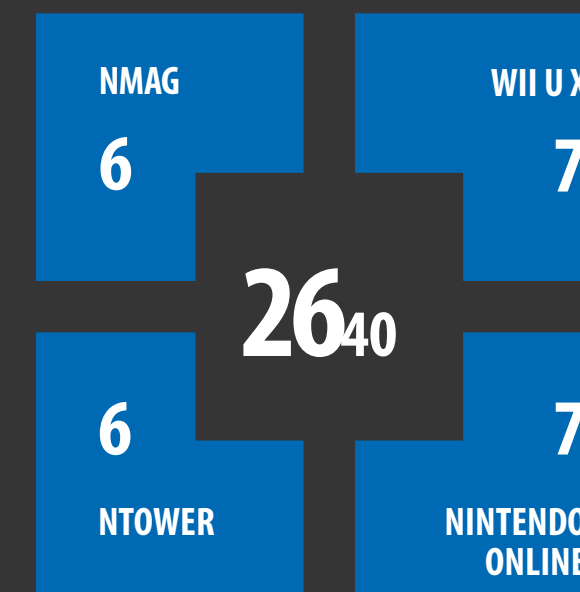
durch die etwas zu nah am Charakter orientierte Kamera, passiert es nicht selten, dass wir irgendwo anstoßen und das komplette Rennen von vorne beginnen müssen. Dadurch entsteht eine nervige Trial-and-Error-Mechanik.

Aufgehübscht und alt

Die Frischzellenkur ist Legend of Kay sofort anzusehen, auch wenn die Spuren der Zeit nicht verborgen werden können. Der alte Stil ist beibehalten worden, wodurch das Spiel noch immer einen bunten, leicht comichaften Look besitzt. Gerade das Fell der Tiere wirkt flauschiger als früher und die Böden in Gebäuden glänzen, als seien sie frisch gewienert worden. Aber auch unscharfe Texturen und leichte Ruckler fallen immer wieder auf. Hässlich ist Legend of Kay aber keineswegs, wirklich hübsch aber auch nicht. Dazu gesellt sich eine weitgehend gelungene deutsche Sprachausgabe, bei der die verschiedenen Völkern teilweise sogar unterschiedliche Akzente spendiert bekommen haben. So sprechen die Frösche zum Beispiel mit einem deutlich französischen Akzent.

alexander.g@n-mag.org

- + interessantes Setting und nette Geschichte
- + netter Mix aus Kämpfen, Sprungpassagen und Rätseln
- bockige, nervige Kamera-steuerung
- gelegentliche Ruckler und schwache Texturen



FAZIT:

Das Alter von zehn Jahren ist Legend of Kay immer wieder anzumerken. Sei es durch kleinere grafische Schwächen oder altbackene Spielmechaniken. Dennoch macht das Action-Adventure Spaß. Die Kämpfe können unterhalten und die Geschichte ist interessant genug, um zum Weiterspielen zu motivieren. Ein Meisterwerk erwartet sicherlich niemand, aber ein solides, spaßiges Spiel ist Legend of Kay allemal.

Devil's Third



Tomonobu Itagaki ist bekannt für Dead or Alive oder Ninja Gaiden. Mit Devil's Third präsentieren der Entwickler und Valhalla Game Studios ein Action-Spiel exklusiv für Nintendos Wii U, das ursprünglich für PS3, Xbox 360 und PC erscheinen sollte. Von Alexander Geisler

Devil's Third lässt sich am besten als Mischung aus Shooter und Hack 'n' Slash bezeichnen. In der Rolle des ehemaligen Terroristen Ivan bekämpfen wir dessen alte Kameraden, die die Welt bedrohen. Ivan entspricht dabei so einigen Klischees. Der Russe ist am ganzen Körper tätowiert, muskulös, hat eine Glatze und immer seine Sonnenbrille auf. Außerdem hat der Protagonist immer einen vermeintlich coolen Spruch auf Lager. Doch nicht nur Ivan erfüllt Klischees. Auch die anderen Figuren des Spiels entsprechen bekannte Stereotypen.

Welt am Abgrund

Die Geschichte selbst handelt davon, dass Terroristen alle Satelliten zum Absturz gebracht und damit elektronische Geräte auf der Erde teilweise zerstört haben. Gemeinsam mit einem Spezialtrupp der USA begibt sich Ivan auf die Jagd nach den Terroristen. Die meisten

Gegner sind dabei nicht viel mehr als dummes Kanonenfutter. Sie verfolgen immer ihre Bahnen, suchen keine wirkliche Deckung und lassen sich dadurch einfach besiegen. Selbst die eigentlich recht interessanten Bosskämpfe sind zum Teil nicht spannend genug gestaltet. Gerade die ersten beiden erfordern kaum Anstrengung, da bloßes Ballern genügt, um in kürzester Zeit zu gewinnen. Erst später wird es erforderlich, auch Nahkampfangriffe einzusetzen.

Schießeisen und Katana

Das ist eine der Besonderheiten von Devil's Third. Neben den zwei Schusswaffen, die Ivan tragen kann, verfügt der Protagonist auch immer über eine Nahkampfwaffe. In den normalen Konfrontationen mit Gegnern ist es meist nicht erforderlich, auf den Nahkampf zu setzen, da sich viele Gegner mit einfachem Ballern leichter besiegen lassen. Und wenn wir uns doch einmal auf den mit coolen

Finishern versehenen direkten Kampf einlassen, verlieren wir meist unnötig viel Lebensenergie, da die Kamera hakt oder das Parieren der Angriffe nicht richtig funktioniert. Immerhin ist es bei einigen Bossen zwingend erforderlich, auf Katana und Co zu setzen.

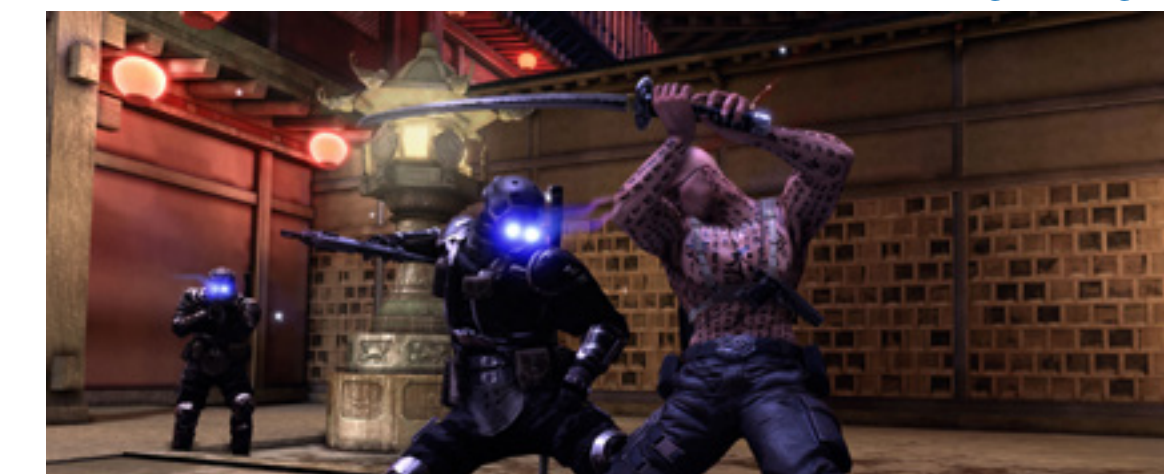
Zielen aus der Hölle

Auch wenn das Studio Erfahrung mit Hack 'n' Slay hat, merkt man Devil's Third an, dass dies nicht für Shooter gilt. Das Zielen mit den Waffen ist derart umständlich und ungenau, dass es unbedingt ratsam ist, Auto-Aiming aktiviert zu lassen. Die Sicht der Kamera wechselt beim Zielen in die Ego-Perspektive, während das restliche Spiel aus der dritten Person gespielt wird. Das kommt sowohl den Schießeinlagen als auch den Nahkämpfen zu Gute und wir hatten uns schnell daran gewöhnt. Für die restliche Steuerung war aber einiges an Übung nötig. Erst nach etwa der Hälfte des Spiels kann so etwas Spaß aufkommen. Die eher mäßige Grafik erinnert an mittelmäßige Xbox-360-Spiele.

Kampf um die USA

Neben dem recht kurzen Story-Modus wird auch ein Mehrspieler-Part geboten. In diesem erstellen wir einen Avatar und treten in teils abgedrehten Drill-Modi wie Battle Royale oder Chicken mit und gegen andere Spieler an. Insgesamt 16 Teilnehmer sind in einer Runde möglich. Dazu kommt der Siege-Modus, in dem wir unser Base-Camp verteidigen und mit unseren Clan-Kameraden in Duellen gegen andere Spieler antreten. Größtes Manko des Mehrspielermodus ist der Kauf der Ausrüstung. Können Waffen noch mit der Ingame-Währung erworben werden, sind für neue Kleidungsstücke oder Frisuren goldene Eier notwendig. Diese können zwar im Spiel verdient werden, sind aber auch gegen Echtgeld im eShop erhältlich. Das kann zahlungswilligen Spielern Vorteile bringen.

alexander.g@n-mag.org



- + unterhaltsamer Mehrspieler-Modus
- überaus trashiges Action-Geschnetzel
- miese Schusssteuerung
- nur englische und französische Texte

NMAG

5

WIIU X

5

20/40

6

NTOWER

4

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Devil's Third ist kein völlig schlechtes Spiel. Es ist nicht hübsch, häufig sogar fast hässlich. Geschichte und Charaktere sind klischeehaft. Dennoch können gerade Anhänger von trashigen Spielen ihren Spaß haben. Sofern sie sich mit der Steuerung arrangieren können. Der Mehrspielermodus ist eine Sache für sich und gut gelungen. Hier hängt es von der Spielerzahl ab, ob Langzeitspaß aufkommt.

Lego Jurassic World



Podcast



Spiel viele Szenen cineastisch ein und kann so, trotz des stumpfen Gameplays, zehn bis dreißig Stunden wunderbar unterhalten.

eric.e@n-mag.org



Kaum erscheint ein neuer Blockbuster in den Kinos, kann man sich sicher sein, dass bereits seit Monaten fleißig an der Videospelversoftung im Lego-Stil gewerkelt wird. Diesmal lässt uns Traveller's Tales die vierteilige Jurassic-Park-Serie durchleben. Von Eric Ebelt

Zwischen 1993 und 2001 erschienen die Filme Jurassic Park, Ver-gessene Welt: Jurassic Park und Jurassic Park III im Vierjahrest-akt. Bis zum vierten Serienteil, Jurassic World, sollte es jedoch bis zum Jahr 2015 dauern. Obwohl die junge Zielgruppe die älteren Filme vielleicht nicht gesehen hat, schickt uns das Entwicklerstudio trotzdem durch die komplette Serie und lässt uns sämtliche prägnanten Momente der Filme nachspielen. Der Ausbruch des Tyrannosaurus rex im ersten Teil, die Verfolgungsjagd durch San Diego mit selbigem Dinosaurier im zweiten Film und die Erlebnisse im großen Vogelkäfig im dritten Abenteuer werden genauso eingefangen wie das Geschehen im Gyrosphärental in Jurassic World.

Ein Fall für Paläontologen

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich im neuesten Lego-Aufguss leider nichts getan. Nach wir vor schlüpfen wir in die Haut der Filmhelden wie Dr. Alan Grant, Dr. Ian Malcolm oder Owen Grady und erleben die Filme so nach, dass wir in einem Spielgebiet meist sämtliche Gebilde aus Legosteinen auseinanderneh-

men und in anderer Form zusammensetzen. Dadurch ergeben sich neue Wege, die wir nutzen können, um höhere Plattformen zu erklimmen und die Geheimnisse der Levels zu ergründen. Es gibt nämlich wieder jede Menge zu entdecken und aufzulesen. So sammeln wir zum Beispiel goldene Lego-Steine oder setzen Dinosaurier-skelette zusammen. Zusätzlich finden wir natürlich wieder Studs, die Währung des Spiels, die wir in weitere Charaktere investieren dürfen, die neue Fähigkeiten mit sich bringen.

Vier umfangreiche Abenteuer

Kleine Charaktere können durch Löcher kriechen, leichte Figuren höher springen und andere Helden sind mit Fernkampf-waffen bestückt, um entfernte Objekte anzuvisieren. So kann man das Spiel nicht mit einer Figur alleine bestreiten. Ständig müssen wir zwischen den Charakteren wechseln, um die Rätsel zu lösen. Beim ersten Spieldurchlauf können wir unmöglich alles auf einmal entdecken. Erst wenn wir eine der vier Kampagnen in Form der Handlung durch-gespielt haben, dürfen wir diese im freien

Spiel nochmals erleben und auch Figuren einsetzen, die in diesem Teil der Story gar nicht auftauchen. Wer alles einsammeln will, muss den Titel also mehr als einmal durchspielen. Richtige Kopfnüsse müssen dafür aber nicht gelöst werden, denn sämtliche Rätsel sind sehr leicht durchschaubar. Veteranen sind hier schnell gelangweilt.

The same procedure as every year

Der Zweispielermodus kann dafür entschädigen, denn zu zweit macht die Suche nach goldenen Legosteinen umso mehr Spaß. Zumindest lokal, denn einen Online-Modus gibt es selbst zehn Jahre nach Lego Star Wars immer noch nicht. Des Weiteren macht Traveller's Tales die gleichen Fehler wie damals. Das Spiel ist aufgrund der jungen Zielgruppe zum Leidwesen der älteren Spieler durchweg zu leicht und oft macht die künstliche Intelligenz unserer Mitstreiter, zu unserem Ärgernis, was sie möchte. Technisch bleibt der Titel geringfügig hinter unseren Erwartungen zurück. Oft ist ein leichtes Dauerruckeln zu erkennen. Dafür begeistert uns der Titel auf eine ganz besondere Weise. Mit Mimik und Gestik, Ironie und Sarkasmus, Wortwitz und Slapstick-Humor fängt das

- + vier umfangreiche, spannende und cineastische Abenteuer
- + viele spielbare und humorvolle Charaktere (und Dinosaurier)
- zu schnell wiederholende und oft zu leichte Rätsleinlagen
- sehr stumpfes und auf Dauer eintöniges Gameplay

ERIC

6

ALEX

6

27/40

8

NTOWER

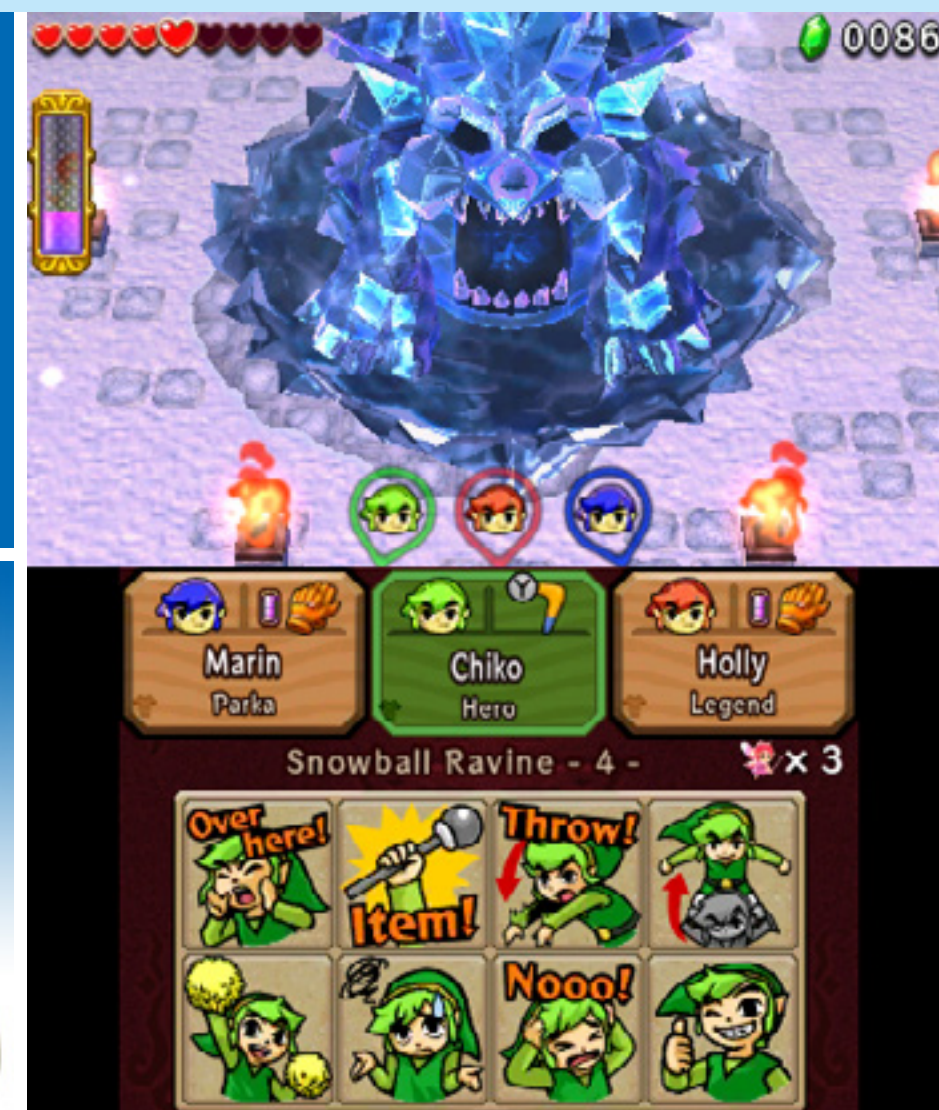
7

WIIU X

FAZIT:

Als großer Fan der Filme hatte ich jede Menge Spaß mit dem Spiel, doch auch wenn man diese nie gesehen hat, kann man der Story folgen und sich über den vielschichtigen Humor freuen. Lego Jurassic World geht keine Risiken ein und bietet dieselbe Standardkost wie seine Vorgänger. Wer sich auf den Titel einlässt, bekommt sehr stumpfes Gameplay serviert – dafür aber mit cineastischer Atmosphäre.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes



wand anfertigen müsst. Im Laufe des Spiels könnt ihr durch das Lösen von Dungeons neue Textilien dazugewinnen, mit denen ihr beim Schneider dann neue Kostüme anfertigen könnt. Alle Kostüme besitzen jeweils besondere Fähigkeiten. Das Zelda-Gewand lässt zum Beispiel mehr Herzen erscheinen, während euch das Kokiri-Kostüm gleich drei Pfeile abfeuern lässt anstatt nur einen. Wie anfangs erwähnt, seid ihr auf eurer Quest aber nicht alleine. Dungeons werden immer in einem dreiköpfigen Team gespielt, sodass ihr eure Kostüme natürlich aufeinander abstimmen solltet. Was im Multiplayer-Modus fabelhaft funktioniert, stößt im Singleplayer-Modus an seine Grenzen. Dort steuert ihr nämlich alle drei Charaktere alleine. Diese bewegen sich aber nicht wie in Four Swords gleichzeitig mit, denn es lässt sich nur ein Held gleichzeitig bewegen, während die anderen beiden „Puppen“ sich keinen Zentimeter rühren.

Aussichtsloser Singleplayer-Modus

Nur mit einem Druck auf den Touchscreen lässt sich zwischen den drei Helden im Singleplayer-Modus switchen. Schaut man sich die Dungeons des Spieles genau an, bemerkt man schnell, dass dies dazu führt, dass man unnötig Herzen verliert. Kämpft man sich zum Beispiel durch eine Horde von Gegnern, muss man aufpassen, dass keiner der Gegner zu den zwei reglosen „Puppen“ herankommt. Oftmals ist dies aber unvermeidbar und aufgrund der gemeinsamen Herzleiste teilweise demotivierend. Gerade Bosskämpfe sind dadurch eine wahre Herausforderung und frustrierend. Dies hätte man mit einer ordentlichen künstlichen Intelligenz sicherlich besser lösen können. Zumindest eigenständiges Kämpfen hätte man doch sicherlich implementieren können. Auch die Rätsel dauern aufgrund des ständigen Wechsels gefühlte Ewigkeiten und gerade simple Rätsel wie das Betätigen von drei Schaltern auf unterschiedlicher Höhe ziehen sich dadurch unnötig in die Länge.

Zusammen durch die Dungeons ziehen

Kommen wir aber zum Hauptziel des Spieles, der Multiplayer-Modus. Hat man zwei nahwohnende Freunde, die einen 3DS besitzen oder überhaupt Personen in seiner Freundeliste, kann man sich via Internet mit

Nintendo versuchte solch ein gewagtes Spielkonzept schon einmal mit The Legend of Zelda: Four Swords. Doch kann The Legend of Zelda: Tri Force Heroes die Fehler ausbessern oder ist es ein Fall für die Altkleidersammlung?

Von Mario Nguyen

Kleider machen Leute

In Textilia gehören Kostüme zum Alltag der sogenannten Textilianer. Besonders Prinzessin Rüsclinde verzaubert die Einwohner immer wieder aufs Neue mit ihren extravaganten und edlen Stoffen auf der Haut. Doch steht im Schatten Textilias das graue Lumpenland. Aus Eifersucht verflucht eine böse Hexe des Lumpenlandes deshalb die Prinzessin und nimmt ihr ihre Kostüme weg. Von nun an ist Prinzessin Rüsclinde verdammt dazu, ein hässliches schwarzes Etwas zu tragen. Zum Glück gibt es aber drei tapfere Helden, die Prinzessin Rüsclinde aus ihrer Lage befreien wollen. Diese machen sich auf ins Lumpenland, um den Fluch der Hexe zu brechen. Hilfe erhalten die Helden durch die Schneiderin Madame Couture. Diese ist dafür bekannt, außergewöhnliche Kleidung schneidern zu können, die den drei Helden auf ihrer Reise weitere Fähigkeiten schenken.



Das The-Legend-of-Zelda-Franchise ist zusammen mit Allzweckklempner Super Mario Nintendos größte Marke und steht seit über 25 Jahren für knifflige Dungeons, zahlreiche Gegner und einer großen Anzahl an Items. Doch blieb es im Gegensatz zu Super Mario lange Zeit ein reines Einzelspielerabenteuer. 2004 änderte Nintendo dies mit oben erwähntem Four Swords für den GameCube. Aufgrund komplizierter Verbindungskriterien, die mehrere Game Boy Advance benötigte, einem Spielprinzip, dass nicht weiter vom originalen The-Legend-of-Zelda-Feeling entfernt sein könnte und der kurzen Spieldauer scheiterte der Versuch aber kläglich. Dank Online-Partien und der Möglichkeit lokal mit einer Cartridge zusammen zu zocken, soll dieses Mal mit Tri Force Heroes alles richtig gemacht werden.

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes ist einer der wenigen Serienteile ohne das Auftauchen der titelgebenden Prinzessin.

Auf diese Fähigkeiten müssen die tapferen Drei auf ihrer Reise durch das Lumpenland auch immer wieder zurückgreifen, denn bevor sie sich der Hexe stellen können, müssen sie dichte Wälder, Vulkane und eisige Gebirge hinter sich lassen.

Drei Links? Und dann noch Cosplayer?

Ihr beginnt das Abenteuer als junger Held, der sich dazu bewirbt, der Prinzessin zu helfen. Die Auswahlkriterien sind aber enorm hoch. So muss der Held nicht nur spitze Ohren und blondes Haar besitzen, sondern auch eine Frisur tragen, die über seine Ohren geht. Erst dann darf der Held in das Schloss, um dort sein Können unter Beweis zu stellen. Doch dazu gehört auch das Schneidern von Gewänden, sodass ihr zuerst einmal euer typisches grünes Heldenge-





Um etwas Lustiges freizuschalten, solltet ihr im Online-Wartezimmer mal mit Charakter Link gegen eine der Wände rollen.

diesen verbinden und die Dungeons zu dritt erkunden, um fleißig Textilien zu sammeln, womit dann neue Kostüme zu schneiden sind. Das macht auch tatsächlich Spaß und fühlt sich zumindest ein Stück wie aus einem echten The-Legend-of-Zelda-Epos an. Das Teilen der Energieleiste und die verschiedenen Kostüme tragen zum Teamplay bei und wenn es dann endlich zum Bossgegner geht, kommt es einem fast so vor, als würde man direkt neben seinen Freunden sitzen. Zumindest wenn man sich übers Internet noch unterhält! Tri Force Heroes bietet keinen eigenen Sprachchat, die einzige Möglichkeit Ingame zu kommunizieren sind kleine Emotes. Schade, aber dank Programmen wie Skype oder Teamspeak kein wirkliches Hindernis. Zum Spammen nach einem erfolgreichen Sieg gegen den Feind sind die Emotes aber dann doch nützlich.

Ein gelungener Mehrspieler-Titel?

Kommen wir zum Punkt. The Legend of Zelda: Tri Force Heroes besticht durch die Möglichkeit mit Freunden in die Dungeons zu ziehen, doch gerade nach den ersten beiden Welten wird deutlich, dass dies immer nach dem selben Muster abläuft. Man löst ein Rätsel mit einem zu hochgelegenen Schalter, schaltet zu groß gewachsene Dekus oder ähnliches aus, um dann einen riesigen Bossgegner gegenüberzustehen. Das ist auch gar nicht schlecht! Nur leider wird dieses Stapelsystem, im Spiel auch als Totem bezeichnet, bis aufs Letzte ausgequetscht. Leider sind die Dungeons auch schlauchförmig aufgebaut, sodass das Suchen von Schlüsseln, um im Raum zuvor weiterzukommen, also weitgehend ausbleibt. Items lassen sich leider auch nicht sammeln, sondern müssen am Anfang des jeweiligen Levels aufgesammelt werden, wodurch auch das Knobeln nach dem richtigen Item entfällt. Trotzdem macht es auf seine Art und Weise unglaublich viel Spaß. Zumindest, wenn man sich bewusst ist, dass einem hier kein waschechtes The-Legend-of-Zelda-Abenteuer geboten wird. Grafisch macht die Optik aus The Legend of Zelda: A Link between Worlds natürlich einiges her und auch die typischen Melodien klimpern einem durch die Ohren. The Legend of Zelda: Tri Force Heroes macht vieles besser als seine Multiplayer-Vorgänger, aber auf ein wahres Abenteuer für mehrere Spieler müssen wir wohl noch weiter warten.

mario.n@n-mag.org



- + Mehrspielerspaß im The-Legend-of-Zelda-Universum
- + viele verschiedene Dungeons
- unausgereifter Single-player-Modus
- stumpfe Story

N MAG

7

PLANET 3DS

7

30/40

9

N INSIDER

7

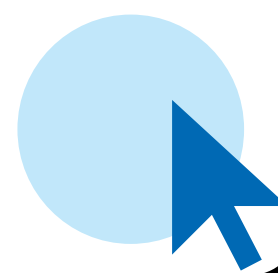
NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Mir macht The Legend of Zelda: Tri Force Heroes wirklich Spaß! Allerdings nur im Multiplayer-Modus, den ich aufgrund der noch leeren Server nur wenig testen konnte. Im Alleingang macht es einfach keinen Spaß, ein und denselben Dungeon wegen eines Textils zwei oder dreimal nacheinander durchzuholzen. Hat man allerdings zwei Begleiter, kommt teilweise ein süchtigmachendes Monster-Hunter-Feeling rüber!

LBX: Little Battlers eXperience

Podcast



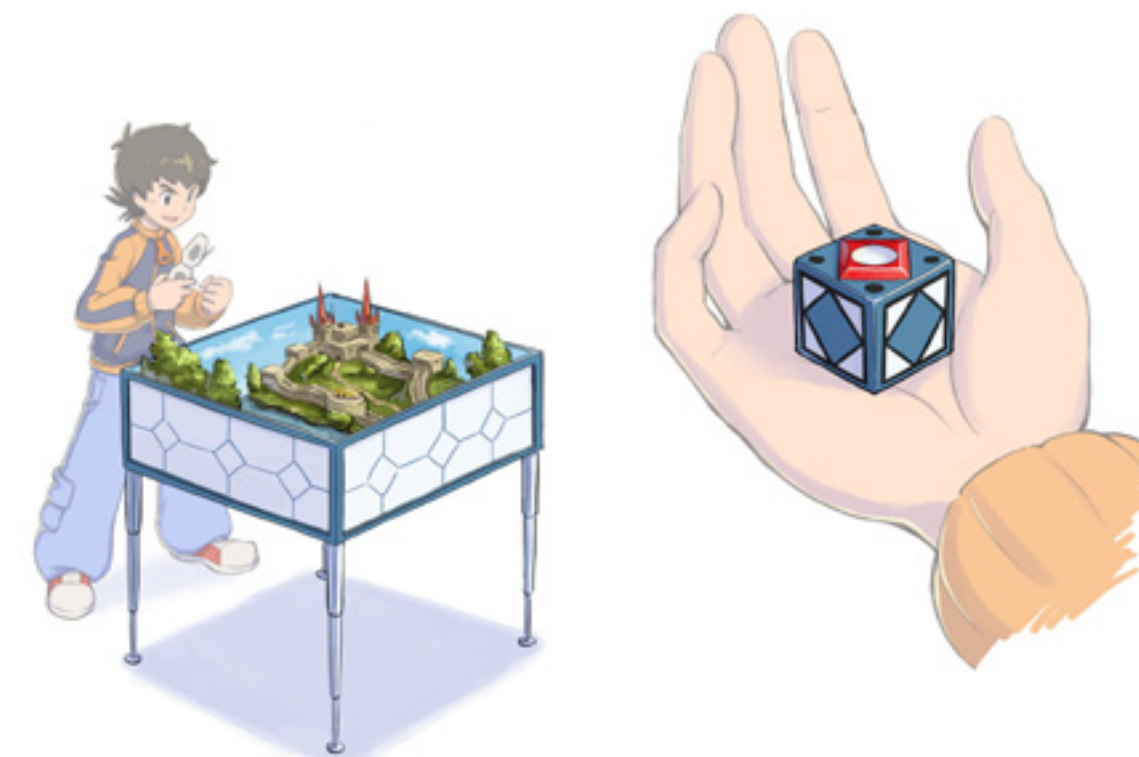
Wer hat nicht gerne als Kind mit Playmobil und Lego gespielt? Mithilfe verschiedenster Kleinteile konnten wir schnell ganze Star-Wars-Raumschiffe oder Figuren bauen. Mit LBX verfolgt nun auch Level-5 den Weg des Bauens.

Von Sebastian Klein

Roboter sind in unserer heutigen Zeit allgegenwärtig. Ob nun in der Produktion eines renommierten Autoherstellers oder als Staubsauger-Scheibe, die den Fußboden wischt, bis hin zu den Japanern, die ihnen gleich ein ganzes Hotel zur Verfügung stellen. Sie sollen uns die Arbeit erleichtern, bestimmte Arbeitsumgebungen wie ein Atomkraftwerk sicherer für die Arbeiter machen und allgemein für unsere Sicherheit sorgen. Sie arbeiten ohne zu ermüden oder häufige Fehler zu machen. Aber diese kann man doch bestimmt auch anders nutzen, beispielsweise zum Kämpfen. Das dachte sich wohl auch Entwickler Level-5 und herauskommt dabei Little Battlers eXperience oder kurz LBX.

Der Kampfwürfel ist gefallen

In Little Battlers eXperience spielen wir aus der Perspektive mehrerer Personen. Dabei fängt alles mit einem kleinen Jungen namens Van Yamano an, dessen Mutter ihm nicht erlaubt mit den sogenannten LBX zu spielen. Das sind kleine Roboter, die per Fernsteuerung gesteuert werden. Ihre Besitzer tragen regelmä-



ßig Kämpfe mit ihnen in sogenannten Kampfwürfeln aus, welche für uns Sammelobjekte darstellen. Dass seine Mutter ihm nicht erlaubt, einen zu besitzen, hat, wie wir im Laufe der Story erfahren, einen guten Grund: Sein Vater, der als Erfinder der LBX gilt, ist einfach zusammen mit anderen Wissenschaftlern auf dem Flug

zu einer Pressekonferenz verschwunden. Weder das Flugzeug noch Leichen wurden je gefunden. Van Yamano hingegen sieht das Ganze anders, denn wenn er mit den LBX spielt, fühlt er sich seinem Vater nahe. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass er sich riesig freut, als er unter mysteriösen Umständen einen Metallkoffer mitsamt LBX erhält, der noch nicht einmal in den LBX-Magazinen auftaucht und ihm helfen soll, die Welt zu retten. Ab jetzt ist er gerüstet für spannende LBX-Kämpfe und die eigentliche Story kann beginnen!

Die Qual der Wahl

Der LBX, den wir nun besitzen, heißt Achilles und hat den Code AX-00. Dabei ist Achilles nur eines von über 130 verschiedenen Sets und insgesamt über 4000 Teile. Daraus ergibt sich, dass wir über 30.000 verschiedene Möglichkeiten haben, unseren LBX anzupassen. Die Sets allein sind aber noch nicht alles. Wir können jede Variable eines Roboters anpassen: Motor, CPU, Batterie und verschiedenste Erweiterungen wie beispielsweise einem Modul zum Anheben der Lebenspunkte. Da alle Teile eine unterschiedliche Form und Größe und wir nicht unendlich Platz in so einem

kleinen LBX haben, können wir natürlich nicht alles einfach willkürlich einsetzen. Das Anpassen der inneren Werte gleicht, wenn



Sowohl innen als auch außen

Äußerlich können wir ebenfalls viel anpassen und das sind schon fast die wichtigsten Teile. Sie bestimmen, ob unser LBX ein Hunter mit Scharfschützengewehr und somit anfällig für Nahangriffe oder aber eine Angriffsmaschine und dafür langsam, träge und anfällig für Fernangriffen wird. Oder wir machen eine Mischung aus beidem. Mithilfe der kleinsten Variablen kann der LBX vollkommen andere Werte haben. Und auch hier sieht man mal wieder, an wie viele Details Level-5 gedacht hat. So ist eine CPU für Schwerthiebe konzipiert, während eine andere wiederum für Lanzen oder Fernschusswaffen gedacht ist. Verwenden wir eine falsche CPU auf eine Waffe, so erreichen wir nicht die volle Angriffsstärke und erleiden einen deutlichen Nachteil in Kämpfen. Zu jeder Waffe, die nur eine Hand benötigt, können wir zusätzlich einen Schild dazu ausrüsten, welchen wir per Knopfdruck vor uns



halten können. Dabei können wir zwei unterschiedliche Waffensets zusammenstellen. So können wir dem Typ A beispielsweise eine Lanze und Typ B eine Schusswaffe zuordnen, um im Kampf schnell zwischen Nahkampf und Fernkampf zu wechseln. Ein gut gepanzerter LBX ist träge und langsam. Wem Verteidigung nicht so wichtig ist, kann auch auf eine dicke Rüstung verzichten und dafür deutlich schneller werden.

Let the battles begin

Die LBX-Kämpfe finden in kleinen, viereckigen Würfeln statt, sollte man meinen, wenn man ihn zuerst sieht. Wenn die LBX aber erst einmal drin sind, erkennt man ihre wahre Größe. Ganze Landschaften mit Wasser, Städten, Wüsten und Gebirgen können enthalten sein. Bevor wir den Kampf beginnen, sehen wir auf dem Touchscreen unseren Level, den Level unseres Gegners und diverse Schaltflächen. So können wir vor dem



Kampf noch einmal das Setup unseres LBX ändern, die Kampfitem-Auswahl oder auch unseren LBX reparieren. Und das ist besonders wichtig. Nach jedem gewonnenen Kampf verlieren wir zehn Punkte unserer Wartungsleiste. Verlieren wir einen Kampf ohne Regeln, so ist diese Leiste gleich komplett leer und wir müssen diese mit Öl, welches wir im Laden kaufen und finden können, wieder auffüllen. Dabei erhalten wir in vielen Kämpfen Hilfe von unseren Freunden und die ist auch wichtig. Das wiederum erhöht aber auch den Verbrauch an Öl, denn unsere Freunde brauchen ebenfalls immer wieder mal ein wenig davon. Den aktuellen Status sieht man jederzeit vor Kampfbeginn auf dem Topscreen.

eh nur einen Schadenspunkt anrichten können, können wir genauso gut warten bis er wieder steht und mit voller Ausdauer weitermachen. Auf dem Touchscreen sehen wir links oben ein Hexagon, welches sich während unserer Angriffe langsam füllt. Einmal voll wechselt die Zahl in der Mitte auf den nächsthöheren Wert und das Hexagon füllt sich erneut. Je nachdem welche der vier Spezialattacken wir nehmen wollen, die wir beim Bearbeiten des LBX auswählen können, brauchen wir einen bestimmten Wert im Hexagon. Ein simpler aber doch starker Lanzenhieb beispielsweise braucht nur den Wert 1, während ein Blitzangriff ala Donnerblitz schon den Wert 3 braucht. Clever bis ins Detail!

sebastian.k@n-mag.org



Kämpfe mit und ohne Regeln

Wenn wir in einem zufälligen Kampf gegen Wachen oder Bots landen (Pokémon lässt grüßen!), ist dieser in der Regel ein Kampf ohne Regeln. In diesen Kämpfen haben wir doppelte Angriffsstärke und dreifache Lebenspunkte. Aber einfach drauflos hauen ist nicht gerade die sinnvollste Methode. Jederzeit sichtbar prangt unten auf dem Topscreen eine kleine Ausdauerleiste. Mit jedem Sprint und Angriff leert sie sich und sollte sie komplett leer sein, braucht unser LBX einige Sekunden, bis er wieder angreifen kann. In dieser Phase sind wir extrem langsam und ein gutes Ziel. Wir sollten also darauf achten, sie niemals komplett zu leeren, denn nach nur wenigen kurzen Hieben liegt unser Gegner bereits auf dem Boden und da wir in dieser Zeit



- + englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln
- + Content erweiterbar via Passwörter und Downloads
- + über 130 Sets bieten reichlich Baumaterial
- Multiplayer-Modus nur lokal mit bis zu sechs Personen

N MAG	8	N INSIDER	7
31/40			
PLANET 3DS	8	NTOWER	8

FAZIT:

Allein mit dem Bau meines eigenen LBX könnte ich Stunden verbringen. Im Laufe des Spiels erhält man einfach so viele verschiedenste Teile, dass man gar nicht immer weiß, was man denn nun nehmen soll. Aber auch abseits dessen gibt es viel zu erleben. Die Zwischensequenzen mit der Geräuschkulisse ist immer stimmig und die Sprachausgabe gut umgesetzt. Typisch Level-5 könnte man sagen!

Animal Crossing: Happy Home Designer



In Animal Crossing: Happy Home Designer macht Nintendo den vermutlich größten Animal-Crossing-Fan-Traum wahr: Selber Häuser, Schulen und ganze Grundstücke gestalten und das mit großer Freiheit, sowie den aus dem Hauptspiel bekannten Möbelserien. *Von Niklas Meckel*



Eines der ersten Dinge, die wir im Spiel erledigen, ist neben der aus dem Hauptspiel bekannten Namensgebung eine komplett neue Charaktererstellung. Diese lässt viele Freiheiten: So dürfen wir die Haare rot färben, ein Monokel aufsetzen oder gar die schlecht sichtbaren Socken wechseln.

Das Bau-Feature – Flop oder Top?

Wie in den meisten anderen Nintendo-Spielen beginnen wir natürlich auch in Animal Crossing: Happy Home Designer mit einem Tutorial, welches hier jedoch sehr gut umgesetzt wurde. So merkt man meist gar nicht, dass man sich eigentlich noch unter den Lernenden befindet und schon bekommt man wieder etwas Neues erklärt, gezeigt oder geschenkt. Jeder Kunden, der dabei von uns beraten wird, wird automatisch in unser Auftragsbuch eingetragen. Belohnungen hierfür sind neben neuen Kontakten, welche dann auch auf Stadt-Events auftauchen können, neue Emojis

wie Trauer, Glück und Lachen, welche ja aber auch schon aus dem Hauptspiel bekannt sind. Neben diesem Buch gibt es auch noch ein Lektionsbuch, in welchem wir gegen Spielmünzen Lektionen erhalten. Das Bauen gestaltet sich ebenso simpel: Objekt aus dem Katalog aussuchen, anklicken, positionieren und eventuell noch Richtung anpassen – fertig! Schade ist nur, dass wir wichtige Aktionen, wie ein einfaches Kopieren von Möbeln, erst spät gezeigt bekommen und dies sich dann auch noch recht umständlich handhabt. Später im Spiel bekommen wir auch noch die Möglichkeit, das außenliegende Grundstück nicht nur selbst zu bauen, sondern auch noch dessen Platz auf der Karte festzulegen.

Kein Halt vor den Amiibo

Jedes selbst erschaffene Eigenheim kann nach Fertigstellung erneut besichtigt und geändert werden. Natürlich haben wir dann auch die Möglichkeit, Screenshots zu machen und im Miiverse zu

posten. Desweiteren wird uns schon früh im Spiel verraten, dass sich das Pflegen von Kontakten lohnt, weshalb wir immer schön die Kunden besuchen sollten. Natürlich macht auch dieses Spiel Gebrauch von Nintendos Amiibo. Jedoch wurden eigens für dieses Spiel die sogenannten Amiibo-Karten erfunden. Diese Sammelkarten-ähnlichen Amiibos werden als Booster-Packs verkauft und ähnlich wie auch die Figuren in einzelnen Wellen veröffentlicht. Um diese Karten jedoch nutzen zukönnen, braucht der 3DS einen NFC-Adapter, welchen es aber auch im Bundle mit dem Spiel zu erwerben gibt. New-Nintendo-3DS-Besitzer dürfen sich hier den 3DS-Benutzern überlegen fühlen, da die Funktion des Adapters bereits im Gerät integriert ist. Der Nutzen dieser Karten hält sich wie auch bei den Plastikfiguren leider (sehr) in Grenzen: So fügen sie lediglich den auf der Karte abgebildeten tierischen Bewohner als Kunden hinzu. Schließlich merken wir hier, dass Nintendo auf das Sammelfieber ihrer Kunden vertraut; immerhin veröffentlichen sie nicht umsonst ein Sammelkartenalbum.

- + riesige Auswahl an Gestaltungsmöglichkeiten
- + Bau-Funktionen einfach verständlich
- + verschiedene Events
- verbesserungswürdige Einbindung der Amiibo und Amiibo-Karten

NIKLAS

7

SÖREN

7

30/40

8

PLANET 3DS

8

NTOWER

FAZIT:

Nicht zuletzt Titel wie Hyrule Warriors oder Super Mario Maker haben Nintendo gezeigt, dass durchaus Interesse an Spin-off-Titeln besteht. Mit Animal Crossing: Happy Home Designer geht Nintendo erneut diesen Weg. Speziell bei diesem Titel würde ich sogar allen Fans von Aufbau- und Lebenssimulations einen Kauf empfehlen; wer also die Hauptspielreihe nicht gespielt hat, kann trotzdem, nicht zuletzt wegen dem fantastischen Look, beherzt zugreifen!

Etrian Mystery Dungeon



Was kommt heraus, wenn man das Beste aus der Etrian-Odyssey- und Mystery-Dungeon-Reihe zusammenwirft? Richtig: Etrian Mystery Dungeon!

Von Sebastian Klein

Viele von uns haben bestimmt früher - oder sogar heute noch - die Pokémon-Mystery-Dungeon-Spiele gespielt. Bei der Mystery-Dungeon-Reihe handelt es sich um sogenannte Dungeon Crawler. Die Dungeons in diesen Spielen sind zufallsgeneriert, also bei jedem erneuten Betreten nach vorherigem Abschließen anders aufgebaut. Jeder, der einen Etrian-Odyssey-Titel gespielt hat, wird das textlastige und nur auf Englisch verfügbare Abenteuer kennen. Wir bewegen uns in der Stadt, die Aslarga heißt, nur über Textfelder fort. Anders als beispielsweise bei der Pokémon-Reihe, wo wir auch selbst den Abenteurer in der Stadt bewegen können. Die Dungeons sind, auch wenn immer zufallsgeneriert, sehr ähnlich. Einige Räume, die über Gänge miteinander verbunden sind, und bis zu drei Treppen, die eine Etage tiefer führen und stets eine, die wieder eine

Etage nach oben führt. Dabei führen aber nicht alle drei Treppen in denselben Raum der nächsten Etage. Vielmehr gibt es so bis zu drei Räume pro Etage, die wir nach Belieben erkunden können.

Loot, Monster und noch mehr Loot

In einigen Räumen liegen Items auf dem Boden verstreut. Orbs, die die Fähigkeiten der Gegner für einige Sekunden unterbinden; Schatzkisten, die aber nach wenigen Schritten verschwinden oder auch Schriftrollen, die alle Gegner im Raum einschläfern. Die Gegner kennen wir soweit eigentlich alle aus der Etrian-Odyssey-Reihe, das macht das Ganze aber auch nicht einfacher für uns. Der Kampfstil ist rundenbasiert. Dabei zählt ein Schritt als Runde, als auch ein Angriff. Wir greifen stets als erstes an, ausgenommen natürlich der

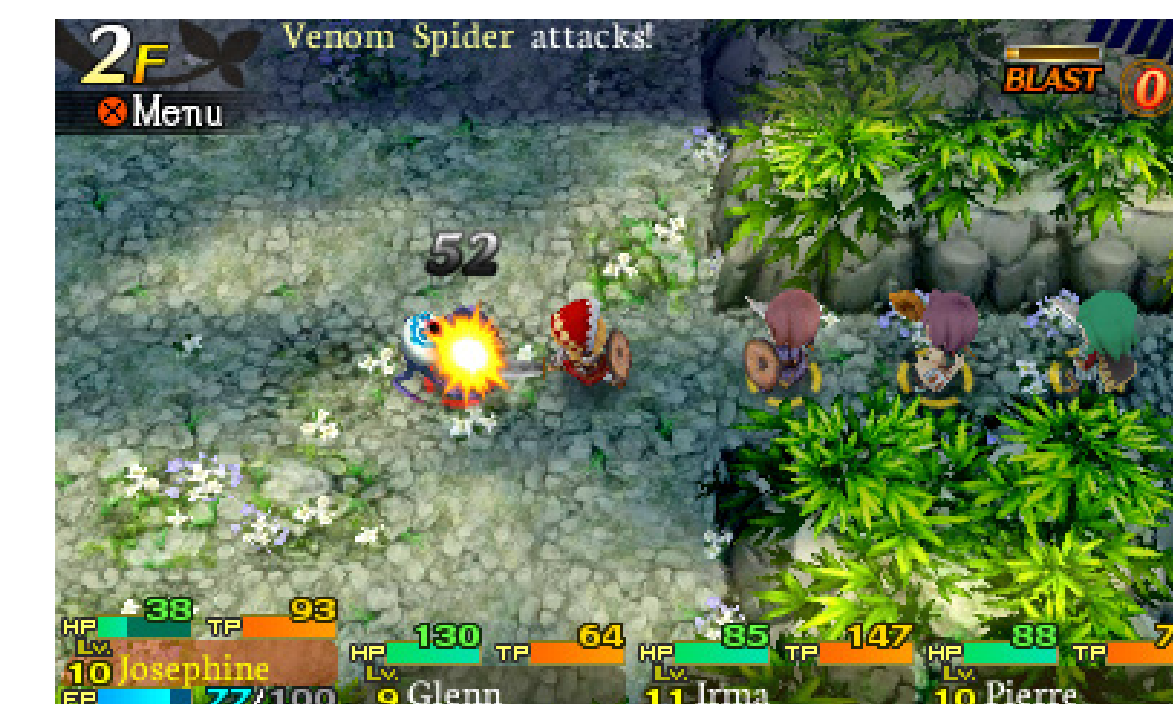
Gegner erreicht uns in einer Runde, in der wir uns bewegt haben. Sollten wir überrascht werden und nicht wir, sondern einer unserer vom Computer gesteuerten Teamkollegen wird angegriffen, so können wir schnell per Tastendruck auf ihn wechseln und fortan ihn kontrollieren. Das funktioniert selbstverständlich jederzeit. Sollte einer unserer Teamkollegen in eine Notlage geraten, werden wir gefragt, ob wir ein Heilgegenstand oder eine Technik einsetzen wollen. Dies kann durchaus nervig werden, denn das taucht bereits bei der Hälfte der Lebenspunkte auf. Bei Bosskämpfen setzt die künstliche Intelligenz aus und wir steuern alle unsere Teammitglieder. Das ist auch wichtig, denn die Bosse sind nicht gerade leicht und die künstliche Intelligenz teilweise einfach nur sehr ungeschickt.

Quests, Download-Inhalte und Gildenkarten-Austausch

Neben den Hauptquests gibt es auch viele Nebenquests zu erledigen.

So könnt ihr beispielsweise ein Item finden und dafür ein paar Gulden ergattern. Zu Release standen zudem fünf kostenfreie Zusatzinhalte zum Download bereit, die neue und vor allem schwere Nebenquests hinzufügen. Grafisch werden wir nicht umgehauen, aber es geht ja auch um den Spaß. Und den hat man, neben einigen sehr, sehr frustrierenden Momenten auf jeden Fall. StreetPass wird ebenfalls unterstützt, wenn auch mehr lapidar. Wir können untereinander unsere Gildenkarten tauschen und den Gruß spezifizieren.

sebastian.k@n-mag.org



- + zufallsgenerierte Dungeons
- + mehrere Wege zum Ziel
- + unzählige Nebenquests
- Aussetzer der KI

NMAG

8

PLANET 3DS

7

31/40

8

NTOWER

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Abgesehen von kleineren, frustrierenden Momenten hat und bietet Etrian Mystery Dungeon für viele unterhaltsame Stunden. Dafür sorgen die zufallsgenerierten Dungeons, der Downloadable-Content-Support und unzählige Nebenquests. Wer die Pokémon-Mystery-Dungeon-Spiele gespielt hat, sollte definitiv über einen Kauf nachdenken.

Samurai Warriors Chronicles 3

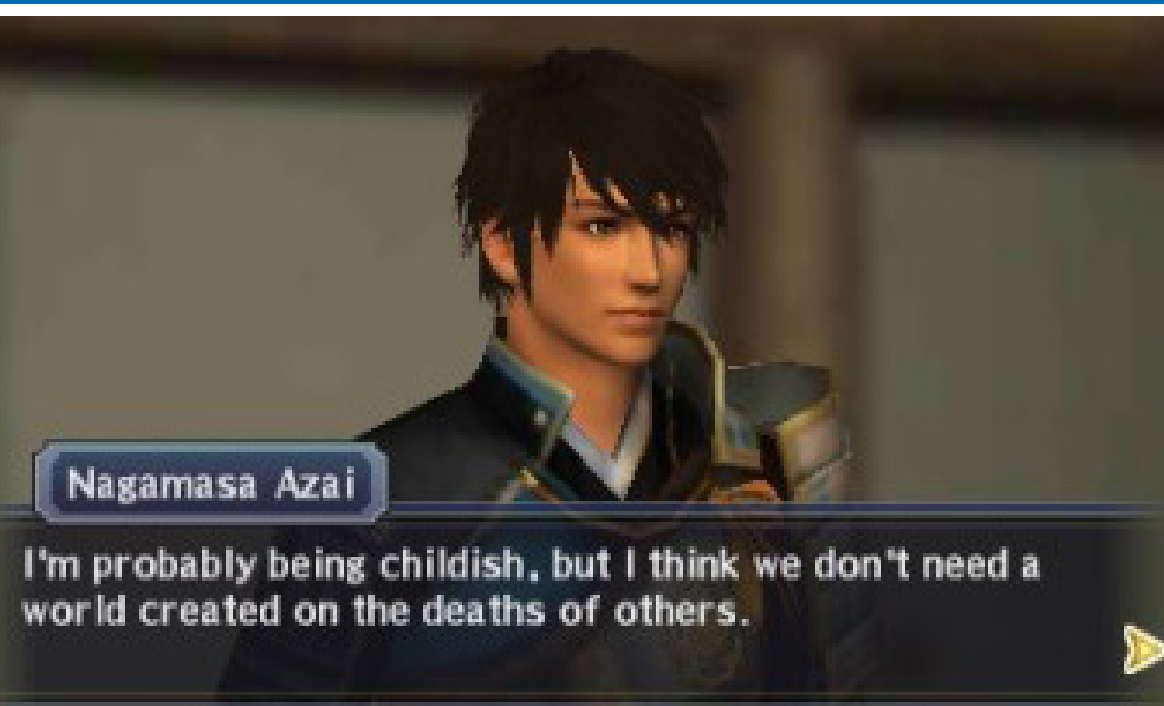


Früher wurden Hack-&-Slay-Spiele, vor allem die Samurai-Warriors- und Dynasty-Warriors-Reihe, von vielen Videopspielern müde belächelt. Nach Hyrule Warriors dürften aber vor allem Nintendo-Fans der Vorlage eine Chance einräumen.

Von Eric Ebelt

Schiebepad Pro nicht im Kampf umsehen, wodurch die Übersichtlichkeit sehr stark leidet. Das Organisieren unserer Mitstreiter via Touchscreen ist zwar nett, doch ärgert man sich über die sehr schlechte künstliche Intelligenz hier noch mehr, da man meist doch alles alleine machen muss.

eric.e@n-mag.org



In Samurai Warriors Chronicles 3 erstellen wir zunächst einen eigenen Helden und werden dann in die Sengoku-Zeit versetzt. Hier lernen wir historische Persönlichkeiten wie Oda No-bunaga kennen und kämpfen in einigen Schlachten dieser Epoche an deren Seite. Eine dieser Schlachten, an der wir aktiv teilnehmen, ist zum Beispiel die Schlacht von Okehazama, wo die drei Reichseiniger Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi und Tokugawa Ieyasu zum ersten Mal in der japanischen Geschichte am 12. Juni 1560 aufeinandertrafen.

Historische Begebenheiten

Vor und nach jeder Schlacht unterhalten wir uns mit jenen Charakteren, die für den Kampf von Bedeutung sind oder waren. Diese stellen uns Fragen und je nachdem wie wir sie beantworten, verändert sich unsere Chronik. Außerdem verändert sich das Verhältnis zu den entsprechenden Figuren. Aus den Dialogen erfahren wir Hintergründe aus der Sengoku-Zeit. Nicht alles ist wahr, doch ist der romantisierte Schlachtenhintergrund bis auf einige Einflüsse der japanischen Populärkultur glaubhaft und nachvollziehbar.

Futter für unser Schwert

Die Schlachten laufen seit vielen Jahren nach dem bekannten Schema ab. Ausgerüstet mit Katana und Co schnetzeln wir uns in bester Hack-&-Slay-Manier übers Feld und durch Burgstädte. Große Gegenwehr dürfen wir von einzelnen Soldaten nicht erwarten. In den meisten Fällen stehen diese planlos herum und warten darauf, dass ihre Befehlshaber in Erscheinung treten und uns die Gedärme herausreißen. Das Zierwerk sollte von uns dennoch nach bestem Wissen und Gewissen bearbeitet werden, denn jeder besiegte Feind füllt unsere Spezialleisten, über die wir mächtige Angriffe entfesseln können.

Taktisches Gameplay

So ist nur verständlich, dass viele Spieler von der oberflächlichen Einfachheit des Titels abgeschreckt sind. Unter der Oberfläche wartet jedoch ein taktisches System. Oft erhalten wir zwischenzeitlich Aufträge, gewisse Befehlshaber zu besiegen und das in der Regel auch noch unter Zeitdruck. Dazu kommen Rettungseinsätze für unsere Verbündeten, die wir schließlich nicht im Stich

lassen wollen. Noch dazu müssen wir bestimmte Gegner aus ihrem Gebiet her-auslocken, da wir und unsere Truppen dort demoralisiert werden würden. Sehr anspruchsvoll!

Motivierendes Spielprinzip

Je mehr Gegner wir ins Nirwana schicken und unseren Multiplikator in die Höhe treiben, desto mehr Erfahrungspunkte erhalten wir, über die wir schließlich im Level aufsteigen und Werte wie Lebensenergie und Stärke wesentlich erhöhen. Besiegte Befehlshaber hinterlassen Waffen oder Gegenstände, mit denen wir diese verbessern können. Das System ist motivierend und kann einen dazu treiben, viele Schlachten am Stück zu schlagen, obwohl es das Gameplay auf gelegentliches Einschalten des Handhelds abgesehen hat. Schließlich dauern die Kämpfe meist nie länger als zwanzig bis dreißig Minuten.

Makel über Makel

Auf der technischen Seite hat der Titel leider viele Defizite. Mit eingeschaltetem Tiefeneffekt geht die Framerate schnell in die Knie. Zudem kann der 3D-Effekt für Übelkeit sorgen, da wir uns im Kampf zu schnell bewegen. Außerdem kann man sich ohne

- + viele spielbare historische Persönlichkeiten und Schlachten
- + romantisierte Schlachten wecken Interesse an japanischer Geschichte
- schwache künstliche Intelligenz stört den Spielfluss häufig
- fehlender Mehrspielermodus schadet repetitivem Gameplay

N MAG

6

PLANET 3DS

6

25/40

6

NTOWER

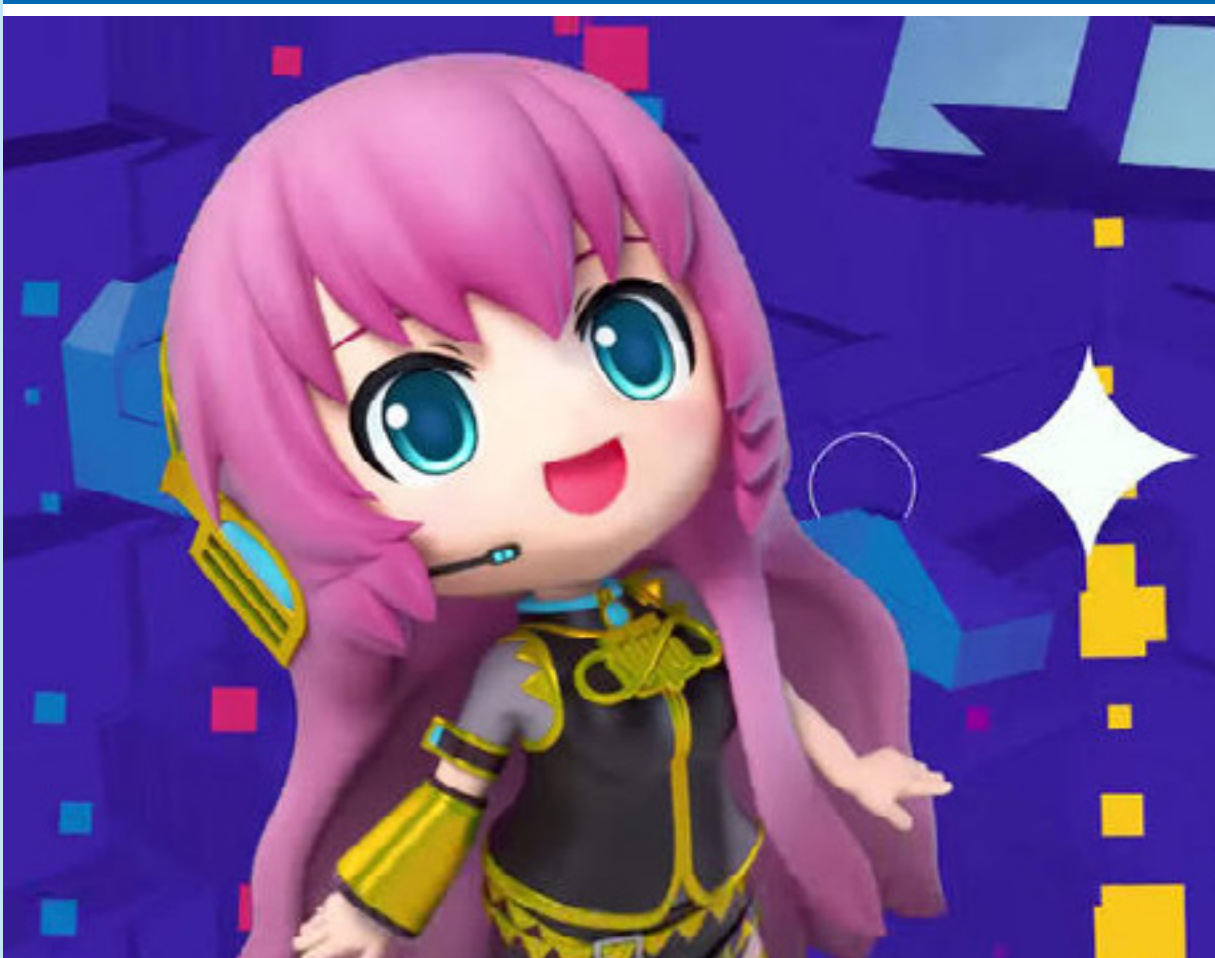
7

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Hyrule Warriors hat mein Interesse für die Vorlage geweckt. Samurai Warriors Chronicles 3 kann motivieren und das monotone Gameplay stört mich im ersten Moment nicht, doch ärgere ich mich über ein paar Defizite. Die künstliche Intelligenz lässt stark zu wünschen übrig und die Schlachten sind selten übersichtlich. Da hilft es nur wenig, den Mitstreitern via Touchscreen Befehle zu erteilen.

Hatsune Miku: Project Mirai DX



Hatsune Miku ist nicht nur das Maskottchen der Vocaloid-Bewegung, sondern inzwischen zu einem digitalen Popstar herangereift. Hauptsächlich in Japan beliebt, erschien das Rhythmus-Spiel dort auch schon 2013, nun folgte die internationale Version.

Von Jonas Maier

Angefangen hat alles mit dem Software-Synthesizer namens Vocaloid. Mit Hilfe dieses Programms ist es möglich, nur durch das Einspeisen von Noten und einem Lied in Textform Gesang zu erzeugen. Während ein Großteil moderner Musiker immer weiter auf Effekte und Sounds setzt, die die menschliche Stimme verzerrt wieder geben sollen, geht Vocaloid aus der entgegengesetzten Richtung an die Erstellung von Musik heran: Künstler und Toningenieur versuchen allein dem Computer einen möglichst menschlichen und harmonischen Klang zu entlocken. Im Mittelpunkt von Hatsune Miku: Project Mirai DX steht ein klassisches Rhythmus-Spiel, bei dem euer Geschick und Taktgefühl gefragt ist. Selbstverständlich stammen alle Lieder von Miku oder ihren digitalen Kollegen.

Bunte Knöpfch-Hast

Alle der knapp fünfzig Lieder können im Tap-Modus und im But-

ton-Modus gespielt werden, sodass wir die anfliegenden Symbole entweder mit Tasten oder per Touchscreen im Takt abarbeiten müssen. Je fehlerfreier und taktvoller wir einen Song bewältigen, umso höher fällt unser Highscore und unsere Anzahl an Mirai-Punkten aus, die wir im Shop in unzählige Gegenstände investieren können. Project Mirai DX ist in dieser Hinsicht ein klassischer Vertreter dieses Videospiel-Genres, bedient aber vor allem auch Einsteiger, die zu Beginn einen gemächlichen Gang einlegen wollen. Einzigartig ist höchstens die absurde, zuckersüß-bunte Präsentation, aber auch die hohe Anzahl an konfigurierbaren Elementen verbessert das persönliche Spielerlebnis ungemein. Wie auch zum Beispiel bei Theatrhythm: Final Fantasy laufen im Hintergrund themenspezifische Videos ab – in diesem Fall sehen wir die jeweiligen Sänger im Nendoroid-Look in unterschiedlichen Kostümen umherspringen. Leider sind die Songtexte nur auf japanisch untertitelt.

Aus dem Leben eines digitalen Stars

Abseits dessen wird noch einiges mehr geboten. Nach dem Singen können wir unsere Stars in ihren Wohnungen besuchen oder mit ihnen in Mirai Town einkaufen gehen. Verdiente Punkte lassen sich in neue Outfits und Einrichtungsgegenstände investieren, dessen enorme Menge für eine gewisse Langzeitmotivation unter den Vocaloid-Fans sorgen dürfte. Im Dance-Studio dürfen wir zu den Liedern unsere eigenen Tanz-Choreographien einspeichern oder gleich selbst den Taktstock schwingen und kürzere einstimmige Melodien kreieren. Eure Erzeugnisse von einem der insgesamt sechs Vocaloid-Charaktere könnt ihr über Begegnungen via Streetpass verbreiten, genauso wie kleinere Nachrichten, die dann in Liedern anderer Spieler aufploppen. Schönerweise können wir alle freigeschalteten Songs auch einfach so anhören und in eigenen Playlists verwalten. Verständlicherweise liegt das Spiel nur auf Englisch vor, was bei diesem Genre aber absolut kein Problem darstellt.

jonas.m@n-mag.org



Das Konzert des 21. Jahrhunderts

Obwohl die verantwortlichen Künstler hinter den Liedern eher im Hintergrund bleiben, gibt es in Japan gut besuchte Konzerte, auf denen die Vocaloid-Lieder und ihre Figuren zelebriert werden. Dabei werden die tanzenden und singenden Figuren lebensgroß auf spezielle Oberflächen projiziert und teilweise von echten Musikern begleitet. Kostspielige Projektoren verpassen den digitalen Anime-Figuren dabei einen erschreckend plastischen und realen Look. Gruselig!

- + üppige Anzahl an freischaltbaren Liedern, Outfits und Gegenständen
- + zahlreiche Konfigurationsmöglichkeiten
- + fließend-variierbarer Schwierigkeitsgrad
- Lieder nur auf japanisch untertitelt

NMAG

7

NTOWER

8

30/40

8

PLANET 3DS

7

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Oberflächlich betrachtet mag Hatsune Miku: Project Mirai DX nur ein sehr ordentliches Rhythmus-Spiel sein, dessen einschlägiges Spielelement selbst Spieler ohne einer Vocaloid-Affinität für sich gewinnen kann. Darunter verbirgt sich mit unzähligen Features und Feinheiten aber wohl der Traum eines jeden Vocaloid-Fans im 3DS-Besitz.

The Swindle



Diebestouren á la Thief, Monaco: What's yours is mine oder Payday: The Heist gibt es nicht auf Nintendo-Konsolen. The Swindle will diese Lücke füllen.

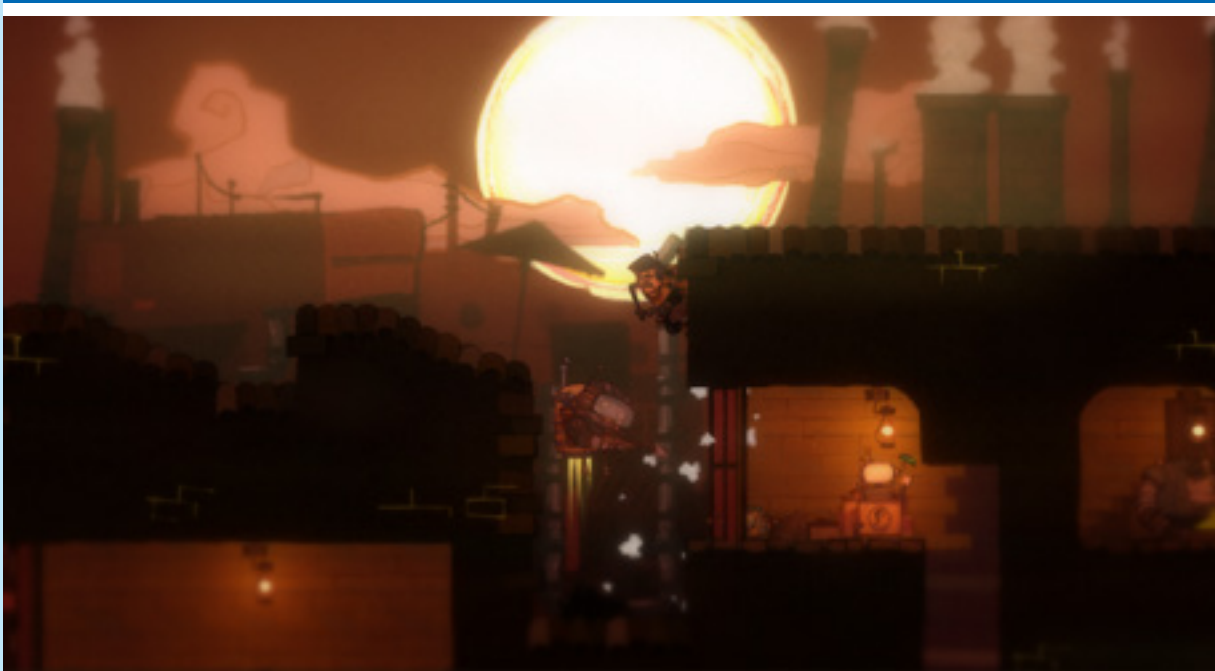
Von Eric Ebelt

Year Walk



Das 2013 für Mobilgeräte erschienene Year Walk feierte nicht zuletzt auch auf PC und Mac große Erfolge. Nun erscheint die, laut Entwickler, beste Version des Spiels für Wii U.

Von Sebastian Klein



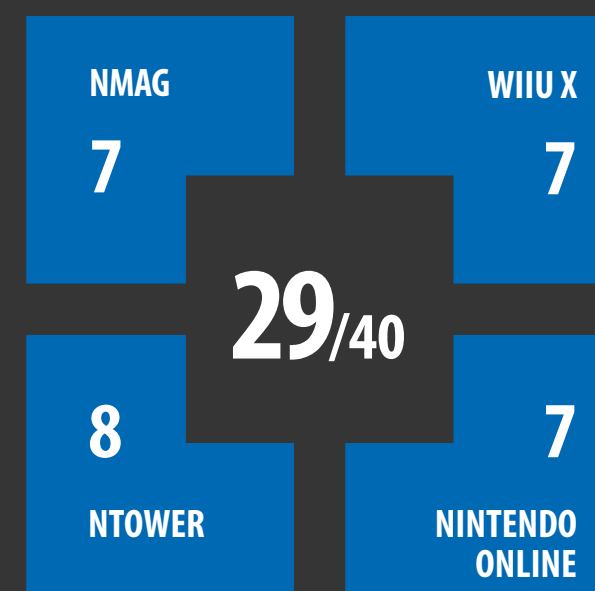
The Swindle ist im fiktiven Steampunk-London des Jahres 1849 angesiedelt. In einhundert Tagen soll ein neues Überwachungssystem ans Netz gehen - als Anführer eines Diebesbande ist uns das natürlich ein Dorn im Auge. Wir planen den Basilisk des Teufels zu stehlen, doch müssen wir dafür zunächst unsere Diebesfertigkeiten ausbauen, die wir wiederum nur steigern können, wenn wir die Bürger Londons um tausende Pfund Sterling erleichtern.

Sackgassen

In zweidimensionalen Levels schleichen wir in gut überwachte Gebäude. Sicherheitspersonal schlagen wir bewusstlos und Überwachungskameras zerlegen wir in ihre Einzelteile, um unentdeckt Geldbündel aufzuheben oder Computer zu hacken. Die zufalls generierten Levels sorgen dabei gerne mal für Frust, da sie sich nicht

nicht oder nur dort platzieren, wo wir nicht herankommen können. Auf der technischen Seite kämpft das Spiel außerdem selten mit geringfügigen Slowdowns. eric.e@n-mag.org

- + sehr schönes Steampunk-Setting im Comic-Look
- + spaßige und vor allem motivierende Diebestouren, die ...
- ... öfters vom unintelligenten Zufallsgenerator gebremst werden
- ohne Mehrspielermodus praktisch keine Langzeitmotivation



FAZIT:

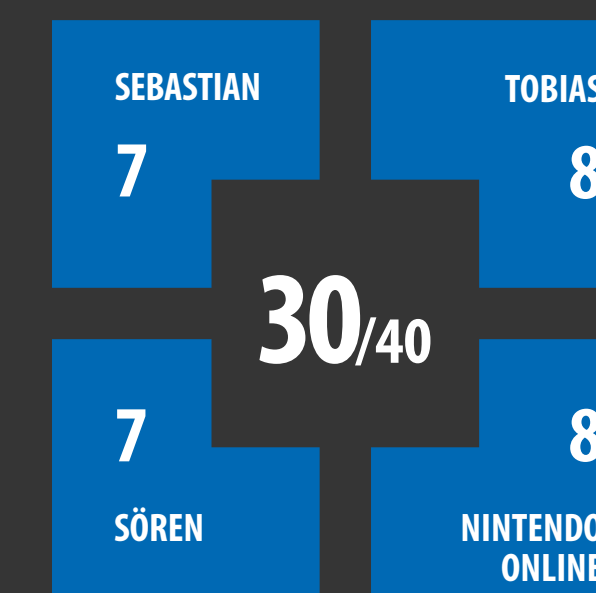
The Swindle macht immer dann Spaß, wenn der Zufallsgenerator ein lösbares Level geladen hat und man so nach und nach seine Langfinger verbessern kann. Alle paar Minuten ärgert man sich dann aber darüber, dass das Spieltempo aufgrund von ungewollten Toden der Spielfiguren künstlich verlangsamt wird. Langzeitmotivation bietet der Titel nicht, da man es versäumt hat, einen Mehrspielermodus einzubauen.



Hauptaufgabe des Spiels sind die Rätsel. Wir bekommen kleine Hinweise und müssen über diese herausfinden, wie wir weiterkommen. Das Gamepad dient als vollwertiger zweiter Bildschirm, auf dem wir Notizen machen können. Dabei hören wir selten mal was, es ist einfach still. Das gepaart mit dem Geschehen auf dem Bildschirm erzielt eine gute, aber leider auch recht kurze Atmosphäre, wobei Schockmomente leider ausbleiben.

sebastian.k@n-mag.org

- + Handskizzen-Stil
- + fehlende Musik unterstützt Atmosphäre
- + grandiose Gamepad-Einbindung
- sehr kurz und leider ohne Wiederspielwert



FAZIT:

Rätselspaß verpackt hinter einer ernsten Sache. Nicht selten sind wir beim Årgång gestorben. Für gut sieben Euro wird man entsprechend gut unterhalten und lernt gleichzeitig etwas über eine schwedische Tradition.

Year Walk ist ein Indie-Spiel der besonderen Art. Entstanden aus der Feder eines schwedischen Zwei-Mann-Teams, erzählt es eine Geschichte zu einer alten schwedischen Tradition, genannt Årgång (Jahreslauf). Wir spielen Daniel Svensson und sind auf dem Weg zu unserem Freund Stina, welcher uns über die Gefahren des Jahreslaufs aufklärt und erzählt, dass sein Onkel dabei gestorben ist. Daniel interessiert das natürlich nicht und macht sich auf den Weg.

Der 2D-Horror

Dabei ist die ganze Spielwelt in 2D gehalten. Wir bewegen uns, ohne den Protagonisten zu sehen, von Abschnitt zu Abschnitt. Die

Gunman Clive (HD Edition)



Erstmals schoss sich der titelgebende Gunman Clive im Jahr 2012 durch den Wilden Westen, bis er Anfang dieses Jahres im zweiten Serienteil wieder im Sattel saß.

Von Eric Ebelt

Die HD Edition des jungen und nur von einer Person entwickelten Franchises aus Schweden beinhaltet die beiden Spiele, die unter anderem für den 3DS veröffentlicht worden sind. Inhaltlich hat sich nichts verändert, denn nach wie vor schießen wir uns mit temporär aufrüstbaren Knarren durch Nordamerika, Japan, Australien und den Weltraum. Der titelgebende Gunman Clive bekommt es auf der Suche nach der Tochter von Bürgermeister Johnson und deren befiederten Entführer mit viel Abwechslung zu tun.

Ode an Videospieleklassiker

Nach wie vor orientiert sich das Spiel zwar an den klassischen Mega-Man-Titeln, doch an Donkey Kong, Castlevania, Zelda II: The Adventure of Link und Tetris gerichtete Zitate lockern das Spiel auf. Dazu reiten wir auf einem Dinosaurier, tricksen die Schwerkraft aus und liefern uns einen Kampf mit einem Samurai. Dieser hanebüchene Unsinn macht unglaublich viel Spaß - auch wenn wir bei einem der vielen Bildschirmtode aufgrund fehlender Kontrollpunkte immer wieder am Anfang des Levels beginnen müssen. Der charmante Skizzenstil mit seinem Soundtrack machen das aber locker wieder wett.

eric.e@n-mag.org

- + hanebüchene, aber abwechslungsreiche Levels
- + insgesamt vier unterschiedliche Charaktere spielbar
- recht kurze Einzelspielzeit von zweieinhalb Stunden
- kein Mehrwert zu den 3DS-Fassungen



FAZIT:

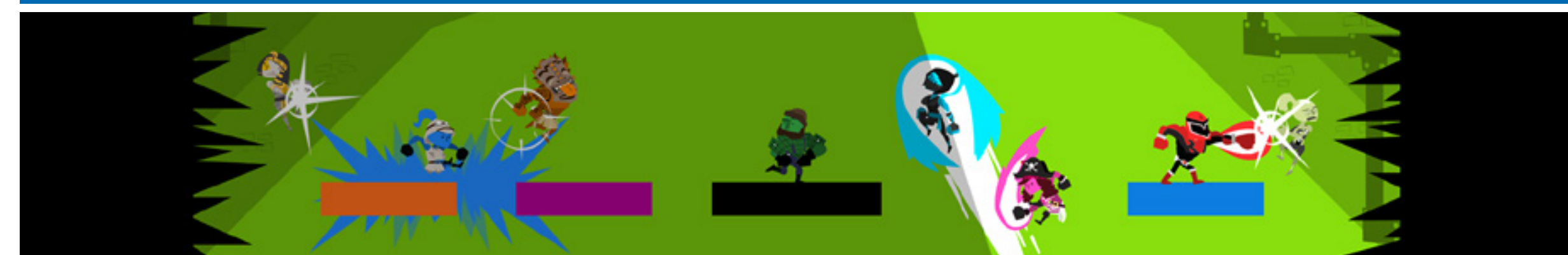
Die beiden Gunman-Clive-Titel haben auch auf dem heimischen Fernsehbildschirm nichts an ihrem Charme verloren. Sowohl der Skizzenstil, als auch die abwechslungsreichen Levels, die mit vielen Zitaten um sich werfen, gefallen mir sehr. Ich finde es nur sehr schade, dass man sich nicht zu zweit durch den Wilden Westen ballern darf. Einen Mehrwert zu den 3DS-Fassungen bietet die HD Edition also nicht.

Runbow



Man nehme einige Charaktere aus beliebten Indie-Titeln, werfe sie in einen Plattformer, füge eine Handvoll Modi ein und fertig ist der eShop-Titel Runbow.

Von Amin Kharboutli



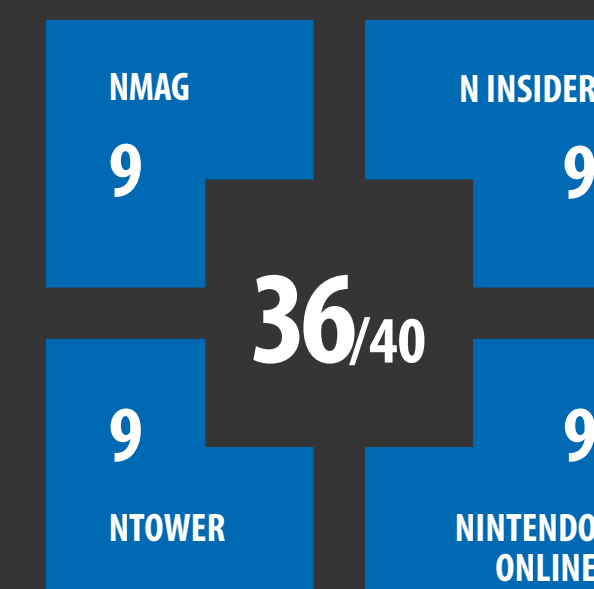
Indie-Titel sind eines der Steckenpferde auf der Wii U. Deshalb macht es auch nur Sinn, dass mit Runbow ein Plattformer erschienen ist, der mit seinen Gastauftritten von Shovel Knight und Co ordentlich die Werbetrommel rührt. Was das Gameplay angeht, so hebt sich der Titel mithilfe eines Gimmicks von der Konkurrenz ab: Jede Plattform, auf die man springt, leuchtet in einer bestimmten Farbe. Wechselt nun die Farbe des Hintergrundes, so verschwinden alle Plattformen, welche die gleiche Farbe wie der Hintergrund aufweisen. An sich ein simples Konzept, aus dem aber in den zahlreichen Levels sehr viele Ideen gewonnen werden.

Pure Mehrspielerfreude

Das simple Spielprinzip funktioniert vor allem dank der insgesamt sechs sehr abwechslungsreichen Spielmodi, die alle insgesamt mit acht und einer sogar mit neun Personen spielbar sind. Auch online kann man sich mit Gegnern aus aller Welt in drei verschiedenen Disziplinen messen. Leider war der Online-Modus zum Testzeitpunkt mit einigen Fehlern behaftet, welche den Spielfluss zwar störten, aber nicht vollkommen ruinierten.

amin.k@n-mag.org

- + mit bis zu neun Personen spielbar ...
- + ... von denen sich zwei den Pro Controller oder Wii Remote und Nunchuck teilen können
- + abwechslungsreiche Spielmodi
- recht lange Ladezeiten beim Neustart eines Levels



FAZIT:

Runbow ist ein sehr schön designter und einzigartiger Plattformer, der vor allem mit mehreren Spielern zu überzeugen weiß. Allein das Feature, dass ein Spieler den Nunchuck und einer die Wii Remote zur Steuerung nutzen kann, zeigt, wie bewusst reduziert und dennoch durchdacht das Gameplay des Spiels ist. Nur alleine wird das Ganze nach wenigen Stunden etwas eintönig.

Insgesamt sind in Runbow 17 Charaktere aus bekannten Indie-Titeln vertreten, unter anderem Rusty aus Steam World Dig und Juan und Tostada aus Guacamelee.

Extreme Exorcism



Während sich das Ghostbusters-Franchise auf eine fragwürdige Rückkehr ins Kino vorbereitet, dürfen wir schon jetzt auf der Wii U auf Geisterjagd gehen.

Von Eric Ebelt

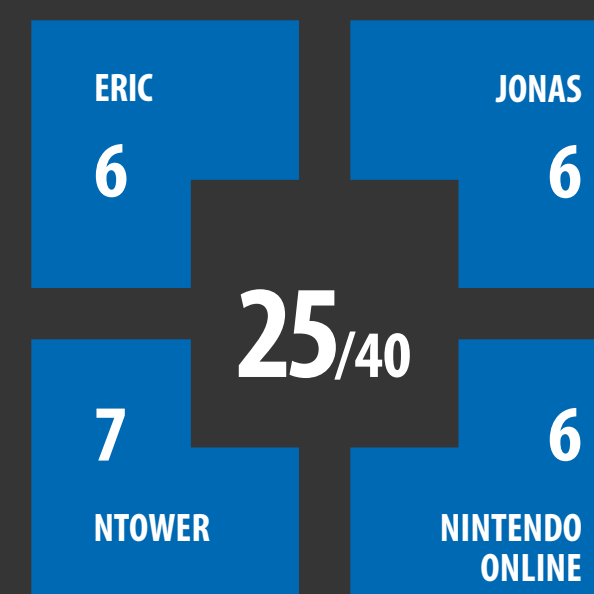
In Extreme Exorcism erkunden wir ein leerstehendes Herrenhaus. In jedem Level tauchen rundenweise Gespenster auf, die jeweils unsere Bewegungsmuster aus der vorherigen Runde inklusive unserer Angriffe imitieren. Das können wir zwar gezielt ausnutzen, doch durch das rasante Gameplay bleiben besonders im für vier Spieler ausgelegten Arcade-Modus keinerlei Verschnaufpausen. Jede der chaotischen Runden endet, wenn wir den Königsgeist erledigen.

Repetitive Gespensterjagd

Trotz zwanzig verschiedener Waffen und dutzenden Aufgaben ist das Gameplay sehr repetitiv. Der Death-Match-Modus ist zwar eine nette Dreingabe, doch mangelt es dem Spiel vor allem an einem Online-Modus, zumal man nicht gegen computergesteuerte Charaktere antreten darf. Ärgerlich ist zudem, dass es keinen Story-Modus gibt. So wissen wir nämlich absolut nicht, was die Geisterjagd überhaupt mit dem titelgebenden Exorzismus zu tun hat. Wir würden uns wünschen, dass die Entwickler bei einem potentiellen Nachfolger die Defizite ausmerzen.

eric.e@n-mag.org

- + rasante Action in verschiedenen Settings
- + Gegner ahmen Verhalten des Spielers nach
- oft zu chaotische und zu repetitive Spielsituationen
- keinerlei Online-Modi oder Online-Ranglisten vorhanden



FAZIT:

Warum sich die Entwickler für den irreführenden Titel entschieden haben, ist mir zwar schleierhaft, doch trotzdem habe ich einige unterhaltsame Spielstunden mit Extreme Exorcism erlebt. Für Solisten ist der Titel aber nur sekundär geeignet, da die Abwechslung trotz sehr interessantem Konzepts langfristig auf der Strecke bleibt. An Zockerabenden ist Extreme Exorcism jedoch ein gern gesehener Gast.

Nova-111



Rundenbasierte Spielmechaniken mit Echtzeit-Elementen verbinden? Genau das macht das Indie-Knobelspiel Nova-111 von Curve Digital.

Von Alexander Geisler

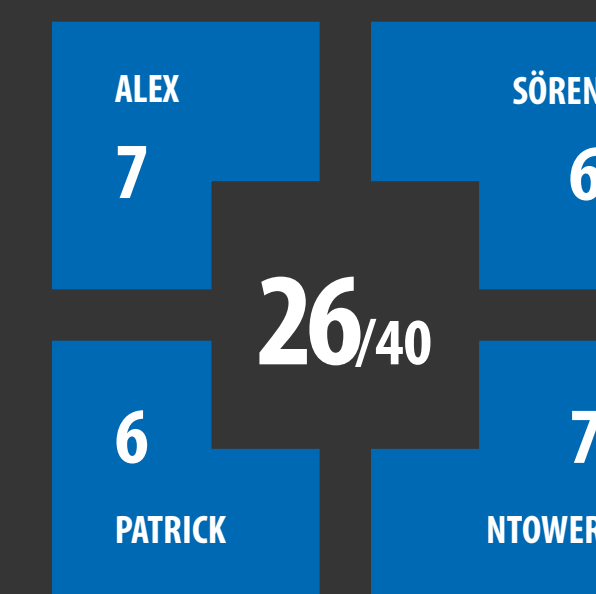
In Nova-111 steuern wir rundenbasiert ein Raumschiff durch verschiedene Areale. Wir retten Wissenschaftler, die bei einem missglückten Experiment verloren gegangen sind und versuchen herauszufinden, was passiert ist. Im Laufe des Spiels erhalten wir neue Fähigkeiten. So warten wir eine Runde ab oder teleportieren uns zwei Felder weiter. Geheimnisse laden zum erneuten Erkunden der Level ein.

Gemütliches Erkunden

In den Arealen treffen wir auf Gegner mit unterschiedlichem Verhalten. Bewegen sich einige Gegner nur gemeinsam mit uns, führen andere Angriffe aus, die sie mehrere Felder nach vorne bringen. Auch mit Angriffen in Echtzeit müssen wir uns auseinandersetzen. Hierbei ist schnelles Handeln gefragt. Hindernisse in den Leveln erfordern überlegtes Vorgehen. Die entspannende Musik sorgt für eine ruhige Atmosphäre. Der comichafte und schlichte Grafikstil passt perfekt dazu und kommt ohne Macken daher. Das Design der Level weiß, trotz längerer Nutzung eines Areal-Themas, zu gefallen.

alexander.g@n-mag.org

- + mit bis zu neun Personen spielbar ...
- + ... von denen sich zwei den Pro Controller oder Wii Remote und Nunchuck teilen können
- + abwechslungsreiche Spielmodi
- recht lange Ladezeiten beim Neustart eines Levels



FAZIT:

Nova-111 ist ein gemütliches, schönes Spiel. Optik und Musik sorgen für eine tolle Atmosphäre, während der spielerische Mix aus rundenbasierten Spielmechanik und Echtzeit-Elementen gut umgesetzt ist. Gelungen ist auch der angenehm steigende Schwierigkeitsgrad. Ein unterhaltsames Spiel für zwischendurch.



Cube Life: Island Survival



Minecraft ist der Hit auf PC und den Konsolen aller Hersteller – ausgenommen Nintendo. Dem hat sich nun ein kleiner Indie-Entwickler mit Cube Life angenommen.

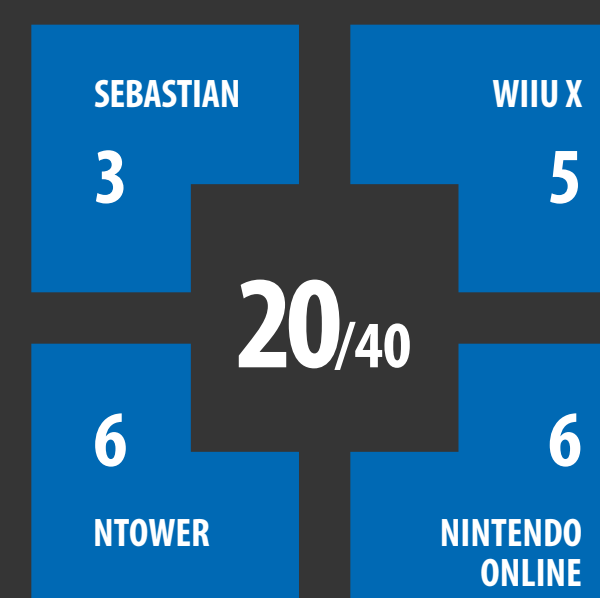
Von Sebastian Klein

Mojangs Mega-Hit Minecraft hat es bislang leider nicht auf die Wii U geschafft, trotz des dafür prädestinierten Touchscreens. Aus diesem Grund kam ein Indie-Entwickler auf die Idee zu Cube Life, welches sogar exklusiv auf der Wii U erschienen ist. Dieses hat aber dann doch eher weniger mit Minecraft gemeinsam, als uns lieb wäre.

Minecraft ohne Minecraft

Genau genommen teilt sich Cube Life nur eines mit Minecraft: Das Sandbox-Game-Genre. Denn statt Zombies, Skeletten und friedlichen Tieren begegnen wir Kannibalen, die sogar im Wasser spawnen, und wilden Tieren, die uns direkt ans Leder wollen. Statt zufällig generierter haben wir eine immer gleiche Welt, die aus Meer und Inseln besteht. Das Wasser sieht nicht nach Wasser aus und die Shader wirken auf Dauer auch unschön. Die Steuerung ist entweder zu träge oder zu schnell und die Ladezeiten sehr hoch. Das Crafting ist an Minecraft angelehnt. Neben dem Survival Mode gibt es auch noch den Creative Mode, bei dem man sich einen kleinen Kartenschnitt zum Rendern aussuchen darf. sebastian.k@n-mag.org

- + versprochene Updates
- schlechte Steuerung
- vorgerenderte und zu kleine Welt
- lange Lade- und Wartezeiten

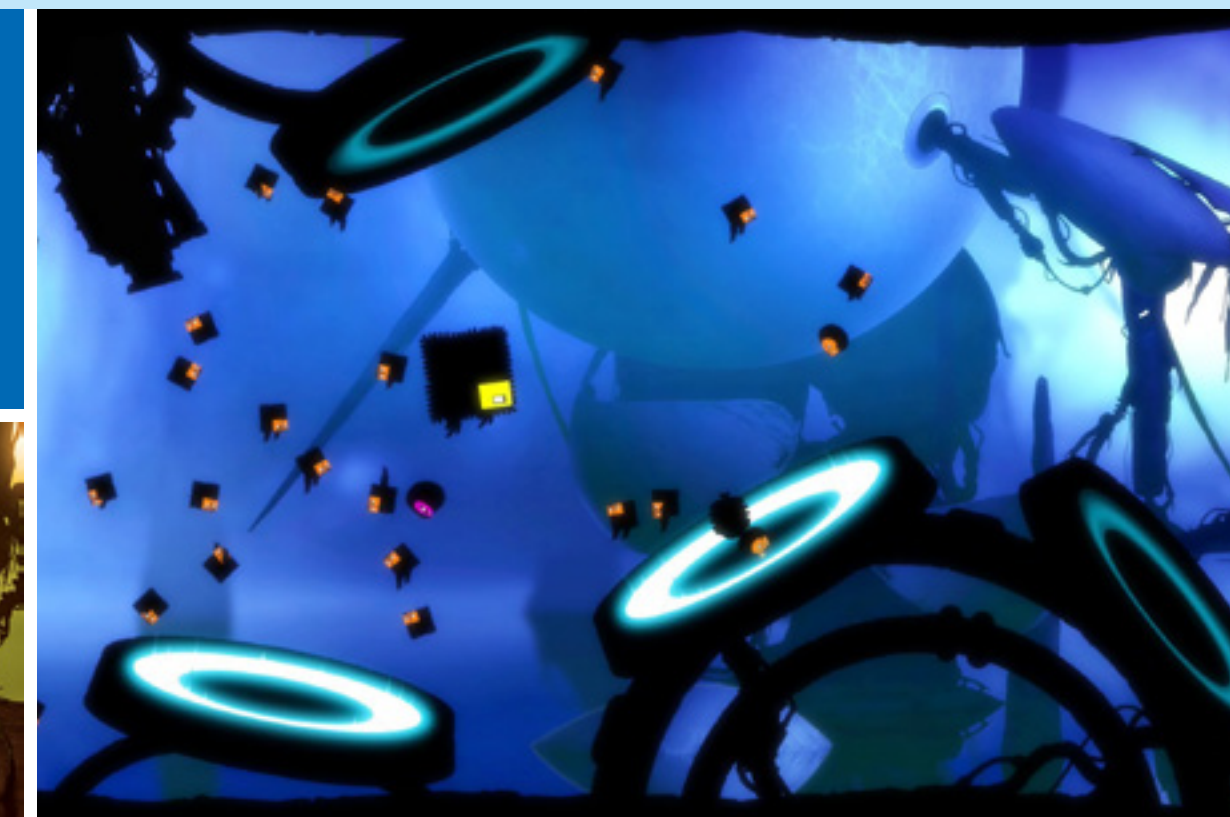
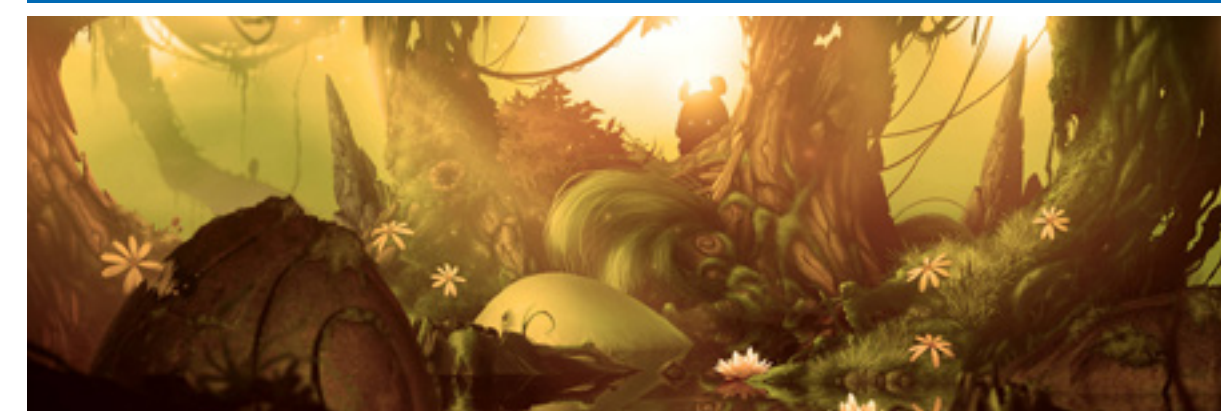


FAZIT:

Wer hier kein Minecraft erwartet, noch nicht mal im Ansatz, könnte ein paar Stunden unterhalten werden. Alle anderen sollten auf andere Geräte ausweichen oder weiter auf eine Nintendo-Version hoffen, die durch den Kauf von Mojang durch Microsoft weiter in die Ferne gerückt sein dürfte. Die drei Punkte rechtfertigen wir damit, dass der Entwickler Updates verspricht und das Grundgerüst soweit eigentlich stimmig ist.

Dieser Test basiert auf Version 1.0 des Spiels. Ein Update auf 1.1 war zum Testzeitpunkt angekündigt.

Badland: Game of the Year Edition



Badland hat sich selbst geklont und den Sprung von Smartphone zu Konsole vollzogen. Ob der Sprung gelungen oder daneben gegangen ist, klärt dieser Test.

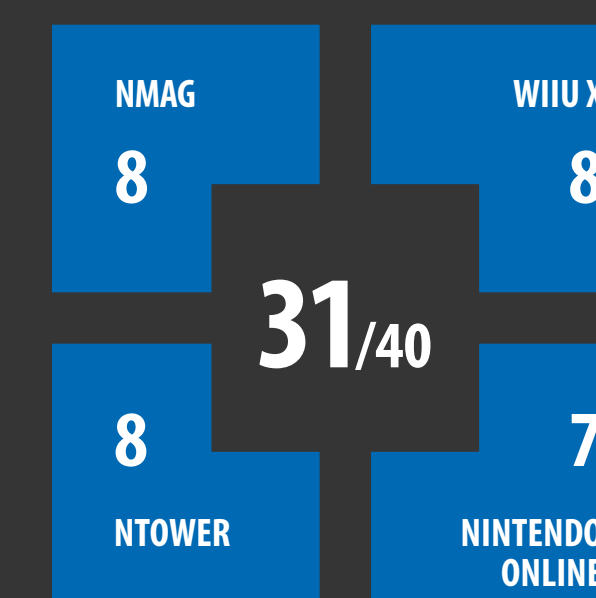
Von Tobias Schmick

Das Level ist schon vorbei? Macht nichts, spielen wir eben noch eins, dann noch eins und dann wahrscheinlich noch eins. Level hat Badland nämlich genug und fast jedes führt neue Spielelemente ein. Wir spielen ein vogelähnliches Flatterwesen namens Clony, das wir möglichst heil vom linken Rand des Levels bis zum rechten Rand befördern wollen und das möglichst schnell. Dabei sind wir konstant auf der Flucht vor dem linken Bildschirmrand, der uns das Leben nehmen will. Also klonen wir uns so häufig wie es möglich ist und rasen zu der rettenden Ausgangsröhre, denn nur ein Klon muss ankommen, damit wir gewinnen.

Gut geklont ist halb gewonnen

Der Clou bei der ganzen Sache ist, dass Clony (und alle Klone) eine eigene Masse besitzen, die wir durch Power-ups erhöhen oder verringern können. Ein schwerer Clony steuert sich äußerst träge und langsam, kann dafür aber schwere Hindernisse aus dem Weg schieben, wogegen ein leichter Clony enorm schnell werden kann. Es gibt dutzende unterschiedliche Power-ups und Hindernisse auf unserem Weg durch die Level. Einziges Manko ist, dass die Story Potenzial hätte, aber durchgehend im Hintergrund bleibt – wortwörtlich. tobias.s@n-mag.org

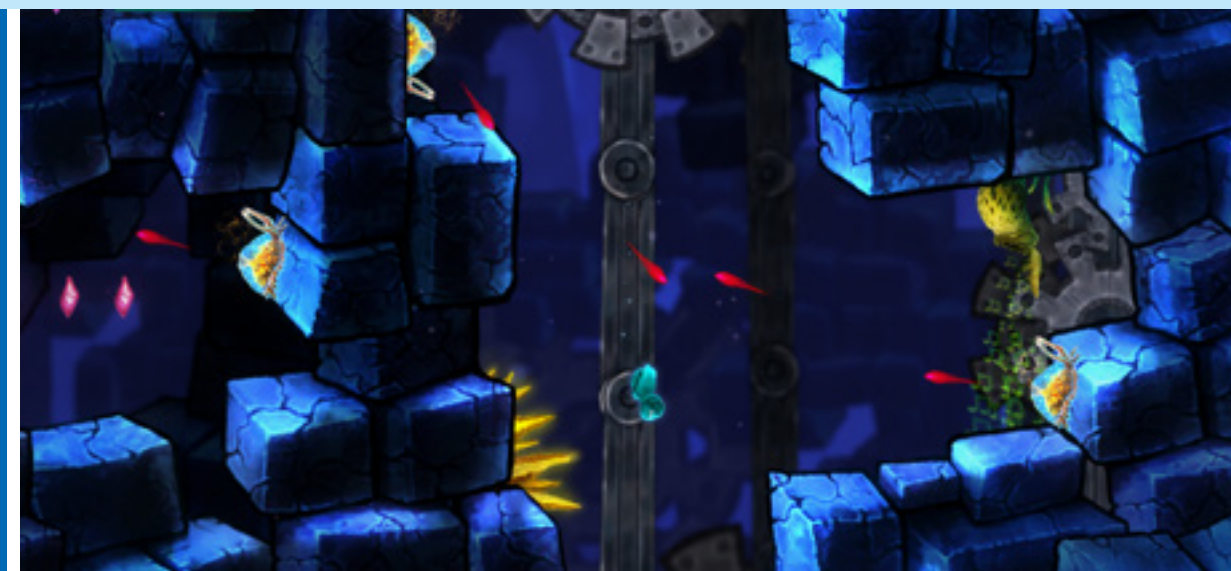
- + großer Umfang
- + rasantes Gameplay
- guter Multiplayer-Modus
- schwache Story



FAZIT:

Badland hat mir echt Spaß gemacht, auch wenn es im Multiplayer-Modus noch etwas mehr an Spielspaß zulegt. Es ist einfach witzig zu sehen, wie ein Clony plötzlich explodiert, nachdem ich das entsprechende Power-up aufgesammelt habe, und zu dreißig kleineren Clonys wird, die im anschließenden Abschnitt so schnell durch den Fleischwolf gedreht werden, dass ich nur bangen und hoffen kann, dass am Ende mindestens einer lebend raus kommt.

Beatbuddy



Die Mischung aus Rätsel- und Rhythmusspiel lässt Beatbuddy aus der Masse der Indie-Spiele hervorstechen. Eine Innovation braucht man hier aber nicht erwarten.

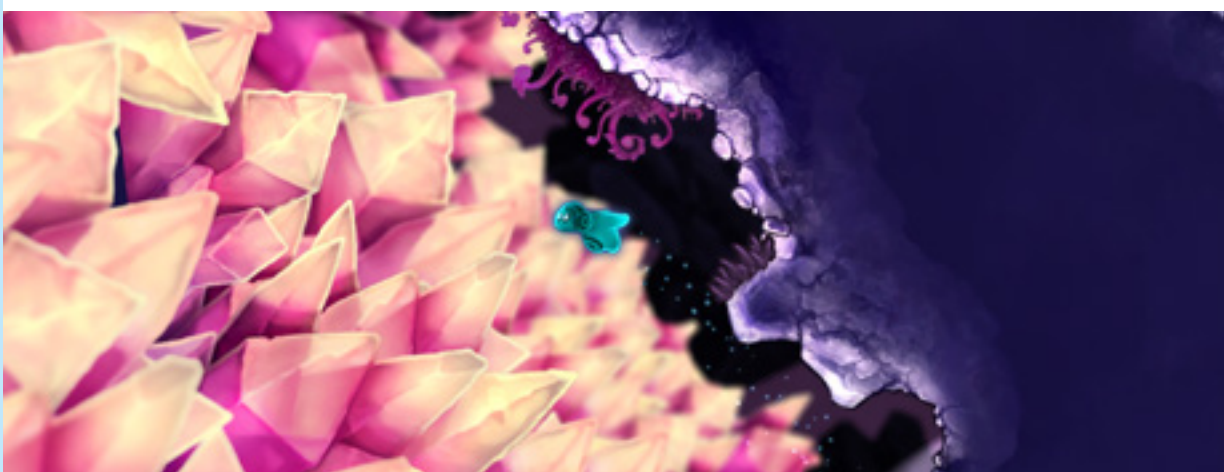
Von Amin Kharboutli

The Bridge



Nicht viele Spiele haben in der heutigen Zeit noch einen besonderen künstlerischen Anspruch. The Bridge steuert inszenatorisch und spielerisch schönerweise in eine erfrischende Richtung.

Von Jonas Maier



Die Geschichte des Spiels ist schnell erklärt. Man spielt Beatbuddy - ein schwimmendes Wesen, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, den Herrscher von Symphonia daran zu hindern, die Musik des Planeten zu klauen. So banal wie die Geschichte klingt, bleibt sie auch, denn Beatbuddy setzt seine Akzente im Gameplay. Dieses lässt sich am besten als eine Mischung aus Rätsel- und Rhythmusspiel beschreiben. Man schwimmt mit dem Protagonisten durch schön und abwechslungsreich designte Höhlen und löst kleine Schalterrätsel.

Im Rhythmus der Musik

Das Besondere am Spielprinzip von Beatbuddy ergibt sich durch die musikalische Untermalung. In jedem der sechs Level wird ein Beat vorgegeben und jeder auftauchende Gegner ergänzt den Soundtrack um ein weiteres Instrument. Leider mangelt es dem Titel, trotz des originellen Konzepts, an Abwechslung in der Gegnervielfalt.

Man löst meist sehr ähnliche Rätsel und das Spielprinzip verbraucht sich nach wenigen Stunden, obwohl in jedem Level neue Gegner eingeführt werden und man hin und wieder ein Vehikel fahren kann, das sich nur im Rhythmus fortbewegt. amin.k@n-mag.org

- + schöner Grafikstil
- + wunderbarer Soundtrack
- Vehikelsteuerung auf Dauer zu ungenau
- eintöniges Gameplay



FAZIT:

Sowohl der Grafikstil, als auch der Soundtrack wissen bei Beatbuddy zu überzeugen. Lediglich das auf Dauer eintönige Spielprinzip trübt den Eindruck. Wer darüber hinwegsehen kann, der wird mit dem Titel, auch dank vieler sammelbarer Gegenstände, einige spaßige Stunden verbringen.

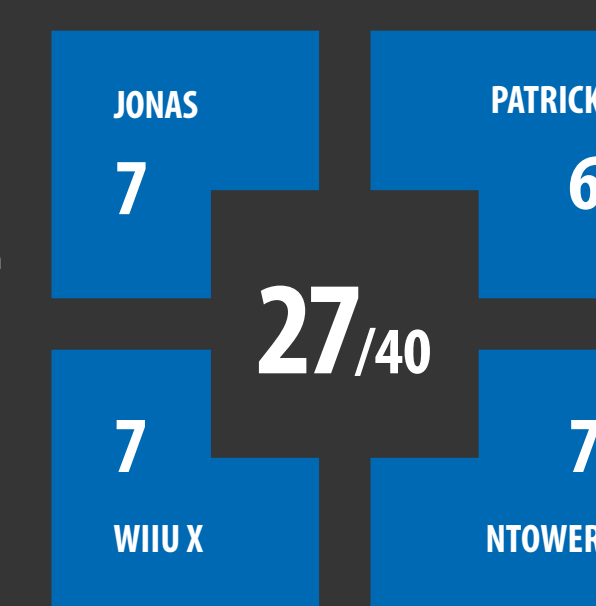
Jeder hat schon mindestens einmal über die eindrucksvollen Gemälde des niederländischen Künstlers Maurits Cornelis Escher gestaunt. Dabei dachte aber mit Sicherheit niemand, dass die verschnörkelten Türmchen- und Treppenkonstruktionen eine simple wie geniale Grundlage für Videospiele-Level darstellen. Mit Hilfe des wichtigsten Spielelements - der Kippfunktion - lassen sich alle Level des Puzzle-Spiels problemlos um 360 Grad drehen, sodass wir unsere Spielfigur zum Ausgang dirigieren können.

Boden oder Decke - Eine Frage der Perspektive

Anfangs kann diese dimensionale Bewegungsfreiheit zu einer gewissen Überforderung führen. Neue Spielmechaniken werden aber immer selbsterklärend eingeführt, auch ohne Text und Sprachausgabe. Machen wir einen Fehler, lassen sich unsere Taten beliebig weit in

die Vergangenheit zurückspulen, was einen kontinuierlichen Spielfortschritt garantiert. Der Gyrosensor des Wii U GamePad kann als Steuerungseinheit zum Kippen der Welt eingesetzt werden, schnell bewährt sich aber die reguläre Steuerung per Knopfdruck aufgrund der höheren Genauigkeit. jonas.m@n-mag.org

- + eindrucksvolles Rätsel-Design
- + schaurig-schöne und geheimnisvolle Musik
- + einzigartige Präsentation und Farbgebung
- recycelte Level-Strukturen & mäßiger Umfang

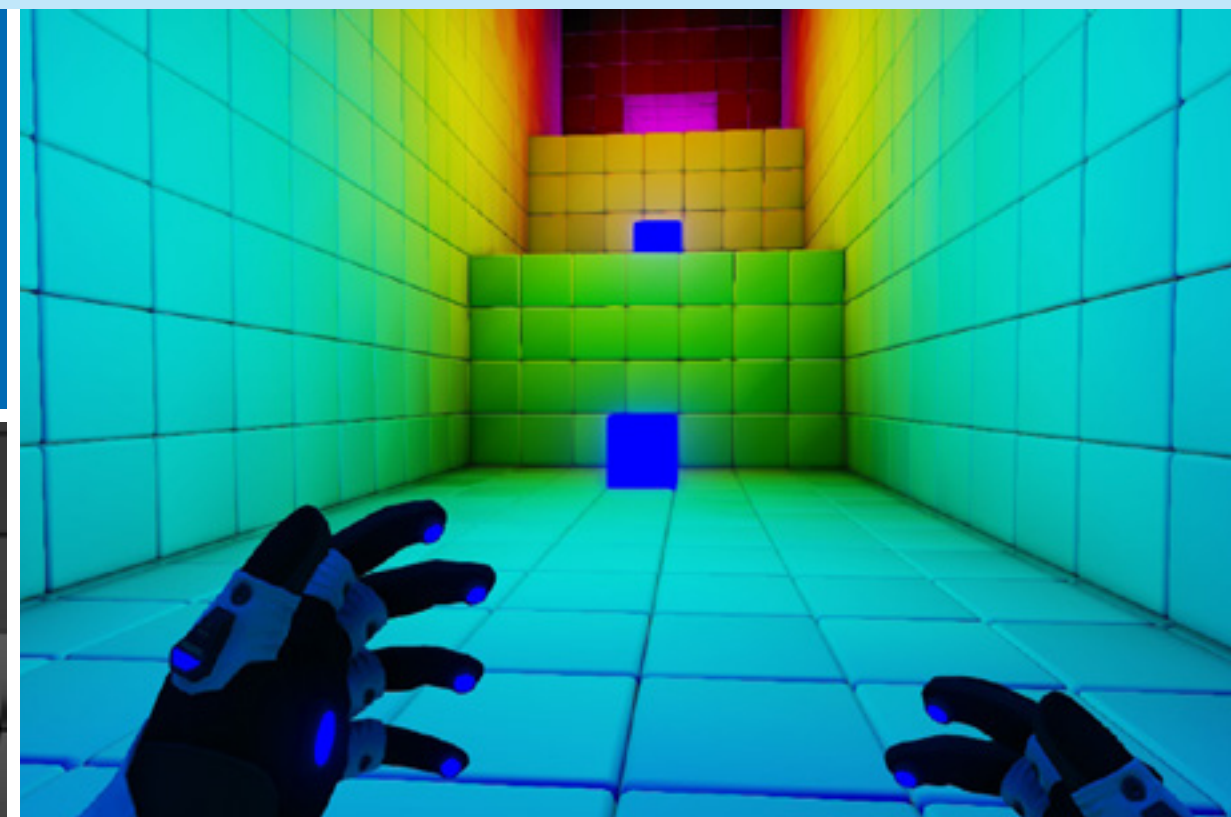
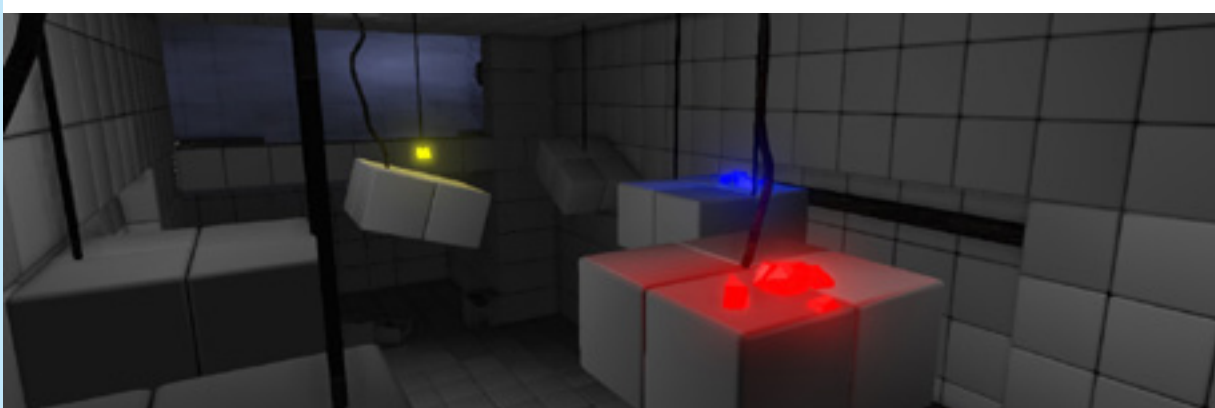


FAZIT:

In The Bridge begeistert uns nicht nur die Auflösung eines Rätsels; die gesamte Gestaltung ist bemerkenswert. Auch wenn die Puzzles in der Ebene ablaufen, werden wir von den interessanten Perspektiven immer wieder überrascht. Dies und die stimmungsvolle Präsentation lässt uns auch über die wiederkehrenden Spielelemente hinwegblicken.



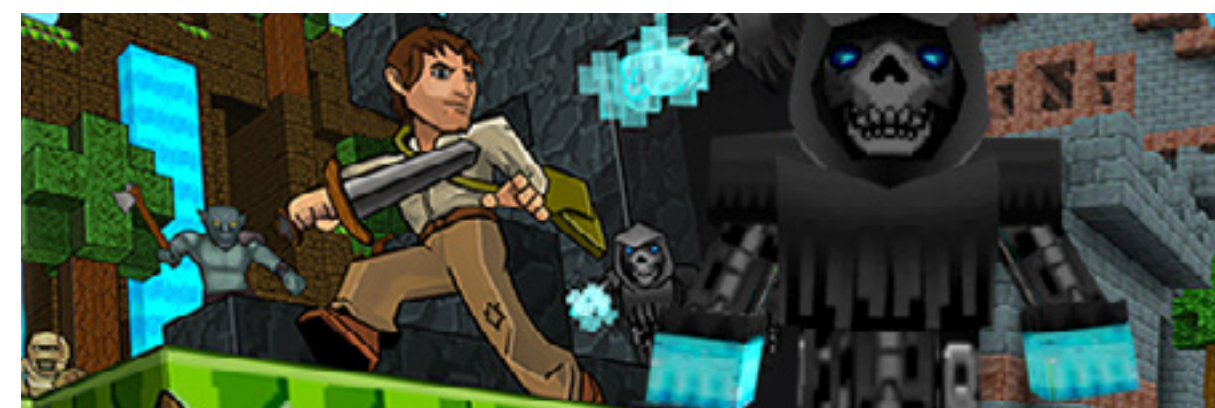
Q.U.B.E.: Director's Cut



Q.U.B.E. – ein Steam-Geheimtipp hat es in der Director's Cut Edition auf die Wii U geschafft.

Von Sebastian Klein

Cube Creator 3D



Minecraft schlug 2009 ein wie eine Bombe. Heute ist es für fast alle Geräte verfügbar, außer Nintendo. Nach Cube Life für die Wii U kommt nun Cube Creator für den 3DS.

Von Sebastian Klein

Wir wachen in einem Raum komplett aus Würfeln auf und haben unser Gedächtnis verloren. Jemand versucht mit uns via Funk Kontakt aufzunehmen, aber die Verbindung bricht immer wieder ab. Aber auch kein Problem, denn die Story ist nicht zwingend verfolgenswert. Sie dient nur dazu einen Handlungsrahmen zu schaffen. Haben wir es aus dem Raum geschafft, werden wir auch schon bald mit den ersten Rätseln konfrontiert. Anfangs sind es nur rote, blaue und gelbe Würfel, doch schon bald werden es mehr und sie werden auch runder.

Bis zur Frustration

So einfach die Level auch beginnen, am Ende der sechs Sektoren wird aus Rätselspaß pure Frustration. Es kommt auf Bruchteile einer Sekunde an, ob die Kugel nun über die geschaffene Brücke rollt oder ob sie rechts oder links im Graben landet. Per Button können wir mit den farbigen Blöcken interagieren. Ein- und Ausfahren, einen Teil des Raums um 90 Grad drehen und vieles mehr. Die Spielzeit von circa vier Stunden hingegen ist zwar mager, man wird dennoch gut unterhalten.

sebastian.k@n-mag.org

- + unreal Engine sorgt für ordentliche Physik
- + Zeitmodus inbegriffen
- + kurzer, aber guter Knobelspaß
- später frustrierend



FAZIT:

Q.U.B.E. spielt sich ein wenig wie ein Trial-and-Error-Spiel. Anfangs kommt es zwar noch viel auf logisches Denken an, im späteren Verlauf greift aber selbst das nicht mehr gut und man muss solange versuchen, bis man dahinter steigt - oder man verwendet Google. Dennoch: Es hat mich die volle Spieldauer von vier Stunden vor dem Fernseher gehalten und das kommt nun doch eher selten vor.

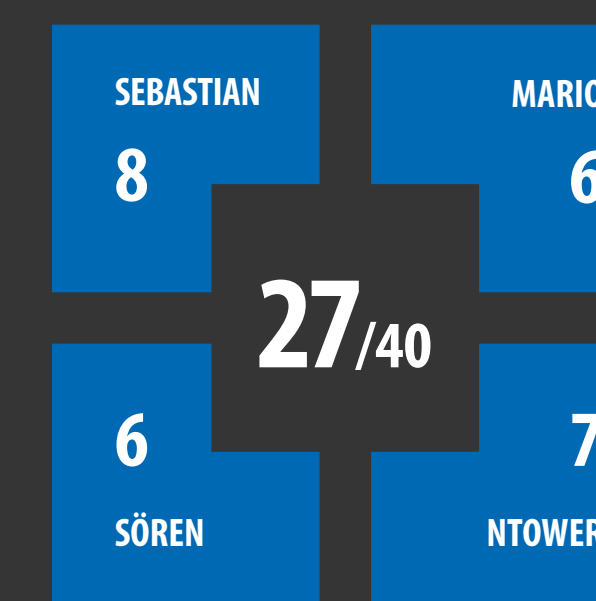
Wie auch im großen Bruder gibt es zwei Modi: Kreativ- und Überlebensmodus. Während wir im Kreativmodus unendlich viele Blöcke zur Verfügung haben und fliegen können, müssen wir im Überlebensmodus alles selber sammeln. Wir starten in einem Wald und wie auch lange Zeit auf den Smartphones ist die Welt endlich, was aber wohl der Hardware des 3DS geschuldet ist. Das heißt aber nicht, dass wir auf immer im Wald versauern müssen. Denn haben wir einmal genug von den Dämonen, die wir überall finden können, besiegt, können wir uns von deren Mana ein Portal zu anderen Welten bauen.

Die vier Biome

Ist das Portal platziert, können wir uns zwischen drei weiteren Welten entscheiden: Den Bergen, der Wüste oder dem Schnee. In allen vier Welten finden wir unterschiedliche Monster und Blöcke. Das Crafting ist sehr simpel gehalten. Über den Touchscreen wählen wir ein Item aus und sollten wir die benötigte Anzahl an Items haben, tippen wir einfach auf den Button. Die Steuerung ist erst etwas gewöhnungsbedürftig, aber vor allem auf dem New 3DS dank des C-Sticks sehr präzise.

sebastian.k@n-mag.org

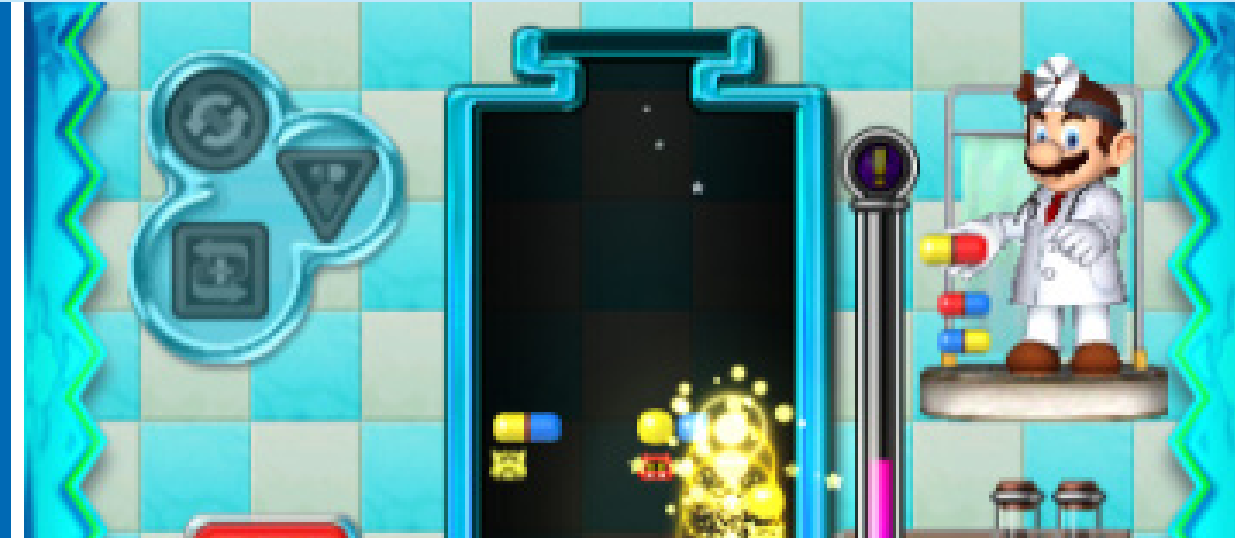
- + simples Crafting
- + Welten über Portal besuchbar
- + präzise Steuerung über Circle Pad Pro oder C-Stick
- Lava und Wasser bislang starr auf der X-Achse



FAZIT:

Cube Creator 3D geht mit seinem Konzept in die richtige Richtung. Nervig sind nur die bislang sich nicht bewegenden Flüssigkeiten und die etwas unpräzise Kamerasteuerung über die Aktionstasten. Tipp: Nutzt ein Circle Pad Pro oder den C-Stick! Abgesehen davon kann Cube Creator 3D überzeugen und wird wohl einige Stunden bei der Stange halten.

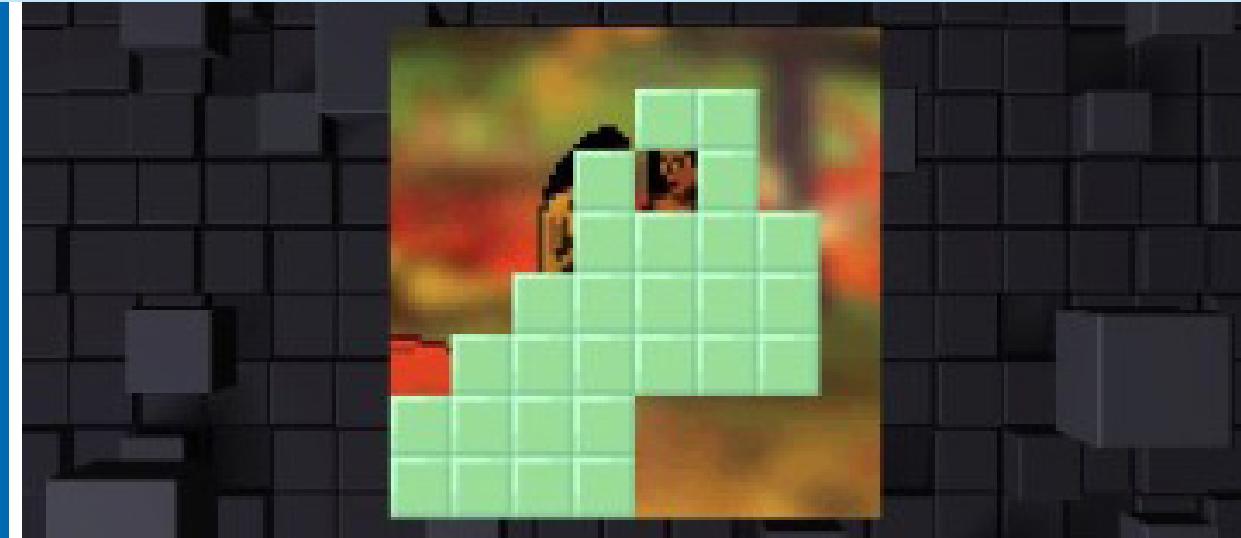
Dr. Mario: Miracle Cure



Schon 1990 übte Mario in Teilzeit den Arztberuf aus. 25 Jahre später dürfen wir ihm und seinem Bruder Luigi bei der Wunderheilung helfen.

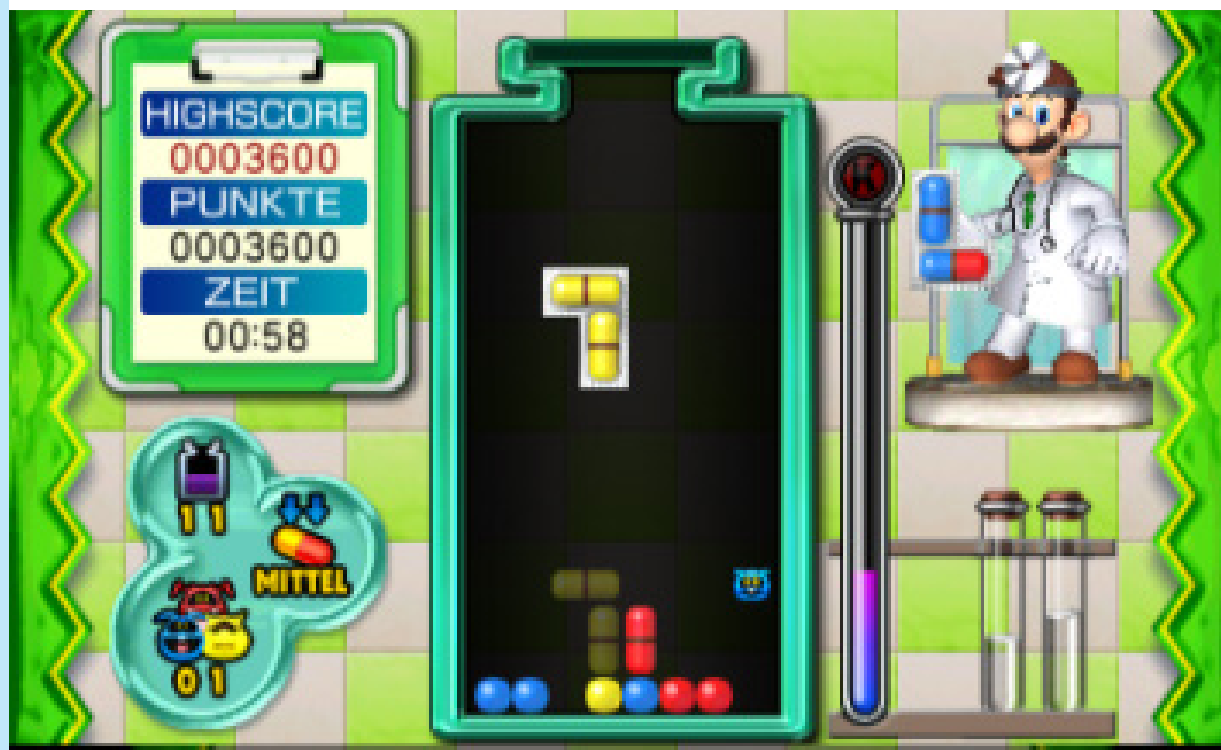
Von Eric Ebelt

Picross e6



Nicht ganz drei Jahre ist die Picross-e-Reihe alt, mit Picross e6 ist kürzlich der sechste Teil erschienen. Machen die Zahlenrätsel noch immer Spaß?

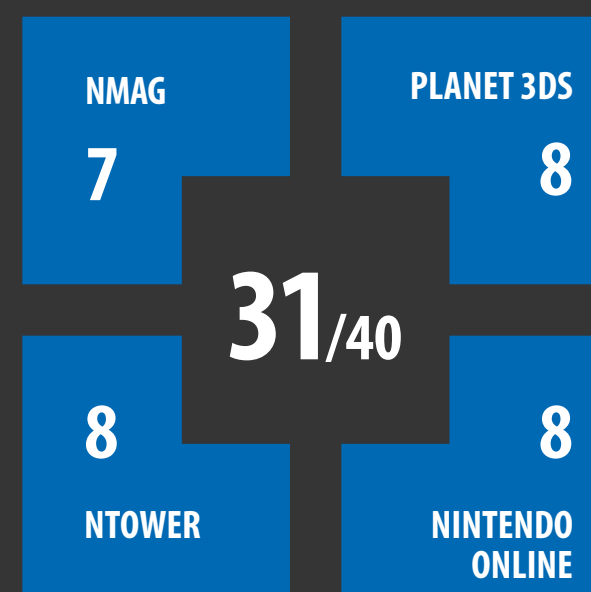
Von Alexander Geisler



gaben, die aber viel zu schnell abgearbeitet sind. Online bietet Miracle Cure zumindest Langzeitspaß, denn hier können wir uns weltweit mit Spielern messen - sowohl im Puzzle-System von Dr. Mario, als auch dem von Dr. Luigi. Die beiden Spielmodi tauchen allerdings nie im spontanen Wechsel auf. Diese Möglichkeit wird nicht genutzt.

eric.ebelt@n-mag.org

- + Puzzle-System von Dr. Mario und Dr. Luigi
- + motivierender Online-Modus mit Rangsystem
- eingeführte Wundermittel verwässern die Taktik
- nur sechzig schnell gelöste Puzzle-Aufgaben



FAZIT:

Mit Tetris konnte sich Dr. Mario zwar noch nie messen, doch bietet Marios Ausflug in die Welt der Viren genügend Tiefgang, um jede Menge Puzzle-Spaß zu erleben. Miracle Cure fällt eigentlich in diese Kerbe, doch die (abschaltbaren) Wundermittel und die viel zu wenigen Rätselaufgaben machen das Spiel zu leicht und langweiligen Solisten schnell. Online bietet der Titel dafür Langzeitspaß.

Das Spielprinzip hat sich in Dr. Mario: Miracle Cure nicht geändert. Nach wie vor werfen wir Pillen in ein mit Viren gefülltes Behältnis und müssen mindestens vier gleichfarbige Objekte aneinanderreihen, damit wir die Viren auslöschen. In Miracle Cure kommen nun Wundermittel hinzu, die zufällig und automatisch beim Auffüllen der Spezialleiste aktiviert werden. Mit Bomben und Pfeilen, die in zwei oder vier Richtungen los schnellen, bekämpfen wir die Viren.

Zeitloser Klassiker

Neben dem zeitlosen Spielprinzip, welches durch die (glücklicherweise) abschaltbaren Gegenstände oft sehr leicht ausfällt und die taktische Tiefe des Originals vermissen lässt, gibt es noch sechzig zu lösende Auf-



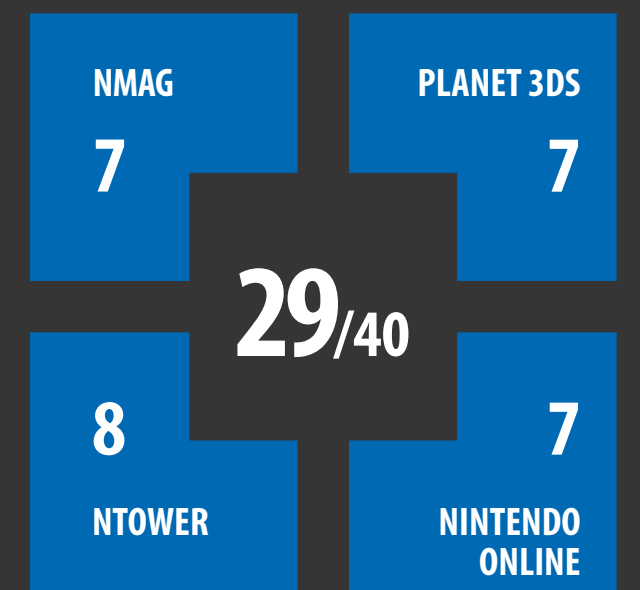
Das Spielprinzip von Picross e6 ist simpel: Zahlen am Rand eines Feldes geben an wie viele Kästchen in einer Reihe auszumalen sind. Dabei gilt, dass zwischen zwei Zahlen immer mindestens ein freies Feld ist. Ziel ist es ein Rätsel in unter einer Stunde zu lösen, um das Bild in Farbe zu erhalten. Fehler werden mit Zeitstrafen von bis zu acht Minuten bestraft.

Zahlenrätsel ohne Neuerung

Neben Picross finden sich im Spiel die Modi Mega Picross und Micross. Bei letzterem ist ein Picross-Feld in mehrere Picross unterteilt. Zusammen ergeben sie ein Gemälde. In Mega Picross gehen Zahlen über zwei Reihen. Dadurch sind auch die auszumalenden Kästchen zusammenhängend in beiden Reihen zu finden. Weitere Modi gibt es nicht. Damit bleibt Jupiter dem Rezept der vorherigen beiden Teile treu und bietet nur neuen Inhalt. An sich muss das nichts schlechtes sein, schließlich verfügt Picross e6 über etwa vierhundert Rätsel. Allerdings sind einige Picross- und Mega-Picross-Bilder doppelt vorhanden. Technisch ist Picross e6 zweckmäßig.

alexander.g@n-mag.org

- + schnell erlerntes, spaßiges Spielprinzip
- + großer Umfang mit fairem Schwierigkeitsgrad
- doppelte Rätsel
- nur drei Micross



FAZIT:

Bei einem Picross-Spiel ändert sich normalerweise nicht viel. Gerade die Picross-e-Reihe ist für den schmalen Preis von 5 Euro eher ein Inhaltsupdate. Dennoch treten langsam erste Ermüdungserscheinungen auf. Ein neuer Modus wäre schön. Außerdem ist es schade, dass einige der Rätsel doppelt verwendet wurden. Dennoch machen die Rätsel wieder Spaß und motivieren lange.

Comic Workshop 2



Mit Bildbearbeitungsprogrammen und Software-Titeln sieht es auf dem Nintendo 3DS gar nicht mal so schlecht aus: Zu New Art Academy und Pokémon Art Academy gesellt sich nun auch Comic Workshop 2.

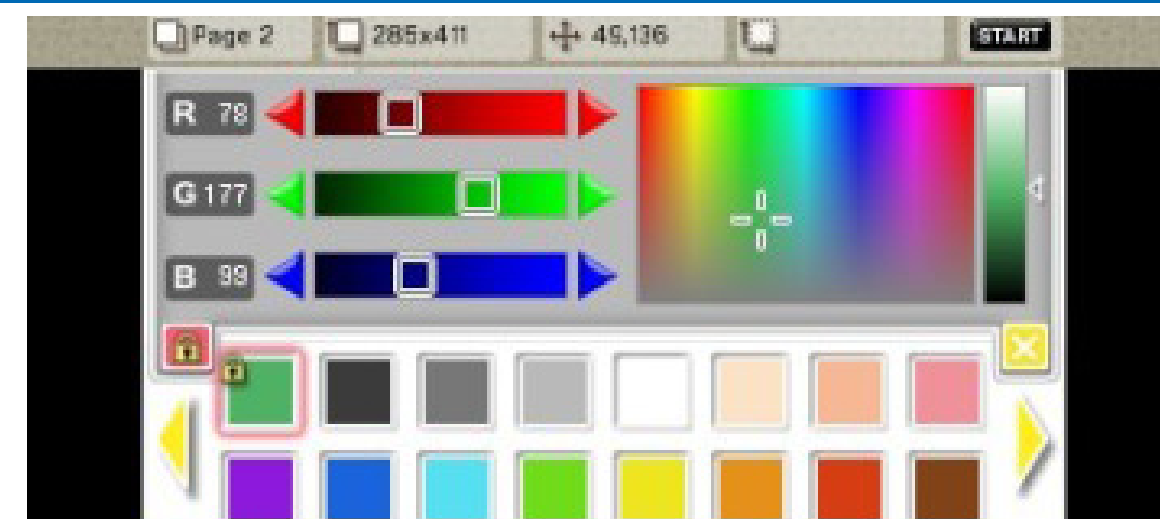
Von Niklas Meckel

Wie der Titel schon vermuten lässt, dreht es sich in Comic Workshop 2 nicht wie in den beiden eingangs erwähnten Titeln um das Malen von Stillleben oder Landschaften. In diesem Titel könnt ihr mit vielen Werkzeugen eurer Kreativität freien Lauf lassen und euren individuellen Comic erstellen. So könnt ihr beispielsweise Sprechblasen einfügen, mit der Spraydose sprühen oder tolle Muster stempeln. Das funktioniert auch überraschenderweise sehr gut auf dem dafür eher fummelig ausgerichteten 3DS.

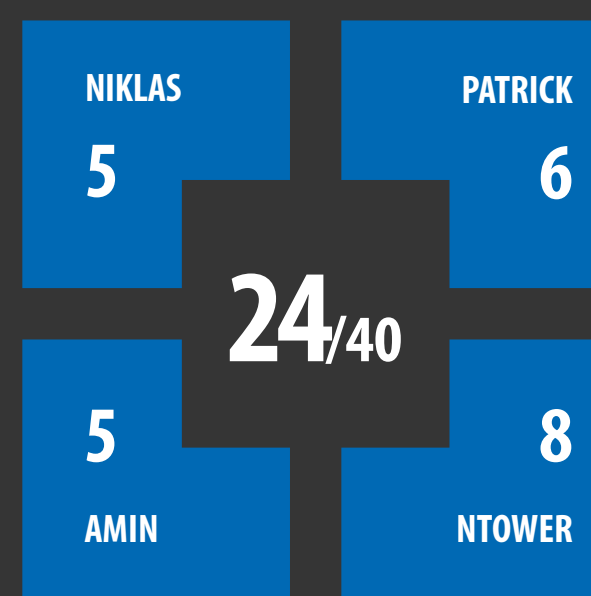
Wer malen will muss das schon können

Zwar gibt es in Comic Workshop 2 ganze 29 Lektionen, die auch alle ausführlich und gut dargestellt sind, doch beziehen sich diese Lektionen vielmehr auf das Erlernen der einzelnen Werkzeuge und nicht auf das Verbessern der Malfähigkeiten des Spielers. Auch ist das gesamte Spiel nur in Englisch oder Französisch verfügbar - wer also mit Fremdsprachen nicht zurechtkommt, hat also schon einmal eine Sprachbarriere zu überwinden. Abgesehen davon läuft die Software auf dem Nintendo 3DS nicht perfekt. So ist das Spiel während unserer Testphase zwei Mal abgestürzt und unser kompletter Fortschritt war verloren. Auch dauert das Wechseln der Menüs etwas länger und es kommt nicht selten zu kleinen Rucklern.

niklas.m@n-mag.org



- + umfangreiche Palette an Werkzeugen
- + viele und leicht verständliche Lektionen
- Lektionen zeigen keinerlei Mal- oder Zeichentechniken
- nur in Englisch oder Französisch verfügbar



FAZIT:

Wer Malen und Zeichnen beherrscht, der kann beherzt zugreifen, um seine Helden in einem eigenen Comic zu verewigen. Wer damit Schwierigkeiten hat, wird mit dem Titel nur wenig Freude haben und für den wird sich ein Kauf wohl nicht lohnen. Wer also unbedingt zum Zeichenkünstler werden möchte, sollte dies mit einer anderen Software probieren.

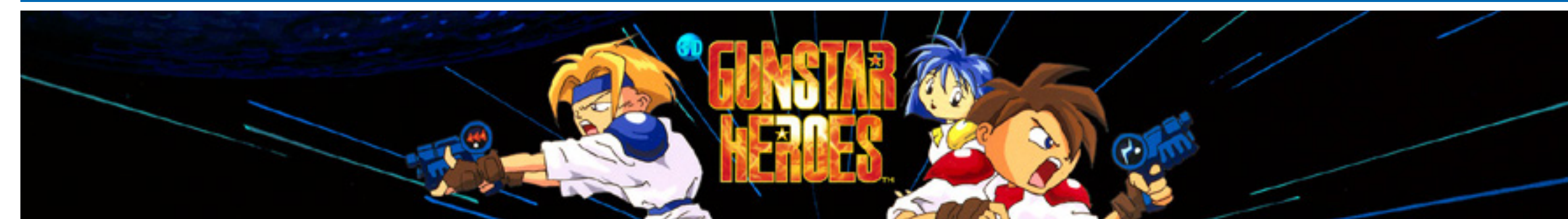


3D Gunstar Heroes



1993 erschien Gunstar Heroes für Segas Mega Drive. Kurz darauf folgte eine Version für den Game Gear, der hoffnungslos überfordert mit dem Spiel war.

Von Eric Ebelt



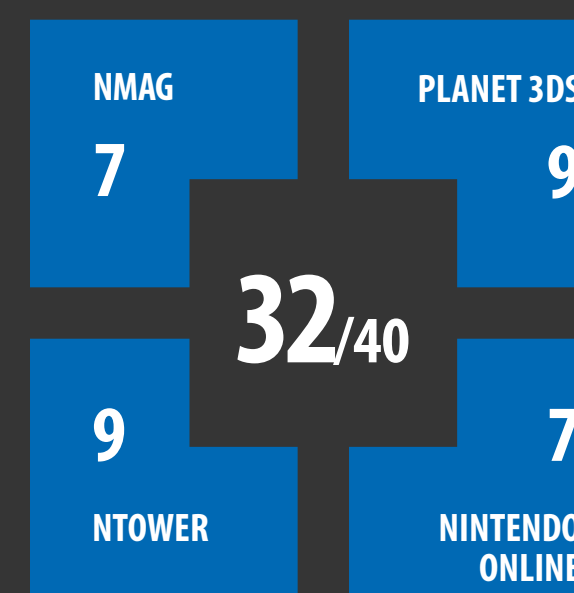
Das ist auch kein Wunder, denn auf dem kleinen Bildschirm werden durchgehend dutzende Projektile dargestellt, die zwischen dem Protagonisten und den Feinden hin- und herfliegen. 3D Gunstar Heroes basiert zum Glück auf der Ursprungsfassung und läuft somit sehr flüssig. In den Rollen der Brüder Red und Blue müssen wir die abtrünnigen Mitglieder unserer Familie aufhalten, welche die Kristalle der Welt für ihre perfiden Pläne gestohlen haben.

Zwei Versionen

Zwischen der japanischen und westlichen Version gibt es Story-Unterschiede, die wir in der 3DS-Fassung beide erleben dürfen. Im Grunde laufen wir im Spiel aber nur von links nach rechts und schießen alles ab, was sich uns in den Weg stellt. Der Titel ist zwar nicht besonders schwierig, doch wenn wir einmal sterben, fallen die schlecht gesetzten Kontrollpunkte bitter auf. In dem Fall verlieren wir auch unsere Waffen, die vor allem bei den Bossgegnern sehr unausbalanciert wirken, da manche Projektile den Feind automatisch treffen.

eric.e@n-ma.org

- + durchgehende Dauer-Action
- + abwechslungsreiche Spielideen
- schlecht gesetzte Checkpoints
- stark unausbalancierte Waffen



FAZIT:

3D Gunstar Heroes bietet kurzweilige Action, denn geübte Spieler sind in ungefähr einer Stunde beim Abspann angelangt. Trotzdem fasziniert mich die Dauer-Action, da es kaum eine ruhige Sekunde gibt und man durchgehend Laser- und Flammensalven auf die Gegner entlädt, als gäbe es keinen Morgen mehr. Nur die unausbalancierten Waffen und die schlecht gesetzten Checkpoints können zuweilen demotivieren.

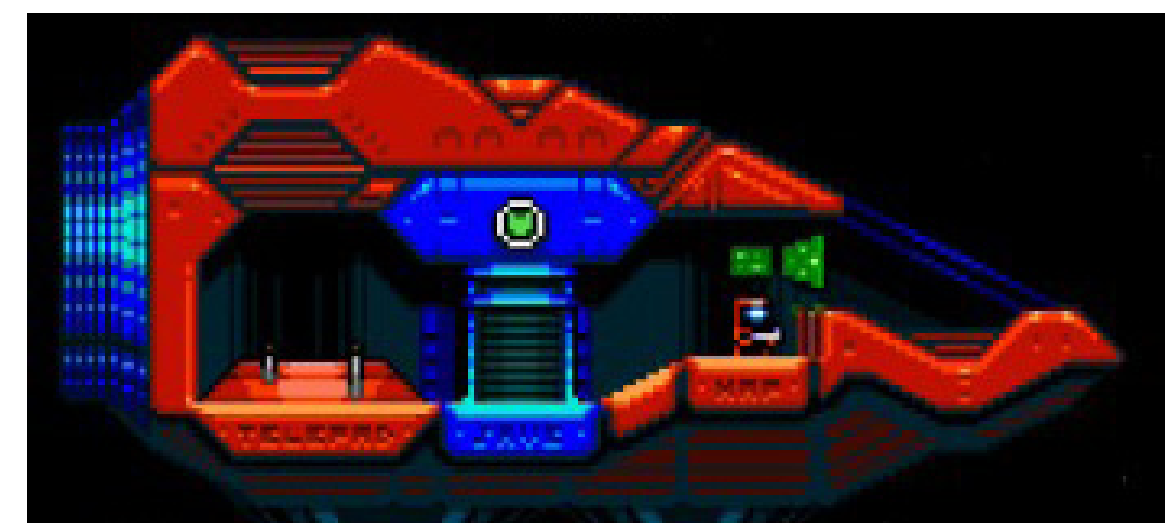
Xeodrifter



Nicht nur die Castlevania-Reihe hat sich dem Metroid-Franchise angenähert. Spiele wie Xeodrifter möchten auch ein Stück vom Kuchen abbekommen.

Von Eric Ebelt

Xeodrifter erzählt die Geschichte eines Weltraumnomaden, dessen Schiff mitten im Omega-Sektor von einem Meteoriten getroffen wird. Um den Hyperantrieb wieder aktivieren zu können, müssen wir dem namenlosen Protagonisten dabei helfen, auf vier Planeten die passenden Bauteile zu finden. Um an die begehrten Objekte zu gelangen, müssen wir die Planeten so gut es geht erkunden und Ausrüstungsgegenstände einsammeln und so neue Gebiete zu erschließen.



Schwieriges Unterfangen

Bald können wir tauchen, in Schallgeschwindigkeit über Lavaseen rennen und sogar auf die zweite Ebene im Hintergrund wechseln. Dabei müssen wir es mit allerhand feindlichen Lebensformen aufnehmen, die uns an den Kragen wollen. Der Schwierigkeitsgrad fällt besonders zu Beginn sehr hoch aus. Anfangs halten wir etwa nur drei Treffer aus, bis die Lebenserhaltungssysteme ausfallen. Im direkten Vergleich wirkt Metroid viel humaner! Wer sich auf das recht kurze Abenteuer einlassen möchte, sollte auf jeden Fall frustresistent sein.

eric.e@n-mag.org

- + vier verschiedene Planeten laden zum Erkunden ein
- + gelungene und sich prima ergänzende Spielideen
- unnötig hoher Schwierigkeitsgrad stört die Erkundung
- ständige Wiederverwertung des Bossgegners

NMAG

7

PLANET 3DS

7

30/40

8

NTOWER

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Ich bin Fan des klassischen Metroid-Spielprinzips und mag die späteren Castlevania-Ableger sehr. In Xeodrifter ist es zwar auch möglich, viel zu erkunden, doch stört mich dabei der (unnötig) hohe Schwierigkeitsgrad, der meine Fortschritte viel zu oft zunichte macht. Der charmante 8-Bit-Stil hilft da nicht viel - Metroid hat es seit 1986 mehrmals vorgemacht, wie man es richtig macht.

3D Streets of Rage II



Mit 3D Streets of Rage II steckt Sega bereits den 16. Klassiker in ein 3D-Gewand. Finanziell scheinen sich die Aufgüsse für den Konzern zu lohnen.

Von Eric Ebelt



Seit den Geschehnissen in Streets of Rage ist ein Jahr vergangen, die Stadt hat sich beruhigt und Axel, Adam und Blaze können sich ihrem normalen Leben widmen. Mr. X will sich seine Niederlage jedoch nicht eingestehen und lässt Adam entführen. Zusammen mit Adams Bruder Skate und seinem besten Freund Max verfolgen Axel und Blaze die Spur von Mr. X und müssen sich dabei ihren Weg durch Straßen voller Schlägertypen bahnen, um das Syndikat zum Fall zu bringen.

Paralysierende Keilerei

Am Spielprinzip hat sich nichts verändert. Die Levels scrollen manuell von links nach rechts und in herumstehenden Kisten finden wir Messer oder Rohrstangen, mit denen wir die Gegner zusätzlich zu unseren Combo-Angriffen verdreschen dürfen. Der Titel erinnert optisch stark ans Original vom Sega Mega Drive und bietet ebenso den Soundtrack von Yūzō Koshiro, der uns paralysiert durchs Spiel begleitet. Die kurze Einzelspielzeit ist zwar ärgerlich, aber wenn ein

Freund ebenfalls Handheld und Spiel besitzt, können wir es auch gemeinsam bestreiten.

eric.e@n-mag.org

- + vier spielbare und actiongeladene Charaktere
- + spaßiger und motivierender Zweispielermodus
- + paralysierender Soundtrack von Yūzō Koshiro
- kurze Einzelspielzeit sorgt für Ernüchterung

NMAG

8

PLANET 3DS

8

32/40

8

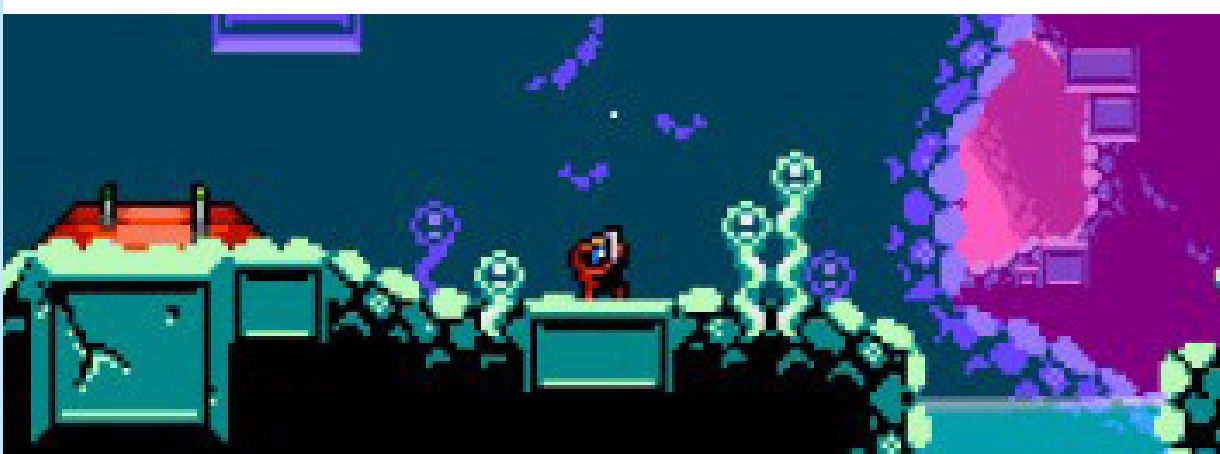
NTOWER

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Einen Preis für die beste Story verdient Streets of Rage II nicht, doch sollte man das Action-Spektakel für die Hosentasche nicht unterschätzen. Schon 1992 hat das Spiel tausende Action-Fans in seinen Bann gezogen und von seiner Faszination hat der Titel nichts verloren. Das liegt vor allem am paralysierenden Soundtrack von Yūzō Koshiro, der die sehr kurze Einzelspielzeit schon fast vergessen lässt.



Xenoblade Chronicles



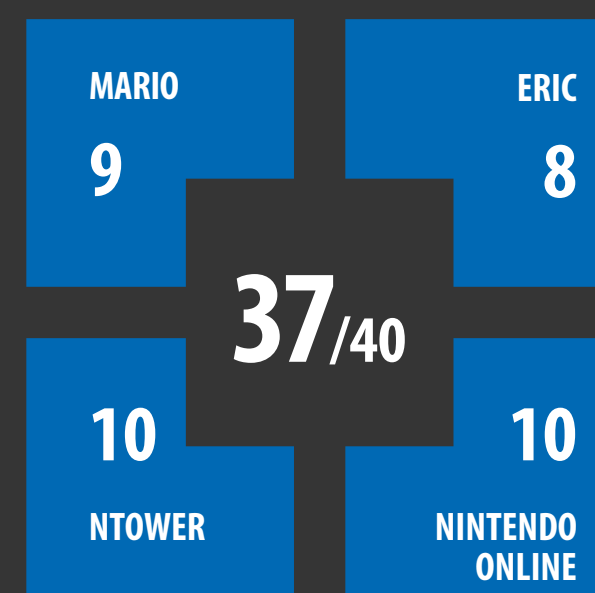
Anfang des Jahres wurde das Wii RPG als Xenoblade Chronicles 3D auf dem New 3DS neu aufgelegt. Nun gibt es das Original auf der Virtual Console für den großen Bildschirm.

Von Mario Nguyen

Xenoblade Chronicles ist ein massives JRPG, womöglich sogar das größte Abenteuer das man auf der Wii bekommen konnte. Die Geschichte beginnt mit Shulk und seinen Nachforschungen an dem Monado, die einzige Waffe mit der sich die Feinde, Mechons genannt, effektiv besiegen lassen. Nachdem die Mechons Shulks Kolonie befallen beschließt Shulk auf die Reise zu gehen und jeden einzigen Mechon zu zerstören.



- + 100 Stunden Spielspaß
- + packende Story
- + epischer Soundtrack
- grafisch unterlegen



FAZIT:

Auch noch heute macht Xenoblade Chronicles unfassbar viel Laune! Das Kampfsystem ist flott und dank Talentbäumen macht selbst das Leveln, zumindest fast, Spaß. Besonders gefällt mir die Neuerung das Spiel auch mit dem Wii U Gamepad spielen zu können, so kann ich Xenoblade Chronicles nun auch mal ohne TV spielen.



Ein Wii Meisterwerk! Bis auf die Optik...

Mit über 100 Stunden Spielspaß, einem grandiosen Soundtrack der schon im Titelschirm anfängt zu überzeugen und einer riesigen Oberwelt gilt Xenoblade Chronicles noch immer als eines der besten RPGs der letzten Jahre. Nur die Optik lässt ein wenig zu wünschen übrig. Schmierige Texturen und verwaschene Gesichter wo das Auge auch hinfällt. Dafür lässt sich das RPG nun auch mit dem Wii U Gamepad spielen. Klasse Idee Nintendo!

mario.n@n-mag.org

Sin and Punishment



Sin and Punishment wurde im Jahr 2000 nur in Japan veröffentlicht. Wegen geringen Hardware-Verkaufszahlen erschien der Titel im Westen damals aber nicht.

Von Eric Ebelt



Erst im Jahr 2007 kamen westliche Spieler dank Virtual Console in den Genuss des Third-Person-Shooters, in dem sich alles um die Charaktere Saki Amamiya und Airan Jo dreht. Gemeinsam helfen wir den beiden Mutanten und anderes Getier zu besiegen, welche sich an ihren Schöpfern, den Menschen, rächen wollen. Um die Erde zu retten, durchstreifen wir einige verschiedene Gebiete, in denen wir Dauerfeuer auf alles richten, was sich bewegt.

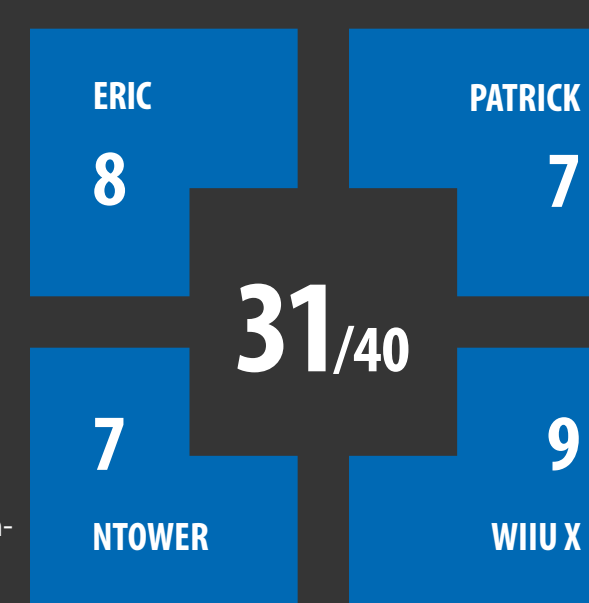
Action-Orgie am Limit

Da sich unsere Feinde natürlich ebenfalls zur Wehr setzen, müssen wir dabei auch geschickt herumfliegenden Projektilen ausweichen oder sie mit unserem Schwert gar zurückschleudern. Bei so viel Action auf dem Bildschirm grenzt es an ein Wunder, dass das Geschehen nicht ins Ruckeln gerät. Hier wurde das Nintendo 64 an seine Grenzen getrieben. Auch wenn dem Titel oft ein hoher Schwierigkeitsgrad nachgesagt wird, wächst dieser sehr human mit dem Sto-

ry-Verlauf. Sin and Punishment gehört definitiv in jede gut sortierte Nintendo-64-Sammlung.

eric.e@n-mag.org

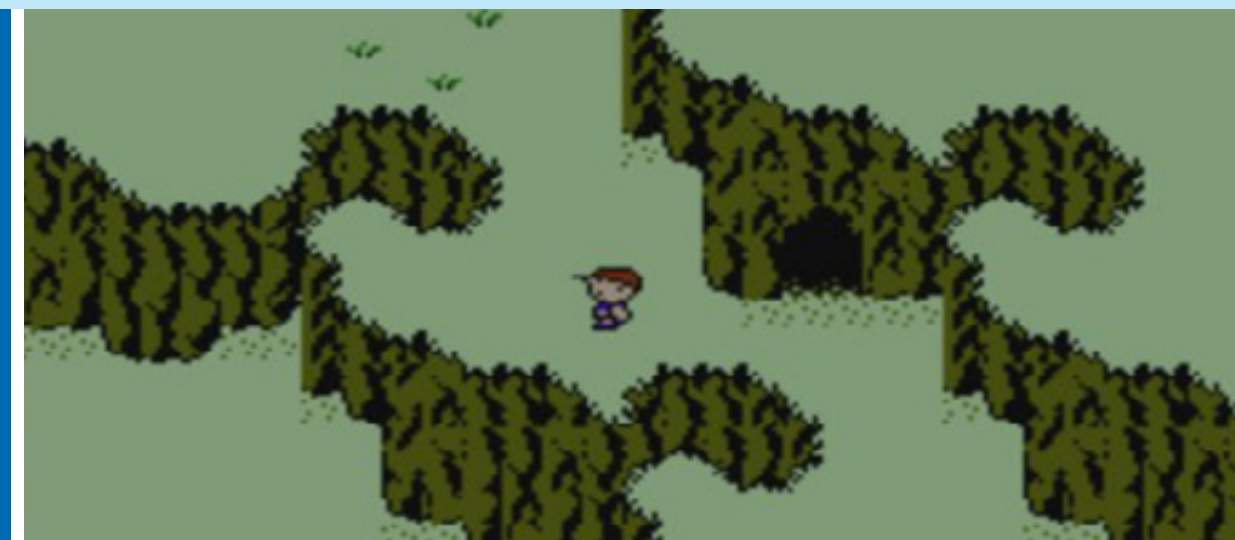
- + fordernde und vor allem unterhaltsame Action
- + völlig abgedrehte Handlung mit tollen Schauplätzen
- + optisch und akustisch absolut gelungene Symbiose
- sehr kurze Einzelspielzeit von circa sechzig bis neunzig Minuten



FAZIT:

Die abgedrehte Action-Orgie entfaltet mit jeder Minute mehr Faszination. Man versteht von der Handlung zwar fast gar nichts, doch dank japanophiler Atmosphäre in Optik und Akustik sehe ich gerne darüber hinweg. Obwohl ich Sin and Punishment in circa einer Stunde durchspielen kann, bekomme ich einfach nicht genug und will in weiteren Spieldurchgängen immer höhere und bessere Highscores aufstellen.

EarthBound Beginnings



Nachdem EarthBound 2013 endlich in Europa erschienen ist, dürfen wir zwei Jahre danach auch den Vorgänger EarthBound Beginnings von 1989 genießen.

Von Eric Ebelt

Der Titel Mother, wie er in Japan genannt wird, dreht sich um den jungen Ninten, der nach der Vertreibung eines Poltergeistes aus seinem Haus in die Welt hinauszieht und dort neue Freunde kennenlernt, mit denen er gemeinsam das Rätsel um ein verschwundenes Paar lüften will. Zwar klären sich die kuriosen Zusammenhänge im Verlauf des Spiels auf, doch kann uns die Story oft nur ein müdes Lächeln entreißen. Spaß macht die Reise durch den fiktiven US-Staat dennoch – sofern man, aufgrund der ausufernden Zufallskämpfe, reichlich frustresistent ist.

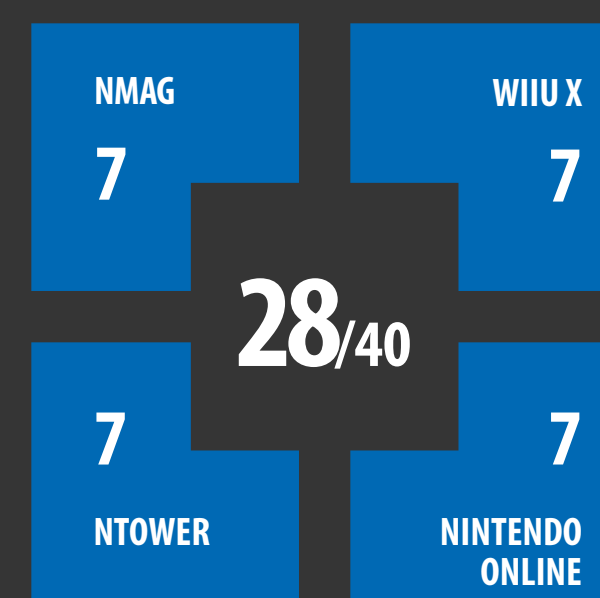
Ungewöhnlicher Klassiker

Neben den zahlreichen Kämpfen gegen Adler, betuchte Damen und Psychopathenkarosserien kann einen auch die umständliche Menüstruktur zu schaffen machen. Das Menü muss für jeden Befehl einzeln aufgerufen werden, anstatt auf die vorherige Ebene zurückzuwechseln. Wer sich damit anfreunden kann, bekommt mit einer zugleich detailreichen und

minimalistischen Oberwelt und einem sympathischen Soundtrack fünfzehn Stunden nette Rollenspielkost.

eric.e@n-mag.org

- + liebe- und humorvolle Handlung mit kuriosen Inhalten
- + minimalistische, aber dennoch detailreiche Welt
- häufige Zufallskämpfe ärgern mit häufigem Aufleveln
- umständliche Menüführung (fast) ohne Ebenenwechsel



FAZIT:

EarthBound Beginnings gehört trotz minimalistischer Welt zu den schönsten Titeln seiner Zeit. Der Soundtrack und die kuriose Geschichte motiviert mich ständig, die unzähligen Zufallskämpfe zu überstehen. Trotzdem habe ich mich die ganze Zeit über die knifflige Steuerung und umständliche Menüführung geärgert. Trotzdem hoffe ich, dass Nintendo auch noch Mother 3 nach Europa bringen wird.



Der letzte Dungeon in EarthBound Beginnings, Mount Itoi, wurde nach dem Director des Spiels, Shigesato Itoi, benannt.

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit



Mario ist ein echtes Allround-Talent. Egal ob auf dem Tennisplatz den Schläger schwingen, bei den Olympischen Spielen den Hürdenlauf meistern oder Kart fahren – Mario kann einfach alles. Und dieses Mal sogar durch die Zeit reisen.

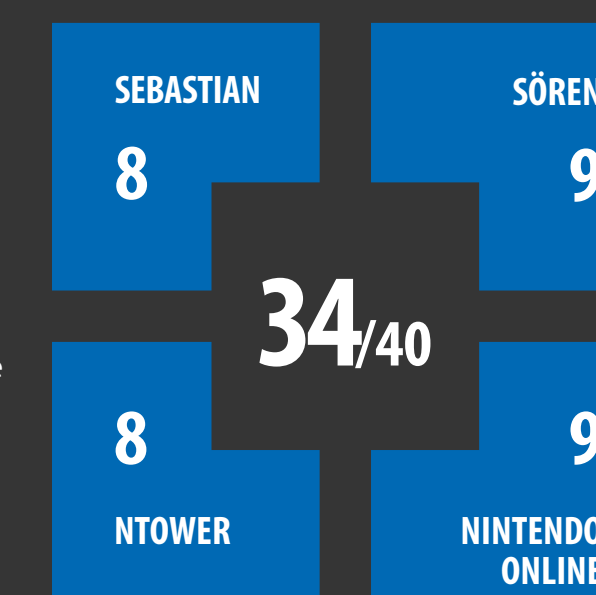
Von Sebastian Klein



Schnellere der beteiligten Personen greift zuerst an. Im Kampf können wir Gebrauch von starken Bros.-Items machen oder Sprungattacken auf die Köpfe ausführen. Durch getimten Druck auf die jeweilige Taste verstärkt sich der Angriff und wir verursachen mehr Schaden. Ausweichen läuft nach demselben Prinzip. Trotzdem macht der Titel auch im Einzelspielermodus sehr viel Spaß.

sebastian.k@n-mag.org

- + Grafiken wie von Hand gemalt
- + Features für vier Charaktere sehr gut umgesetzt
- + mehr oder minder vorhandene Sprachausgabe
- + gelungene Story



FAZIT:

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit ist ein gelungenes Rollenspiel. Es beherbergt schöne Grafiken, wird mit tollen Soundeffekte unterlegt und das Pseudo-Italienisch der beiden ist stellenweise sehr interessant. Wer das Spiel komplett durchspielen möchte, ist damit locker fünfzehn bis zwanzig Stunden beschäftigt.

Professor I. Gidd, bekannt aus Luigi's Mansion, ist ein Meisterwerk gelungen: Er hat eine funktionierende Zeitmaschine erfunden. Prinzessin Peach probiert sie gleich aus, indem sie dem Pilzkönigreich der Vergangenheit einen Besuch abstattet. Leider kehrt sie aus diesem nicht mehr zurück und im ganzen Land erscheinen plötzlich Zeitstrudel. Erst nachdem Luigi, tollpatschig wie er ist, in einen solchen hineingefallen ist, steht für Mario fest, dass er helfen muss und bekommt dabei unerwartete Hilfe.

Babys

In der Vergangenheit angekommen treffen Mario und Luigi ihre früheren Ichs. Diese tragen wir nun huckepack und helfen uns, so viel sie können. Jede der vier Charaktere hat seine eigene Taste. Das Kampfsystem ist rundenbasiert und lehnt an Pokémon an. Der

Plus



Videospielmecca Akihabara

Videospielmecca Akihabara 47
Der stellvertretende Chefredakteur Emanuel war in Japan und hat für das NMag Tōkyōs Stadtteil Akihabara unsicher gemacht.

Jäger & Sammler: Die Faszination von Toys-to-Life-Figuren 49
Unser Emanuel hat sie alle! Er erzählt euch, welche Faszination Amiibo und Co versprühen und warum man sie sammelt.



Jäger & Sammler: Die Faszination von Toys-to-Life-Figuren



Videospielmecca Akihabara

Videospielmekka Akihabara



Tōkyōs Einkaufsstraße ist seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs als Elektronikviertel bekannt und hat sich über die Jahre zu einem Mekka für Otakus entwickelt. Das NMag war vor Ort und hat die Videospieelläden leergehäumt.

Von Emanuel Liesinger

Jeder Videospieleler, der Tōkyō besucht, hat Akihabara fix auf der To-do-Liste, denn Electric Town, wie das Viertel auch gerne genannt wird, hat alles zu bieten, was das Gamerherz begehrt. Von Arcades, die sich über mehrere Stockwerke ausbreiten, über Merchandise-Läden mit hunderten verschiedenen Figuren aus Spielen, Animes und Mangas, unzähligen Maid-Cafés bis hin zu Second-Hand-Läden wie dem legendären Super Potato ist alles dabei, was die Kreditkartenabrechnung glühen lässt.

Special Interest

Betrifft man zum ersten Mal die Straßen von Akihabara, begrüßt einem ein Bild, welches genau das Klischee erfüllt, welches sich viele von Tōkyō erwarten. Menschenmassen schlängeln sich durch die Straße, in welcher unzählige kleine Geschäfte mit haushohen Werbeplakaten und lauter Musik auf ihre Angebote aufmerksam machen. Im Gegensatz zu den hierzulande vergleichbaren Geschäften spezialisieren sich die Läden hier oft auf einzelne Produkte – das dafür

auf hohem Niveau. So ist es keine Seltenheit, wenn man einen Laden betritt, der über vier Stockwerke nur Sammelfiguren verkauft, und es einen nicht mehr wundert, wenn man an einem Geschäft vorbeigeht, welches ausschließlich Schutzhüllen für das iPhone 6 verkauft – mit einer Auswahl die selbst das Angebot bei Amazon wie einen Tante-Emma-Laden wirken lässt.

Geplantes Chaos

Viele Läden verkaufen auch weit mehr Artikel, als es der verfügbare Platz eigentlich zulassen würde. So ist es keine Seltenheit, dass

man von verfügbaren Artikeln beinahe erschlagen wird, da diese bis zur Decke vollgeräumt sind. Emanuel, der mit seinen zwei Metern Körpergröße in Japan gerne als kyojin (Riese) bezeichnet wird, hatte nicht selten Probleme, sich in den engen Gängen der Geschäfte fortzubewegen, ohne gleich das halbe Sortiment von den Wänden zu stoßen. Dies führt natürlich auch dazu, dass begehrte Objekte oftmals übersehen werden. Da die wenigsten Mitarbeiter solcher Geschäfte Englisch sprechen, macht es Sinn, vor dem Besuch einen Ausdruck mit Fotos der gesuchten Artikel vorzubereiten. Selbst wenn die Schlichtmethode dieser Geschäfte chaotisch wirkt, wenn die Verkäufer wissen, welche Artikel man sucht, hält man es meist innerhalb weniger Minuten in der Hand – vorausgesetzt natürlich es befindet sich im Sortiment.

Preisvergleiche

Viele Besucher beschränken sich auf die Hauptstraßen, was ein großer Fehler ist. In den kleinen Gassen nebenan finden sich genauso viele interessante Geschäfte. Wer allerdings denkt, dass diese auch einen günstigeren Preis bieten, irrt meist, denn im Gegensatz zu den meisten Touristenzentren haben die Artikel auch etwas abseits des Ballungsgebiets einen vergleichbaren Preis. Trotzdem macht es Sinn, vor allem bei gebrauchten Artikeln, erst Preise zu vergleichen, denn zum Beispiel Nintendos Game & Watch Manhole kostete im Super Potato knapp 20.000 Yen (etwa 140 Euro), und in einem anderen, kleineren Videospieelladen direkt an der Hauptstraße nur 10.000 Yen. Dafür verlangte das kleinere Geschäft für ein gebrauchtes Nintendo 64 fast das Vierfache des Super-Potato-Preises.

Super Potato!

Apropos Super Potato – dieser ist einer der bekanntesten Läden, den man in diesen Seitengassen finden kann. Der unscheinbare Laden, der über einen kleinen Eingang zwischen zwei Geschäften erreichbar ist, gilt als Geheimtipp unter den Sammlern. Das Stammhaus in Akihabara war so erfolgreich, dass sich Suport Potato inzwischen zu einer kleinen Kette an Gebrauchtläden entwickelt hat, welche in ganz Japan anzutreffen ist. Dabei sei auch gesagt, dass die Auswahl und Preisstruktur von anderen Niederlassungen wie der in Ōsaka teilweise besser ist wie in Akihabara. Dennoch wird jeder Videospieleler beim ersten Besuch leuchtende Augen bekommen, denn die Auswahl, welche sich von den Anfängen der Konsolenspiele



le bis zu aktueller Hard- und Software erstreckt und mit tonnenweise Merchandise ergänzt wird, sucht ihresgleichen. Gleichzeitig sind die Preise teilweise weit unter denen, mit denen Spiele auf der Online-Auktionsplattform eBay gehandelt werden – dort findet man wohl kaum ein perfekt erhaltenes, originalverpacktes Mother 2 für das Super Nintendo um umgerechnet 15 Euro. Wem die passende Konsole fehlt, der kann sich zwei Reihen weiter einen der fünfzig Super Nintendo-Konsolen um knapp 25 Euro mitnehmen – sechzig Euro in Originalverpackung.

Arcade Time

Für jene, die nicht warten wollen, bis sie wieder zu Hause sind, um ein Videospiel zu spielen, hält Akihabara auch unzählige Arcades parat. Diese haben sich meist über mehrere Stockwerke ausgebreitet, die

nach Themen strukturiert sind. So findet man in den ersten beiden Stockwerken die in Japan sehr beliebten Greifautomaten, wobei sich die dort mit dem Kran ergreifbaren Preise nicht nur auf Stofftiere beschränken. Von Sammelfiguren über T-Shirts bis hin zum Eis am Stiel kann alles für einhundert Yen mit dem Greifarm gewonnen werden. Folgt man der Rolltreppe weiter nach oben, findet man dort die bekannten Arcade-Spiele, von denen auch Nintendo in Zusammenarbeit mit anderen Firmen wie Sega oder Bandai Namco einige parat hat. Wer immer schon Luigi's Mansion im Stil eines Lightgun-Shooters, mit einem Staubsauger statt einer Waffe in der Hand, spielen wollte, wird hier fündig. Musikspiele wie Taiko no Tatsujin oder Guitar Freaks werden in kleineren Standorten unter die anderen Spiele gemischt, nicht selten ist aber auch für diese eine eigene Etage reserviert. Hier ist es empfehlenswert, die von den meisten Spielen angebotenen

Kopfhöreranschlüsse zu nutzen, denn ein Stockwerk voller Musikspiele führt sonst dazu, dass man die Musik des eigenen Spiels nicht mehr hören kann. Wer glaubt, das wäre alles, für den gibt es noch weitere Stockwerke, in denen sich die kompetitiven Spiele wie Pokén Tournament oder Kidō Senshi Gundam: Senjō no Kizuna gegenseitig die Show stehlen. Diese sind immer in vielfacher Ausführung vorhanden, um ein Vier-gegen-vier-Match vor Ort zu ermöglichen. Die meisten der Spiele bieten aber auch einen Online-Modus, sollten nicht genügend Spieler vor Ort sein. Das persönliche Profil der Spieler wird auf einer eigenen NFC-Karte gespeichert, so dass man egal in welcher Arcade man spielt, immer sein Online-Profil zur Hand hat. Deswegen bieten diese Spiele auch oft erweiterte Funktionen wie Erfahrungspunkte, freischaltbare Gegenstände und ähnliche Inhalte, die man eigentlich nur im Heimkonsolenbereich erwarten würde.

Teurer Besuch

Wer nach Akihabara fährt, sollte vor allem eines mitbringen: Viel Geld. Als Sammler sieht man im Internet immer wieder tolle Gegenstände, die man gerne hätte, aber oft sind diese online nur zu übersteuerten Preisen oder gar nicht erhältlich. Nach einer Stunde in Akihabara findet man allerdings so viele dieser Sammelobjekte, das man Zweifel hat, ob diese noch alle in den Koffer passen. Zudem erwartet man panisch die nächste Kreditkartenabrechnung. Für Anime- oder Manga-Interessierte gibt es außerdem Sammelfiguren, Cosplays oder Themenrestaurants in Hülle und Fülle. Zum Glück vergeht die Zeit in Akihabara entsprechend schnell, und spätestens um 22 Uhr schließen die meisten Läden – nur um am nächsten Tag die nächste Otaku-Welle zu bewältigen.

emanuel.l@n-mag.org



Jäger & Sammler: Die Faszination von Toys-to-Life-Figuren



Amiibo, Skylanders, Disney Infinity, Lego Dimensions – der Markt wird derzeit überschwemmt von Sammelfiguren, die gleichzeitig als Zubehör zu Videospielen dienen. Doch warum sind diese Figuren trotz Marktübersättigung ein solcher Erfolg? *Von Emanuel Liesinger*

Als Activision im Jahre 2011 Skylanders, damals noch eine Fortsetzung der Spyro-Reihe, ankündigte, war die Reaktion der Presse verhalten. Für viele war das Konzept, physikalische Figuren in ein Videospiel zu integrieren, nur eine neue Idee von Activision, um nach der geplatzten Guitar-Hero-Blase auf anderem Wege vom Verkauf von Hardware zu profitieren. Dabei war das Konzept nicht ganz neu, bereits 2008 experimentierte Mattel mit der U.B.-Funkkeys-Reihe mit einem Konzept, welches über Sammelfiguren und einem als Portal getarnten RFID-Reader zusätzliche Bereiche in einem Videospiel freischaltet.

Child Friendly

Doch der Entwickler Toys for Bob und Publisher Activision wussten

genau was sie taten – denn in Tests kam das Konzept vor allem bei jungen Spielern ausgezeichnet an. Kinder fanden es einfach großartig, ihre geliebten Charaktere auch in den Händen halten zu können. Schon bei der ersten Ausgabe von Skylanders gab es fünf sogenannte Waves, also Zeiträume, in denen neue Sammelfiguren auf den Markt geworfen werden. Dabei unterstützte das Spieldesign auch stark den Verkauf der Figuren, denn im Startpaket waren neben Spiel und Portal nur Figuren in drei der acht verschiedenen Elemente enthalten. Um alle Bereiche des Spiels erkunden zu können, brauchte man jedoch zumindest eine Figur von jedem Element. Doch natürlich gab es nicht nur acht, sondern 32 verschiedene Charaktere und jeder hatte seine eigenen Fähigkeiten. Einmal auf das Portal gesetzt, erscheint der Charakter bin-

nen Sekunden auf dem Fernseher, und auch während einzelner Level kann die Figur beliebig oft gewechselt werden. So ist es dem Spieler möglich, für jede Situation die passende Figur parat zu haben, was wiederum erfahrenere Spieler anspricht.

Der Sammelwahn

Aber wenn Activision sich nur auf das jüngere Publikum beschränken würde, würden sie sich einen großen Markt entgehen lassen – den der Sammler. So fand man schnell in den Regalen der Händler limitierte Variationen bestehender Figuren, die etwa im Dunklen leuchten oder zu speziellen Anlässen

wie Weihnachten oder Ostern speziell kostümiert wurden. Diese Exemplare erreichten schnell auf eBay Preise jenseits des originalen Verkaufspreises, und nach und nach wurden mehr Sammler auf die Figuren, die ein Viertel der Videospieldivision des heimischen Elektrohandels einnahmen und griffen zu – ein neuer Markt war geboren. Skylanders mutierte damit endgültig zur Cash Cow, weshalb drei weitere Ausgaben des Titels folgten und inzwischen über 330 verschiedene Skylander-Figuren inklusive der limitierten Variationen existieren.

Millionenmarkt

Schnell wurden andere Entwickler auf die positiven Bilanzen von Activision aufgrund der Skylanders-Reihe aufmerksam. Disney investierte angeblich einhundert Millionen Dollar in die Entwicklung eines eigenen Konkurrenten, Disney Infinity, mit dem Ziel, ihre bekannten Franchises in Figurenform an den Mann zu bringen. Über zwei Millionen verkaufte Starterpacks später gibt der Erfolg ihnen recht. Disney Infinity greift dabei aber in eine ganz andere Kerbe als Skylanders, denn erstmals sind die Figuren nicht zwangsweise nur an Videospiele gerichtet. Figurensammler zahlten normalerweise jenseits von 50 Euro für eine Statue von Mickey Maus oder Donald Duck, doch Disney Infinity erlaubte aufgrund der viel höheren Produktionsmengen, qualitativ hochwertige Ebenbilder der Disney-Charaktere um einen Bruchteil des Preises an den Mann zu bringen.



Nintendo verkauft manche in der Produktion teurere Amiibo mit Verlust. Das erklärt wieso populärere Charaktere eine vergleichbar schlechtere Qualität aufweisen.



Nintendo spielt mit

Auch Nintendo scheint den Markt der NFC-Figuren länger im Auge gehabt zu haben – nicht umsonst wurde jedes Wii-U-Gamepad mit einem NFC Reader/Writer ausgestattet. Jedoch wollten die Japaner einen etwas anderen Weg gehen, und zwar Figuren zu speziellen Spielen veröffentlichen, diesen aber auch einen Nutzen in vielen weiteren Titeln geben. Skylanders- und Disney Infinity-Figuren sind zwar über die verschiedenen Ausgaben der eigenen Reihe kompatibel, jedoch konzentriert sich Disney Interactive beinahe ausschließlich auf die Disney-Infinity-Reihe, und ein Skylander in Call of Duty würde nur als Kugelfutter enden. Nintendo

entwickelt bekanntlich jedes Jahr eine große Menge an Spielen basierend auf denselben Charakteren und mit ähnlichem Stil. So fällt es ihnen viel leichter, Figuren über eine ganze Reihe an Titeln hinweg kompatibel zu machen, was den Wert einzelner Figuren für den Käufer erhöht.

DLC zum Angreifen

Im Prinzip sind NFC-Figuren nicht mehr als angreifbarer Download-Content. Der Spieler besorgt sich einen Titel, und kann gegen eine zusätzliche Investition auf weitere Abschnitte des Spieles zugreifen. Wichtig ist es nur, hier auch einen schönen Mittelweg

zu finden und nicht wie Skylanders permanent drauf hinzuweisen, dass dieser Bereich gesperrt bleibt, sofern man nicht Figur X besitzt. Das Grundspiel darf den Spieler nicht unter Druck setzen sich noch mehr Plastikspielzeug anzuschaffen, gleichzeitig sollte sich der Kauf aber auch lohnen, denn wer investiert gerne 15 Euro damit sein Ingame-Charakter ein anderes Outfit anhat.

emanuel.l@n-mag.org



Extrakasten: Action Replay Powersaves for Amiibo

Die Cheat-Experten von Datel erleichtern herausforderungsunwilligen Spielern seit beinahe dreißig Jahren das Leben. So war es auch nur eine Frage der Zeit, bis die Briten auf den Toys-to-Life-Zug aufspringen und einen Editor für die auf den Figuren gespeicherten Daten veröffentlichen. Mittels eigenen RFID-Reader für den Computer können die Eigenschaften einzelner Amiibo beliebig editiert und zurück auf die Figur geschrieben werden. Die Software funktioniert dabei schnell und zuverlässig, die Bedienung ist aber typisch für Datels Powersave-Software umständlicher als sie es sein müsste. Unserer Meinung nach ist es noch zu früh für eine Hardware dieser Art, denn die einzigen Spiele, die man mit diesem Gerät beeinflussen kann, sind Super Smash Bros. for Wii U und Mario Party 10, da die weiteren Amiibo-Spiele keine Daten auf die Figuren schreiben. Und da es ein großes Feature der Smash-Bros.-Amiibo ist, dass diese sich an den Spieler anpassen und seinen Fähigkeiten entsprechend reagieren, macht es nicht viel Sinn, diese einfach auf Level 50 zu stellen und ihre mitgebrachten Items zu editieren. Vorerst heißt es also warten, auf weitere Spiele, die ihre Daten auch auf den Figuren abspeichern.



Impressum

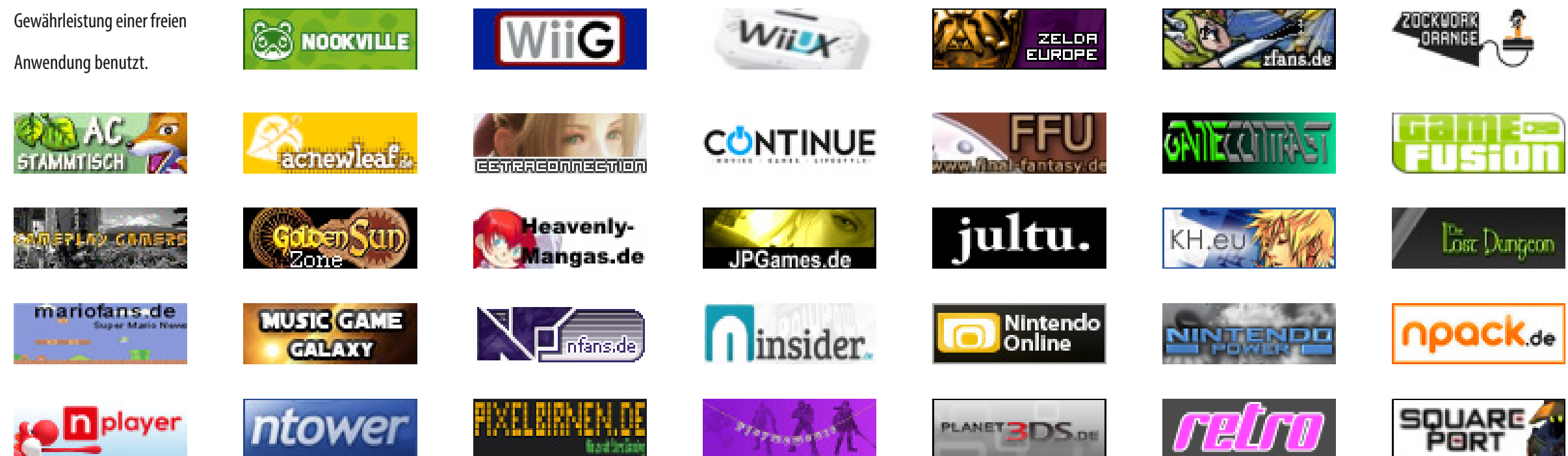
NMAG #62

erscheint Anfang Dezember 2015!



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



Vorschau

