

NMAG

Ausgabe Nr. 62 Dezember 2015

100%
kostenlos



LIVE

Online-Spielen mit Nintendo
Weihnachtsempfehlungen

VIEW

Pokémon Tekken
Hyrule Warriors: Legends

TEST

Mario Tennis: Ultra Smash
Mario & Luigi: Paper Jam Bros.

PLUS

Rollenspiele aus erster Hand
Editoren – Werkzeuge der Kreativität

Vorwort: Buntes Weihnachtsfest

Liebe Spielerinnen und Spieler,

in den letzten Wochen und Monaten haben wir verstärkt an unserem Magazin gearbeitet, um euch rechtzeitig zum Release von Xenoblade Chronicles X und somit noch vor Weihnachten eine weitere Ausgabe zu beschern. Passend zu Weihnachten diskutiert unsere Redaktion über die Spiele, die bei dem einen oder anderen von euch unterm Weihnachtsbaum liegen könnten. Vielleicht bekommt ihr ja auch so noch eine Inspiration, welchen Titel ihr unbedingt noch auf euren Wunschzettel schreiben müsst. Außerdem blicken wir zum Jahresende auf Nintendos Aktionen im Online-Segment zurück. Wir untersuchen, welche Fortschritte der Konzern in puncto Online-Gaming gemacht hat und welche Download-Inhalte zur Erweiterung der Titel erschienen sind. Da auch nach dem Jahreswechsel noch einige Spiele erscheinen werden, blicken wir in dieser Ausgabe gespannt auf Pokémon Tekken, Hyrule Warriors: Legends, Bravely Second: End Layer und Pokémon: Super Mystery Dungeon. Das erste Quartal 2016 wird mit diesen und weiteren Spielen gut gefüllt.

In dieser Ausgabe hingegen untersuchen wir nicht weniger interessante Spiele. Allen voran natürlich Xenoblade Chronicles X, das von Jonas stundenlang auf dem Seziertisch lag und welches ihr bei uns mit etwas Glück sogar gewinnen könnt. Mario hat hingegen mit seinem Namensvetter in Mario & Luigi: Paper Jam Bros. für reichlich Verwirrung gesorgt. Unser früherer stellvertretender Chefredakteur Emanuel hat ebenfalls seinen Beitrag geleistet und Skylanders: SuperChargers und New Style Boutique 2: Mode von morgen auf Herz und Nieren zu überprüfen. Meine Wenigkeit hat sich wiederum den neuen Gitarren-Controller umgeschnallt, um die Rückkehr von Guitar Hero Live zu feiern. Diesen Monat können wir Spiele allerdings nicht nur loben, denn Amin hat an Mario Tennis: Ultra Smash, Sören an Animal Crossing: Amiibo Festival und Niklas an Rodea: The Sky Soldier reichlich zu bemängeln. Insgesamt warten diesmal ganze 32 Tests auf euch, die ein sehr buntes Bild der aktuellen Situation von Wii U und 3DS demonstrieren.

Passend zu den Tests der Rollenspiele schaut sich Alexander die Rollenspiele an, die aus Nintendo-Hand geschaffen oder zumindest vertrieben worden sind. Tobias erörtert hingegen die kreativen Möglichkeiten von Editoren und Jonas überprüft die Level-Architektur in Videospielen. Da Emanuel mit der letzten Ausgabe seinen Schreibtisch geräumt hat, freue ich mich an dieser Stelle mitzuteilen, dass wir mit Jonas einen würdigen Ersatz in der Chefetage begrüßen dürfen. In Zukunft wird er das NMag als stellvertretender Chefredakteur noch stärker unterstützen. Falls ihr übrigens Interesse daran habt, in irgendeiner Form an unserem Magazin aktiv mitzuwirken, schaut euch gleich auf dem rechten Teil dieser Seite unsere Stellenausschreibungen an. Vielleicht ist hier genau die richtige Stelle für euch dabei! Im Namen des gesamten Teams wünsche ich euch:

Viel Spaß mit dem neuen NMag!

Eric Ebel, Chefredakteur

NMag Awards 2015:

Im vergangenen Jahr fanden erstmals die NMag Awards statt. In zehn unterschiedlichen Kategorien habt ihr über die besten Spiele des Jahres abgestimmt. Da sich auch 2015 langsam dem Ende zu neigt, steht wieder die Frage im Raum: Was waren die besten Spiele des Jahres? Deshalb erhaltet ihr zum Jahreswechsel erneut die Gelegenheit, die NMag Awards zu vergeben und in zwölf Kategorien über die Highlights des Jahres und das meistverwartete Spiel 2016 abzustimmen. Sobald es soweit ist, informieren wir euch auf unserer Homepage sowie über die sozialen Netzwerke über Zeitraum und Art der Abstimmung!

NMAG

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: Redaktion

Ihr habt jahrelange Erfahrung mit Videospielen, verfügt über sehr gute Deutsch- und Fremdsprachenkenntnisse und könnt Spiele fair einschätzen? Dann brauchen wir euch im Team!



Kennwort: Layout

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



Kennwort: Podcast

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



Kennwort: Youtube

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



Inhaltsverzeichnis

INDEX

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

LIVE

Online-Spielen mit Nintendo: Die Updates im Überblick	7
Vor zehn Jahren bei Nintendo	9
Redaktionsdiskussion: Was liegt unterm Weihnachtsbaum?	10

VIEW

View-Überblick & Tendenz erklärt	11
Pokémon Tekken	12
Hyrule Warriors: Legends	13
Bravely Second: End Layer	14
Pokémon: Super Mystery Dungeon	15

TEST

Test-Überblick & So testen wir	16
Xenoblade Chronicles X	17
Gewinnspiel zu Xenoblade Chronicles X	20
Mario Tennis: Ultra Smash	21
Animal Crossing: Amiibo Festival	23
Skylanders: SuperChargers	24
Guitar Hero Live	25
Let's Sing 2016	26
Just Dance 2016	26
Adventure Time: Finn und Jake auf Spurensuche	27
Rodea: The Sky Soldier	27
Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	28
Chibi-Robo!: Zip Lash	30
New Style Boutique 2: Mode von morgen	31
Dragon Ball Z: Extreme Butōden	32
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – Record Breaker	33
Electronic Super Joy	34



Online-Spielen mit Nintendo: Die Updates im Überblick

TEST

Bike Rider Ultra DX: World Tour	34
Race the Sun	35
Toto Temple Deluxe	35
Pumped BMX +	36
Starwhal	36
Momonga Pinball Adventures	37
Rakoo & Friends	37
Octodad: Dadliest Catch	38
The Binding of Isaac: Rebirth	38
Typoman	39
Toki Tori 3D	39
Gotcha Racing	40
3D Sonic The Hedgehog 2	40
Mario vs. Donkey Kong 2: Marsch der Mini-Marios	41
Resident Evil 4: Wii Edition	41
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	42
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	42

PLUS

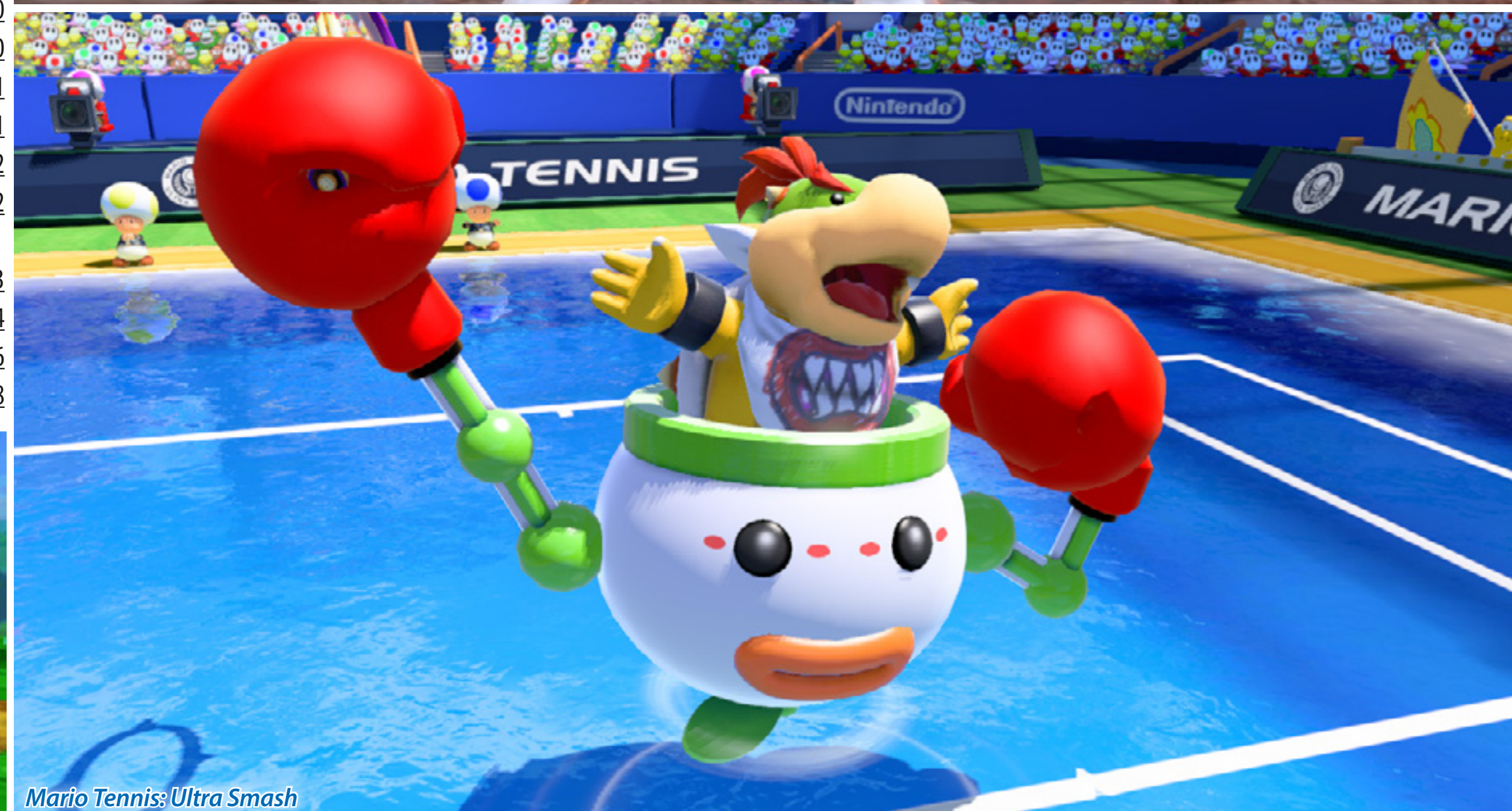
Plus-Überblick	43
Rollenspiele aus erster Hand	44
Editoren – Werkzeuge der Kreativität	46
Level-Architektur in Videospielen	48



Rollenspiele aus erster Hand



Pokémon Tekken



Mario Tennis: Ultra Smash



Eric Ebelt
Chefredakteur



Jonas Maier
Stellvertretender Chefredakteur



Sören Jacobsen
Videoredakteur



Alexander Geisler
Redakteur



Mario Nguyen
Videoredakteur



Amin Kharboutli
Redakteur

SPIELT GERADE

Xenoblade Chronicles X

SPIELT GERADE

Xenoblade Chronicles X

SPIELT GERADE

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.

SPIELT GERADE

Nichts, keine Zeit

SPIELT GERADE

Xenoblade Chronicles X

SPIELT GERADE

Mario Tennis: Ultra Smash

WEIHNACHTSSCHMAUS

Pommes mit Ente und Pfifferlingen

WEIHNACHTSSCHMAUS

Würstel aller Art

WEIHNACHTSSCHMAUS

Ente mit Knödeln

WEIHNACHTSSCHMAUS

Wild mit Beilagen

WEIHNACHTSSCHMAUS

Ente mit Rotkohl

WEIHNACHTSSCHMAUS

Ente mit allem was dazugehört

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

Alternatives 2015

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

In eine stressfreie, entspannte Zukunft

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

Irgendwo in die weite Zukunft

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

Alternative Zeitlinien

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

In die Inka-Zeit

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

Auf den Mars, ach Moment...

MOST WANTED 2016

Yakuza 6 (PS4)

MOST WANTED 2016

Zero Escape: Zero Time Dilemma

MOST WANTED 2016

The Legend of Zelda (Wii U)

MOST WANTED 2016

Zu viele!

MOST WANTED 2016

The Legend of Zelda (Wii U)

MOST WANTED 2016

Pokémon Tekken



Tobias Schmick
Redakteur



Sebastian Klein
Redakteur



Jasmin Belima
Layouter



Patrick Snir
Layouter & Designer



Michaela Rasch
Videoredakteur



Stephanie Rasch
Videoredakteur



Niklas Meckel
Videoredakteur

SPIELT GERADE

Fallout 4 (PC)

SPIELT GERADE

Counter Strike: Global Offensive (PC)

SPIELT GERADE

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

SPIELT GERADE

Splatoon

SPIELT GERADE

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

SPIELT GERADE

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

SPIELT GERADE

The Long Dark (PS3)

WEIHNACHTSSCHMAUS

Ente und Knödeln

WEIHNACHTSSCHMAUS

Kuchen

WEIHNACHTSSCHMAUS

Kartoffelsalat und Würstchen

WEIHNACHTSSCHMAUS

Gans mit Kartoffeln

WEIHNACHTSSCHMAUS

Leberkäse

WEIHNACHTSSCHMAUS

Kartoffelsalat und Leberkäse

WEIHNACHTSSCHMAUS

Pizza

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

2115 und den Film gucken

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

Vor die letzte Mathematik-klausur

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

Zurück in die Steinzeit, um mit den Neandertalern 3DS zu zocken

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

2010

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

Oberkreide (68 bis 66 Mio. Jahre vor unserer Zeit)

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

Ins Kreide Zeitalter, um einen Pteranodon zu sehen

REISEZIEL MIT ZEITMASCHINE

Zurück in die achte Klasse

MOST WANTED 2016

The Legend of Zelda (Wii U)

MOST WANTED 2016

The Legend of Zelda (Wii U)

MOST WANTED 2016

The Legend of Zelda (Wii U)

MOST WANTED 2016

Pikmin 4

MOST WANTED 2016

Star Fox Zero

MOST WANTED 2016

Star Fox Zero

MOST WANTED 2016

Leider nichts

News-Rückblick



Nintendo-Online

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

Baldige NX-Produktion?

Natürlich vergeht kein Monat, in dem nicht auch über Nintendos NX gemunkelt wird. Jetzt veröffentlichte die taiwanische Seite Digitimes einen Bericht, der davon ausgeht, dass die Produktion von Nintendos nächster Konsole im zweiten Quartal des Jahres starten soll. Ob damit das Kalender- oder Geschäftsjahr gemeint ist, ist noch unklar. Laut dem Bericht soll zudem Foxconn wieder am meisten an der Montage der einzelnen Konsolen beteiligt sein. Ob man der Seite Digitimes Glauben schenken darf, sei einmal dahingestellt.



Nintendo startet Nintendo-Account-Service in Japan

Mittlerweile ist der Club Nintendo in allen Ländern geschlossen und die Fans warten seitdem auf den Ersatz namens My Nintendo. Nicht zu verwechseln mit dem erwähnten Ersatz, wurde nun zumindest in Japan der Nintendo-Account-Service gestartet. Damit wird man endlich plattformunabhängige Accounts erstellen dürfen, die mit einer Nintendo Network ID verknüpft werden können. Die Registrie-



rung für den Service ist bisher nur mit einer japanischen ID möglich. Als Einstiegsangebot bekommt jeder Nutzer für jede ausgegebene eintausend Yen im eShop ein kostenloses Guthaben von einhundert Yen spendiert.

Dementium Remastered erscheint in Europa

Auch wenn Nintendo-Plattformen bei vielen immer primär als auf Kinder gerichtete Unterhaltung verstanden werden, gibt es seit dem Nintendo DS eine blutige Horror-Reihe, die auch hartgesottene Spieler erschrecken kann. Die Rede ist von Dementium: Die Anstalt, das seit geraumer Zeit für den Nintendo 3DS neu aufgelegt wird. Bisher war Dementium Remastered nur für Amerika angekündigt, doch der Entwickler Renegade Kid konnte nun bestätigen, dass der Gruselspaß auch in Europa im neuen Gewand erscheinen soll. Es soll



noch bis zum Januar oder Februar dauern, bis man wieder in die Anstalt zurückkehren darf.

Separate Wii U GamePads in Japan

Bisher musste mal mit dem Wii U GamePad sehr behutsam umgehen, da ein Ersatz nur direkt von Nintendo bei einer Reparatur oder einem Austausch möglich gewesen wäre. Ab sofort verkauft der Konzern zumindest in Japan separat die Steuerungsperipherien. Diese können über den Online-Shop von Nintendo Japan für umgerechnet knapp 105 Euro erworben werden. Wer zuhause ein kaputtes Wii U GamePad liegen hat, sollte aber nicht voreilig sein und sich nun ein Gerät aus Japan importieren. So wie die Spiele, unterliegt auch das GamePad einer Regionssperre, was heißt, dass japanische Wii U GamePads ausschließlich mit japanischen Konsolen funktionieren.

Smartphone-Spiel Miitomo erscheint 2016

Lange wurde gemunkelt, was Nintendos erste Smartphone-Applikation sein könnte. Vor kurzem hat der Hersteller Miitomo vorgestellt, das im nächsten Jahr für mobile Endgeräte erscheinen soll. Hinter dem Namen verbirgt sich ein Free-to-play-Titel, in dem man Miis erstellen kann, die dann über vorgegebene Fragen mit Miis aus der ganzen Welt kommunizieren. Ob es noch mehr Funktionen als einen visualisierten und eingeschränkten Chat gibt, ist noch nicht bekannt. Jedoch wurde sofort bestätigt, dass es auch kostenpflichtige Inhalte für Miitomo geben wird. Nintendo möchte bis Ende 2017 insgesamt

Nintendo eShop



fünf Smartphone-Spiele veröffentlichen. Die kommenden Spiele sollen nicht auf das Free-to-play-Modell setzen, sondern kostenpflichtig sein.

eShop in verbleibenden EU-Länder

Auch wenn es in Deutschland zunächst etwas merkwürdig erscheint, gibt es in Europa noch einige Länder, die bisher keinen Zugriff auf den eShop haben. Dies soll sich nun ändern, weshalb ab dem 10. Dezember 2015 auch Nintendo-Spieler aus Zypern, Estland, Lettland, Litauen, Malta, der Slowakei, Slowenien, Bulgarien, Kroatien, Ungarn und Rumänien endlich in den Genuss des eShop-Angebots kommen können.

Goldener Mega-Man-Amiibo nicht für Europa

Auch wenn sich die Lage der Amiibo-Figuren so langsam beruhigt, gibt es immer wieder seltene Figuren, die für Furore sorgen. Eine davon könnte auch der goldene Mega-Man-Amiibo sein. Die Figur wurde nur in der amerikanischen Ausgabe der jüngsten Nintendo-Direct-Show gezeigt, weshalb einige Fans schon stutzig wurden. Jetzt wurde jedoch das Schlimmste bestätigt: Der goldene Mega-Man-Amiibo wird nicht in Europa erscheinen. Wer seine Sammlung also komplettieren möchte, der muss wohl oder übel die Figur importieren.



Online-Spielen mit Nintendo: Die Updates im Überblick

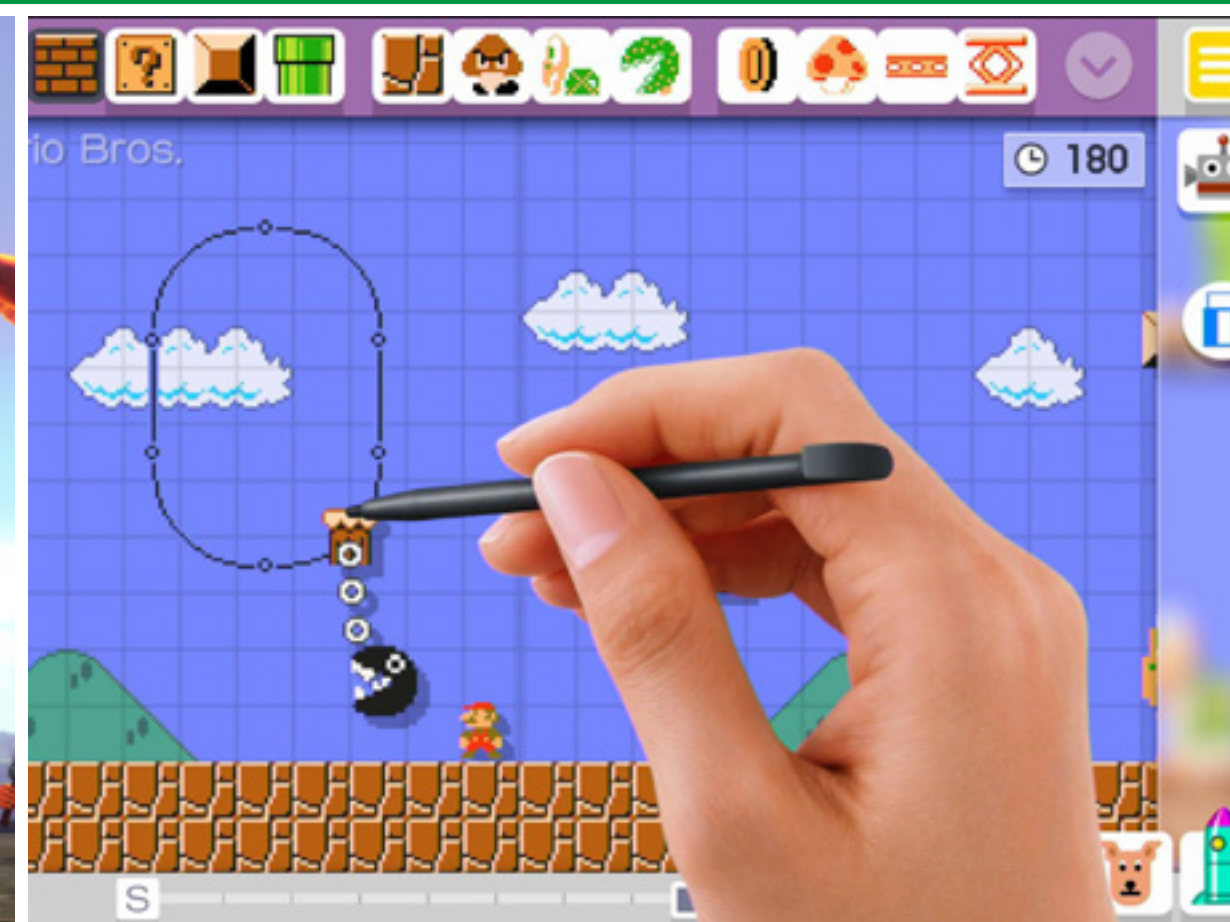
Sörens Meinung zu The Legend of Zelda: Tri Force Heroes:

Im Rahmen der letzten Nintendo-Direct-Ausgabe wurde bekannt, dass für den aktuellen Ableger der The-Legend-of-Zelda-Serie ein kostenfreies Zusatzpaket angeboten wird. Teil dieses Zusatzpaketes ist ein neues Gebiet, der auf dem Drill-Höhlen-Prinzip vergangener Teile aufbaut und zwei neue Kostüme. Im neuen Gebiet, der Monsterhöhle, erwarten euch mehrere Räume und eure Aufgabe besteht darin, jeden dieser Räume von den dortigen Gegnern zu säubern. Zur Hilfe steht euch dabei das neue Grimmige-Gotttheit-Gewand, mit dem ihr Schwertstrahlen in alle Himmelsrichtungen feuern könnt. Mit dem Kapitän-Linebeck-Gewand wiederum könnt ihr den Inhalt der Belohnungstruhen am Ende einer Mission einsehen. Der so schon recht große Inhalt des Spiels wurde nochmal inhaltlich stark erweitert und der neue Bereich stellt für euch und eure Freunde mit Sicherheit eine Herausforderung dar.



Tobias' Meinung zu Hyrule Warriors:

Hyrule Warriors hat jetzt etwas mehr als ein Jahr auf dem Buckel und dennoch spiele ich es ab und zu immer noch sehr gerne. Mit verantwortlich dafür ist wohl auch der Umfang, der inzwischen gigantische Ausmaße angenommen hat. Anfang des Jahres erschienen die letzten kostenpflichtigen Zusatzinhalte für den Titel und haben das ohnehin schon umfangreiche Spiel zusätzlich erweitert. Inzwischen ist es möglich, zwischen mehr als zwanzig Charakteren, fünf Abenteuerkarten, diversen Herausforderungen und einem alternativen Legenden-Handlungsstrang auszuwählen. Wenn ihr Hyrule Warriors nicht kennt und euch denkt, dass fünf Abenteuerkarten nach nicht viel klingt, dann sei euch gesagt, dass allein der Legenden-Modus zwanzig Stunden unterhält und die mitgelieferte kostenlose Abenteuerkarte nochmal ungefähr einhundert Stunden. Das ist ordentlich Fleisch für wenig Geld und deswegen kann ich euch das Spiel uneingeschränkt empfehlen.



Tobias' Meinung zu Super Mario Maker:

Es ist noch nicht so lange her, dass Super Mario Maker für die Wii U erschienen ist und Nintendo hat uns bereits mit einem ersten kostenlosen Update versorgt. In diesem adressiert Nintendo das groß beklagte Problem der fehlenden Checkpoints in einem Level. Mit dem neuesten Update ist es uns also möglich, bis zu zwei Checkpoint-Fahnen in einem Level zu platzieren. Zusätzlich können jetzt Fragezeichenblöcke dynamisch auf den Zustand von Mario reagieren, wenn wir es denn möchten. So lassen sich zwei Power-ups in einem Block platzieren, sofern eines der beiden Items ein Pilz ist. Aktiviert nun ein kleiner Mario diesen doppelbepackten Fragezeichenblock, erscheint auf jeden Fall der Pilz. Sollte Super Mario diesen Block anstoßen, erscheint hingegen das höherwertige Item. Außerdem gibt es nun eine neue Kategorie in der Online-Lobby, in denen man Level spielen kann, die von offiziellen Unternehmen erstellt wurden, zum Beispiel von Facebook. Das ist nur ein Auszug aus dem ersten Update, weitere Updates sollen folgen. Wir sind gespannt.

Bis heute weiß Nintendo noch nicht so genau, wie sie im Online-Segment Fuß fassen sollen. In den letzten Jahren haben wir die Bemühungen des Konzern jedoch deutlich bemerkt und stellen euch heute deshalb einmal die Updates der wichtigsten Spiele vor.

Eric's Meinung zu Mario Kart 8:

Nintendo ließ es sich nicht nehmen und hat auch auf der Wii U einen eigenen Mario-Kart-Ableger ins Rennen geschickt. Dieser ist der erste Serienteil, der von einer Online-Anbindung inhaltlich wesentlich profitierte. Wenige Monate nach Release veröffentlichte man in Kooperation mit Mercedes-Benz kostenlos drei weitere Fahrzeuge für das Spiel. Außerdem hat Nintendo im Hintergrund an zwei vollwertigen Download-Paketen gewerkelt, welche jeweils acht neue Strecken, vier weitere Fahrzeuge und drei Spielfiguren beinhalteten. Mit dem zweiten Zusatzinhalt erschien des Weiteren ein kostenloses Update, welches die Hubraumklasse von zweihundert Kubikzentimeter einführte und neue Amiibo-Kostüme ermöglichte. Mit Mario Kart 8 ist Nintendo der Spagat zwischen kostenlosen und kostenpflichtigen Inhalten rundum gelungen. Der Umfang wurde angenehm erweitert und preislich gehören die beiden Download-Pakete zum Fairsten, was wir bisher erlebt haben.





Amins Meinung zu Super Smash Bros. for Nintendo 3DS & Wii U:

Super Smash Bros. for Nintendo 3DS & Wii U bot schon ohne Zusatzinhalte mehr zu entdecken, als die meisten Videospiele auf dem Markt. Diverse Updates liefern zudem bis heute immer neue Charaktere, Stages und Kostüme für die Miis. Der Haken an der ganzen Geschichte ist, dass nur die wenigsten Inhalte kostenlos verfügbar sind. Auf der einen Seite muss man zugeben, dass sogar ein Online-Turnier-Modus kostenlos nachgereicht wurde, auf der anderen Seite lässt sich nicht abstreiten, dass die sonstigen Inhalte unverhältnismäßig teuer ausfallen und dass ein Kauf nicht plattformübergreifend gilt, sondern für diesen Luxus nochmals zur Kasse gebeten wird. Vier Euro für den Charakter Lucas, den es bereits im Vorgänger gab? Sechs Euro für einen neuen Charakter wie Ryū? Und dann noch jeweils einen Euro mehr, damit ich den Charakter in beiden Versionen nutzen kann? So etwas Dreistes habe ich von dem japanischen Unternehmen erst kürzlich bei Mario Tennis: Ultra Smash gesehen, aber dazu empfehle ich euch lieber den Test in der vorliegenden Ausgabe.



Emils Meinung zu Splatoon:

Anfangs war die Gamergemeinde geteilter Meinung über die Updates zu Splatoon, da Nintendo Inhalte, die bereits fertig auf der Disc vorlagen, absichtlich zurückhielt. Im Nachhinein hat sich diese Strategie aber als vollkommen richtig herausgestellt, da durch die wöchentlich erscheinenden neuen Level und Waffen das Spiel langfristig am Leben erhalten wird und Spieler immer wieder gezwungen werden, ihre Strategien an die veränderte Spielumgebung anzupassen. Inzwischen ist der Disc-Content zwar aufgebraucht, doch Nintendo lässt sich nicht davon abhalten, neue und vor allem kostenlose Level und Waffen in das Spiel zu integrieren. Die anfängliche Zahl von fünf Karten wurde inzwischen auf zwölf erweitert und die 29 Waffen des Basisspiels beinahe verdoppelt. In der letzten Nintendo Direct wurden zusätzlich noch drei zusätzliche Karten und Waffen angekündigt - Nintendo scheint keine Intention zu haben, den Nachschub an neuem Material einhalten zu gebieten. Zusätzlich bietet das regelmäßig stattfindende Splatfest-Wochenende einen guten Grund, wieder mal Splatoon in die Konsole einzulegen. Nintendo verfolgt, vor allem da es ihr erster Multiplayer-Shooter ist, eine bemerkenswert gut funktionierende Strategie.



Leider konnten wir nicht alle Titel mit in unseren Überblick aufnehmen. Der Schere zum Opfer gefallen ist unter anderem Devil's Third.

Vor zehn Jahren bei Nintendo



Nachdem Nintendo 2005 den Nintendo DS veröffentlichte, lag es schließlich am damaligen Weihnachtsgeschäft, die ersten großen Titel abzuliefern. Schönerweise ging damals auch der angeschlagene GameCube nicht leer aus.

Von Jonas Maier

Als der damalige, neuartige Handheld mit den zwei Bildschirmen erschien, ließen die ersten richtigen Top-Titel allerdings noch bis Ende des Jahres auf sich warten. Während man sich hierzulande noch an Castlevania: Dawn of Sorrow erfreute, erhielten die Japaner Ende November schon den Dauerbrenner Animal Crossing: Wild World, worauf wir bis Frühjahr 2006 warten würden. Wir dagegen wurden mit Nintendogs vertröstet, welches bei der Famitsu damals sogar mit der maximalen Höchstwertung gekrönt wurde. orbenen Präsidenten Satoru Iwata eine Besonderheit.



Der DS legt los

Im November erschien dann allerdings auch schon der wohl wichtigste DS-Titel des Jahres. Der weltweite Release von Mario Kart DS gab dem jungen Handheld einen ordentlichen Boost. Wie bei vielen Nintendo-Konsolen zuvor und danach erfüllte der beliebte Fun-Racer damit eine extrem wichtige Rolle. Davon zeugte auch die Absatzmenge von nahezu 24 Millionen Exemplaren, was für Platz drei der meistverkauftesten DS-Spiele ausreichte. Dazu war es das erste Spiel, welches über die damalige Nintendo Wi-Fi Connection online gegeneinander gespielt werden konnte.

GameCube vs. Wii U

Aber auch der schwächelnde GameCube bekam bis zum Weihnachtsgeschäft einige sehr interessante Titel, womit er sich nicht vor der Xbox oder der PlayStation 2 zu verstecken brauchte. Mit Super Mario Strikers, Pokémon XD: Der Dunkle Sturm, Battalion Wars und Fire Emblem: Path of Radiance präsentierte sich Nintendos Ladenhüter spieletechnisch auf einer breiten Front, selbst wenn das alles Spiele waren, die Nintendo eigenständig in Entwicklung gab. Im direkten Vergleich mit der Wii U gewinnt hier der GameCube haushoch. Das Weihnachtsgeschäft heute - zehn Jahre später - ist dagegen sowohl mit der Abstinenz des Third-Party-Supports, als auch von fehlenden vielseitigen Eigenentwicklungen geprägt.

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.

Wir wollen Zelda!

Vom neuen Teil der The-Legend-of-Zelda-Serie fehlte allerdings noch jede Spur. Nach der euphorischen Ankündigung auf der Electronic Entertainment Expo im Jahr 2004 folgte sogar schon ein naher Releasetermin auf der E3 2005. Noch Ende 2005 sollte es erscheinen – schnell wurde es allerdings wieder still um das Spiel. Tatsächlich mussten wir uns damals noch über ein Jahr gedulden. Wer konnte auch ahnen, dass Nintendo insgeheim schon den dualen Vertrieb mit der Wii plante?

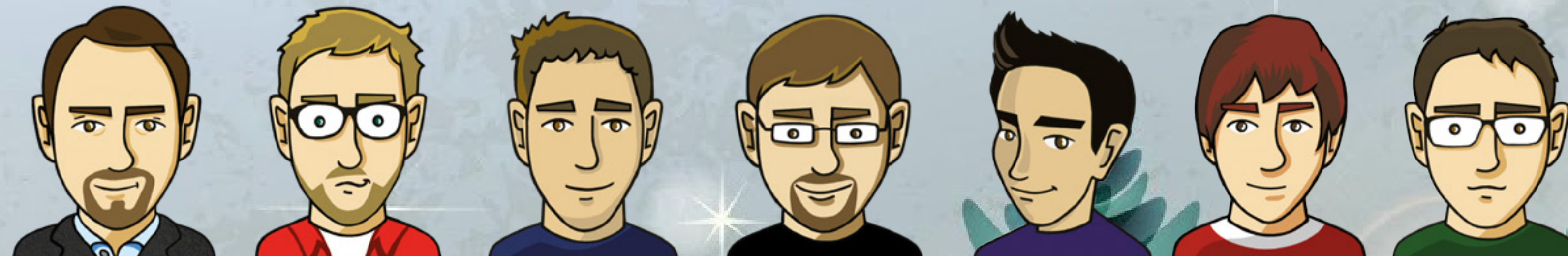
We got a Revolution!

Während die ominöse neue Heimkonsole damals noch unter dem Codenamen Revolution gehandelt wurde, war nicht nur der verheißungsvolle Name der Grund für einen gewissen Hype. Satoru Iwata lenkte Nintendo schon mit dem DS in eine neue Richtung, mit dem gerade frisch enthüllten Controller der Wii in Kombination mit dem neuartigen Konzept der Bewegungssteuerung führte er eine völlig neue Komponente in die Videospieldindustrie ein, die für einiges an Aufregung und Gemunkel sorgte. Damals mahlte sich sicherlich noch niemand aus, welche Auswirkungen diese Schritte im Endeffekt für Nintendo und die gesamte Videospield-Branche haben könnten. Mehr verriet Nintendo allerdings erst im Jahr 2006. Interessanterweise befinden wir uns zehn Jahre später in einer vergleichbaren Situation. So wie es aussieht erfährt die Wii U ein ähnliches Schicksal wie der GameCube - gespannt fiebern wir auf das nächste Jahr und dessen Informationen zum Project NX hin. Wollen wir hoffen, dass Nintendo damit auch die nächsten zehn Jahre Videospieldgeschichte prägen kann.

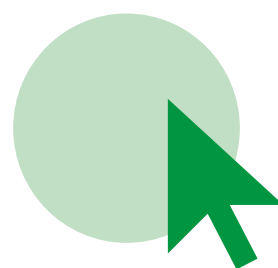
jonas.m@n-mag.org

Mit Nintendogs und Mario Kart DS erschienen Ende 2005 gleich zwei Titel, die sich unter die ersten drei Plätze der meistverkauften DS-Spiele aller Zeiten einreihen.

Redaktionsdiskussion: Was liegt unterm Weihnachtsbaum?



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



Unsere Empfehlungen vom Jahr 2015:

Podcast



2014 haben wir zu Weihnachtseinkäufen einen Podcast aufgenommen. Wer älteren Empfehlungen nicht abgeneigt ist, möge sich den 46. NMag-Podcast anhören.

View



Hyrule Warriors: Legends

Pokémon Tekken 12

Ein paar Pokémon mischen ordentlich in der Super-Smash-Bros.-Reihe mit. Amin nimmt den ersten eigenen Beat-'em-up-Ausflug der Monster und die Lupe.

Hyrule Warriors: Legends 13

2014 avancierte sich Hyrule Warriors auf der Wii U zum Sommerhit. Alex schaut sich die Veränderungen des 3DS-Ports an.

Bravely Second: End Layer 14

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

Pokémon: Super Mystery Dungeon 15

Das Crossover zwischen Pokémon und Mystery Dungeon geht in die nächste Runde. Sebastian verrät euch, auf was ihr euch gefasst machen müsst.



Bravely Second: End Layer



Pokémon: Super Mystery Dungeon



Pokémon Tekken



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:



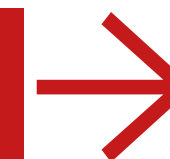
Das Spiel hat uns von der ersten Minute an gepackt. Hier kann wirklich nur wenig schiefgehen, sodass uns ein potenzieller Hit ins Haus stehen kann.

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.

Pokémon Tekken

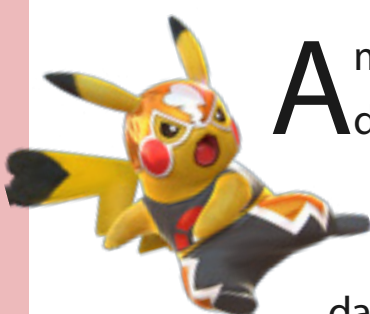


Seitdem das Beat 'em up Pokémon Tekken in Japan als Spielhallenautomat verfügbar ist, schreien die Fans nach einer Umsetzung für die Wii U. Dieser Wunsch wird ihnen Anfang nächsten Jahres endlich erfüllt.

Von Amin Kharboutli

fen aus und verschwinden wieder vom Bildschirm. Angekündigt sind unter anderem das legendäre Pokémon Jirachi, sowie Eflun, Emolga, Lapras, Fynx und Serpifeu. Die Angriffe werden unterteilt in Nah- und Fernkampfattacken, sowie das Packen. Den bisher gezeigten Szenen nach zu urteilen, besitzt jeder Kämpfer seine eigene Liste an Angriffen, die sowohl in der Distanz, als auch in der Schnelligkeit der Ausführung und der Stärke variieren können. Inwieweit sich die einzelnen Charaktere voneinander unterscheiden und wie viele das fertige Spiel bieten wird, bleibt abzuwarten. Es wurde des Weiteren in den ersten Erfahrungsberichten geschildert, dass nur wenig unterschiedliche Knöpfe zum Angriff zur Verfügung stehen. Der Tiefgang im Gameplay stellt sich vielmehr durch das richtige Timing und das Gefühl für den Schlag ein.

amin.k@n-mag.org



Am 16. Juli 2015 erschien in japanischen Spielhallen das Beat 'em up Pokémon Tekken, das eine Gemeinschaftsproduktion von The Pokemon Company International und Bandai Namco Entertainment darstellt. Hierbei muss aber erstmal geklärt werden, worum es sich bei dem Titel überhaupt handelt, denn wer an ein Crossover des Pokémon- und des Tekken-Franchises denkt, der liegt nicht ganz richtig. Pokémon Tekken ist ein Beat 'em up, das sich zwar stark an dem Gameplay der Tekken-Reihe orientiert, doch mehr Überschneidungen existieren in diesem Fall allerdings nicht. Die Kämpfe finden, wie in der Tekken-Reihe typisch, nicht in seitlicher Ansicht, sondern im dreidimensionalen Raum statt. Uns wird also ermöglicht, uns nicht nur nach vorne und hinten, sondern auch auf einer diagonalen Linie zu bewegen. Mehr zum konkreten Gameplay von Pokémon Tekken folgt an späterer Stelle.

Von der Spielhalle zur Heimkonsole

In der Arcade-Version des Prügelspiels steuern wir unseren Kämpfer mit einem speziellen Controller, der über keinen Analogstick zur Bewegung, sondern lediglich über ein Steuerkreuz verfügt. Da, wie eben erwähnt, die Begegnungen im dreidimensionalen Raum stattfinden, ist die Charaktersteuerung laut erster Berichte relativ unpräzise und wenig intuitiv. Es bleibt abzuwarten, welche Steuerungsoptionen auf der Wii U zur Verfügung stehen und wie diese umgesetzt werden. Den ersten Trailern nach zu urteilen werden wir, ähnlich wie in der Spielhallenversion, die Möglichkeit besitzen, unsere eigenen Charakter anzulegen und zu gestalten. Im besagten und bereits spielbaren Ableger können wir außerdem unsere Pokémon trainieren beziehungsweise hochleveln, wenn wir uns kostenpflichtig ein Online-Profil anlegen. Inwieweit dieses Feature auch auf der Wii U zum Einsatz kommt, ist bisher ungewiss.

Mit dem Favoriten in den Kampf ziehen

Des Weiteren bietet das Spiel die Möglichkeit, zwischen mehreren Kämpfern zu wählen. Hierbei sind bislang unter anderem Pikachu, Snibunna, Lucario, Glurak, Gardevoir und Lohgoek angekündigt worden. Außerdem haben es auch die Mega-Entwicklungen aus der X- und Y-Edition in das Spiel geschafft. Es wurde ebenfalls das Cosplay-Pikachu aus Omega Rubin und Alpha Saphir ins Spiel integriert, das in diesem Fall ein Wrestler-Kostüm trägt und dementsprechend angepasste Attacken ausführen kann. Darüber hinaus lassen sich auf Knopfdruck Unterstützer-Pokémon anheuern; vergleichbar mit den Herfertrophäen in Super Smash Bros. for Nintendo 3DS & Wii U. Diese erscheinen also auf Befehl im Kampf, führen eine Attacke oder eine Reihe von Angrif-



- + aufwendig designte Charaktermodelle und Umgebungen
- + forderndes und leicht erlernbares Beat-'em-up-Kampfsystem
- zu wenig (bislang angekündigte) spielbare Charaktere
- bislang wenig Informationen über die Wii-U-Fassung bekannt



PROGNOSE:

Mit einem ordentlichen Online-Modus, einer großen Auswahl an Charakteren und der Grafik, die man in den Trailern bislang präsentiert bekommt, könnte uns mit Pokémon Tekken nach Super Smash Bros. for Wii U das zweite Beat-'em-up-Highlight erwarten. Einzig der bislang spärliche Informationsfluss hemmt die Euphorie ein wenig.

Hyrule Warriors: Legends



Am 25. März 2016 dürfen wir wieder mit Link und Co in die Schlacht gegen ganze Heere von Feinden ziehen. Die Umsetzung des Wii-U-Spiels Hyrule Warriors mit dem Zusatz Legends bringt außerdem einige Zusatzinhalte mit sich.

Von Alexander Geisler

Auf der E3 2015 kündigten Nintendo und Koei Tecmo den Nintendo-3DS-Titel Hyrule Warriors: Legends an. Mit einem neuen Spiel haben wir es dabei allerdings nicht zu tun, sondern mit einer Umsetzung des im September 2014 für Wii U erschienenen Hyrule Warriors. Bereits damals konnte der Ableger der The-Legend-of-Zelda-Reihe Spieler an das Musō-Spielprinzip mit seinen Massenschlachten heranführen und überzeugte durch eine Vielzahl an spielbaren Charakteren aus diversen Spielen des Nintendo-Franchises. Die Nintendo-3DS-Version bekommt bei der Umsetzung neben allen für Wii U erschienenen Download-Inhalten auch neue Inhalte spendiert.

Legendäres Schlachtgetümmel

Die Geschichte des Legendens-Modus führt uns als jungen Rekruten Link in die Schlacht gegen tausende Feinde, die auf bekannten

Gegnern des The-Legend-of-Zelda-Franchise basieren. Gemeinsam mit einfachen Soldaten und Charakteren wie Impa, Shiek oder Prinzessin Zelda gilt es in den Schlachten Missionsziele zu erfüllen und das Böse zurückzuschlagen. Dabei reisen wir auch in Parallelwelten, die anderen Spielen der The-Legend-of-Zelda-Reihe wie Ocarina of Time oder Twilight Princess entsprechen. Hier treffen wir weitere Kameraden wie Midna oder Ruto, die sich der Kämpferriege anschließen. Das Gameplay ist durch die Schlachten actionreich und jede spielbare Figur verfügt über eigene Fähigkeiten und Waffen.

Eine neue Legende

Erweitert wird der Legendens-Modus in Hyrule Warriors: Legends um einen weiteren Story-Strang, der auf The Legend of Zelda: The Wind Waker basiert. Passend dazu stoßen Tetra, Toon Link und der König von Hyrule zum Kämpferfeld hinzu. Allerdings soll Toon Link in der

Geschichte nicht spielbar sein. Die Hauptrolle wird im Story-Strang von The Legend of Zelda: The Wind Waker Tetra übernehmen. Als weiterer neuer Charakter wird Horror Kid aus The Legend of Zelda: Majora's Mask einen Auftritt haben. Wie und ob er in die Geschichte eingebaut wird, ist allerdings noch nicht bekannt.

Die etwas andere Link

Eine weitere Neuerung wurde im Zuge einer Nintendo-Direct-Ausgabe im November enthüllt. Nintendo kündigte einen komplett neuen Charakter an: Linkle. Schon im Vorfeld wurde spekuliert, dass eine weibliche Variante von Link erstmals in Hyrule Warriors: Legends auftauchen könnte. Linkle setzt im Kampf im Gegensatz zu Link nicht auf ein Schwert, sondern auf zwei Armbrüste und Tritte. Die ikonische Wirbelattacke des Helden von Hyrule wurde kurzerhand in einen Wirbeltritt umgewandelt. Das Vorstellungsvideo von Linkle lässt erahnen, dass der Charakter eine Rolle in der Geschichte erhält und auch über eigene Zwischensequenzen verfügt.

Abgespeckt

Es dürfte klar sein, dass der Nintendo 3DS technisch der Wii U unterlegen ist, weshalb gerade bei der Grafik Änderungen vorgenommen werden müssen. Fraglich ist noch, wie flüssig Hyrule Warriors: Legends trotz der grafischen Änderungen laufen wird, besonders weil auch die Wii-U-Version nicht völlig ohne Ruckler auskam. Genauso offen ist noch, in welcher Form die Steuerung auf dem Nintendo 3DS umgesetzt ist. Bekannt ist bereits, dass der 3D-Effekt ausschließlich auf dem New Nintendo 3DS verfügbar ist. Begründet wird dies mit der Auslastung des Systems der älteren Modelle. Inhaltlich müssen wir im Vergleich zur Wii U ebenfalls kleine Abstriche hinnehmen: Der Herausforderungsmodus wird auf dem Nintendo 3DS nicht enthalten sein.

alexander.g@n-mag.org



- + neue Storyline um The Legend of Zelda: The Wind Waker
- + alle Zusatzinhalte der Wii-U-Version enthalten
- + neue Kämpfer und komplett neuer Charakter
- 3D-Effekt nur für Besitzer eines New Nintendo 3DS

PROGNOSE:

Schaffen es die Entwickler, die Zweifel bezüglich Technik und Steuerung zu beseitigen, könnte auch Hyrule Warriors: Legends wie schon die Vorlage auf der Wii U unterhaltsame Schlachten-Action im The-Legend-of-Zelda-Universum bieten. Dank der neuen Inhalte ist der Titel ebenfalls für Besitzer des Originals interessant.

Bravely Second: End Layer



Bei vielen Genre-Fans gilt der Nintendo-3DS-Titel Bravely Default als eines der besten japanischen Rollenspiele der letzten Jahre. Anfang 2016 erscheint der Nachfolger Bravely Second: End Layer nach seinem Release im April 2015 in Japan auch bei uns. *Von Alexander Geisler*

Bravely Second: End Layer spielt einige Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers und ist erneut in Luxendarc angesiedelt. Dabei soll die Spielwelt größer ausfallen als in Bravely Default und neue Gebiete beinhalten. Nachdem Tiz Arrior aus dem Koma erwacht ist, wird er von Magnolia Arch gerettet. Die junge Frau stammt vom Mond und ist die letzte der Ba'al Busters. Später schließen sich ihnen ein Ritter der Kristall-Orthodoxie und Bodyguard der Päpstin, Yew Genologia, und Tiz' alte Kameradin Edea Lee, die mittlerweile Anführerin von Eternias Rittergarde ist, an. Gemeinsam suchen die vier die vom mysteriösen Emperor Oblivion und der Kristall-Fee Anne entführte Päpstin der Kristall-Orthodoxie Agnès Oblige, die im Vorgänger eine wichtige Rolle inne hatte und Teil der Spieler-Gruppe war.

Bekanntes Kämpfen

Im Kern haben die Entwickler von Silicon Studio und Square Enix im Vergleich zu Bravely Default nur wenige Änderungen vorge-

nommen. Somit finden die Kämpfe wieder rundenbasiert statt und nutzen das Brave- und Default-System. Dieses ermöglicht es uns, die Defensive zu stärken und Aktionen für später aufzuheben, um stärkere Angriffe auszuführen. Dennoch gibt es auch Änderungen am Kampfsystem. Das Consecutive-Chance-Feature ermöglicht es uns einen Kampf fortzusetzen, wenn alle Gegner in einer einzigen Runde besiegt werden. Dadurch erhöht sich die Belohnung am Ende des Kampfes.

Frage des Jobs

Ein wichtiges Element in Bravely Default waren die Jobs. Durch diese erhielten die Charaktere ihre Fähigkeiten und Angriffe. Genauso war vom aktuell ausgewählten Job abhängig, welche Ausrüstung ein Charakter tragen kann. Durch die in den Kämpfen verdienten Job-Punkte verbesserte sich der Job-Level unabhängig vom Charakterlevel. In Bravely Second: End Layer kehrt das Job-System mit bekannten und neuen Berufen wie Weiß-

magier, Ritter, Mönch, Exorzist oder Chariot zurück. Wie bereits im Vorgänger müssen wieder spezielle Gegner besiegt werden, um einen Job freizuschalten. Neu hingegen ist die Möglichkeit, Charakter-Konfigurationen wie Job, Fähigkeiten oder Ausrüstung als Sets zu speichern. So ist es möglich, nach einem Job-Wechsel wieder zu vorherigen Einstellungen zurückzukehren ohne jedes Details einzeln einstellen zu müssen.

Stadtaufbau auf dem Mond

Haben wir in Bravely Default Tiz' Heimatstadt Norende nach deren Zerstörung mit Hilfe von Street-Pass-Begegnungen wieder aufgebaut, widmen wir uns in Bravely Second: End Layer der Heimatstadt von Magnolia auf dem Mond. Erneut tauchen Monster dort auf, während der Wiederaufbau Items, Ausrüstung und andere Gegenstände freischaltet. Dazu gesellt sich ein Minispiel, das sich in Bravely Second finden lässt, in dem wir Magnolia, Tiz, Yew und Edea Kuscheltiere herstellen lassen, um diese anschließend zu verkaufen und die Möglichkeit zu erhalten, seltene Gegenstände zu kaufen.



Aufgehübschte Optik

Nach Aussage von Produzent Tomoya Asano war eines der grafischen Probleme von Bravely Default, dass beim Heranzoomen, die Auflösung zu niedrig war, wodurch die Qualität gelitten hat. An dieser Stelle sollen Besserungen vorgenommen worden sein. In Trailern und auf Screenshots sieht Bravely Second: End Layer seinem Vorgänger allerdings sehr ähnlich. Nicht nur der Stil ist erhalten geblieben, auch die Qualität der Grafik dürfte ähnlich ausfallen.

alexander.g@n-mag.org

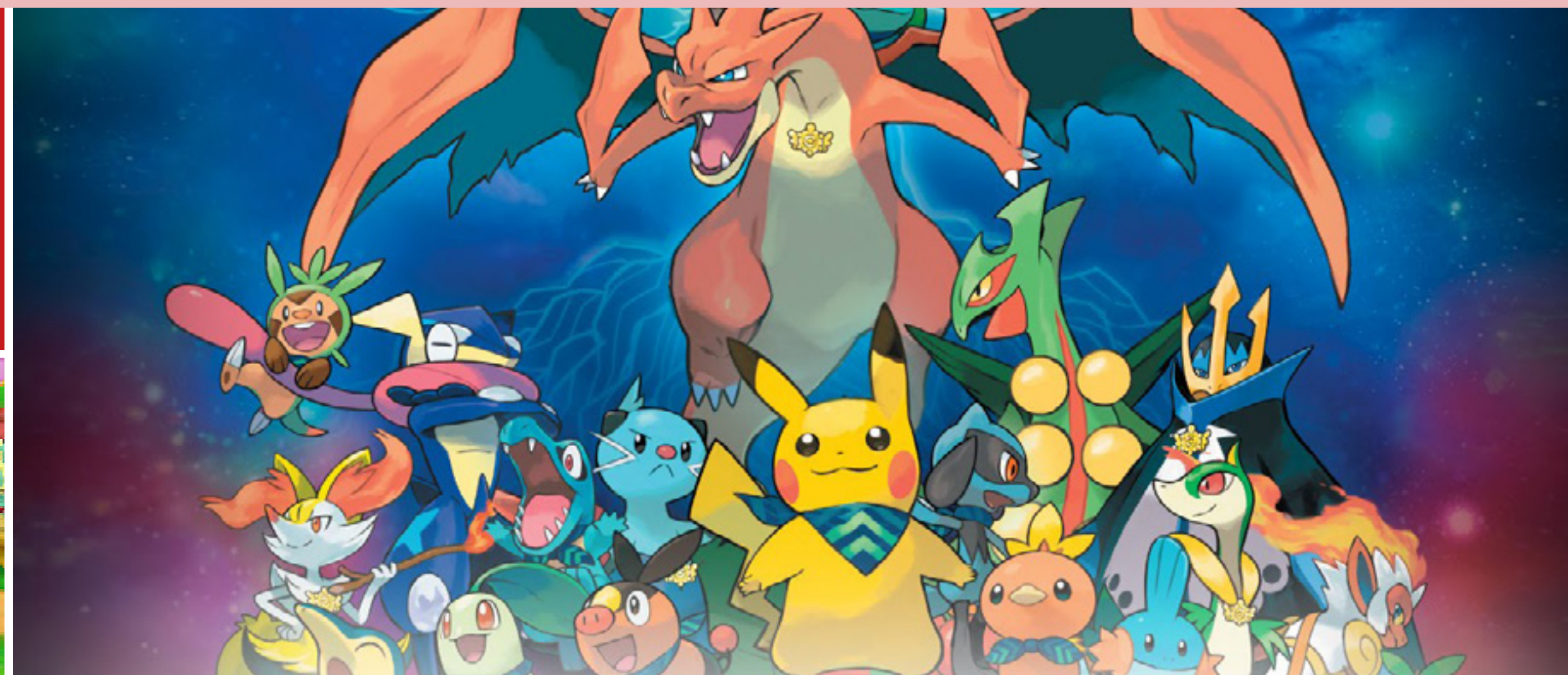
- + Rückkehr bekannter Charaktere des Vorgängers
- + sinnvolle neue Features für Kampf- und Jobsystem
- + Fortsetzung der Geschichte des Vorgängers
- + Kampfsystem fast unverändert



PROGNOSE:

Bereits Bravely Default war ein Rollenspiel-Highlight und Bravely Second: End Layer dürfte dem Vorgänger in spielerischer Hinsicht in nichts nachstehen. Bleibt die Frage, ob die Geschichte erneut überzeugen kann und ob die neue Charaktergruppe zu gefallen weiß. Das bisher gezeigte macht auf jeden Fall Lust auf das Spiel. Ein potenzielles Highlight für Rollenspiel-Fans.

Pokémon: Super Mystery Dungeon



Der letzte Titel der Pokémon-Mystery-Dungeon-Reihe ist ja schon eine Weile her, zum Release des neusten Titels drei Jahre. In dieser Zeit hat sich natürlich einiges getan – und das wird auch Einzug in Pokémon: Super Mystery Dungeon haben! Von Sebastian Klein

als eine Runde und der Gegner hat seinen Zug. Ebenfalls typisch für die Mystery-Dungeon-Reihe ist das Bewegungssystem, welches auf Quadranten basiert. Dies hilft uns dabei, besser in Gänge reinzulaufen oder auch querzulaufen, welches per Tastendruck möglich ist. Die Engine ist dieselbe, die auch bei Pokémon: Mystery Dungeon - Portale in die Unendlichkeit zum Einsatz gekommen ist. Dementsprechend verwendet Pokémon: Super Mystery Dungeon dieselben Grafiken und Animationen. Wenn man Portale in die Unendlichkeit aber nicht gespielt hat, wird einem die neue Grafik auf jeden Fall erst einmal überraschen. Im positiven Sinne.

sebastian.k@n-mag.org



Was man bisher gesehen hat, scheint das Feeling in Pokémon: Super Mystery Dungeon fast dasselbe zu sein, wie in Rot und Blau, womit das Franchise begann. Wir starten entweder als das durch den bekannten Fragebogen ausgesuchte Pokémon oder wählen aus den Startern aller Generationen, sowie den Klassikern Pikachu und Riolu. Und auch dieses Mal starten wir nicht allein, denn ein Partner, der nicht denselben Typ wie wir haben darf, wird uns begleiten und uns tatkräftig unterstützen. Anders als beispielsweise in den Hauptspielen, aber typisch für die Mystery-Dungeon-Reihe, starten wir zwar auch auf Level 5, aber dafür bereits mit vier Attacken.

Die alte-neue Story

Sind wir mal ehrlich, die Story in den bisherigen Mystery-Dungeon-Spielen war ja eher etwas Beiläufiges. Ohne große Probleme kann man diese ignorieren und einfach dem vorgegebenen Handlungsstrang folgen. Und im Endeffekt handelte es sich auch immer

um dasselbe, wie beispielsweise das Aufeinandertreffen der Partner oder ähnliches. Dies wird sich wohl auch in Pokémon: Super Mystery Dungeon nicht ändern - wir wären definitiv überrascht. Unsere beiden Protagonisten treffen - natürlich ganz zufällig - in einem Dorf aufeinander. Unser Partner ist total überrascht, weil er uns noch nie hier gesehen hat und zeigt uns erst einmal die Sehenswürdigkeiten von Serene-Village im Englischen. Auf der Pokémon-Plaza finden wir unzählige Geschäfte und Gebäude, vermutlich wird dort auch das Dōjō anzufinden sein.

Die Sache mit den Dungeons

Wie für die Mystery-Dungeon-Reihe üblich basieren die Dungeons auf dem Zufallsprinzip. Beim Betreten eines Dungeons wird dieser jede Stufe zufällig generiert und eine einmal erstellte Stufe bleibt auch so, bis der Dungeon ab-

geschlossen wurde. Betreten wir denselben Dungeon dann noch einmal, wird er wieder zufallsgeneriert. Hört sich erst einmal toll an, da das ganze System aber auf vorab erstellten Tiles besteht, die bei der Zufallsgenerierung dann einfach nur wie eine Tetris-Partie angeordnet werden, fällt einem nach einigen Stunden Spielzeit dann doch ein wenig Gleichheit auf. Bis es soweit kommt, dürften aber einige Stunden vergehen. In den Dungeons selber werden auch wieder Items, wie beispielsweise Orbs, welche bestimmte Aktionen ausführen wie das Einfrieren der Gegner, oder Poké, die Währung des Spiels, zufällig platziert und warten nur darauf, von uns aufgehoben zu werden.

Rundenbasierte Strategie

Die Steuerung ist rundenbasiert, wobei wir immer als erstes angreifen, außer wir werden hinterrücks angegriffen. Dann geht es reihum weiter. Selbiges gilt auch für das Bewegen. Bewegen wir uns einen Schritt, zählt es



PROGNOSE:

Aufgrund der relativ gemischten Meinung über Portale in die Unendlichkeit habe ich diesen Titel ausgelassen. Was bislang allerdings zu Super Mystery Dungeon gezeigt wurde, hat mich positiv überrascht und ich freue mich bereits auf den Tag, an dem ich den Titel anspielen kann. Fans der Mystery-Dungeon-Reihe sollten sich den 19. Februar rot im Kalender markieren!

Test

<u>Xenoblade Chronicles X</u>	17
<i>Das Warten hat endlich ein Ende. Nach zwei Vorschau-Artikeln voller Vorfreude und Erwartungen kann euch Jonas endlich den Test präsentieren.</i>	
<u>Gewinnspiel zu Xenoblade Chronicles X</u>	20
<u>Mario Tennis: Ultra Smash</u>	21
<i>Gerne zwingt Nintendo die hauseigenen Maskottchen in diverse Sportspiele. Dass dabei vieles schiefgehen kann, weiß Amin nur zu gut.</i>	
<u>Animal Crossing: Amiibo Festival</u>	23
<u>Skylanders: SuperChargers</u>	24
<u>Guitar Hero Live</u>	25
<u>Let's Sing 2016</u>	26
<u>Just Dance 2016</u>	26
<u>Adventure Time: Finn und Jake auf Spurensuche</u>	27
<u>Rodea: The Sky Soldier</u>	27
<u>Mario & Luigi: Paper Jam Bros.</u>	28
<i>Das neue Super-Mario-Rollenspiel begeistert mal wieder mit seinem tollen Humor. Im Test erfahrt ihr, ob sich unser Mario von seinem Lachkrampf erholen konnte.</i>	
<u>Chibi-Robo!: Zip Lash</u>	30
<u>New Style Boutique 2: Mode von morgen</u>	31
<u>Dragon Ball Z: Extreme Butōden</u>	32
<u>Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – Record Breaker</u>	33



<u>Electronic Super Joy</u>	34
<u>Bike Rider Ultra DX: World Tour</u>	34
<u>Race the Sun</u>	35
<u>Toto Temple Deluxe</u>	35
<u>Pumped BMX +</u>	36
<u>Starwhal</u>	36
<u>Momonga Pinball Adventures</u>	37
<u>Rakoo & Friends</u>	37
<u>Octodad: Dadliest Catch</u>	38
<u>The Binding of Isaac: Rebirth</u>	38
<u>Typoman</u>	39
<u>Toki Tori 3D</u>	39
<u>Gotcha Racing</u>	40
<u>3D Sonic The Hedgehog 2</u>	40
<u>Mario vs. Donkey Kong 2: Marsch der Mini-Marios</u>	41
<u>Resident Evil 4: Wii Edition</u>	41
<u>The Legend of Zelda: Phantom Hourglass</u>	42
<u>The Legend of Zelda: Spirit Tracks</u>	42



So testen wir

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

40 Punkte

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

39 – 35 Punkte

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

34 – 29 Punkte

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

28 – 23 Punkte

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

22 – 17 Punkte

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

16 – 11 Punkte

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

10 – 5 Punkte

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

4 Punkte

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

Xenoblade Chronicles X



Rollenspiel-Fans dürfen aufatmen – Xenoblade Chronicles X unterscheidet sich in manchen Punkten von unseren Erwartungen deutlich, ist aber immer noch ein Spiel der absoluten Superlative.

Von Jonas Maier

Auf erste Unterschiede zum geistigen Vorgänger Xenoblade Chronicles stoßen Kenner schon nach wenigen Spielminuten. Nun steuern wir nicht mehr eine vorgegebene Handlungsfigur wie Shulk sie war, sondern stellen unseren eigenen Charakter in einem Editor zusammen. Unser von altbekannter Amnesie und Stummheit geplagter Held beginnt seine Reise im Jahr 2054 auf dem Planeten Mira, auf dem die Menschheit unfreiwillig Zuflucht finden musste. Von xenoförmigen Streitkräften verfolgt, gab sie die Erde auf, um in den Weiten des Alls einen alternativen Lebensraum zu finden. Das Science-Fiction-Setting, welches uns an unzählige andere Erzählun-

gen erinnert, unterhält vor allem durch seine japanischen, bunten und überdrehten Ansätze und nur teils durch seine erzählte Geschichte. In New Los Angeles organisieren sich die Flüchtlinge neu, wodurch die Stadt zum Zentrum jeglicher menschlicher Aktivität auf Mira wird. Schnell wurde eine Organisation namens Blade ins Leben gerufen, die für Recht und Ordnung in New Los Angeles, Aufklärung des Planeten und Schutz vor potentiellen Feinden sorgen soll. Als Spieler werden wir schnell dazu gedrängt, uns doch auch dieser ge-

meinnützigen Gruppierung anzuschließen, womit wir symbolisch den Vertrag für unser Abenteuer besiegeln. omit wir symbolisch den Vertrag für unser Abenteuer besiegeln.

Fokussierte Rollenspiel-Erfahrung

Es gibt viel zu tun. Allen voran wird die Kolonie von aggressiven einheimischen Lebensformen bedroht. In den Kampf ziehen wir mit bis zu vier Truppenmitgliedern. Neben den Menschen können wir mit

der Zeit auch Vertreter neuer und alter Rassen in unsere Truppe aufnehmen. Die pummeligen Nopons feiern ihr Comeback, neu dabei sind die xenoförmigen Prones oder die Ganglion. Monolith Soft erschuf wie schon im Vorgänger ein interessantes Science-Fiction-Setting mit eigenen Rassen, Begriffen und Regeln. Kapitel für Kapitel erfahren wir mehr über Mira, den Werdegang der Menschheit und den Absichten unserer außerirdischen Gegner, was in einigen Überraschungen für den Spieler enden wird. Trotzdem fällt es Xenoblade Chronicles X schwer, die erzählerischen Höhen seines Vorgängers zu erreichen. Dazu versucht das Spiel mit dem humoristischen Geplänkel einiger Figuren unsere Sympathie zu gewinnen, was nur mäßig gelingt. Für eine Geschichte, dessen zugrundeliegendes Spiel sich augenmerklich auf seine Rollenspiel-Elemente konzentriert, ist das Abenteuer allerdings dennoch überdurchschnittlich unterhaltsam – zumindest solange man dem Spiel die Zeit gibt, seine Erzählung zu entfalten. Ob dafür auch die nicht vorhandene japanische Sprachausgabe entschuldigt wird, muss jeder für sich entscheiden, denn diese fand auf der Disc keinen Platz mehr. Ein optionaler Download der japanischen Tonspur würde diesen Mangel sofort beheben.

Spaß an Perfektion

Während im Vorgänger noch das Schwert Monado alles untergraben hat, legt dieses Spiel beim Ausstaffieren unserer Gruppe noch einmal eine Schippe oben drauf. Unser Charakter führt nun eine Nahkampf- und eine Schusswaffe mit sich. Jedes Teammitglied besitzt ebenfalls spezielle Ausrüstungs- und Waffen-Sets, sowie ihre eigenen Techniken, die wir für sie als Spieler nach unserem Belieben ausbauen. Das Kampfsystem erinnert an jenes klassischer Online-Rollenspiele, was bedeutet, dass neben automatischen Standardangriffen einzelne Techniken – sobald sie aufgeladen sind – aus einer Leiste heraus per Knopfdruck aktiviert werden. Dieses indirekte System sorgt dafür, dass wir eine Menge unterschiedlicher Angriffe gezielt aufeinander abstimmen können und dadurch Zusatzeffekte erhalten. So ist es immer noch ratsam, Gegner erst umzuwerfen und dann effektive Angriffe anzuketten. Einen anderen Charakter zu steuern, wie es noch in Xenoblade Chronicles X möglich war, wird uns nun nicht mehr gestattet. Dafür entscheiden wir mit einem neuen Klassensystem schon recht bald, in welche Richtung wir unseren selbstgestrickten Helden entwickeln wollen. Ebenfalls neu sind Kampfprufe,



die in Schlüsselmomenten des Gefechts bestimmte Fertigkeit- und Fähigkeitsverbesserungen verteilen. Nachdem die Kämpfe immer noch einige Elemente der Rundentaktik besitzen, können wir zum Beispiel festlegen, ob unser einleitender Angriff folgende Fern- oder Nahangriffe effektiver gestaltet. Fällt unsere Energie auf ein kritisches Niveau, liegt es an uns, ob wir lieber Heiler als Unterstützer rufen oder den Spieß mit besonders kritischen Angriffen umdrehen wollen. Für Detailverliebte, die ihren Charakter bis zur Perfektion rundschleifen, bietet das Spiel eine Menge Möglichkeiten.

Landschaftssimulator 2054

Im Mittelpunkt des gesamten Spielerlebnisses steht die Welt, was auch so zweifelsfrei kommuniziert wurde. Vollgestopft mit Missionen, Schätzen, Monstern und Weiterem werden etliche Stunden ins Land gehen, bis wirklich alles erledigt ist. Die schiere Größe der Spielwelt mit ihrer enormen Sichtweite beweist uns durchgehend,



das Mira plattformübergreifend seinesgleichen sucht. Die ausgefallene Flora und Fauna mit ihrem vorzeitlichen Flair sorgt für atemberaubende Ausblicke. Sollte einmal die Übersicht verloren gehen, können wir eine Drohne abschießen und die Lage aus der Vogelperspektive in Echtzeit auskundschaften. Dieses sinnvolle Feature ist eine intelligente Ergänzung, um sowohl dem Spielgefühl als auch dem Überblick dienlich zu sein.

Kleine Schönheitsfehler gibt es trotzdem: Schlagartig aufpoppende Modelle sind da hingegen fast schon erschreckend. Erst recht, wenn es sich um Questgeber oder Monster handelt, die sich plötzlich vor uns materialisieren. Letztere sind oft doppelt oder dreifach höher gelevelt als unsere Gruppe. Das wäre im Grunde kein Problem, wenn uns nicht verhältnismäßig viele von diesen Gegnern schon in Sichtweite zum Fressen gern haben und uns über den halben Kontinent jagen. Ein Treffer vom urzeitlichen Dino-Papa reicht aus und wir starten beim letzten Checkpoint. So



verwandelt sich das entspannte Erkunden meistens in einen adrenalingeladenen Hindernislauf, bei dem die ebenfalls beibehaltende absurde Sprungphysik sogar teilweise sinnvoll erscheint.

Die Spielwelt der Superlative

Altbekannt ist auch das Kollektikon, welches das Sammeln von kuriosen Gegenständen wie des gesichtslosen Äffchens oder der Überschallschildkröte mit zusätzlichen Trainingspunkten belohnt. Es ist fast schon erschreckend, wie viel Spaß wir in diesem Spiel allein beim banalen Sammeln von derlei Objekten haben. Fans werden auch die Harmonie-Missionen, bei denen neben den Kämpfen auch unsere Begleitpersonen im Mittelpunkt stehen und eigene Geschichten erzählen, nicht missen müssen. Richtig neu sind die Mecha-artigen Skills, auf die wir nach einem guten Stück Spielzeit Zugriff erhalten. Während vorher eine steile Bergwand noch mühevoll zu Fuß umrundet werden musste, überfliegen wir sie nun mit Leichtigkeit und sehen altbekannte Gebiete in einem völlig anderen Licht – dabei kann sogar noch die schöne Aussicht bewundert werden. Kämpfe können in diesen besonderen Fahrzeugen auch ausgetragen werden, selbstverständlich besitzen die Maschinen auch ihre eigenen Techniken. Die Erforschung von Mira gestaltet sich ebenfalls einfacher, diese geht Hand in Hand mit der Informationsbeschaffung für Blade und die ganze Kolonie. Um die fünf gigantischen Kontinente zu kartographieren, setzen wir Datensonden ein, die nicht nur umliegende Quests und Schätze enthüllen, sondern auch Ressourcen und ein paar extra Credits für uns scheffeln. Das sehen aufstrebende Rüstungsfirmen besonders gerne, die uns gegen Ressourcen neue Waffen und Verbesserungen entwickeln. Natürlich haben diese Konzerne gleich ein Interesse daran, dass wir ihre Produkte verwenden – das Sponsoring zahlt sich auch für uns aus. Insgesamt hat es Monolith Soft geschafft, das Gefühl eines vielleicht nicht sonderlich dynamischen, aber interessanten Ökosystems zu vermitteln, das Spaß und zugleich sinnvoll ist.

Alleine Arbeiten - gemeinsam Abkassieren

Xenoblade Chronicles X zeigt, dass Monolith Soft eine Menge Ambitionen in das Einbinden anderer Spieler über das Internet investiert

hat. In speziellen Truppenmissionen legt das Spiel uns mit anderen Spielern automatisch in Gruppen von bis zu 32 Personen zusammen. Jeder erlegt während seiner Singleplayer-Erfahrung bestimmte Gegner oder sammelt Items, um alle zusammen das Ziel der gemeinschaftlichen Mission zu erreichen, selbst wenn man sich in der Spielwelt persönlich nie über den Weg läuft. Mit Freunden geht das selbstverständlich auch, mit drei von ihnen gleichzeitig können wir auch über normale Missionen zusammenarbeiten. Um sich leicht ein paar Erfahrungspunkte am Wegesrand zu verdienen, registrieren wir eine Kopie unseres Charakters am besten an einem Verteiler, sodass er als nichtspielbarer Charakter in der Welt eines anderen zur Verfügung steht. Genauso können auch wir andere Blade-Mitglieder rekrutieren, wenn uns die alten Gesichter der Handlungsfiguren etwas zu oft unter die Nase kommen.

Ein Spiel bleibt im Ohr

Wenn jemand über Xenoblade Chronicles spricht, kommt dieser nicht drumherum, den großartigen Soundtrack zu erwähnen. Hauptverantwortlicher Komponist Hiroyuki Sawano ist erst seit Kurzem mit der Vertonung von Videospiele vertraut, kann sich aber mit seiner Arbeit an Xenoblade Chronicles X direkt einen Eintrag für den einprägsamsten und ungewöhnlichsten Soundtrack des Jahres sichern. Seinen markanten Stil, den er in Anime-Serien wie Attack on Titan, Kill la Kill oder Aldnoah.Zero schon zahlreich zelebrierte, übertrug er nun auf ein Spiel, auf das die erfassenden Klänge kaum besser hätten passen können. Mitreißende Rhythmen und einfühlsame Gesangseinlagen bilden eindeutig die Speerspitze der besten Untermalung, die wir uns für die Erkundung der Spielwelt vorstellen könnten. Sobald man aber beispielsweise in New Los Angeles Besorgungen erledigt oder eines der vielen Battle-Themes hört, werden die Spieler wohl mit Sicherheit überrascht, wobei der persönliche Geschmack eine sofortige Polarisierung nicht verhindern kann. Auch wir waren uns lange Zeit nicht sicher, was wir von einigen speziellen Tracks halten sollen, an vielen Stellen scheint die Musik im Bezug aufs Spielgeschehen autonom und fast schon unpassend zu wirken. Dennoch wird der Soundtrack auch bei diesem Abenteuer eines der Erinnerungswürdigsten Elemente des Spiels bleiben.

jonas.m@n-mag.org



Podcast



- + bombastische Spielwelt mit Erkundungsdrang
- + motivierendes Kampfsystem – ergänzt durch sinnvolle Online-Features
- + ohrwurmlastiger und diskussionswürdiger Soundtrack
- keine japanische Sprachausgabe

NMAG

8

WIIU X

9

35/40

9

NTOWER

9

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Xenoblade Chronicles X liefert eine großartige Spielerfahrung, kann den Vorgänger aber an manchen Punkten nicht das Wasser reichen. Ob es daran liegt, dass Spieler sich von den altbekannten Elementen alsbald satt gespielt haben oder die Handlung mehr uneingeschränkt überzeugen kann, muss jeder für sich selbst entscheiden. Wer allerdings mit diesem Spiel warm wird, braucht bis zur nächsten Nintendo-Konsole kein weiteres Rollenspiel mehr.

Gewinnspiel

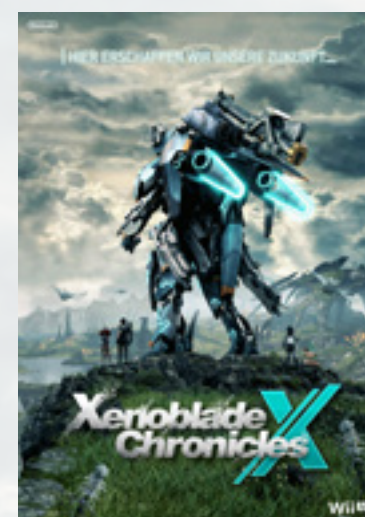
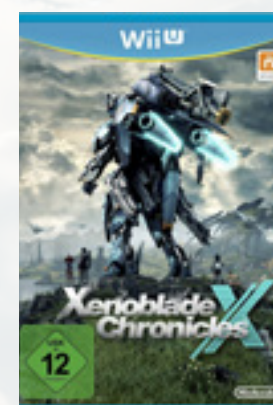
In unserem Test hat Xenoblade Chronicles X bewiesen, dass Rollenspiele auf der Wii U sehr wohl faszinieren und plattformübergreifend neidische Blicke auf sich ziehen können. In freundlicher Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir deshalb gleich vier tolle Preise, um den Release des Spiels zu zelebrieren. Zu gewinnen gibt es:

1 X Poster von Xenoblade Chronicles X

1 X Xenoblade Chronicles X

1 X Xenoblade Chronicles 3D

1 X Shulk-Amiibo



Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, habt ihr diesmal zwei Möglichkeiten:

- 1.) Ihr verratet uns wie der Held von Xenoblade Chronicles und Xenoblade Chronicles 3D heißt. Schickt uns eine E-Mail mit dem Betreff „Xenoblade-Chronicles-Gewinnspiel“ und dem gesuchten Charakternamen an gewinnspiel@n-mag.org.
- 2.) Ihr teilt den Facebook-Beitrag bezüglich der Veröffentlichung des neuen NMags öffentlich mit euren Freunden. Des Weiteren schreibt ihr unter unseren Facebook-Beitrag einen Kommentar, in dem sich mindestens folgender Inhalt befindet: „#Xenoblade-Gewinnspiel“.

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. Die Gewinner der Verlosung werden schriftlich nach Ablauf des Gewinnspiels ab dem **1. Januar 2015** informiert. Die Gewinner haben anschließend sieben Tage Zeit, sich bei uns zu melden. Andernfalls erhalten nach denselben Gewinnspielregeln andere Teilnehmer die Chance auf den Gewinn. Der Name des Gewinners wird von uns nicht veröffentlicht. Teilnahmechluss ist der **31. Dezember 2015**; der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!



Mario Tennis: Ultra Smash



Podcast



Fast drei Jahre mussten Wii-U-Besitzer auf die ersten sportlichen Aktivitäten des eher weniger athletisch aussehenden Klempners warten. Von der Revolution des Genres scheint der neueste Ableger der Mario-Tennis-Reihe jedoch weit entfernt.

Von Amin Kharboutli

Denkt man an die Gamecube- und Gameboy-Advance-Ära zurück, so erscheint einem das damalige Angebot an Mario-Sportspielen, im Vergleich zu heute, wie ein kleiner Traum. Nehmen wir, aus gegebenem Anlass, das Tennis-Genre als Beispiel: Während auf dem Handheld ein umfangreiches Rollenspiel auf uns wartete, machte der Ableger auf der Heimkonsole zwar Abstriche in Sachen Einzelspielermotivation, kompensierte diesen Umstand allerdings mit zahlreichen Multiplayer-Modi und einer wunderbaren Präsentation. Blicken wir auf die heutige Generation, so erwartet einen bei Mario Tennis: Open auf dem 3DS ein Ableger, der nicht mal im Ansatz an den Umfang oder Ideenreichtum des Gameboy-Advance-Vorgängers herankam. Auf den Heimkonsolen sieht die Geschichte leider nicht viel anders aus.

Nicht viel zu tun

Das Herzstück der früheren Mario-Tennis-Ableger bildete der Turnier-Modus, in dem wir in einem K.o.-System nacheinander Gegner besiegen mussten, um schließlich die Trophäe des jeweiligen Turniers zu erlangen. Dieser Modus wurde in Mario Tennis: Ultra Smash durch die sogenannte K.O.-Herausforderung ersetzt, in der wir in einer bestimmten Reihenfolge gegen alle Kontrahenten, die das Spiel zu bieten hat, antreten müssen. Haben wir jeden der 15 Gegenspieler besiegt, so beginnt die Reihenfolge der Kontrahenten wieder von vorne. Die einzige Änderung liegt im stetig zunehmenden Schwierigkeitsgrad der

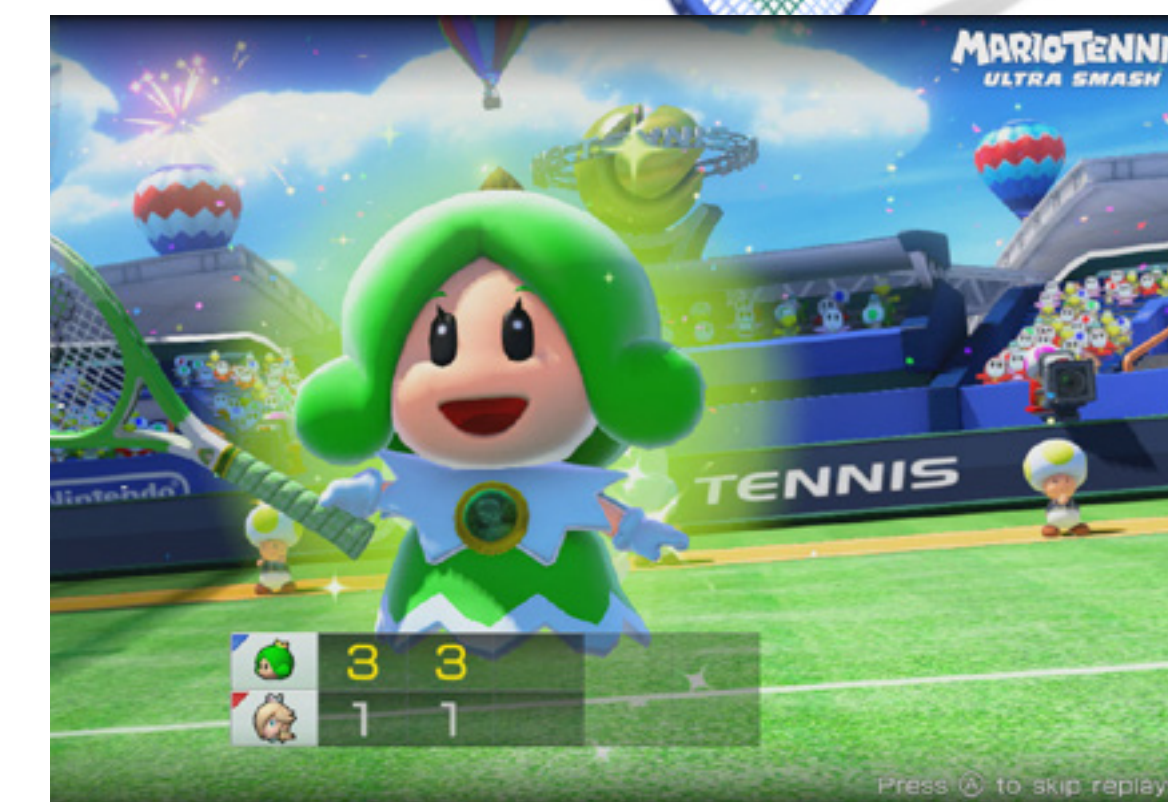
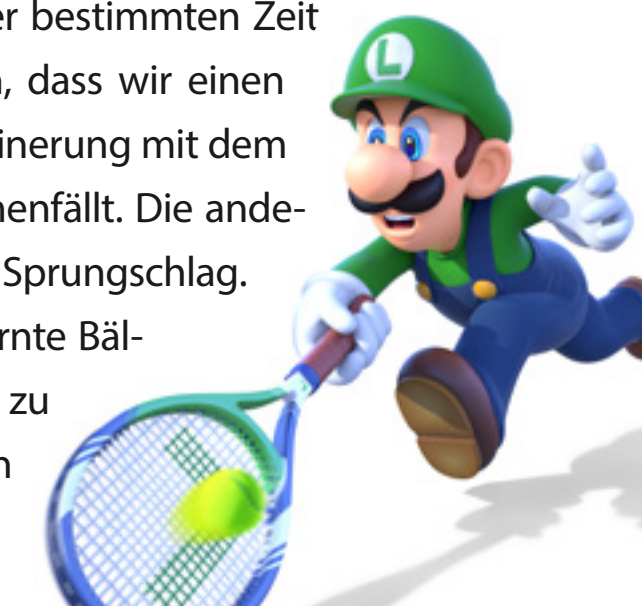


Gegner. Leider sind die ersten 15 Matches furchtbar einfach, was das Durchspielen des Modus mit jedem Charakter zu einer Geduldsprobe macht. Allgemein wird dieser Modus nach kurzer Zeit viel zu eintönig, da er keinerlei Höhepunkte bietet. Zumindest agieren die Gegner im späteren Verlauf sehr intelligent, was zu der einen oder anderen Niederlage führen kann. Verlieren wir ein Spiel, so müssen wir wieder beim ersten beziehungsweise schwächsten Gegner anfangen, außer wir kaufen uns eine zweite Chance mithilfe von Münzen, die durch das Gewinnen von Matches gesammelt werden können. Der Mega-Ballwechsel ist wiederum der Ersatz für die zahlreichen Minispiele, die in den Vorgängern geboten wurden. Ziel ist es, den Ball möglichst lange

im Spiel zu halten. Macht einer der Spieler den Punkt, so endet das Spiel. Das Besondere an dem Modus stellt die Transformation des Balles dar. Während bei den ersten Ballwechseln der Ball noch sehr groß und träge ist, wird er im Verlaufe des Ballwechsels sprunghaft kleiner, was die Geschwindigkeit des Ballwechsels und damit eine Beendigung desselbigen begünstigt. Eine ganz nette Idee, die aber leider nach wenigen Runden ihren Reiz verliert.

Schein-Modi?

Der klassische Modus und die Mega-Schlacht sind leider nicht der Erwähnung wert, denn die beiden Modi unterscheiden sich lediglich darin, dass man bei ersterem mit den Neuerungen spielt, die im zweiten ausschaltbar sind. Besagte Regeln beinhalten zum einen den Mega-Pilz, der in regelmäßigen Abständen von Toad auf das Feld geworfen wird und beim Aufsammeln den jeweiligen Spieler nicht nur vergrößert, sondern auch die Schlagkraft erhöht. Das Problem ist in diesem Fall, dass jedes Mal, wenn wir einen Pilz aufsammeln, eine Zwischensequenz abgespielt wird, die den Spielfluss massiv stört. Schrumpfen wir nach einer bestimmten Zeit wieder, so kann es vorkommen, dass wir einen Schlag verfehlen, weil die Verkleinerung mit dem Zeitpunkt des Schlages zusammenfällt. Die andere Neuerung ist der sogenannte Sprungschlag. Dieser erlaubt es uns weit entfernte Bälle mittels eines hohen Sprungs zu erreichen. Beide Features bieten weder einen großen Mehrwert,



Neben den Sprungschlägen gibt es im Spiel den Ultra Smash. Dieser besonders starke Schlag kann durchgeführt werden, wenn der Gegner nur knapp den vorherigen Schlag erreicht.



Die verschiedenen Schlagarten wurden auch im neuesten Ableger bei Topspin, Slice und Flat belassen. Die Wahl des richtigen Schlages hängt von der Situation ab, beispielsweise empfiehlt sich als Antwort auf einen Slice ein Topspin.

noch wirken sie wirklich durchdacht. Im Gegenteil: Der Mega-Pilz stört den eigentlich sonst sehr soliden Spielfluss gewaltig.

Erwartungsgemäßer Online-Modus und obligatorischer Amiibo-Support

Neben den lokalen Matches kann man in Mario Tennis: Ultra Smash auch online gegen Spieler aus aller Welt im Einzel und im Doppel antreten. Bei letzterem wird man entweder von einem Freund oder seinem Amiibo unterstützt. Dieser lässt sich nämlich trainieren und seine Fähigkeiten individuell anpassen, ähnlich wie die Kämpfer in Super Smash Bros. for Wii U. Je nachdem, ob man ein Match gewinnt oder verliert, kann man Ranglistenpunkte sammeln oder eben verlieren. Wer diesen kompetitiven Leistungsdruck nicht mag, der ist auch in der Lage, Matches zu bestreiten, die nicht in das Ranglistensystem einfließen. Außerdem lassen sich durch die Wahl des entsprechenden Modus, die vorher erwähnten Neuerungen wahlweise an- oder ausschalten. Eine Auswahl des Platzes ist leider nicht möglich, dennoch ist die hier gebotene Auswahl zwar alles andere als üppig, aber zumindest zufriedenstellender als in den lokalen Modi. Der Online-Modus ist ausgelegt auf ein bis vier Spieler und bietet sowohl Einzel-, als auch Doppel-Matches, die wahlweise mit einem Amiibo oder einem lokalen Teilnehmer bestritten werden können. Die Möglichkeit, gegen Leute aus der Freundesliste anzutreten, wurde leider nicht eingebaut.

Zumindest ein Augenschmaus?

Schließen wir den Kreis der Enttäuschungen mit einer Bewertung der Grafik. Wie in den Trailern und der Demo bereits zu sehen war, merkt man dem Spiel sein HD-Gewand kaum an. Es sieht, aufgrund mangelnder Details, viel mehr nach einer aufgehübschten Version des Wii-Ablegers aus und bietet des Weiteren kaum Charakter- oder Stadionanimationen. Beispielsweise wird beim Gewinnen eines Matches jedes Mal die gleiche Zwischensequenz abgespielt, bei der nur das Bild des Gewinners entsprechend angepasst wird. Für individuelle Gewinnanimationen blieb in der Entwicklung offenbar nicht genug Zeit übrig. Die ganze Atmosphäre wirkt durch solche Umstände nicht sehr dicht und eine packende Inszenierung oder cineastische Kamerafahrten sucht man vergebens. Eines muss man

dem Spiel aber lassen: Das Kern-Gameplay, das mehr oder weniger den Vorgängern entspricht, ist nach wie vor ausgefeilt und bietet Stoff für viele Auseinandersetzungen mit Freunden oder Gegnern aus aller Welt. Hinzu kommt, dass sich die einzelnen Plätze zum Teil sehr unterschiedlich spielen, was dem Ganzen eine taktische Note verleiht. Ein Stoppball ist im Treibsand beispielsweise eine starke Waffe, während ein Topspin ein gefürchtetes Mittel auf klassischem Sand, aufgrund des hohen Absprungs des Balles, darstellt. Der an früherer Stelle erwähnte klassische Modus besitzt also durchaus sei-



ne Berechtigung und wird für jeden, der das klassische Mario-Tennis-Gefühl erneut erleben will, wohl die erste Wahl sein. Es ist sehr schade, dass in dem Wii-U-Ableger nicht versucht wurde, auf diesem sehr soliden Gerüst aufzubauen und dieses sinnvoll zu ergänzen. Stattdessen erwartet euch eine Ansammlung wenig sinnvoller Neuerungen, eine sehr triste Präsentation und kein Modus, der auch nur annähernd als originell bezeichnet werden kann.

amin.k@n-mag.org

- + an sich gut funktionierende Spielmechanik,...
- ...die durch Neuerungen deutlich verschlechtert wird
- wenig Abwechslung aufgrund fehlender Modi
- triste Präsentation durch kaum vorhandener Charakteranimationen

NMAG

6

CONTINUE

6

24/40

6

NTOWER

6

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Die Entwickler haben es geschafft, in puncto Spielumfang den 3DS-Vorgänger erneut zu unterbieten und bringen mit Mario Tennis: Ultra Smash einen Ableger heraus, der in so ziemlich allen Aspekten enttäuscht: Die Grafik ist detailarm, Animationen sind kaum vorhanden und die Neuerungen verschlechtern das Spielgefühl konsequent. Lediglich bei ausgeschalteten Neuerungen weiß das Spiel zu überzeugen.

Animal Crossing: Amiibo Festival



Animal-Crossing-Fans können sich dieses Jahr nicht beschweren. Nachdem dieses Jahr bereits Häuser und Grundstücke in Animal Crossing: Happy Home Designer eingerichtet werden durften, steht nun ein großes Festival auf dem Programm. *Von Sören Jacobsen*

Wie der Titel des Spiels vermuten lässt, spielen die Amiibo bei diesem Festival eine wichtige Rolle. Jedoch nicht nur die bei Sammlern sehr beliebten Figuren kommen zum Einsatz, sondern auch die speziellen und separat erhältlichen Amiibo-Karten. Unser Hauptanlaufpunkt ist die Plaza. Auf diesem tummeln sich unsere registrierten Amiibo-Bewohner und hier können wir die verschiedenen Modi von Animal Crossing: Amiibo Festival auswählen. Zu Beginn steht uns aber nur der Partymodus zur Verfügung. Die anderen Spiele müssen wir erst mit den Glückspunkten des Partymodus freispielen.

Glückspunkte-Monopoly

Dieser Modus ist zugleich Hauptbestandteil des Spiels. In diesem begeben wir uns mit drei Mitstreitern ins Animal-Crossing-Dorf. Allerdings ziehen wir dort nicht in eine Beheimatung ein wie in den

typischen Serienablegern - stattdessen dient das Dorf als Spielbrett. Eure Aufgabe besteht darin, entweder im Zeitraum eines Monats oder eines Zeitlimits, so viele Glückspunkte und Sternis wie möglich zu sammeln. Spielen wir im Zeitraum eines Monats, können wir uns auf gute dreißig Runden freuen. Die Sternis werden am Ende in Glückspunkte umgewandelt. Auf unserer Reise durch das Dorf landen wir auf unterschiedlichen Feldern. Meistens werden wir mit Glückspunkten und Sternis belohnt oder es werden uns welche abgezogen. Zu bestimmten Anlässen ändern sich aber die Ereignisse der Felder. Jeden Sonntag zum Beispiel können wir von Sigrid Rüben kaufen. In der darauffolgenden Woche können diese Rüben dann verkauft werden - im Optimalfall für mehr Sternis. Es liegt also an uns, zu entscheiden, ob wir ein Risiko eingehen, um



entweder Verlust zu machen oder um einen Gewinn zu zu erzielen.

Party des Jahres oder Kindergeburtstag?

Leider mangelt es dem Partymodus sehr an Abwechslung. Wenn nicht gerade ein besonderes Ereignis ansteht, wie zum Beispiel das Anglerturnier oder die Weihnachtsfeier am 24. Dezember, spielt sich das Geschehen sehr linear ab. Ein Minispiel nach jeder Runde wäre wünschenswert gewesen. Jede Runde würfeln wir also durch Auflegen der Amiibo auf dem Gamepad. Im seltensten Fall treffen wir eine Auswahl über den Touchscreen des Gamepads. Dem einen oder anderen kommt dieses Prinzip mit Sicherheit bekannt vor: Im Amiibo-Modus von Mario Party 10 funktionierte dieses System genauso. Leider ist diese Steuerung auch in Animal Crossing: Amiibo Party nicht gerade intuitiv, da es schnell anstrengend wird, für jede Aktion die Amiibo auf den NFC-Leser zu stellen.



Der Rest vom Fest

Haben wir nach einigen Runden im Partymodus die notwendigen Punkte zusammen, können wir uns weitere Spiele kaufen. Diese sind dabei recht unterschiedlich gestaltet. In einem Minispiel geht es darum, so viele Ballons wie möglich zum Platzen zu bringen und dann auf einer schwimmenden Plattform zu landen. Gewinner ist, wer die meisten Punkte erreicht hat. In einem anderen Minispiel spielen wir alleine und unsere Aufgabe ist es mit drei gestrandeten Bewohnern auf einer einsamen Insel Materialien zu sammeln - eine Art Überlebenssimulator. Diese Materialien dienen dazu, ein Floß zu bauen, mit dem wir der Insel entfliehen können. Dies müsst ihr innerhalb einer gewissen Anzahl von Runden geschafft haben. Die Steuerung in diesen Minispielen läuft über das Auflegen der passenden Amiibo-Karte. Der Überlebenssimulator von den Zusatzminispielen ist zwar das unterhaltsamste Spiel, doch verliert leider jedes der Minispiele schnell an Reiz - selbst mit mehreren Spielern.

soeren.j@n-mag.org

- + durch Amiibo und Amiibo-Karten im Paket gutes Preis-/Leistungsverhältnis
- + schöne Animal-Crossing-Optik
- kaum Langzeitmotivation durch geringen Inhalt
- ohne Mitspieler recht schnell langweilig

SÖREN

6

MARIO

5

20/40

4

AMIN

5

NTOWER

FAZIT:

Animal Crossing: Amiibo Festival ist mit Sicherheit kein schlechtes Spiel. Allerdings sollte man sich den Kauf gut überlegen. Mit mehreren Spielern macht das Sammeln der Glückspunkte und die Minispiele Spaß, allerdings wiederholt sich das Gesehen weitestgehend. Alleine verfliegt der Spielspaß recht schnell. Immerhin ist die putzige Animal-Crossing-Optik auf der Wii U gut umgesetzt.

Skylanders: SuperChargers



Ein weiteres Jahr und ein weiteres Skylanders bricht über die Welt herein. Chaos will wieder Chaos bringen, und Flynn muss alle retten. Juhu – wir sind zurück in der Welt der lebenden Plastikfiguren - und die haben Fahrzeuge mitgebracht!

Von Emanuel Liesinger

Skylanders verkaufen sich weiterhin wie warme Semmeln. Und Activision wird nicht müde, die Kuh so lange zu melken, bis sie maximal in Sophies Freunde an den Schlachthof von Stefan verkauft werden kann. Im Gegensatz zu anderen Franchises in ihren Händen versucht das Team von Skylanders jedoch, den Spielern jedes Jahr etwas Neues zu bieten. Ein Feature, welches jeden Serienteil einzigartig macht, wieso Kinder und Sammler auf der ganzen Welt mehr Plastikfiguren kaufen müssen und damit Spaß haben! Letztes Jahr waren es die Fallen, in denen wir spezifische Gegner einfangen und selbst steuern konnten, das Jahr davor wurden mit Skylanders: Swap Force Charaktere eingeführt, die wir beliebig aus zwei Elementen zusammensetzen können. Das lässt das Giants-Konzept mit doppelt so großen Skylanders der ersten Fortsetzung schon müde wirken. Fakt ist, die Skylanders-Serie hat mit

jeder Fortsetzung neue Möglichkeiten gefunden, die Reihe interessanter zu machen – und das Spiel trägt den Erfolg der Figuren auf den Schultern. Das weiß Vicarious Visions ganz genau, ein Entwickler, der bisher immer nur für die kleineren Versionen von großen Spielen zuständig war, aber in diesem Job gute Arbeit leistete. Skylanders: SuperChargers wurde diesmal auch nur noch von Vicarious Visions mit Unterstützung von Beenox entwickelt, Erfinder Toys for Bob erscheint nicht auf der Entwicklerliste.

Ahoi, Kameraden!

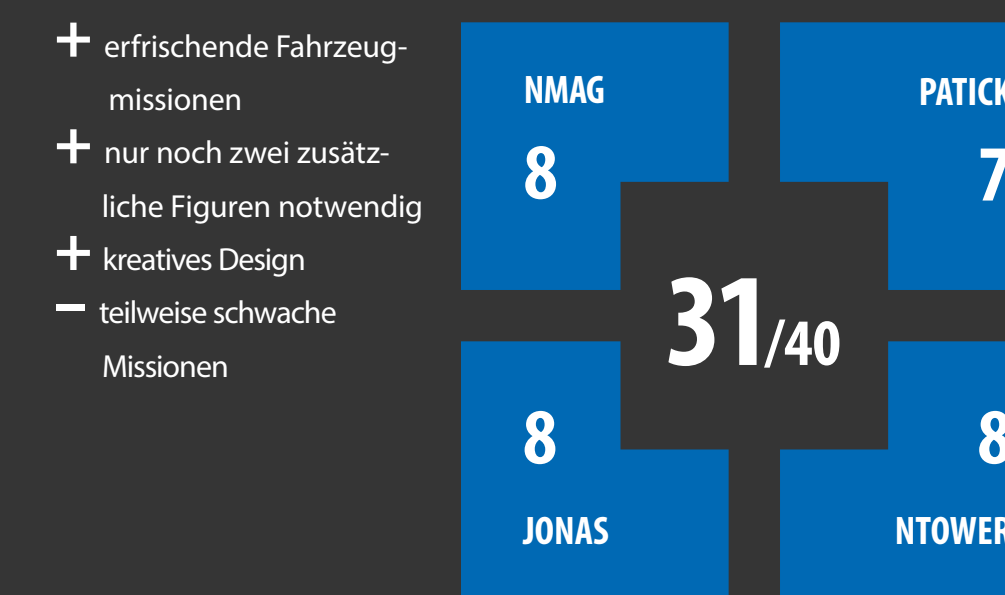
Deswegen gibt es dieses Jahr Fahrzeuge! Sie gibt es in drei Typen: Der Wii-U-Version liegt Donkey Kong mit seinem Landfahrzeug bei, 3DS- und Wii-Käufer bekommen (neben einem völlig anderen Spiel, einer reinen auf den Rennpart des Spiels beschränkten

Version) Bowser mit seinem Clown Cruiser, während Spieler, die in See stechen wollen, auf eines der einzeln erhältlichen Fahrzeuge zurückgreifen müssen. Das tolle an SuperChargers ist aber, dass es die einzigen Beschränkungen sind, die einem dieses Jahr geboten werden. Skylanders wurde immer wieder insofern kritisiert, dass die drei beiliegenden Figuren nur einen Teil der acht verfügbaren Elemente abdecken und fünf weitere Figuren gekauft werden mussten, um das ganze Spiel sehen zu können. Dieses Mal schrumpft diese Beschränkung auf drei Fahrzeugtypen – eine wesentlich kleinere Investition. Natürlich ist Skylanders weiterhin ein Spiel, bei dem es Spaß macht, Figuren zu sammeln und natürlich können alle bisher erschienenen Skylander-Figuren in SuperChargers verwendet werden. Fallen aus dem Vorgänger Skylanders: Trap Team hingegen, können nicht genutzt werden. Die Fallen verlieren jedoch nicht an Wert, denn diese können genutzt werden, um das eigene Team zu verstärken.

Game oder Spielzeug?

Während des Spiels wechseln wir stetig zwischen dem bekannten Action-Modus und den namensgebenden Fahrzeugmissionen hin und her. Diese sind überraschend gut und abwechslungsreich gestaltet und können von Star-Fox-ähnlichen Kampfmissionen in der Luft oder an Donkey Kong 64 erinnernde Endgegnerkämpfe via Boot und Mario Kart verwechselnd ähnelnden Rennmissionen reichen. Diese sind allesamt nicht so gut wie ihre möglichen Vorbilder, doch sie machen Spaß - der Zielgruppe sicher noch viel mehr, als einem erfahrenen Gamer. Und das Tolle an den neuen Figuren: Sie sind die schönsten, die Activision je auf den Markt brachte. Die Räder der Karts lassen sich drehen, Propeller mittels Mechanismen bewegen – es sind richtige Spielzeuge, an denen wir auch außerhalb des Spiels unsere Freude haben. Das liebevolle, kreative Design des dazugehörigen Spiels bietet auch abseits der Missionen viel zu tun. Ein großer Hub verbindet Minispiele, Nebenmissionen, Rennchallenges und vieles mehr.. Die Welten bieten einen Abwechslungsreichtum, der dem der Skylanders würdig wird. Das perfekte Geschenk zu Weihnachten für alle, die nicht drüber nachdenken wollen, was ihr Kind zu Ostern oder zum Geburtstag will – die Antwort wird Skylanders lauten.

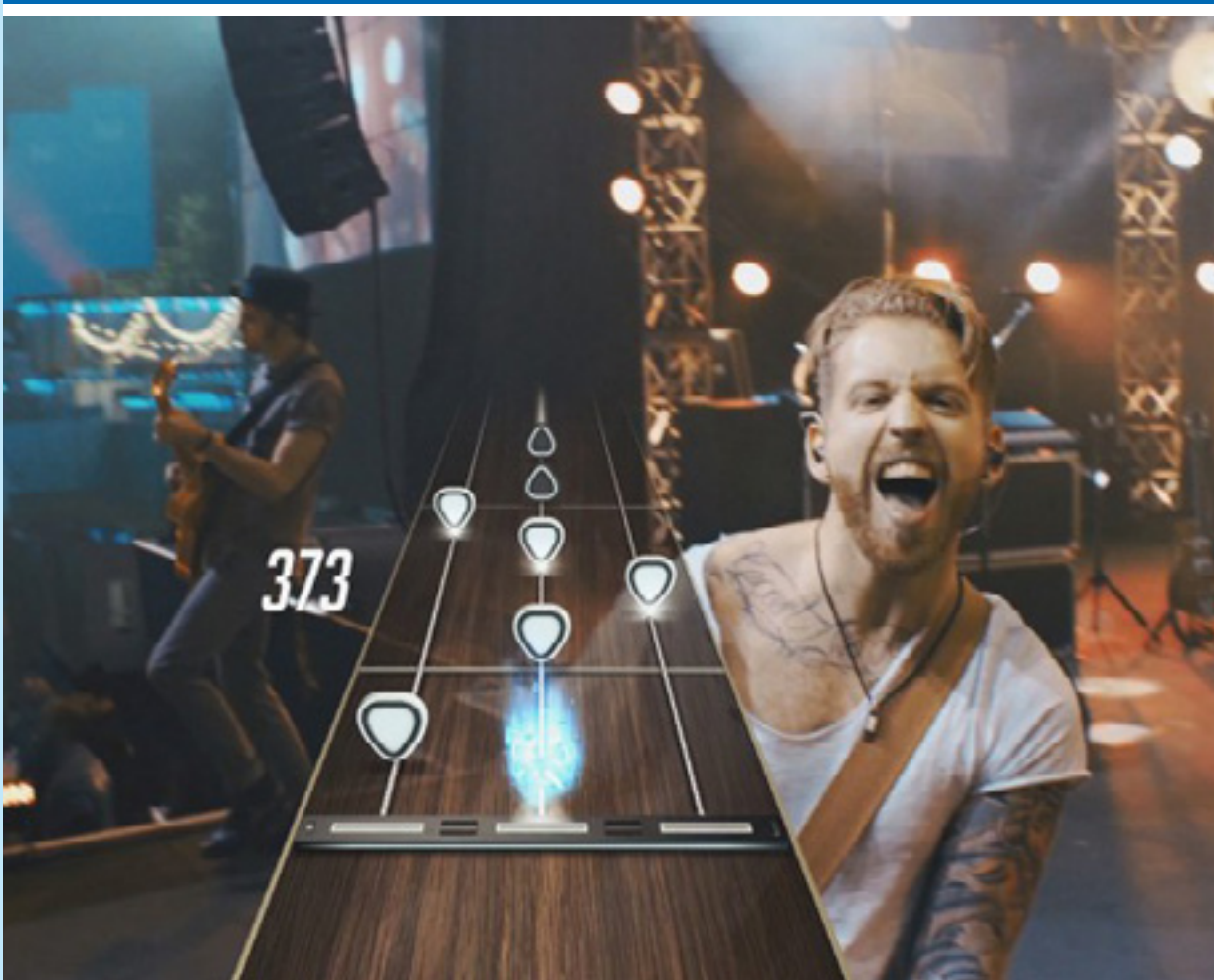
emanuel.l@n-mag.org



FAZIT:

Ich bin zwar inzwischen vom Skylanders- auf den Amiibo-Zug umgesprungen, doch SuperChargers lässt mich die Figuren wieder auspacken. Es macht Spaß, es ist schön und ich habe zwei neue Skylanders-Figuren, die gleichzeitig Amiibo sind!

Guitar Hero Live



Zwischen 2005 und 2009 wurden mehr als ein Dutzend Titel der Guitar-Hero-Reihe auf den Markt geworfen. 2011 gab Activision bekannt, dass die Produktion vorerst eingestellt wird. Fast fünf Jahre später feiert die Guitar-Hero-Serie ihre Wiedergeburt. Von Eric Ebelt

Obwohl die Guitar-Hero-Reihe zum Erfolg des Genres beitrug und definitiv eine der innovativsten Videospieldreihen ihrer Zeit ist, gibt es Musikspiele nicht erst seit 2005. Tanzmatten- und Rhythmusspiele gibt es zwar spätestens seit den Achtziger Jahren, doch erst SingStar und Guitar Hero haben dem Genre zum Durchbruch verholfen. Beide Serien sind ein Garant dafür, dass mit Mikrofon oder Gitarren-Controller Gelegenheitsspieler und Hardcore-Zocker gleichermaßen angesprochen werden können.

Schneller Spieleinstieg

Wer Guitar Hero Live zum ersten Mal in seine Wii U einlegt, wird mit einem kurzen Tutorial in die Grundlagen des Gitarrenspiels eingeweiht. Die Übung kann im späteren Spielverlauf zwar wiederholt werden, doch muss man sich darüber im Klaren sein, dass man nach der Einführung ins kalte Wasser geworfen wird. In Guitar

Hero Live schlüpfen wir in die Rolle eines Gitarristen, der mit seiner Band in den Vereinigten Staaten und dem Vereinigten Königreich auf Konzerten spielt, um die Fans zum Jubeln und Maulen zu bringen.

Immersive Erfahrung

Der Offline-Anteil des Spiels basiert auf Realfilmaufnahmen, in denen wir unsere Band aus der Ego-Perspektive sehen. Das wirkt sehr intensiv: Wir beginnen hinter der Bühne, beobachten die Mitarbeiter bei ihren Tätigkeiten, sehen ein Maskottchen umhertanzen und bekommen dann die Gitarre in die Hand gedrückt. Nach der Ankündigung des nächsten Songs dürfen wir auch schon in die Tasten hauen. Das meinen wir wortwörtlich, denn das Spiel wird (wie seine Vorgänger) mit einem der bereits erwähnten Gitarren-Controller gespielt. Alternative Steuerungsmethoden gibt es nicht.

Blamieren oder Kassieren

Auf einer Übersicht in der Mitte des Fernsehbildschirms, dem so genannten Highway, laufen von oben nach unten die verschiedenen Noten beziehungsweise Tasten hinunter. Diese wollen im richtigen Moment gedrückt werden, denn sonst beginnen unsere Fans ihren Unmut auszudrücken. Das eingespielte Video verändert sich hierbei im Verlauf der Songs so, wie es zu unserer jeweiligen Treffsicherheit passt. Wer hier versagt, wird enttäuschte und wütende Gesichter erblicken. Die Videos wirken bis auf manch hastigen Übergang sehr authentisch. Das liegt vor allem daran, dass jeder Auftritt auf einem eigenen Video basiert.

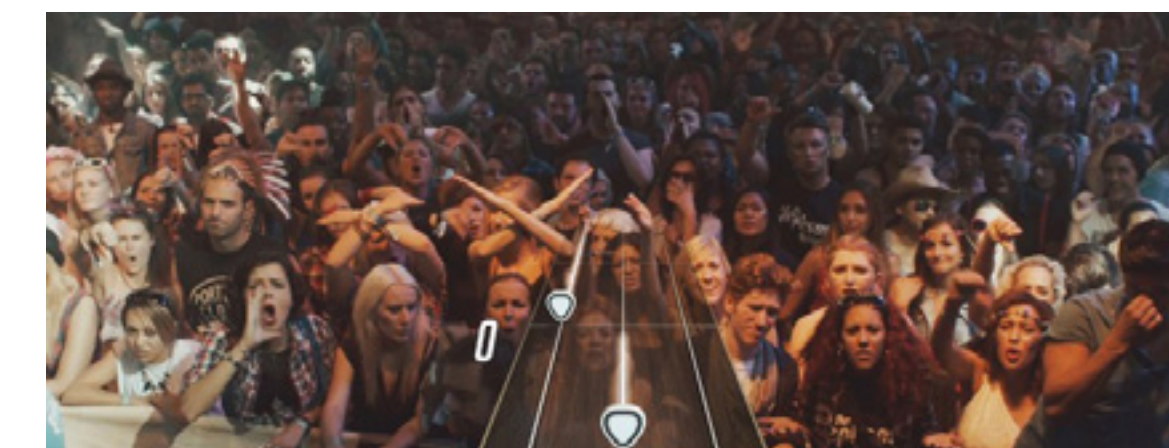
Fragwürdiges Preismodell

Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Online-Modus. Hier gibt es weitere Songs zu absolvieren, doch werden dabei die originalen Musikvideos gestreamt und nicht unsere Band gezeigt. Wir können hier entweder einen der beiden Kanäle aufrufen, wo Songs

in zufälliger Reihenfolge abgespielt werden oder wir entscheiden uns gezielt für ein Lied. Letztere Option ist allerdings nicht unbegrenzt verfügbar. Weitere Durchgänge müssen wir per Echtgeld oder spärlichen Ingame-Monetten aktivieren. Theoretisch braucht man zwar nie einen Cent in Guitar Hero Live zu investieren, doch ist das Preismodell in unseren Augen verbesserungswürdig.

Controller für Experten

Davon abgesehen bietet Guitar Hero Live mit seiner tollen Song-Auswahl eine mehr als runde Erfahrung. Schade nur, dass die alte Hardware der früheren Serienteile aufgrund des neuen Gitarrendesigns nicht mehr kompatibel ist. Aufgrund des holprigen Schwierigkeitsgrads und des neuen Designs werden vor allem Experten auf lange Sicht am meisten ihren Spaß haben. eric.e@n-mag.org



- + griffiger Controller und Mikrofon-Unterstützung
- + großartige Song-Auswahl im Online-Modus
- + immersive Einbindung von Videomaterial
- Preismodell bei Song-Selektion verbesserungswürdig

ERIC

8

AMIN

8

32/40

8

NTOWER

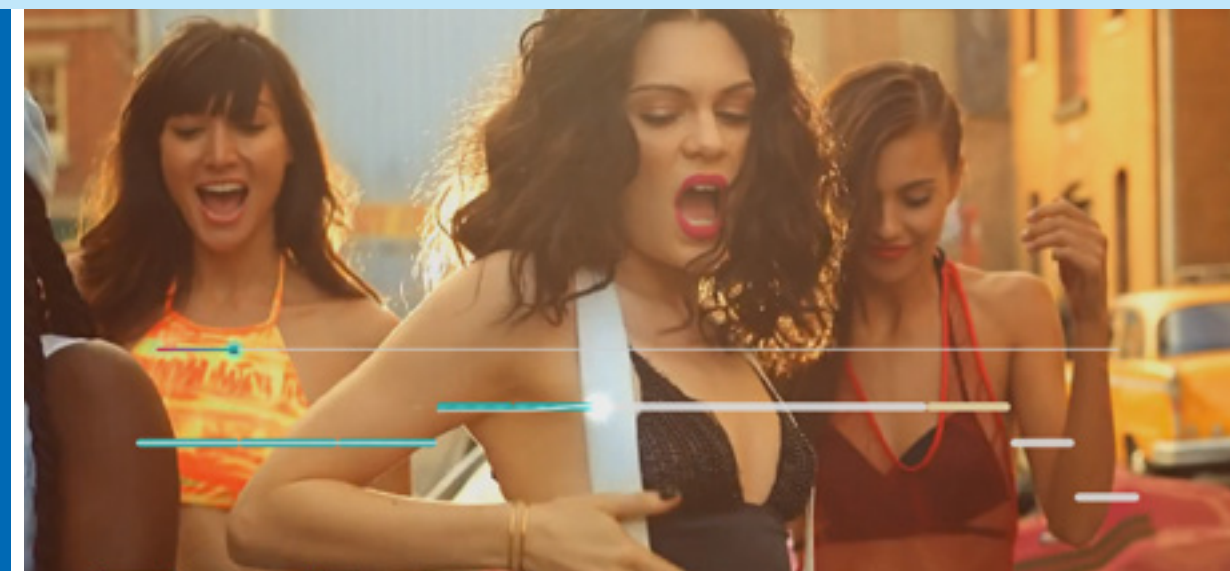
8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

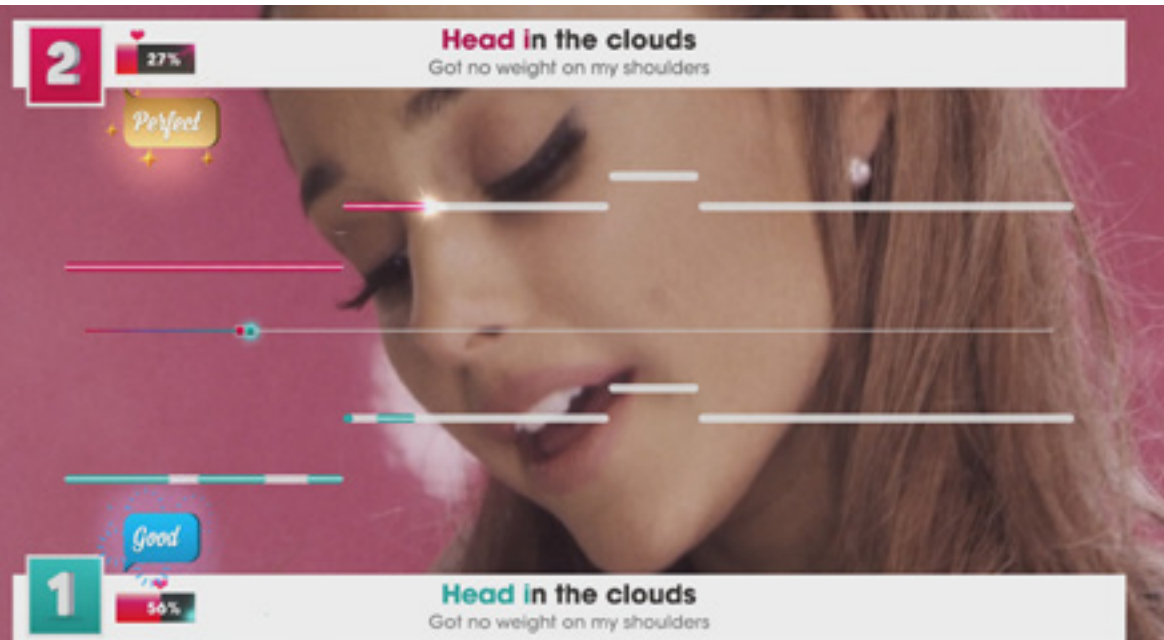
Die Auferstehung der bereits totgeglaubten Videospieldreie ist Activision in fast allen Punkten geglückt. Der Gitarren-Controller bietet sowohl für Anfänger, als auch für Experten Anreiz. Die Song-Auswahl trifft des Weiteren viele Geschmäcker und kann theoretisch stets erweitert und aktuell gehalten werden. Schade nur, dass das Preismodell der zielgerichteten Song-Selektion nur halbwegs geglückt ist.

Let's Sing 2016



Die Beliebtheit von Karaoke-Spielen nimmt kein Ende! Nun geht es sogar soweit, dass die betagte Wii ein weiteres Exemplar spendiert bekommt.

Von Mario Nguyen



Mit Let's Sing 2016 reiht sich ein weiteres Spiel in die zahlreiche Reihe von Karokespielen für die Wii. Let's Sing 2016 ist ein Spiel für die betagte Konsole und schenkt euch genau das, was auf der Hülle steht. Mit über dreißig Songs von Ariana Grande über Lorde bis Queen ist der perfekte Karaokeabend quasi sicher. Besonders schön zu hören ist, dass ihr in den Genuss der Originaltitel kommt und keine nachgesungenen Cover-Versionen, um Urheberrecht zu umgehen, zu hören bekommt.

Innovation oder 08/15-Karaokespiel?

Wir brauchen keine dreißig Minuten zu spielen, um zu verstehen, dass Let's Sing 2016 ein normales Karaokespiel ist. Die üblichen Modi wie Solo, Duett und ein Zufallsmodus sind zwar enthalten, doch das war es dann aber auch schon. Die Gesangserkennung funktioniert

Achtung! Da Let's Sing 2016 ein Wii-Spiel ist, unterstützt es nicht (wie andere Karaoke-Spiele) das Wii-U-GamePad-Mikrofon!

und wir können uns die Musikvideos im Hintergrund ansehen. Allerdings sollte man darauf achten, welche Mikros man für das Spiel benutzt, denn nicht jedes USB-Mikrofon wird vom Spiel erkannt!

mario.n@n-mag.org

- + Originalversionen der enthaltenen Songs
- + abwechslungsreiche Songauswahl, doch ohne...
- ...einzelne Songs in einem Online-Shop nachzukaufen
- keine neuen Spielmodi



FAZIT:

Ich mag Karaoke-Spiele wirklich gerne! Gerade in einer gemütlichen Runde zu viert oder fünft entstehen damit unvergessliche Momente - wenn auch meistens eher peinliche! Leider bietet der Titel mir einfach zu wenig Abwechslung. Da macht es die Konkurrenz seit Jahren, mit herunterladbaren Songs, besser.

Just Dance 2016



Just Dance 2016 verspricht neue Features, vor allem für größere Gruppen: Smartphone-App, Video- und Stimmaufzeichnung und Just Dance Unlimited. Vor allem letzteres enttäuscht.

Von Sebastian Klein

Just Dance ist praktisch wie Fifa. Jedes Jahr kommt ein neuer Titel. Dass das aber nicht in Monotonie versinken muss, zeigen sowohl Fifa 16 als auch Just Dance 2016. Denn beide werben mit neuen Features auf und nicht nur aktualisiertem Kader oder aktualisierter Playlist. Just Dance zeigt sich hier mit 43 Liedern in einer überschaubaren Anzahl, aber es kommt schließlich auf den Inhalt an.

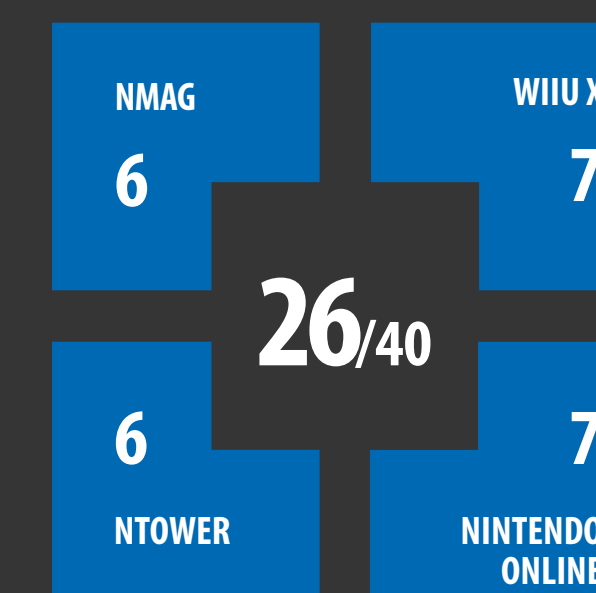
Der Zwang zu Just Dance Unlimited

Die Auswahl der Lieder ist unserer Meinung nach nicht sonderlich gelungen, aber das ist am Ende Geschmackssache. Gespielt wird entweder zu viert per Wii Remote oder zu acht per Smartphone-App für iOS und Android. Stellen wir das Gamepad vor uns, zeichnet es ein Video unserer Tanzeinlage auf, das Mikrofon auf Wunsch den gesungenen Text. Dabei können wir nicht nur gegeneinander, son-

dern auch miteinander spielen, Videos anderer Spieler anschauen und mehr. Der größte Kritikpunkt ist Just Dance Unlimited. Für sieben Euro pro Monat oder vierzig Euro pro Jahr erhalten wir Zugriff auf eine Online-Bibliothek an Liedern, die mehr Auswahl bietet. Böse Zungen würden behaupten, alle guten Lieder wurden auf diesen Dienst ausgelagert...

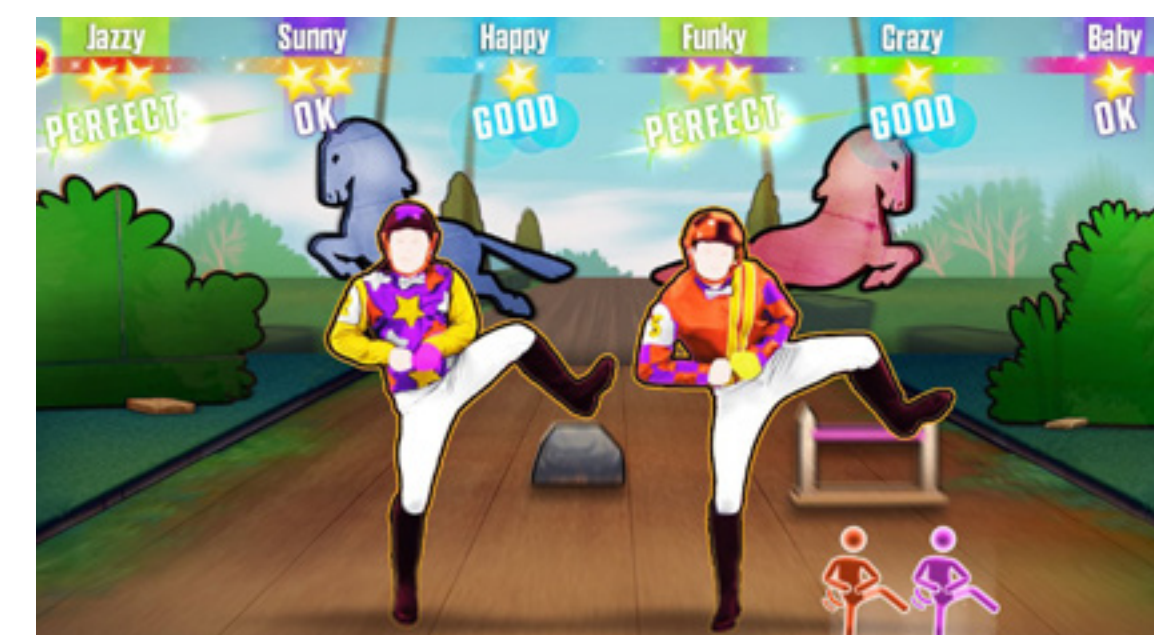
sebastian.k@n-mag.org

- + Aufzeichnung von Video und Sprache
- + Coop-Modus bietet Langzeitspaß
- Songauswahl fällt eher bescheiden aus
- Gefühl zu Just Dance Unlimited gedrängt zu werden



FAZIT:

Dieser Just-Dance-Ableger macht in diesem Jahr wieder eines richtig: Für Partyabende mit Freunden sorgen. Irgendwann stört da dann auch die Liederauswahl nicht mehr, wobei dazu gesagt werden muss, dass der Preis von vierzig Euro im Jahr noch im Rahmen ist, sofern man einen großen Freundeskreis hat oder eben öfters mal tanzen möchte.



Adventure Time: Finn und Jake auf Spurensuche



Nachdem Jake und Finn schon zahlreiche Abenteuer im Fernsehen erlebt haben, gehen die beiden nun auch auf der Wii U auf große Spurensuche, um ihre Freunde zu verteidigen.

Von Mario Nguyenn



ist das Spiel aber durchaus empfehlenswert und nimmt einen quasi in eine XXL-Episode mit. An die Zeichentrickserie kommt Adventure Time: Finn und Jake auf Spurensuche leider nicht heran.

mario.n@n-mag.org

- + grafisch dem Original treu
- + irrwitziger Humor unterhält Fans
- Gameplay zieht sich
- keine deutsche Sprachausgabe

MARIO	6	PATRICK	5
24/40			
SÖREN	6	NTOWER	7

FAZIT:

Für mich ist Adventure Time: Finn und Jake auf Spurensuche ein schöner Versuch, den Charme der Serie in ein Spiel zu packen. Leider ist dieser Versuch nicht zuletzt wegen der fehlenden deutschen Synchronisation fehlgeschlagen. Das Spiel zieht sich leider wie ein zäher Kaugummi und unterhält höchstens Kenner der Serie mehrere Stunden.

Die witzige Cartoonserie bekommt ein neues Videospiel spendiert. Dieses Mal müssen die Brüder Jake und Finn mysteriöse Unfälle aufklären und reisen dafür durch ganz Ooo, das Land, in welchem die beiden leben. Natürlich darf der Humor bei dem Spiel nicht zu kurz kommen. Neben den allseits bekannten sprechenden Bananen, Donuts und allerlei anderen lebenden Speisen, sind natürlich auch Prinzessin Bubblegum und der Eiskönig mit von der Partie. Sollte man die Zeichentrickserie allerdings nicht kennen, könnte das ganze wie ein Traum im Vollrausch auf einen wirken.

Gaaaaanz laaaaangsaam

Besticht das Spiel besonders durch die Umsetzung der gesamten Umgebung aus Adventure Time, kann das Gameplay leider nicht ganz punkten. Das Gameplay ist zu langsam und auch die Kämpfe machen schon beim ersten Mal kaum Spaß. Für Zeichentrick-Fans

Curve Digital ist auch das Studio, das OlliOlli veröffentlicht hat. Kenntnisse in solchen Spielen sind also vorhanden.

Rodea: The Sky Soldier



Der Titel hat eine problematische Entwicklung durchlaufen, was man am Endprodukt sehen kann. Nette Ansätze bietet der Titel nur für beinharte Japan-Fans.

Von Niklas Meckel



Wii veröffentlicht werden sollte (diese Version gibt es als kostenlose Dreingabe bei der Einzelhandelsversion), kann man zumindest den Grund der Grafik erschließen. Die restlichen Fehlentscheidungen können nicht entschuldigt werden.

niklas.m@n-mag.org

- + Story bietet nette Ansätze
- grottige Texturen
- schlechte Kameraführung
- oftmals fehlende Erklärungen

NMAG	3	PLANET 3DS	5
15/40			
WIIU X	3	NTOWER	4

FAZIT:

Ich stelle mir die Frage, für wen Rodea: The Sky Soldier eigentlich bestimmt ist. Wer sich nicht an schlechter Grafik und schlechtem Gameplay stört, könnte bei einer Rabattaktion vielleicht zugreifen. Das hört sich zwar fies an, ist aber nur eine Tatsache. Nette Ansätze, die nicht zu Ende gedacht wurden, will niemand erleben. Der Titel hat einfach zu viele Macken.

Rodea: The Sky Soldier handelt vom Kontinent Garuda, dem Imperium Naga und dessen Herrscher Gaerdo. Naga befindet sich vor dem Untergang, da alle Ressourcen aufgebraucht wurden. Notgedrungen will der Imperator die Energie Garudas einverleiben, wobei ihm seine Tochter in die Quere kommt. Diese stiehlt ein wichtiges Artefakt und schickt damit ihren Leibwächter Rodea nach Garuda, um dies vor seinem schrecklichen Schicksal zu bewahren.

Verlorenes Wii-Spiel

Größter Kritikpunkt ist die Grafik. Altbacken, flimmernd und matschig sollte ein Spiel im Jahre 2015 nicht aussehen. Bereits 2010 begannen die Arbeiten am Spiel für die Wii. Durch Komplikationen wurde das Spiel damals nie für Nintendos Heimkonsole herausgebracht und 2013 wurden schließlich Portierungen für die Wii U und den 3DS angekündigt. Wenn man also bedenkt, dass der Titel einst für die

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.



Mario und Luigi bekommen es in ihrem neuesten Abenteuer nicht nur mit Bowser und seinen Schergen zu tun. Dieses Mal müssen sie es zugleich mit dem gesamten Papier-Pilzkönigreich beschäftigen!

Von Mario Nguyen

Die Super-Mario-Rollenspiele fanden ihren Anfang schon auf dem Super Nintendo mit dem von Square, heute Square Enix, entwickelten Super Mario RPG. Die Zusammenarbeit brach allerdings schnell ein und Nintendo entwickelte ihr eigenes Rollenspiel im Super-Mario-Universum und veröffentlichte es unter dem bekannten Namen Paper Mario auf dem Nintendo 64. Spätestens seit diesem Ableger stehen die Rollenspiele des Franchises für klassische Kost, gemischt mit einem Haufen Humor und bunten, sowie abwechslungsreichen Welten. Die Spitze des Humors erreichte allerdings eine neue Videospielserie rund um den bekannten Klempner. Mit Mario & Luigi: Superstar Saga zogen zum ersten Mal beide Helden zusammen in ein großes Rollen-

spiel-Abenteuer auf dem Game Boy Advance. 2015 werden endlich beide Franchises zusammengelegt und zeigen mit Mario & Luigi: Paper Jam Bros. wie ein waschechtes Super-Mario-Rollenspiel auf dem Nintendo 3DS auszusehen hat.

Luigi ist Schuld

Die Geschichte beginnt mit Luigi, der in einem kleinen Raum im Dachgeschoss von Prinzessin Peachs Schloss umhergeistert und dabei aus Versehen ein magisches Buch zu Boden wirft. Wie sich herausstellt, ist dieses Buch die Heimat des Papier-Pilzkönigreiches mitsamt hunderten von



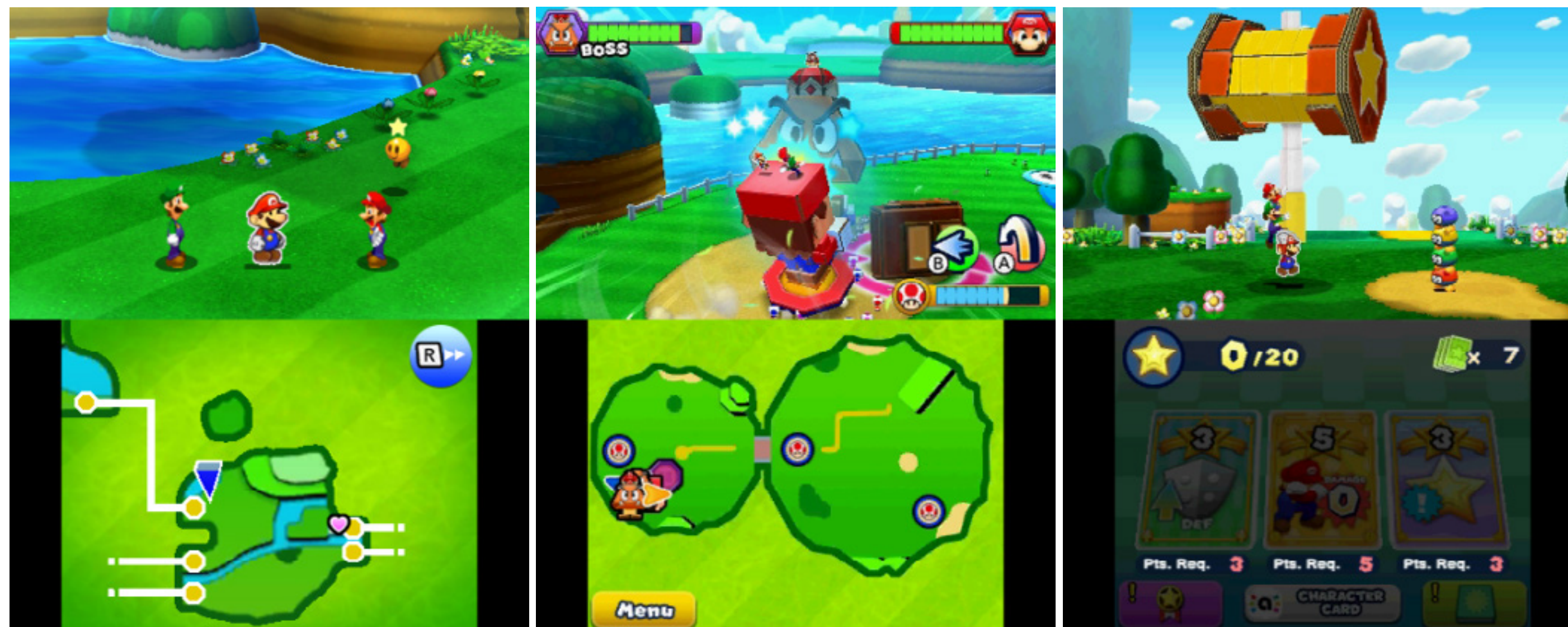
Toads, Koopas und natürlich auch den Papierversionen von Prinzessin Peach, Bowser, Bowser Jr. und unseres dicken Klempners Mario. Natürlich machen sich Mario und Luigi gleich auf, um die verängstigten und hauchdünnen Papierbewohner, die im gesamten Pilzkönigreich verstreut sind, einzusammeln und wieder in ihre bekannte Heimat zu schicken. Allerdings macht uns Bowser und sein plattes Spiegelbild einen Strich durch die Rechnung und entführen nicht nur eine Peach, sondern gleich beide! Zum Glück bekommen die Klempner aber Hilfe von Paper Mario. Dieser möchte natürlich auch seine Prinzessin aus den Klauen der bösen Schildkröte befreien.

Alle guten Dinge sind Drei

Spielerisch erwartet uns wie gewohnt ein irrwitziges Abenteuer

im Pilzkönigreich, das spielerisch sehr an die vorherigen Ableger erinnert. Wir kämpfen uns in einem interaktiven und rundenbasierten Kampfsystem durch Bowsers Schergen. Dabei steuern wir jeden Helden mit einem Button des 3DS und können neben normalen Angriffen auch wieder besondere Brüderfähigkeiten nutzen, sowie gegnerischen Angriffen ausweichen oder diese sogar kontern. Paper Mario besitzt außerdem noch besondere Attacken. Zum Beispiel kann er die Gegner in ein Poster verwandeln, dass dann von allen drei Spielern angegriffen werden kann. Dank des Kopierblocks kann sich Paper Mario auch vervielfältigen und so bis zu sechs Mal attackieren. Neu dazugekommen sind die 3D-Perspektiven. Dann finden wir uns nichtmehr wie gewohnt links am Bildschirm, während die Gegner am rechten Rand platziert sind. Stattdessen befinden wir uns mittig platziert und können so zum Beispiel vor dem Gegner wegrennen. Auch das bekannte Levelsystem findet wieder einen Platz in Mario & Luigi: Paper Jam Bros. - und damit geht Nintendo zum Glück nicht denselben Weg, den sie mit Paper Mario: Sticker Star gegangen sind.





Sprinten müsste man können

Auch auf der Oberwelt laufen wir zu dritt gemeinsam herum. Während Mario und Luigi mit ihren Hämmern alles klein schlagen können, kann Paper Mario sich unter anderem durch enge Öffnungen hindurchbewegen und damit Orte erreichen, die den anderen beiden verwehrt bleiben. Jeden der Helden steuert ihr mit einem anderen Button. So springt Mario nur, wenn ihr den A-Knopf drückt, Luigi nur mit dem B-Knopf und Paper Mario springt, wenn ihr den Y-Knopf betätigt. Nach kurzer Spielzeit erhalten wir zusätzlich die Möglichkeit zu sprinten. Damit können wir verängstigte Papier-Toads einfangen oder zum Beispiel auf Katapulte loszustürmen, um dann große Abhänge zu überwinden. Natürlich können wir die Fähigkeit auch einfach zum schnelleren Vorankommen nutzen. In diesem Zusammenhang ist es auch besonders erfreulich, dass Nintendo eine Vorspulfunktion eingebaut hat. Gehen uns die Zwischensequenzen zu langsam vorstatten, können wir mit dem R-Knopf die Sequenz beschleunigen. Definitiv eine bessere Wahl, als eine Überspringen-Funktion zu nutzen.



Kampf der Giganten

Ein komplett neues Gameplay-Element in Mario & Luigi: Paper Jam Bros. sind die Kämpfe, in denen wir einen riesigen Mario-Pappkarton steuern, um gegen jeweilige Pappkarton-Gumbas und Konsorten anzutreten. In diesem Modus kämpfen wir in Echtzeit in einer dreidimensionalen Arena und haben dafür gleich zwei Angriffe parat. Wir können den Gegner entweder rammen oder uns mit vollem Körpereinsatz auf ihn schmeißen. Zuerst müssen wir aber unsere Energie aufladen, indem wir auf ein dort bereitstehendes Musikfeld stehen und im Rhythmus ein paar Knöpfe drücken. Leider ziehen sich diese Kämpfe durch die schwerfällige Steuerung und dem ständigen Neuaufladen des Pappkartons. Der Modus wirkt unpassend zum Spiel und macht einfach keinen Spaß, da auch die Gegner nur herumlaufen und kaum auf einen zugehen. Zum Glück kommen von diesen Kämpfen allerdings nur wenige vor. Pro Welt wird man trotzdem mindestens einmal in diese Kämpfe hineingezerrt.



Ein Spiel, dass sich selbst nicht zu Ernst nimmt

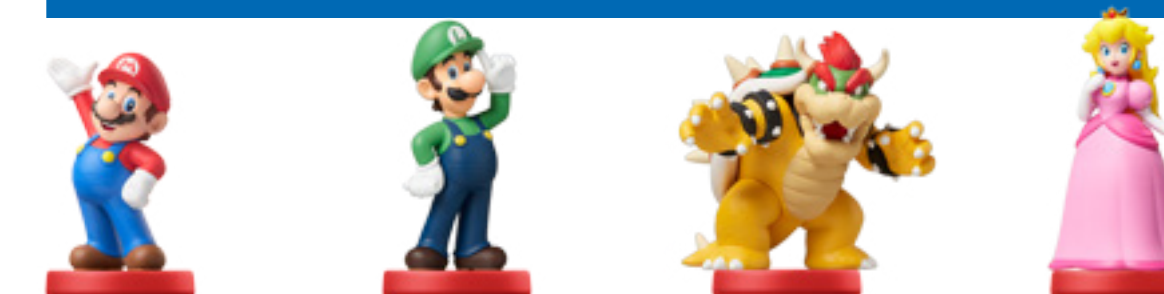
Natürlich kommt auch der Humor in Mario & Luigi: Paper Jam Bros. nicht zu kurz. Überall finden sich Dialoge über die platten Papierbewohner, Witze auf Kosten Luigis oder den irrwitzigen Kämpfen zwischen 3D-Bowser und Papier-Bowser. Auch Papier-Peach ist sehr intelligent und lässt sich zusammen mit 3D-Peach in einen Käfig sperren. Nach einiger Zeit bemerkt sie aber, dass sie ganz einfach durch die Stäbe hindurchlaufen kann. Die Soundkulisse des Spiels ist wieder typisch Super Mario und lädt zum Mitsummen oder Mitsingen ein. Besonders hervorzuheben ist die Grafik des Abenteuers. Diese ist wunderschön mit vielen Details versehen und abwechslungsreich. Von Wüsten bis hin zu schneebedeckten Bergen ist alles mit von der Partie. Auch beide Stile sind gekonnt zusammengeführt worden. So finden wir klassische dreidimensionale Areale gemischt mit dem typischen Paper-Mario-Texturen. Einzig die Sprites der 3D-Helden wirken unscharf und sind wohl eher 2D-Sprites, wie man sie aus der alten Super-Nintendo- und Game-Boy-Advance-Zeit kennt.

mario.n@n-mag.org



Amiibo-Unterstützung

Auch Amiibos können in Mario & Luigi: Paper Jam Bros. verwendet werden. Mithilfe der Figuren lassen sich spezielle Karten freischalten, die dem Spieler in Kämpfen mit Status-Erhöhungen und besonderen Angriffen helfen. Um den Amiibo-Support zu nutzen, braucht ihr aber entweder einen Nintendo New 3DS oder das Nintendo-3DS-NFC-Lese-/Schreibgerät.



- + gelungener Mix beider Franchises
- + spaßige Kämpfe durch viele verschiedene Aktionen
- + abwechslungsreiche und differenzierbare Welten
- Pappkarton Kämpfe wirken deplatziert

NMAG

8

PLANET 3DS

9

34/40

9

NTOWER

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Nachdem mir die letzten Ableger beider Reihen nicht mehr so gefallen haben, geht Mario & Luigi: Paper Jam Bros. zum Glück wieder in die spaßige Richtung der vorherigen Teile! Klassisches Mario-&Luigi-Gameplay mit Elementen von Paper Mario! Zum Glück auch wieder mit richtigem Charakterystem! Besonders die beiden Bowser Juniors sind zusammen einfach klasse.

Chibi-Robo!: Zip Lash



Mit Chibi-Robo!: Zip Lash geht Nintendo einen von Fans kritisch beäugten Schritt. Schließlich verkommt das Franchise, das bislang Müllaufsammeln zum Thema hatte, nun zu einem Mario zweiter Klasse.

Von Sebastian Klein

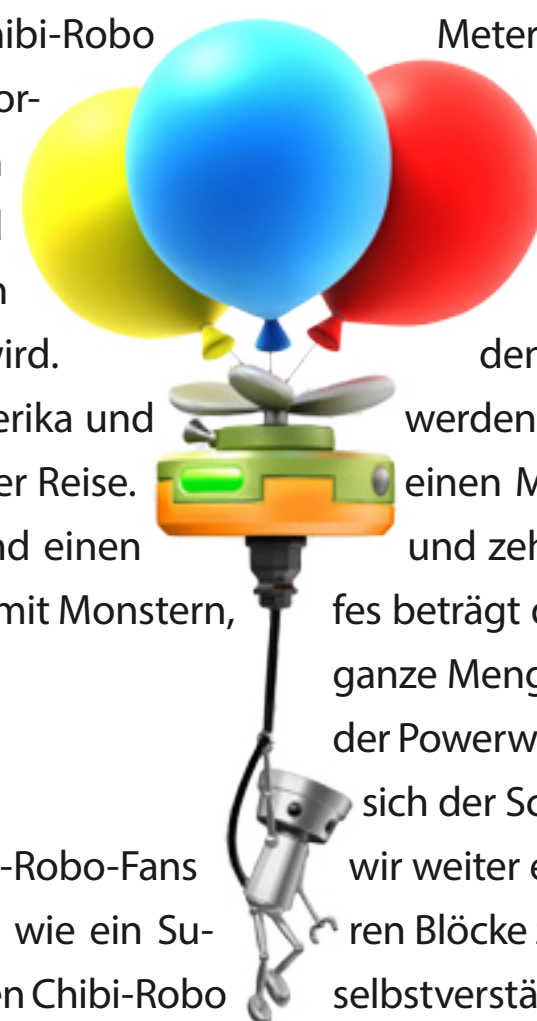


In der Introsequenz sehen wir Hauptcharakter Chibi-Robo im All sein Raumgefährt säubern, bis er von den Vorkommnissen auf der Erde erfährt. Sofort macht sich der kleine Roboter auf den Weg, um der Erde und seinen Bewohnern zu helfen. Soviel zur Story, die an dieser Stelle selbstverständlich nicht weiter erzählt wird.

In insgesamt sechs Gebieten, darunter Europa, Amerika und sogar die Antarktis, verschlägt es uns während dieser Reise. Jedes Gebiet ist wieder unterteilt in sechs Level und einen Endboss; macht am Ende also 42 Level, vollgespickt mit Monstern, Schluchten und Geheimnissen.

Mario, ja oder nein?

Die Kritik der Fans ist aus der Sicht eines Nicht-Chibi-Robo-Fans nicht nachzuvollziehen. Zu keiner Zeit fühlt es sich wie ein Super-Mario-Spiel an, ganz im Gegenteil: Der Stecker, den Chibi-Robo mit sich rumschleppt, eröffnet ganz neue Möglichkeiten - ganz im Stile Spider-Mans. Wir haben zwei Möglichkeiten, diesen zu nutzen: Die erste Möglichkeit ist der Schnellwurf per X, der immer nur 15



Meter weit reicht und die zweite Möglichkeit ist der Powerwurf per Y, der erweitert werden kann. Alles was weiter entfernt ist als 15 Meter, können wir damit aber auch noch nicht treffen. Sobald wir allerdings ein paar Kügelchen sammeln, die quer durchs Spiel platziert worden sind und durch das Zerstören von Blöcken erhalten werden können, erhöhen wir die Reichweite des Steckers um einen Meter je Kugel. Diese Kugeln gibt es aber auch in fünf- und zehnfachem Wert. Die Maximalreichweite des Powerwurfes beträgt dreihundert Meter, und damit erreichen wir schon eine ganze Menge. Während der Schnellwurf direkt einsetzbar ist, muss der Powerwurf aufgeladen werden. Für den schnellen Kampf eignet sich der Schnellwurf also eher, der Powerwurf immer dann, wenn wir weiter entfernte Ebenen erreichen oder aber einen der größten Blöcke zerstören wollen. Zusätzlich können wir mit Chibi-Robo selbstverständlich springen und rollen, wobei das Rollen sehr selten verwendet werden muss. Wenn wir springen und im Sprung die Schnellwurf-taste halten, können wir für ein paar Sekunden das Kabel wie einen Rotor verwenden und uns in der Luft halten.

Jump-'n'-Run-Rätsel-Adventure

Die Level-Auswahl läuft, anders als üblich, über eine Drehscheibe mit den Werten Eins bis Fünf ab. Je nach Wert, den wir erzielen, bewegen wir uns also ein bis fünf Level voran, was auf Dauer durch immer wiederkehrende Level, die nicht übersprungen werden können bis der Boss besiegt ist, extrem nervig ist. Bevor ihr außerdem nicht alle Level gemeistert habt, wird der Boss-Level nicht freigeschaltet. Immerhin läuft dieser dann über eine Drehscheibe nur mit Boss-Level-Zeichen - nach kurzem Nachdenken fällt einem mit Sicherheit auf, dass das nicht sonderlich sinnvoll ist. Die Level selbst bestehen aus typischen Jump-'n'-Run-Elementen und kleineren Rätseln, die aber alle kein Problem darstellen sollten. Es gibt auch über die Welt verteilte Spezial-Level, die aber keine Checkpoints beinhalten und nach mehreren Toden einen negativen Eindruck hinterlassen. Über einen Strudel, der in fast allen Leveln vorhanden ist, kommt ihr zu einem Nichtspielercharakter, der eine bestimmte Süßigkeit von euch will. Diese sind Sammelobjekte und haben außer den Aufgaben keinen Mehrwert. Ebenfalls findet ihr immer wieder mal in den Level Müll, den ihr besser mitnehmen solltet, denn damit produziert ihr Strom, welchen ihr zum Bewegen in einem Level benötigt.

sebastian.k@n-mag.org

- + kurzweiliges Jump 'n' Run
- + Sammelobjekte laden zum zweiten Durchlauf ein
- nerviges Reiseroulette
- kein hoher Wiederholungswert

NMAG

6

PLANET 3DS

6

26/40

7

NTOWER

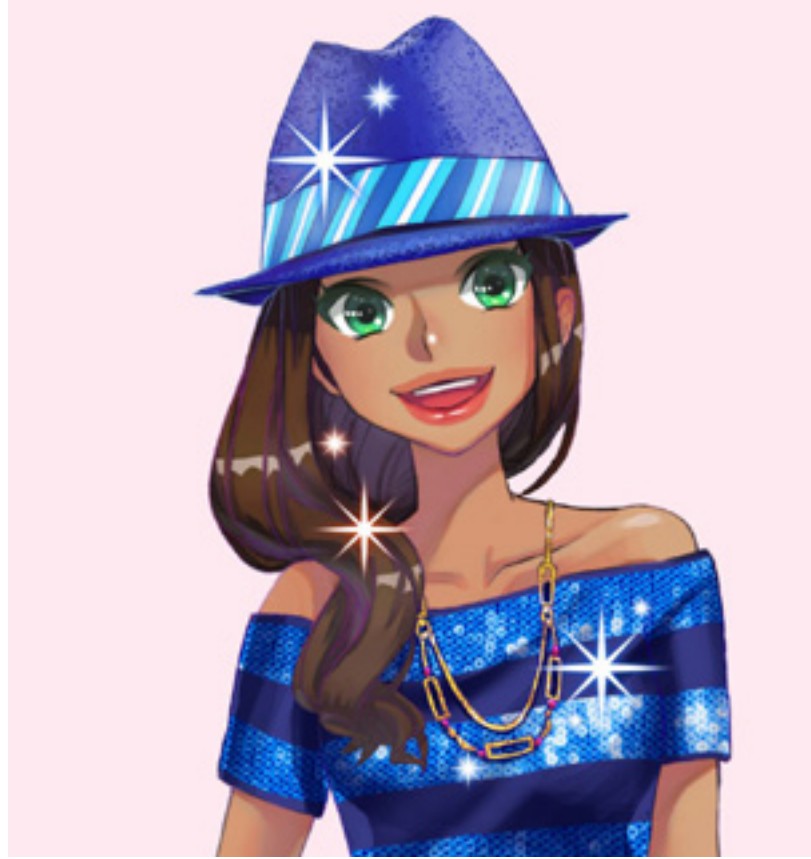
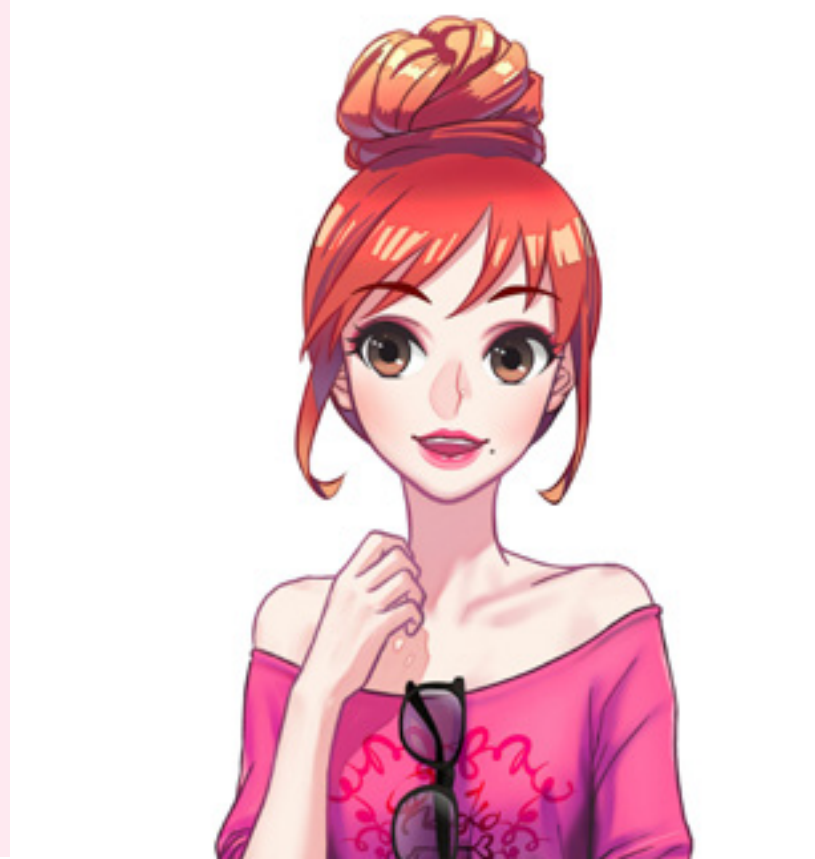
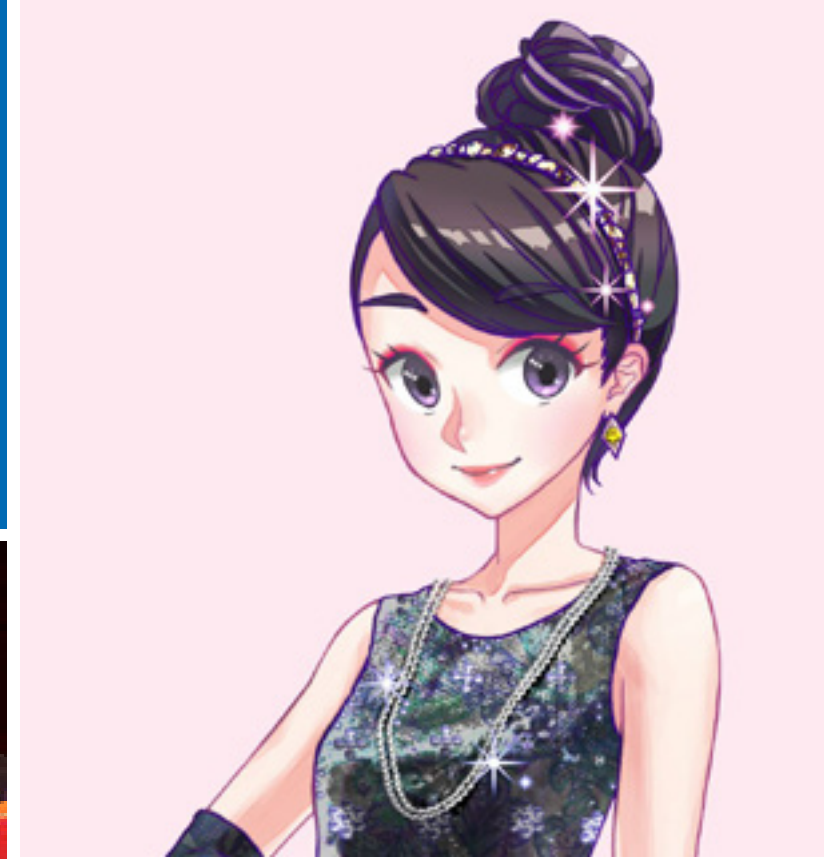
7

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Die Aussage der Entwickler sollte zu denken geben. Chibi-Robo!: Zip Lash ist zwar ein nettes Jump 'n' Run für zwischendurch, das überhaupt nicht mit Mario zu vergleichen, aber dennoch nicht unwerfend ist. Zu sehr fallen das sinnlose Reiseroulette und die Zusatzlevel ohne Checkpoints ins Gewicht, die den Spielspaß trüben. Das Geld in ein richtiges Super-Mario-Spiel zu investieren, scheint mir hier sinnvoller.

New Style Boutique 2: Mode von morgen



Syn Sophias Style Boutique war zwar schon auf dem Nintendo DS ein Geheimtipp, doch zu viele Gamer lassen sich vom Kleidungsthema abschrecken. Dass sogar ein 28-jähriger und verheirateter Mann mit hier Freude haben kann, hat schon seine Gründe. *Von Emanuel Liesinger*

Das Spiele wie New Style Boutique 2 ihren Weg bis ins Heft schaffen, ist eine Seltenheit. Das liegt vor allem daran, dass viele Entwickler billig zusammengeschusterte Minispielsammlungen mit Pferdethema an kleine Mädchen verkaufen, die noch nicht wissen, was ein gutes Spiel ausmacht und schon alleine mit dem Setting glücklich sind. Außerdem ist es schwer für einen Redakteur, ein für diese Zielgruppe gemachtes Spiel aus der Sicht eines Kindes zu sehen und es unter diesen Voraussetzungen fair zu bewerten. Es gibt dennoch Ausnahmen, die es verdient haben, genauer unter die Lupe genommen zu werden. Dieses Spiel ist definitiv eines davon – denn, wenn man sich erst einmal damit angefreundet hat, dass es um Kleidung geht, schlummert hinter der simpel wirkenden Fassade ein riesiges Spiel, welches einen mehr als fünfzig Stunden vor den Bildschirm fesselt.

Fashionville ist am Ende

Dabei fängt alles so einfach an. Das alte Puppenhaus der geliebten Oma erwacht zum Leben und offenbart uns eine Welt, in der es sich nur um Mode dreht. Großmutter hat in ihrer Jugend dort

bereits ihren Modestil verbreitet, doch durch ihre Abwesenheit ist dieser Aspekt in Fashionville langsam in den Hintergrund geraten. Hier übernimmt man sogleich eine strauchelnde Boutique, bringt diese auf Vordermann und erfüllt die ersten Wünsche der Kunden. Es gilt zu beachten, welchen Stil der Kunde bevorzugt und welches Budget ihm dafür zur Verfügung steht. Glaubt man, dass eines der lagernden Kleidungsstücke diesen Wünschen entspricht, wird es dem Kunden präsentiert – dieser wird entweder glücklich die Boutique verlassen oder nie mehr wiederkehren. Was simpel klingt, ist durch die vielen Möglichkeiten, die Style Boutique bietet, leichter geschrieben als getan. Nicht immer ist es nämlich klar, was der Kunde wirklich von uns möchte. Wenn das entsprechende Kleidungsstück nicht auf Lager ist, wird man ihn wohl nie befriedigen können.

Viel zu tun

Dem fehlenden Lagerbedarf kann man natürlich Abhilfe schaffen. In den Straßen von Fashionville gibt es mehrere Möglichkeiten, sein Lager mit Kleidungsstücken von allen möglichen Stilen

aufzufüllen. Insgesamt haben die Entwickler 19.000 verschiedene Objekte integriert. Diese können aber nicht nur verkauft, sondern auch ausgestellt werden. Je Dekoration des Geschäfts zieht man auch eine spezielle Klientel an und neben den Schaufensterpuppen kann auch die Einrichtung oder Musik des Ladens frei gewählt werden, was natürlich auch einen Einfluss auf die Kunden nimmt. Im weiteren Spielverlauf bekommen wir auch die Möglichkeit, die Haare der Kunden zu schneiden, doch müssen wir erst durch ein Gespräch herausfinden, welchen Stil sich der Kunde für welchen Anlass wünscht. New Style Boutique 2: Mode von morgen ist damit weit mehr als eine Kleidersimulation für Kinder – es ist eine gefinkelte Wirtschaftssimulation, die viele Variablen mit einbezieht, damit wir unsere Boutique ganz nach Wunsch führen können. Die teilweise knallharten Kunden stellen einen vor Rätsel, die stylisch gelöst werden müssen – und wem das noch nicht reicht, der kann sich mit der Kamera in Fashionville auf die Suche nach neuen Farben für Haare und Make-up der Kunden machen, Modeschauen veranstalten oder sogar seine eigene Kleidung designen. Diese Zusatzfeatures schalten sich auch oft erst nach mehreren Spielstunden frei. Genau pünktlich, wenn das bisherige Gameplay langsam langweilig wird. Das Spiel würde

genauso gut mit Autos oder Möbeln funktionieren, doch bieten diese vielleicht nicht so viele Möglichkeiten, wie die Modewelt. Dennoch sollte man sich vom Thema keinesfalls abschrecken lassen, in New Style Boutique 2 steckt ein tiefgründiges Spiel mit unzähligen Möglichkeiten, liebevollen Charakteren und viel Stil und könnte weit mehr Leute begeistern, als es die Verpackung vermuten lassen würde.

emanuel.l@n-mag.org



- + 19.000 verschiedene Objekte
- + Abwechslung durch viele Möglichkeiten
- + langfristige Motivation durch Nebenaufgaben
- langsames Freischalten neuer Features

NMAG
8

PLANET 3DS
7

31/40

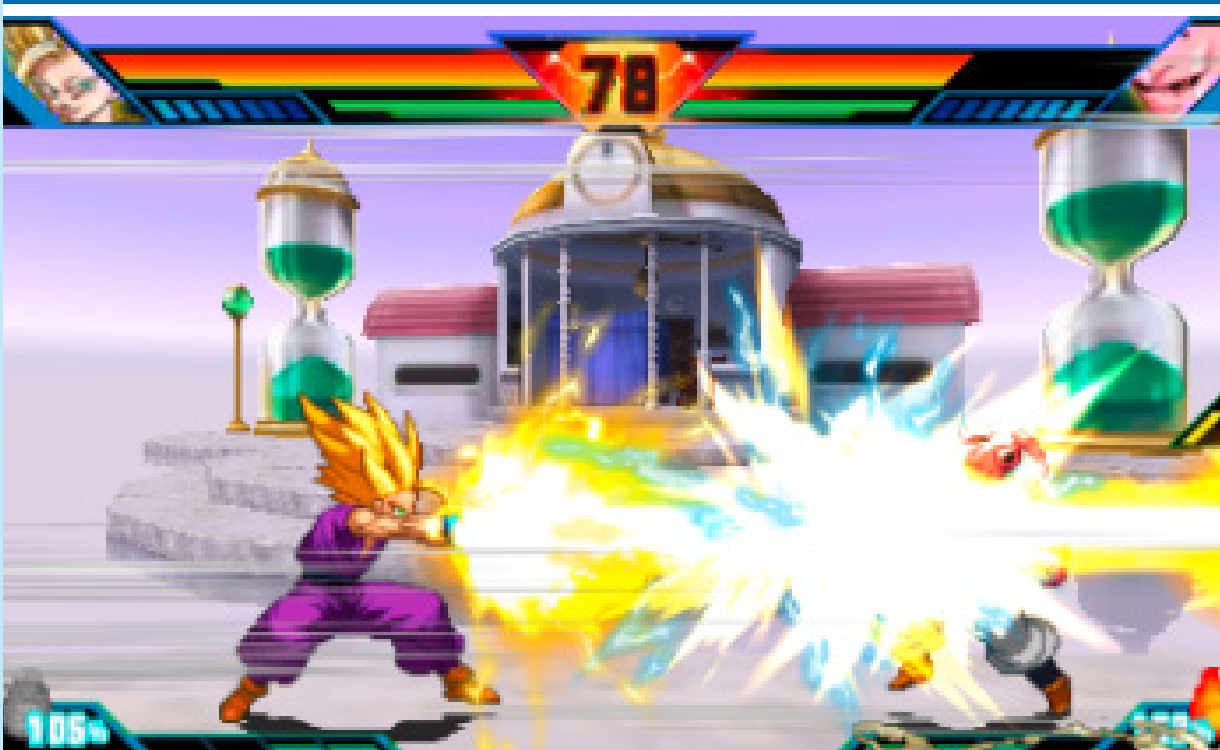
9
NTOWER

7
NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Ich war schon auf dem Nintendo DS von Style Boutique fasziniert. Mode könnte mich nicht weniger interessieren, doch konnte mich der erste Teil bereits langfristig begeistern. Der neue Teil macht vieles besser als sein Vorgänger und kann meiner Meinung nach von jedem gespielt werden. Sollte er auch!

Dragon Ball Z: Extreme Butōden



Als die 285. Episode von Dragon Ball Z ausgestrahlt wurde, haben Fans weltweit die Hände ausgestreckt, um Son Gokū Energie zu spenden, damit er die Genkidama auf Majin Bū Junsui abfeuern kann. So episch ist Dragon Ball Z: Extreme Butōden nicht! *Von Eric Ebelt*

und eine (miserable) US-amerikanische Realverfilmungen und natürlich einige Videospiele, die hierzulande aber erst seit Ende der Neunziger Jahre regelmäßig erscheinen. Dragon Ball Z: Extreme Butōden erzählt die Story von Dragon Ball Z aus verschiedenen Blickwinkeln.

Epische, aber gestraffte Handlung

Das Beat 'em up beschränkt sich dabei allerdings auf die wichtigsten Kämpfe zwischen den aberwitzigen Protagonisten und den böartigen Antagonisten. Der Auftakt des Kampfspiels markiert das Treffen zwischen Son Gokū und Radittsu. Auseinandersetzungen mit Furīza, den Cyborgs, Seru und schließlich der Kampf gegen die böse Form von Majin Bū dürfen in dieser Aufzählung ebenfalls nicht fehlen. Ausschweifend wie in der Anime-Serie werden die Reibereien in Extreme Butōden allerdings nicht. Sie dauern nur wenige Minuten und sind damit schnell abgearbeitet. Die Dialoge kommen zwischen den Kämpfen leider viel zu kurz.

Schwankende Saiyajin

Während die Handlung wohl nur von Fans der Vorlage verstanden werden kann, wird jeder Spieler mit der für das Genre sehr wichtigen Steuerung schnell zurecht kommen. Man kann einfach wie wild auf die Tasten hämmern, um Schläge, Tritte und Fernkampfgeschosse auf die Gegner loszulassen. Hin und wieder durchdringt der Feind diese Verteidigung zwar, doch kaum haben wir uns von seinem Schlag erholt, können wir den Gegner weiter bearbeiten und ins virtuelle Jenseits befördern. Der Schwierigkeitsgrad von Extreme Butōden ist durchweg zu einfach, da knifflige Kombinationsangriffe fehlen und Fernkampfattacken zu mächtig sind. Kaum zu glauben, dass hier das erfahrene Entwicklerstudio Arc System Works am Werk war.

Ein neues Abenteuer

Dafür bietet der Titel einen halbwegs großen Umfang, denn nach erstem Abschluss der Story können wir die Geschichte auch aus den Blickwinkeln anderer Charaktere erleben. Außerdem bietet der Abenteuermodus eine alternative Handlung, in der Zeit und Raum

mal wieder bunt gemischt werden, sodass sich hier auch Charaktere bekämpfen dürfen, die sich in der Manga-Reihe nie begegnet sind. Wenn wir StreetPass aktivieren, dürfen wir Kärtchen mit anderen Spielern teilen. Sammeln wir sieben Stück davon, erscheint der sagenumwobene Drache Shenron, von dem wir uns Items wünschen dürfen, die im Abenteuermodus eingesetzt werden können. Eine nette Idee, die aber nicht essentiell genug ins Spiel einfließt.

Knockout

Optisch erinnert der Titel zwar stark an die Anime-Vorlage und wird mit dem Tiefeneffekt des 3DS sogar ein wenig bereichert, doch bleiben die viel zu wenigen Arenen viel zu leblos. Selbst Street Fighter II: The World Warrior aus dem Jahr 1991 wusste uns hier sehr viel mehr zu begeistern. Die musikalische Untermalung ist zweckmäßig, bleibt den Tracks aus der Serie aber unterlegen. Ein weiterer Wermutstropfen ist der fehlende Online-Modus; die Kämpfe mit Freunden können nur lokal ausgetragen werden. Wer mit Son Gokū und Co deutlich mehr Spaß haben will, sollte zu einem der vielen anderen Beat 'em ups des Franchises greifen.

eric.e@n-mag.org

- + mehrere unterschiedliche Handlungsstränge
- unterdurchschnittliche Präsentation und Atmosphäre
- Kombinationsangriffe sind kaum spürbar
- kein Online-Mehrspielermodus

N MAG

4

PLANET 3DS

4

20/40

5

NTOWER

7

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

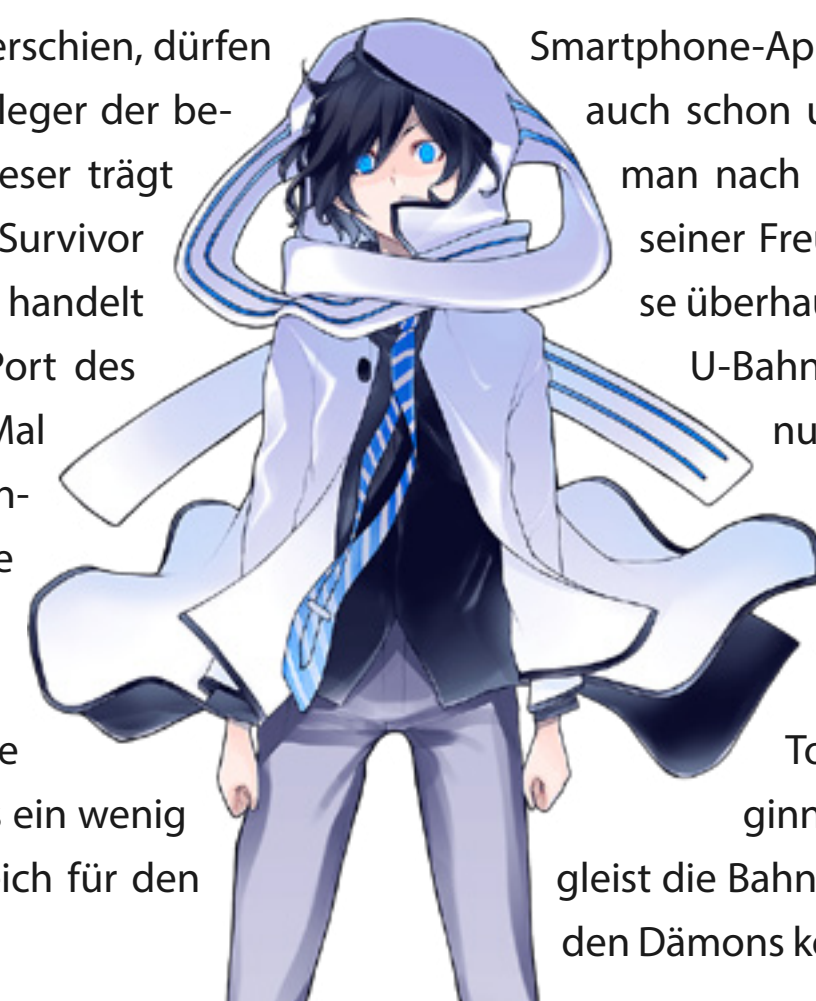
Dragon Ball Z: Extreme Butōden enttäuscht mich fast durchgehend. Die Kämpfe sind viel zu kurz und die Kombinationsangriffe sind in der Genre-Landschaft ein schlechter Scherz. Die maue Präsentation des Dragon-Ball-Universums machen den Titel nur für beinharte Fans interessant. Diese sollten sich aber auch zweimal überlegen, ob sie nicht lieber zu einer der vielen Alternativen greifen möchten.

Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – Record Breaker



Ganz Japan steht auf dem Kopf! Nachdem gewaltige Erdbeben das ganze Land verwüsten und unzählige Menschenleben fordert, tauchen auch plötzlich überall Dämonen auf. Aber was hat die Smartphone-Applikation Nicaea damit zu tun? Von Mario Nguyen

Nachdem wir vor zwei Jahren den Vorgänger Shin Megami Tensei: Devil Survivor auch für den 3DS erleben konnten und letztes Jahr Shin Megami Tensei IV für den 3DS erschien, dürfen wir uns auch dieses Jahr wieder über einen Ableger der beliebten japanischen Rollenspielreihe freuen. Dieser trägt den langen Namen Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 - Record Breaker. Wie zuvor beim Vorgänger handelt es sich hierbei um einen aufgemotzten 3DS-Port des DS-Originals. Atlus bemühte sich auch dieses Mal wieder und bestückte das Remake mit massenweise neuem Content. Darunter eine komplette englische Synchronisation, ein komplett neues zweites Szenario, das storymäßig nach der eigentlichen Handlung spielt, und fügte weitere Missionen zum Downloaden hinzu. Wenn wir es ein wenig härter möchten, können wir uns zu Beginn gleich für den höheren Schwierigkeitsgrad entscheiden.



Ich sehe deinen Tod!

Nachdem unser Freund Daichi uns dazu überredet, die neuste Smartphone-Applikation Nicaea zu installieren, beginnt auch schon unser Abenteuer. Nicaea verspricht, dass man nach der Anmeldung, Videos von den Toden seiner Freunde zugeschickt bekommt - bevor diese überhaupt stattfinden. Kurz darauf passiert in der U-Bahn-Station schon das Schreckliche. Nicht nur unser Handy, sondern auch das von Daichi und einer Mitschülerin namens lo, erhalten eine Videobotschaft von Nicaea. Ein Erdbeben soll die U-Bahn zum Entgleisen bringen und uns in den Tod ziehen. Keine zwei Minuten später beginnt der Boden zu vibrieren und vor uns entgleist die Bahn. Mit der Hilfe eines plötzlich erscheinenden Dämons können wir unsere Leben allerdings retten,

müssen dafür aber einen Pakt mit den Dämonen eingehen. Kurz darauf liegt Japan in Schutt und Asche. Wir fragen uns, warum nicht nur Dämonen überall auftauchen, sondern auch eine mysteriöse Organisation, die vieles über die Vorfälle zu wissen scheint.

Spannender als jeder Anime

Nicht nur die Handlung von Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 - Record Breaker, sondern auch das Gameplay weiß zu überzeugen! Die rundenbasierten taktischen Kämpfe sind absolut klasse in das Gameplay eingebaut und erinnern stark an Spiele der Fire-Emblem-Reihe, wenn auch nicht ganz so komplex und herausfordernd. Aber gerade das erleichtert den Einstieg in das komplett in Englisch gehaltene Spiel enorm. Besonders das Anheuern von Dämonen, die wir entweder in Kämpfen erhalten können oder wir uns in einer Auktions-Applikation á la eBay ersteigern dürfen, wertet den Spielspaß weiter auf. Diese Dämonen lassen sich wiederum fusionieren, um noch stärkere Wesen zu erschaffen. Interessant ist auch das Zeitsystem, denn jeder Gang in ein Gebiet kostet dreißig Minuten Ingame-Zeit. Da manche Orte und Events nur zu einer be-

stimmten Zeit besuchbar sind, ist der Handlungsbogen komplett darauf ausgelegt, dass wir selbst bestimmen, wo wir zuerst hingehen möchten. Mit dem Risiko, bestimmte Orte deshalb jedoch zu verpassen. Die Orte selbst sind bezaubernd gezeichnet, auch wenn man dem Spiel sein eigentliches Alter durchaus ansieht und besonders die Kämpfe grafisch zu wünschen übrig lassen.

mario.n@n-mag.org



- + epische Story um eine Smartphone-Applikation, die...
- + ...mehr als achtzig Stunden an den Bildschirm fesselt
- + cleveres Kampfsystem mit vielen taktischen Möglichkeiten
- + Anhäufen von dutzenden Dämonen motiviert langfristig

MARIO

9

SÖREN

9

34/40

8

NTOWER

8

PLANET 3DS

FAZIT:

Ich bin fasziniert von diesem Spiel! Die Story ist ein wahres Meisterwerk und lässt einen einfach nicht mehr los! Besonders die mysteriöse Applikation Nicaea löst bei mir Gänsehaut aus. Erfreulich sind auch die schönen Anime-Sequenzen. Taktische Spiele wie die der Fire-Emblem-Serie sind mir normalerweise zu schwierig, doch Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 - Record Breaker bietet mir eine wunderbare Alternative.

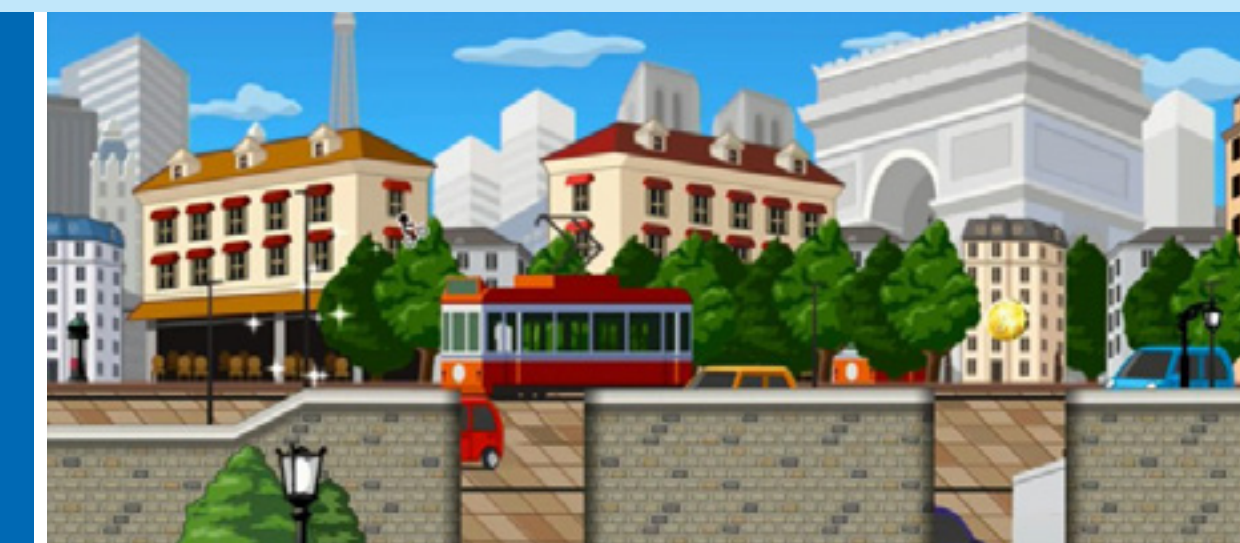
Electronic Super Joy



Musikgeschmäcker sind sehr verschieden. Besonders elektronische Musik ist nicht jedermanns Genre, passt aber hervorragend zu Electronic Super Joy.

Von Eric Ebelt

Bike Rider Ultra DX: World Tour



2013 erschien Bike Rider DX für die Hosentasche. In diesem Jahr wurde der Titel für die Wii U in HD neu aufgelegt und um Online-Ranglisten ergänzt.

Von Eric Ebelt



griff muss stimmen. Fehler verzeiht das Spiel nämlich nicht und so müssen wir öfters am letzten Kontrollpunkt starten. Das motiviert uns allerdings nur noch mehr, die packenden Herausforderungen passend zur elektronischen Musik zu meistern. Online-Ranglisten oder gar einen Mehrspielermodus gibt es leider nicht.

eric.ebelt@n-mag.org

- + dutzende Herausforderungen in drei Spielmodi
- + paralysierende Optik und Akustik
- begangene Fehler werden absolut nicht toleriert
- keine Online- oder Mehrspielermodi vorhanden

ERIC
7

AMIN
7

28/40

6
NTOWER

8
WIIU X

FAZIT:

Electronic Super Joy bietet zwar recht schmalspurige, doch gute Gameplay-Elemente in drei verschiedenen Spielmodi mit ganz eigenen Herausforderungen, die mich stundenlang an den Bildschirm fesseln. Der hohe Schwierigkeitsgrad regt mich manchmal zu sehr auf, da kein Fehler toleriert wird. Kaschiert wird dies mit kontrastreichen Farben, die den Stil des Spiels zusammen mit elektronischer Musik bilden.

Der Titel beginnt mit einer prägnanten Einführung in die abstruse Spielwelt. Wir verkörpern einen mutigen Kämpfer, der in musikalischen Kriegen diverse Körperteile verloren hat. Vor allem seine vier Buchstaben, die ihm von einem Zauberer genommen worden sind, waren dem Protagonisten wichtig. Er schwört Rache und wir müssen ihm durch dutzende Jump-'n'-Run-Einlagen begleiten. Der Humor kommt dabei nicht zu kurz. Unter anderem müssen wir auch gegen den Papst antreten.

Elektronischer Wahnsinn

In Electronic Super Joy springen wir durch kunterbunte Levels und knöpfen uns hin und wieder ein paar Gegner vor. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei stets hoch, denn jeder Sprung und jeder An-

Entwickler Michael Todd bietet auf der offiziellen Internetseite seine Hilfe an, sollte man ein Problem mit Electronic Super Joy haben. Sehr löblich!



In Bike Rider Ultra DX: World Tour verkörpern wir einen karikierten Radfahrer, der mit dem Fahrrad einmal um die ganze Welt radeln möchte. Wir erkunden Frankreich, die Schweiz, die Innenstadt von London und viele andere Orte, die jedoch surreal aufgebaut sind. Wir sehen die Levels nämlich allesamt aus der Seitenansicht und springen über breite Abgründe, lassen uns von Winden tragen und sammeln Power-ups, um unsere Fähigkeiten temporär zu steigern.

Fahrrad-Irrsinn

Mit der Realität hat das nicht viel zu tun - der Titel möchte auch lieber mit seinen teils kniffligen Geschicklichkeitseinlagen locken. Jeder Sprung muss sitzen, denn wer gegen eine Wand donnert, darf den Level neu beginnen. Ärgerlich ist das vor allem, wenn man auch noch alle Münzen sammeln will, mit denen die nächsten Levels aktiviert werden. Im Grand-Prix-Modus müssen wir versuchen, so viele Kilometer wie möglich zu fahren und positionieren uns so auf der Online-Rangliste. Der eigentliche Mehrspielermodus funktioniert nur offline.

eric.e@n-mag.org

- + Online-Rangliste motiviert zu neuen Höchstleistungen
- spaßiger Mehrspielermodus funktioniert leider nur offline
- Schwierigkeitsgrad in der Regel viel zu gering
- abwechslungsarmer und nerviger Soundtrack

ERIC
5

AMIN
6

25/40

7
NTOWER

7
WIIU X

FAZIT:

Bike Rider Ultra DX: World Tour bietet zwar dutzende Levels, die nach kurzer Zeit aber schon sehr monoton ausfallen. Es kommen zu selten neue Herausforderungen hinzu und so bleibt der Schwierigkeitsgrad in der Regel sehr gering. Zwischendurch schafft es der Titel mich besonders durch die nette Online-Rangliste zu motivieren. Schade, dass der Multiplayer-Modus nur offline funktioniert.

Race the Sun



Dunkelheit hat durchaus angenehme Seiten. Wir schlafen im Dunkeln, wir verstecken uns im Dunkeln. In Race the Sun ist sie jedoch unser ärgster Gegner.

Von Tobias Schmick

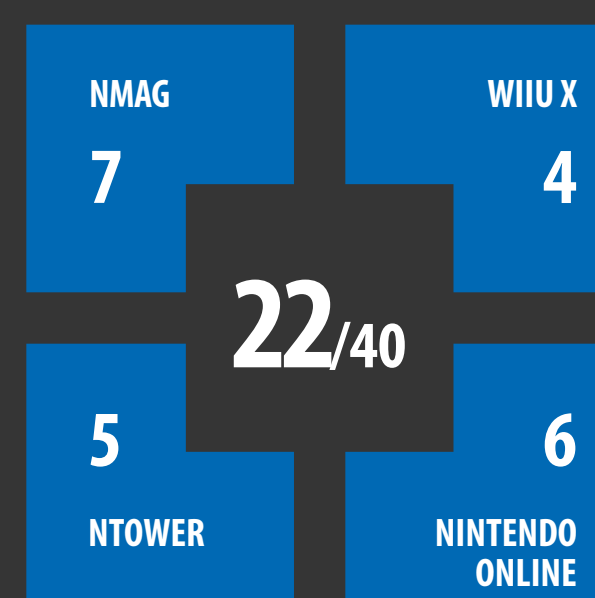
Mit hoher Geschwindigkeit über einen Hindernisparcours jagen und dabei möglichst viele Punkte ergattern klingt wie eine Mischung aus F-Zero und Bit.Trip Runner. Das Spiel ist kurzweilig, vor allem da wir regelmäßig neu anfangen müssen, wenn wir einen Unfall bauen. Um uns das Leben zu erleichtern, sind nicht nur kleine Pyramiden, genannt Tris, die unseren Punktezähler in die Höhe treiben an beiden Seiten der Strecke verteilt, sondern auch Hilfen, wie einsetzbare Sprünge oder ein Extra, das die Sonne wieder etwas weiter über den Horizont hebt. Vielfältigere Power-ups hätte dem Spiel allerdings gut getan.

Lernt, die Sonne zu schätzen

Fahren wir mit unserem solarbetriebenen Gleiter in den Schatten der Hindernisse, bremst uns das aus. Sollte die Sonne untergehen, ist das Rennen vorbei. Keine Sonne, kein Strom. Mit der Zeit können wir Verbesserungen für den Gleiter freischalten, die in ihrer Anzahl und Komplexität allerdings etwas unterwältigend sind. Haben wir nach etwa drei Stunden alles freigeschaltet, bleibt uns noch die Punktejagd auf den Bestenlisten. Einen Mehrspielermodus hat das Spiel nicht.

tobias.s@n-mag.org

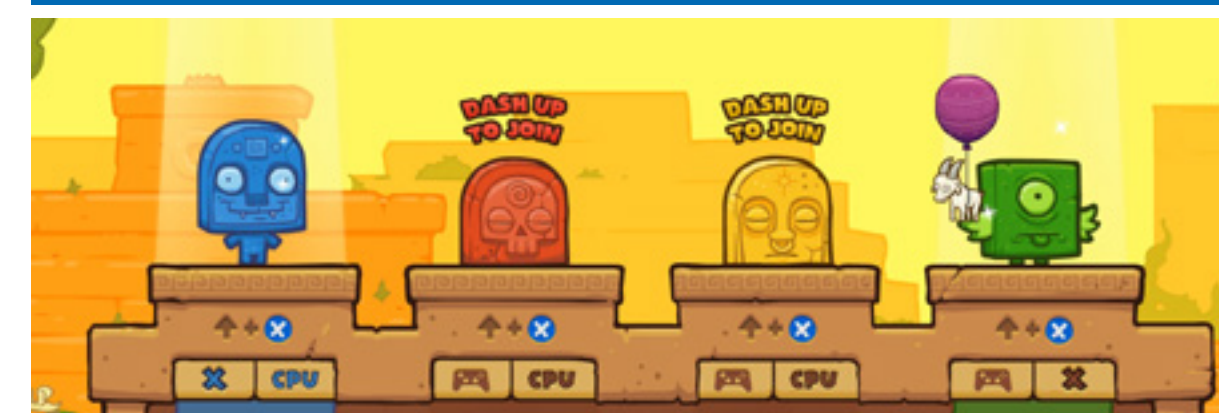
- + alle 24 Stunden Veränderung der Hauptstrecke
- + knüppelharter Geschicklichkeitstest
- zu wenig Upgrades
- zu wenig Abwechslung



FAZIT:

Race the Sun ist ein nettes kleines Spiel für zwischendurch, das trotz seiner grafischen Einfachheit in der Dämmerung einen ganz eigenen Stil bekommt. Die Hauptstrecke in der Mitte ändert sich alle 24 Stunden und sorgt damit für notwendige Abwechslung. Dennoch lässt bei mir die Motivation nach circa drei Stunden nach.

Toto Temple Deluxe



Wie verbringen vier zum Leben erwachte Steinstatuen, die Totos, die Zeit im Dschungel? Sie spielen zusammen Minispiele.

Von Sören Jacobsen

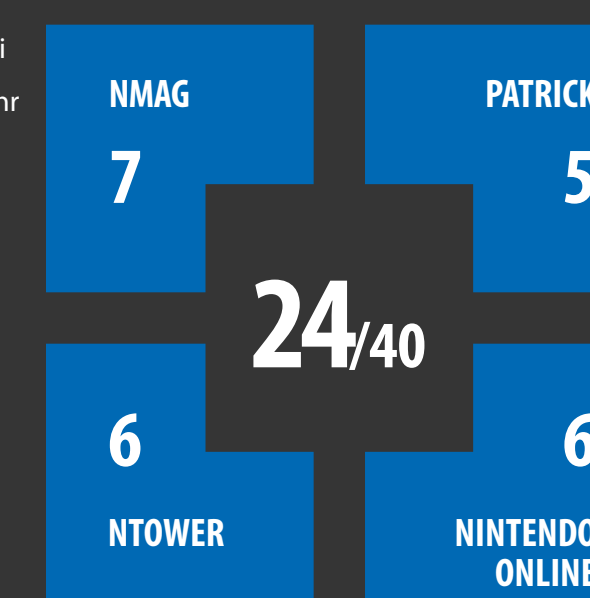
Entweder mit bis zu drei Freunden oder alleine gegen computergesteuerte Gegner könnt ihr in zwei verschiedenen Spielen antreten. In einem der beiden Spiele geht es darum, eine Ziege so lange wie möglich vor den Mitspielern zu beschützen, um Punkte zu sammeln. In dem anderen Spiel wiederum ist die Ziege mit Sprengstoff ausgestattet und ihr müsst die Mitspieler von der Arena befördern. Leider geht es in beiden Spielen dabei schnell sehr wild und chaotisch zur Sache.

Mit der richtigen Strategie zum Sieg

Aufgrund der gut gestalteten und verwinkelten Arenen ist eine gute Strategie sehr wichtig. Außerdem solltet ihr euch einer Reihe von Items bedienen, mit denen ihr beispielsweise kurzzeitig unverwundbar seid oder ihr eure Mitspieler für eine kurze Zeit lahmlegt. Vor allem mit mehreren Spielern macht die Jagd nach der Zeige sehr viel Spaß. Alleine wird das Spiel gegen computergesteuerte Gegner allerdings recht schnell langweilig. Mit gewonnen Runden könnt ihr zwar neue Modelle der Totos freispielen, dies fesselt aber auch nicht auf längere Sicht.

soeren.j@n-mag.org

- + abwechslungsreiche Modi
- + mit mehreren Spielern sehr unterhaltsam, ...
- ...aber auch sehr schnell chaotisch
- alleine ist die Luft schnell raus



FAZIT:

Toto Temple Deluxe macht mit Freunden kurzweilig sehr viel Spaß. Mit jeder Runde versucht man, sich immer wieder eine Strategie zu überlegen und die Arenen sowie Items hilfreich zum Sieg zu nutzen. Alleine flacht das Spiel recht schnell ab, da kann auch eine Vielzahl von freischaltbaren Modellen der Totos nicht viel dran ändern.

Pumped BMX+



Schon seit es Smartphones gibt begleiten uns auch diverse Fahrrad-Stunt-Spiele. Mit Pumped BMX+ bringt Entwickler Curve Digital einen Smartphone-Hit auf die Konsole.

Von Sebastian Klein

zwanzig Stunts reichen von 360 oder 720-Flips bis hin zu anspruchsvollen Tailwhips und Barspins. Optisch lassen sich sowohl die Räder als auch die Helme und mehr anpassen.

sebastian.k@n-mag.org

- + kurzweiliger Zeitkiller
- + 500 Herausforderungen
- geringer Wiederpielwert
- keine Langzeitmotivation

SEBASTIAN	MARIO
7	6
24/40	
7	4
NTOWER	WIIU X

FAZIT:

Dass das Ganze nicht unbedingt für Konsolen gemacht wurde, lässt sich an der nicht vorhandenen Langzeitmotivation und anfänglichen Steuerungsproblemen erkennen. So endet es als kurzweiliger Zeitkiller für zwischendurch, aber ob man nur dafür seine Konsole anschalten möchte, wage ich zu bezweifeln. Der Griff zum Smartphone-Titel dürfte hier wohl siegen.

Das beste Gegenstück auf dem 3DS hierfür wäre wohl Toy Stunt Bike. Wir fahren auf einem Fahrrad durch 2D-Landschaften, führen waghalsige Stunts aus und jagen so nach Höchstpunktzahlen. Nach ein wenig Eingewöhnung geht das auch gut von der Hand. Per Knopfdruck treten wir kräftig in die Pedale. Lassen wir los, hören wir auf. Das ist besonders bei Rampen wichtig, denn ohne das perfekte Timing erreichen wir die andere Seite der Schlucht nicht. Wenn wir in der Luft denselben Knopf gedrückt halten, sinken wir per Sturzflug gen Boden, was uns nochmal einen Geschwindigkeitsboost gibt.

Die zehn Herausforderungen

Wir cruisen durch insgesamt fünfzig verschiedene Level, wobei jedes davon zehn Herausforderungen bereithält, wie beispielsweise eine bestimmte Punktzahl erreichen. Macht insgesamt 500 Herausforderungen, was noch im akzeptablen Bereich liegt. Die insgesamt

Curve Digital ist auch das Studio, das OlliOlli veröffentlicht hat. Kenntnisse in solchen Spielen sind also vorhanden.

Starwhal



Was machen vier Wale, wenn sie in einer Arena aufeinandertreffen? Richtig! Sie versuchen sich gegenseitig in den Bauch zu piksen!

Von Mario Nguyen

Starwhal konnte sich schon vor einiger Zeit erfolgreich auf der Plattform Kickstarter finanzieren und nun ist auch die Wii U bereit, die Wale, die übrigens mehr wie bunte Delfine aussehen, gegeneinander antreten zu lassen! Das grundsätzliche Prinzip in Starwhal ist schnell erklärt. Nachdem wir uns das Aussehen unseres Wales ausgesucht haben, treten wir gegen bis zu drei weitere Wale in verschiedenen Arenen an. Im Classic-Modus besitzt jeder Spieler fünf Herzen, welche als Lebensanzeige fungieren. Sind diese verbraucht, scheiden wir aus der Runde aus. Im Score-Modus geht es hingegen darum, als Erster zehn Treffer zu landen.

Wer ist der beste Stecher?

Starwhal macht ab der ersten Sekunde Spaß! Den Gegner in den Bauch zu stechen ist aber schwerer als man anfangs annimmt, denn die Wale bewegen sich in einer Art Anti-Gravitationsebene und kön-

nen sich nur an den Wänden schnell bewegen. Dazu drehen sich die Wale alle paar Sekunden, um ihren Bauch zu verdecken. Treffen wir auf einen Gegner, kommt ein Zeitlupeneffekt zum Vorschein, der das Duell noch einmal hervorstechen lässt und bei uns panische Schreie auslöst.

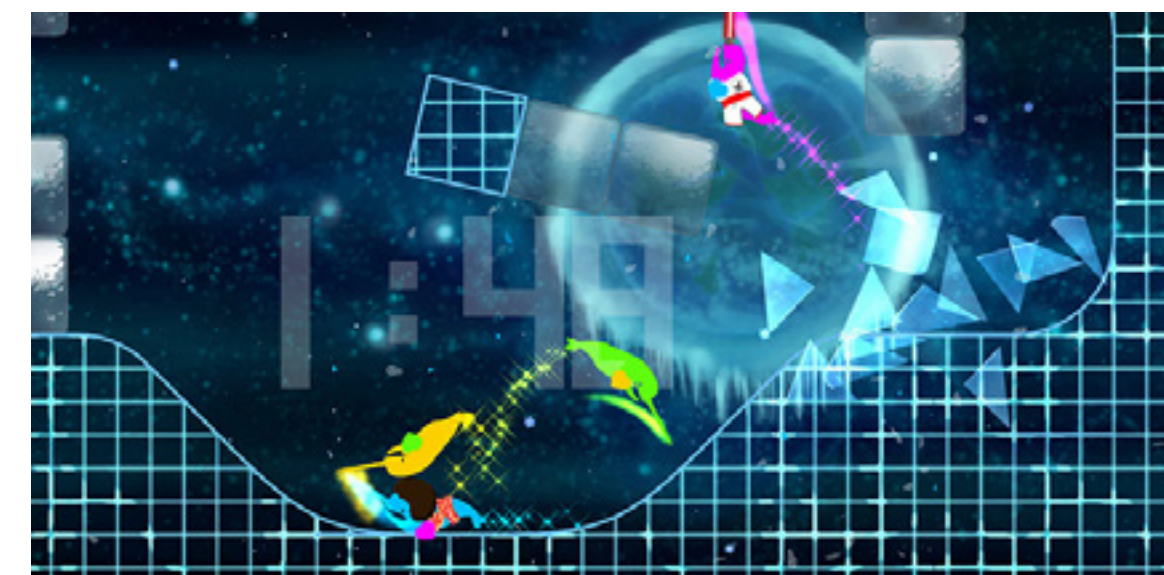
mario.n@n-mag.org

- + innovative Steuerung mit dem Wii U GamePad
- + zusammen mit Freunden ein großer Spaß
- + große Auswahl an verschiedenen Arenen, die...
- ...grafisch allerdings schwach ausgefallen

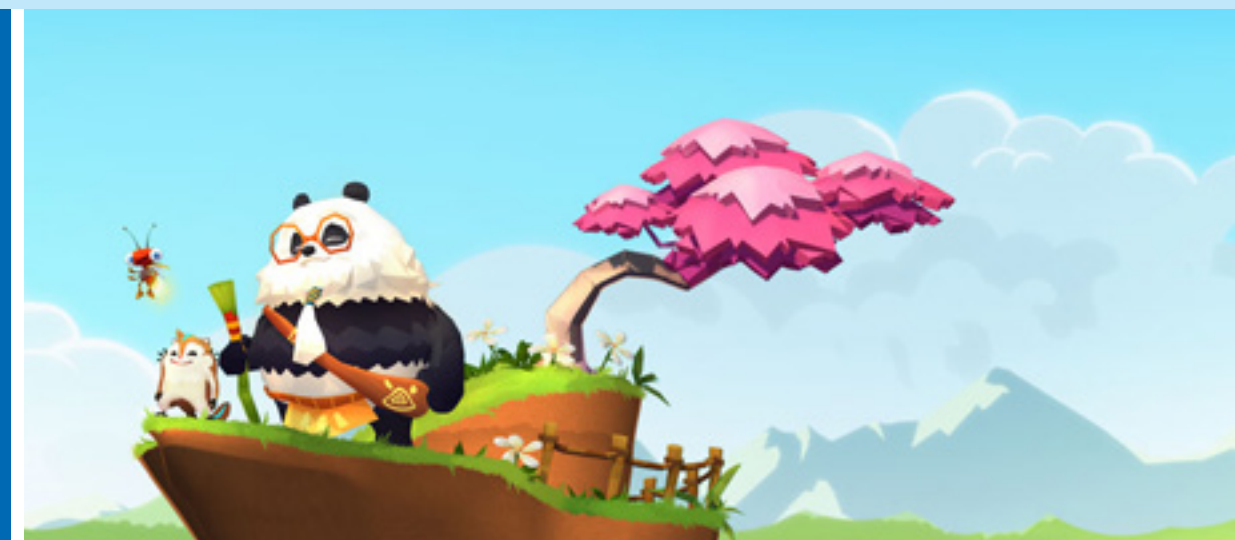
MARIO	AMIN
8	8
27/40	
7	7
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Starwhal hat mich positiv überrascht! Gerade der Score-Modus ist mein Favorit in einer gemütlichen Multiplayer-Runde unter Freunden. Das Gameplay ist kurz und knackig und zu hundert Prozent auf die Multiplayer-Sessions ausgelegt. Spieler, die gerne alleine an der Wii U spielen, werden allerdings nur kurzfristig Vergnügen mit Starwhal haben.



Momonga Pinball Adventures



Momonga stammt aus dem Japanischen und bedeutet Gleithörnchen. Im Pinball-Spiel Momonga Pinball Adventures kontrollieren wir eines dieser Nagetiere.

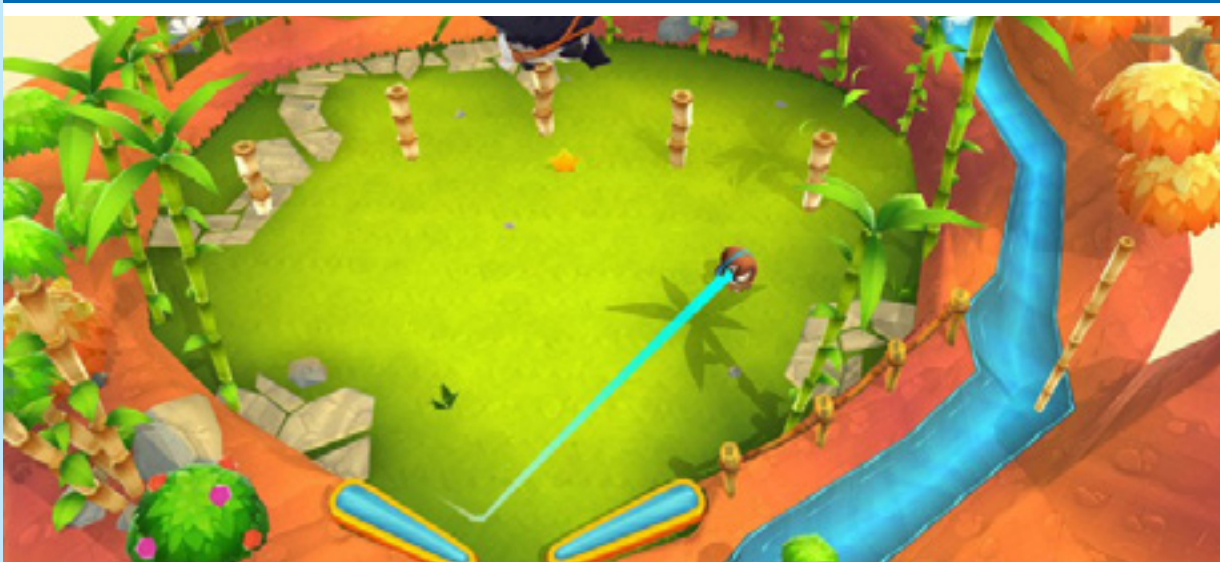
Von Eric Ebelt

Rakoo & Friends



Freunde bereichern das Leben. Die Erfahrung macht auch Rakoo, mit dem wir in Rakoo & Friends durch die gradlinigen Levels jagen und Blumen einsammeln.

Von Eric Ebelt



ausgelöst. Beim recht geringen Spielumfang und der sehr kurzen Einmalspielzeit ist dies ganz besonders ärgerlich.

eric.e@n-mag.org

- + Herausforderungen motivieren und verlängern die Spielzeit
- + zuckersüße Präsentation begeistert jüngere Spieler
- Ballphysik in seltenen Fällen wirklich nachvollziehbar
- viele technische Spielfehler trüben das Pinball-Erlebnis

NMAG
5

WIIU X
6

23/40

6
NTOWER

6
NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Momonga Pinball Adventures ist ein sehr durchschnittliches Spiel. Es hat zwar gute Ansätze, wie die fortschreitende Story und die Gleithörnchenabschnitte, doch kommen diese kaum zur Geltung. Durch den geringen Umfang fallen Framerate-Einbrüche, Bugs und der fehlende Mehrspielermodus negativ auf. Das sind vermeidbare Defizite, auf die sich jüngere Spieler beim Kauf des Spiels leider einstellen müssen.

Die Rede ist hier von Momo, dem letzten freien Momonga in der Fantasy-Welt Aya. Dieser staunt nicht schlecht, als er erfährt, dass seine Heimat von den bösen Eulen überfallen wurde und seine Artgenossen ebenso vom frechen Federvieh entführt worden sind. Unterstützung erhält er dabei nicht nur von einem Panda und einem Glühwürmchen, sondern auch von uns. Momo rollt sich zu einer Kugel zusammen, damit wir ihn wie einen Pinball über die Ebenen der Spielwelt hin- und herflippeln dürfen.

Immer Ärger mit Momo

Die Steuerung funktioniert zwar wie an einem typischen Pinball-Automaten, doch macht die Ballphysik nicht immer denselben Eindruck. So wird die einfache Bedienung nicht nur durch den abtrünnigen Momo, sondern auch von Einbrüchen in der Framerate und Spielfehlern gestört. Die Kamera verweigert hier gerne einmal ihren Dienst oder wichtige Ereignisse im Spiel werden gar nicht erst

Eine in Japan bekannte Gleithörnchenart heißt *Pteromys momonga*. Ihr Lebensraum bilden die drei japanischen Inseln Honshū, Shikoku und Kyūshū.



So und nicht anders kann man den Inhalt von Rakoo & Friends treffend beschreiben. Sobald wir über die Oberwelt ein Level auswählen, bewegt sich der linke Bildschirmrand auf uns zu. Wir müssen nun von links nach rechts immer geradeaus laufen, herumliegenden Felsbrocken, Gegnern und Bombenangriffen ausweichen. Dabei sammeln wir neben Münzen Blumen ein, mit denen wir neue Hüte für Rakoo kaufen und die Spezialfähigkeiten unserer vier Freunde aktivieren können.

Fünf Freunde

Obwohl die Freunde fast nie nötig sind, müssen wir uns gut überlegen, welche Kumpanen wir mit ins Level nehmen. Je größer die Gruppe ist, desto weniger Lebensenergie steht uns zur Verfügung. Falls wir nicht gerade singend durch den Dschungel laufen oder auf einem Bullen reiten, können wir mit Freunden Gegner verscheuchen, sie abschießen oder unsere Wunden heilen. Dies funktioniert

auch mit vier Mitspielern im heimischen Wohnzimmer. Die Levels wirken auch in einer Mehrspielerpartie auf Dauer sehr austauschbar.

eric.e@n-mag.org

- + wundervolle Symbiose zwischen Optik und Akustik
- + Spezialfähigkeiten bereichern den Mehrspielermodus
- viele Spielabschnitte fallen abwechslungsarm aus
- auf Dauer stets gleiches und eintöniges Spielprinzip

ERIC
7

SÖREN
6

25/40

6
NTOWER

6
NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Rakoo & Friends macht zwischendurch sehr viel Spaß, was vor allem am gelungenen Mix aus kunterbunter Grafik und meist freudiger Musik liegt. Die Levels wirken allerdings oft austauschbar und selbst bei einem Party-Abend wird die gute Laune das nicht kaschieren können. Immerhin bieten die Spezialfähigkeiten von Rakoo und seinen Freunden gelegentlich Abwechslung vom sonst immer gleichen Spielprinzip.

Octodad: Dadliest Catch



Die Indie-Welle geht in die nächste Runde. Über ein Jahr nach PC-Release erscheint nun auch auf der Wii U Octodad: Dadliest Catch.

Von Amin Kharboutli

Es gibt Spiele, die sich aufgrund ihrer originellen Idee wie ein Lauffeuer durch das Internet verbreiten. Octodad: Dadliest Catch, beziehungsweise dessen Vorgänger, gehören zu dieser Kategorie, denn das markanteste Feature erkennt man auf den ersten Blick: Die Steuerung. Während man beispielsweise in anderen Spielen per Bewegen des Analogsticks läuft, bewegt sich Octodad durch das Anheben der einzelnen Beine voran, was zwar witzig aussieht aber zum Teil nicht sehr präzise ist und daher zu einer Geduldssprobe werden kann.

Charmanter Humor

Während die Steuerung an einigen Stellen unausgereift wirkt, weiß die Inszenierung des Spiels zu überzeugen. Das Entwicklerteam Young Horses spielt permanent mit dem absurden Szenario eines Oktopusses, der in der menschlichen Welt nicht als solcher erkannt wird und sogar Teil einer menschlichen Familie ist. Zahlreiche Anspielungen und eine Geschichte, die vor allem gegen Ende hin an Fahrt aufnimmt, runden die Präsentation des Spiels gekonnt ab.

amin.k@n-mag.org



- + schöner, charmanter Grafikstil mit Wiedererkennungswert
- + origineller Humor durch absurde Szenarien
- frustrierte Steuerung aufgrund mangelnder Präzision
- fällt mit knapp zwei Stunden Spielzeit sehr kurz aus

AMIN

6

TOBIAS

7

25/40

7

NTOWER

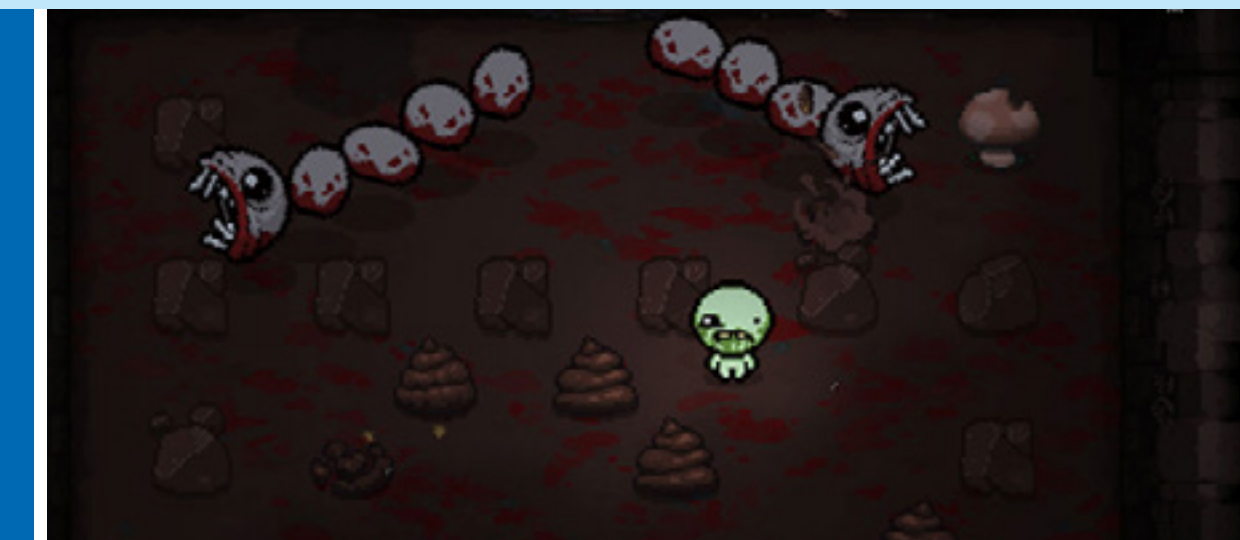
5

WIIU X

FAZIT:

Octodad: Dadliest Catch macht vieles richtig: Die Geschichte ist so originell wie abgedreht und der gut pointierte Humor weiß an vielen Stellen zu überzeugen. Leider ist das Spiel nach knapp zwei Stunden vorbei, die aufgrund der unpräzisen Steuerung teilweise mit Frust behaftet sind. Wer mit den Mankos leben kann, den erwartet hier ein kurzes, aber zugleich charmantes und originelles Spiel.

The Binding of Isaac: Rebirth



2012 lehnte Nintendo eine Veröffentlichung von The Binding of Isaac aufgrund der religiösen Thematik ab. Daran stört man sich heute aber nicht mehr.

Von Eric Ebelt



Woher der plötzliche Sinneswandel gekommen ist, wird wohl ewig ein Geheimnis bleiben. Trotzdem verdanken wir es unter anderem Reginald Fils-Aimé von Nintendo of America, dass der titelgebende Protagonist Isaac von seiner christlich geprägten Mutter auch auf der Wii U und dem New 3DS geopfert werden soll. Wir lassen das natürlich nicht zu und helfen ihm in dutzenden Anläufen einen zufallsgenerierten Dungeon zu meistern, zufällige Up- und Downgrades zu nutzen und bei jedem Durchgang gegen verschiedene Gegner zu kämpfen.

Achtung: Suchtgefahr!

Ein Durchlauf ist zwar in kurzer Zeit abgeschlossen, doch da die gesamte Spielstruktur auf zufallsgenerierten Variablen basiert, bleibt die Spielerfahrung niemals gleich. Man muss sich aber darauf einlassen, immer und immer wieder alle Gegner in einem Raum und pro Ebene einen Bossgegner zu besiegen, mit jedem Ableben alles

zu verlieren und den Dungeon von vorne zu beginnen. Freischaltbare Inhalte wie weitere Spielfiguren erhöhen den Wiederspielwert enorm.

eric.e@n-mag.org

- + hunderte verschiedene Zufallsinhalte
- + zwar ständig motivierendes Spielprinzip, doch ...
- ... Gameplay auf lange Sicht viel zu monoton
- technische Möglichkeiten werden nicht ausgereizt

ERIC

8

TOBIAS

8

31/40

8

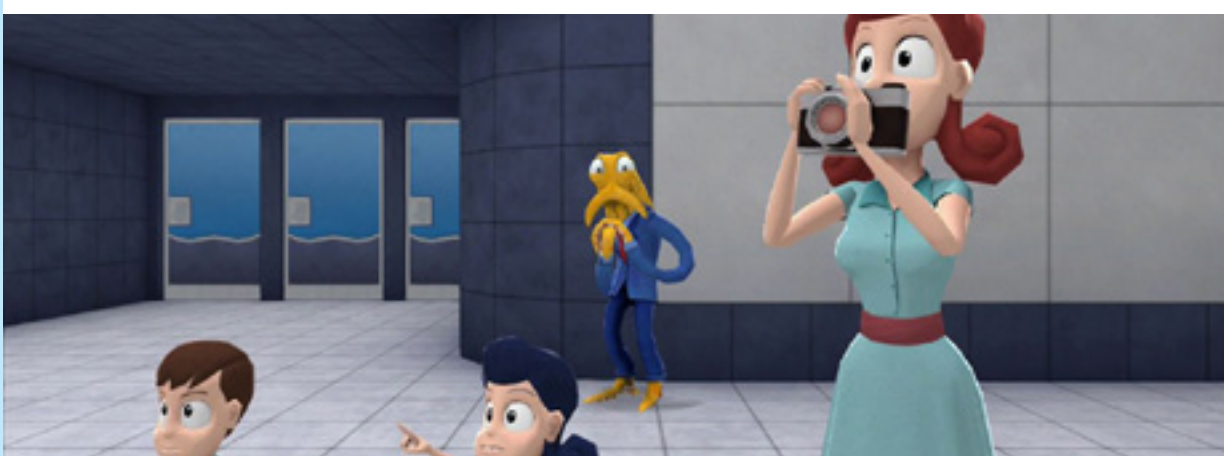
NTOWER

7

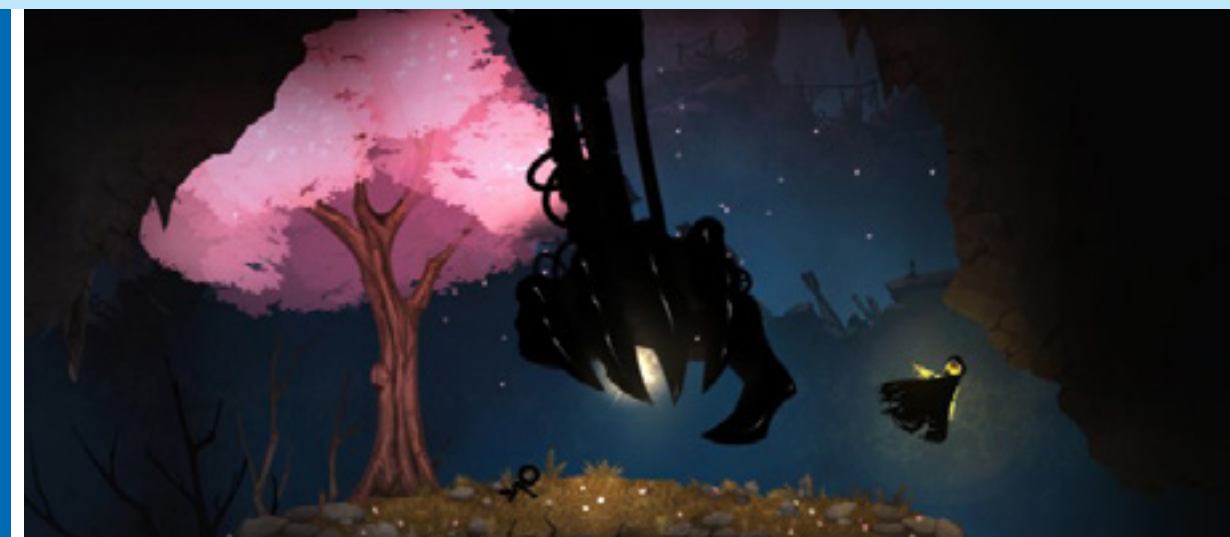
PLANET 3DS

FAZIT:

Lange Zeit hat sich mir die Faszination des Titels nicht erschlossen. Selbst nach dem ersten Bildschirmtod war ich vom Spiel nicht begeistert. Erst als ich gemerkt habe, dass ich seit über einer Stunde immer noch nicht aufgegeben habe und mich weiter an den zufälligen Inhalten versuche, habe ich das Potential des repetitiven Gameplays verstanden. Wer sich damit anfreunden kann, sollte zuschlagen!



Typoman



Wenige Dritthersteller produzieren exklusiv für eine Plattform. Typoman ist ein Exklusivtitel geworden, der leider an ein paar Kinderkrankheiten leidet.

Von Eric Ebelt

Toki Tori 3D



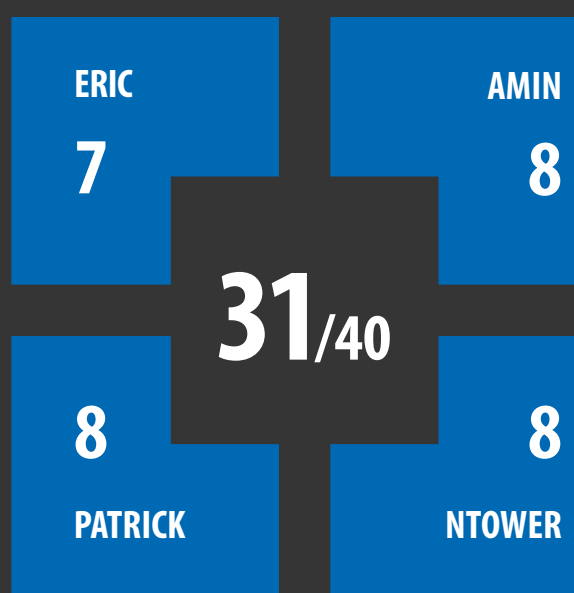
Toki Tori ist ein Spiel, so alt wie der Game Boy Color. Nein im Ernst: Das Spiel wurde zwar bereits 2001 für den Game Boy Color veröffentlicht, dennoch ist es zeitlos

Von Tobias Schmick



hier vorausgesetzt werden. Da man das Lösungswort jederzeit einsehen kann, ist dies für junge Spieler zwar nicht so tragisch, doch geht so ein Großteil der Faszination des Abenteurers verloren. Leider krankt das Spiel an monotonen Aufgaben, zu wenig Action und sogar an ein paar Bugs. eric.e@n-mag.org

- + innovative und intuitive Rätsel greifen in die Spiel-tiefe ein
- + harmonisches Zusammen-spiel von Grafik und Musik
- Spielwelt nicht an deut-sches Vokabular angepasst
- instabile Framerate und vereinzelte Spielfehler



FAZIT:

Die Vision von Typoman ist wirklich großartig, denn viele der Rät-seleinlagen gefallen mir sehr gut. Allerdings wiederholen sich viele Rätsel zu oft und verursachte Fehler nerven mich öfters mit dem vorzeitigen Spieltod. Ärgerlich ist aber vor allem, dass der Ti-tel trotz starker Hardware selten ruckelfrei läuft und Bugs mir Rät-sel präsentieren, die ich mit verfügbaren Lettern nicht lösen kann.

Buchstaben, die man nicht mehr benötigt, landen einfach auf der Müllkippe. So geschehen in der surrealen und zweidi-mensionalen Spielwelt von Typoman, wo sich der titelgebende Held selbst zusammenflickt. Wir geraten mit ihm in einen Konflikt zwischen Gut und Böse. Dabei müssen wir jede Menge Rätsel lö-sen, die sich mit den lateinischen Lettern beschäftigen. Da wollen zwei Buchstaben zusammengesetzt oder gar ein Buchstabensa-lat entwirrt werden.

Englisch ist Pflicht!

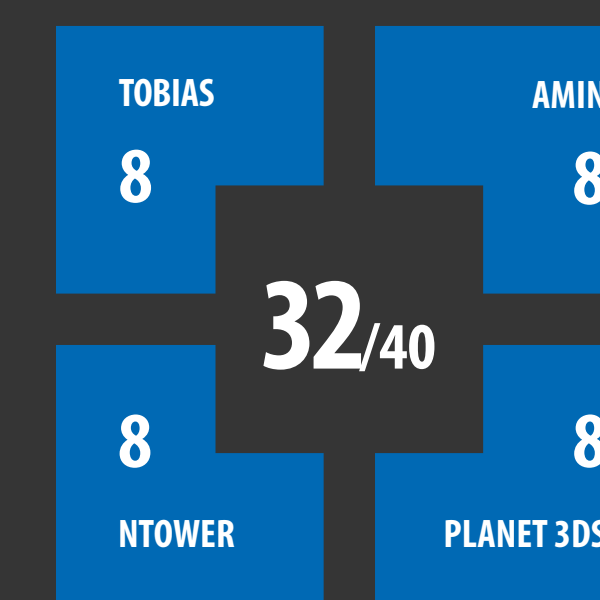
Durch das Entstehen von neuen Wörtern verändert sich die Um-gebung. Beispielsweise kann ein See temporär austrocknen, wenn wir aus dem Wörtchen „rain“ den Begriff „drain“ bilden. Eine ein-gedeutschte Spielwelt gibt es nicht, weshalb Englisch-Kenntnisse

Obwohl die Entwickler in der deutschen Bundesstadt Bonn sitzen, ist Typoman mit seinem amüsanten Rätseln auf den internationalen Markt ausgerichtet.



Umfang ist ebenfalls gesorgt, so erwarten uns circa achtzig zum Teil wirklich harte Kopfnüsse auf uns. Die Steuerung ist schnell gelernt und passt sich dem kleinen Bildschirm des 3DS gut an. tobias.s@n-mag.org

- + zeitlose Mechanik
- + sehr gute Rätsel
- + hoher Umfang
- Kamera etwas anstrengend



FAZIT:

Ich kannte Toki Tori bereits von der Steam-Version auf dem PC, von daher ist das Spiel kein Neuland für mich. Der 3D-Effekt gibt dieser Version allerdings etwas ganz Eigenes und sowieso ist das Konzept des Spiels für Rätselfans absolut zeitlos. Aufgrund des kleinen Bildschirms wird es aber mitunter etwas anstrengend, sich durch die Level zu scrollen, um den Überblick zu behalten.

Seit 2001 wurde Toki Tori für diverse Systeme umgesetzt und ver-öffentlicht, zuletzt für den Nintendo 3DS. Das Spielprinzip ist da-bei immer gleichgeblieben. Wir steuern ein kleines Küken, das we-der schnell rennen noch springen kann, durch ein mit Gegnern und Rätseln bespicktes Level, um seine in Eiern eingesperrten Geschwis-ter zu retten. Um uns das etwas zu erleichtern, haben wir ein paar hilfreiche Items in unserem Inventar.

Von Froststrahlern und Teleportation

Unter anderem können wir Brücken über Abgründe bauen oder Gegner in einen Eisblock einschließen, den wir dann wiederum als Unterlage nutzen können, um darauf zu laufen. Wir können uns so-gar über eine kurze Strecke hinweg teleportieren. Grafisch reißt das Spiel natürlich keine Bäume aus, der 3D-Effekt ist aber nett gelungen und verleiht dem etwas älteren Spiel einen frischen Anstrich. Für den

Gotcha Racing



Das Rennspiel Gotcha Racing erinnert optisch und inhaltlich an Klassiker wie Driift Mania oder Micro Machines und erbt deren Qualitäten und Makel.

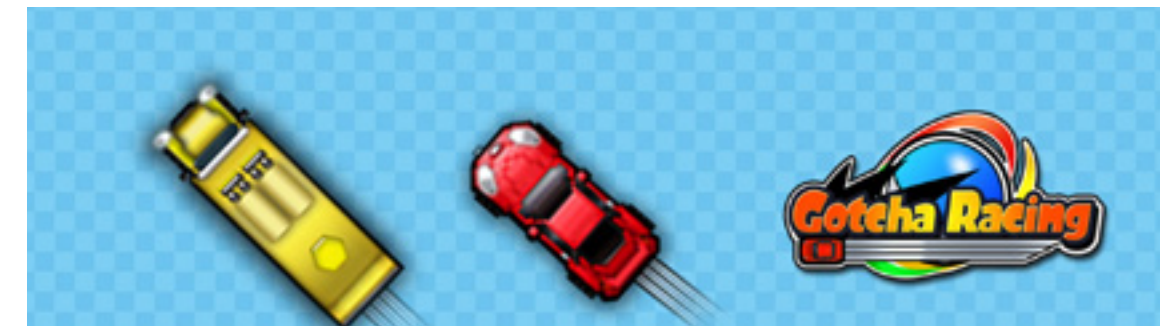
Von Eric Ebelt

Das Konzept von Gotcha Racing ist leicht erklärt. Wir rasen über verschiedene Rennstrecken, absolvieren Meisterschaften und je besser wir dabei abschneiden, desto mehr Geld kassieren wir. Dieses nutzen wir entweder als Eintrittsgeld für neue Rennen, bei denen es entsprechend immer mehr Moneten abzustauben gibt, oder wir investieren es am Automaten in Kapseln, aus denen wir zufällige Karosserien, Motoren und Reifen gewinnen. Mit den Spielmünzen des 3DS können wir zudem besondere Bauteile aus dem Automat fischen. Sinnvoll!

Kleiner Spaß für Solisten

Die zufällige Konstruierung unseres Wagens ist nervig, da sie sich extrem in die Länge ziehen kann. Dazu kommt, dass der Schwierigkeitsgrad der Rennstrecken in Kombination mit der austricksbaren künstlichen Intelligenz der Gegner gerne mal schwankt. Gotcha Racing bietet übrigens nur Spaß für Solisten, denn selbst lokal dürfen wir nicht mit anderen Spielern gleichzeitig um die Wette fahren. Des Weiteren muss der Titel ohne Tiefeneffekt auskommen.

eric.e@n-mag.org



- + Spielgeschehen findet auf beiden Bildschirmen statt
- + interessante Rennstrecken und viele Autoteile, doch ...
- ... viel zu zufälliges und sehr zeitintensives Aufrüsten
- fehlender Mehrspielermodus verringert Langzeitspaß

NMAG

6

PLANET 3DS

5

25/40

7

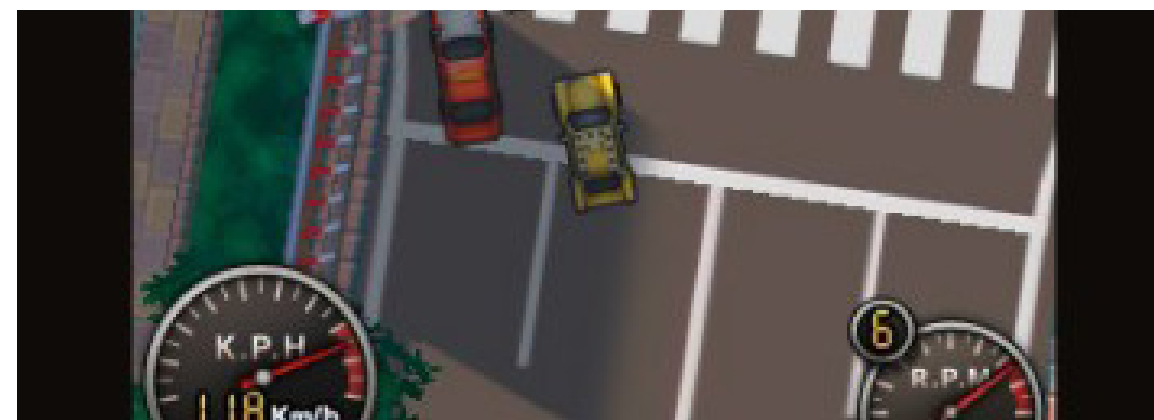
NTOWER

7

NINTENDO
ONLINE

FAZIT:

Gotcha Racing ist ein spaßiges Rennspiel für kurze Zugfahrten. Ein Rennen dauert selten länger als ein paar Minuten. Trotzdem kann sich der Titel in die Länge ziehen, da ich mein Vehikel ständig mit zufällig generierten Teilen aufrüsten muss, um trotz austricksbarer Kontrahenten Erfolg zu feiern. Damit könnte ich zwar noch leben, doch der fehlende Mehrspielermodus stößt bei mir auf Gegenliebe.

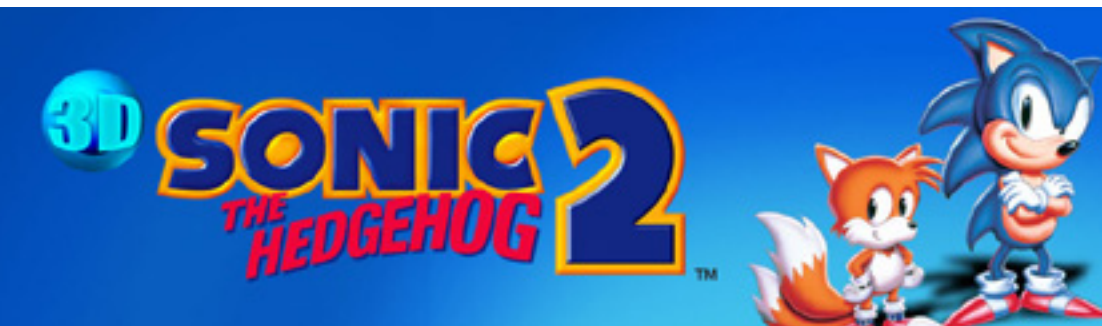


3D Sonic The Hedgehog 2



Ende 2013 wurde bereits Sonic The Hedgehog ins 3D-Kostüm gezwängt. Selbiges Schicksal ist nun dem Nachfolgetitel aus dem Jahr 1992 widerfahren.

Von Eric Ebelt



Nach den Ereignissen aus Sonic The Hedgehog kehrt sogar in der sonst ruhigen Green Hill Zone keine Ruhe ein, denn Dr. Robotnik kann und will die Niederlage nicht auf sich beruhen lassen. Mit seiner Roboterarmee und der Kraft der Chaos Emeralds will er die Weltherrschaft an sich reißen und schließt zu guter Letzt auch noch alle putzigen Tiere ein. Der blaue Igel Sonic und sein Kumpel Tails dürfen das natürlich nicht erlauben. Wir helfen ihnen Robotnik aufzuhalten und durchkämmen dabei unter anderem Fabriken, übergroße Casinos und versunkene Ruinen.

Mörderisches Tempo

Segas Jump 'n' Run fühlt sich auch zwei Dekaden nach der Erstveröffentlichung frisch an. Es braucht dennoch etwas Eingewöhnung, bis wir uns an das sehr hohe Tempo angepasst haben. Unterwegs erledigen wir Robotniks Schergen und am Ende jeder Zone ihn selbst. Positiv bei der 3DS-Variante fällt auf, dass Einstellungs- und Emulationsmöglichkeiten den Titel sowohl für Einsteiger, als auch technikversierte Spieler schmackhaft machen.

eric.e@n-ma.org

- + simultaner Zwei-Spieler-Modus
- + 3DS-Fassung ist vielseitig modifizierbar
- + tempo- und actionreiches Jump 'n' Run, das ...
- ... Anfänger gelegentlich verzweifeln lässt

ERIC

8

TOBIAS

9

34/40

9

NTOWER

8

PLANET 3DS

FAZIT:

3D Sonic The Hedgehog 2 ist ein tolles Jump 'n' Run aus der Mega-Drive-Ära, das Nintendo-Fans vielleicht auch im Wii-Shop-Kanal entgangen ist. Entspannend wie die Super-Mario-Spiele ist der Titel aber nicht. Das hohe Tempo erfordert nämlich ständig eine hohe Konzentrations- und Auffassungsgabe. Neulinge freuen sich dabei über die Stage-Wahl in der 3DS-Fassung, um unliebsame Levels überspringen zu können.

Mario vs. Donkey Kong 2 – Marsch der Mini-Marios



Seit dem Arcade-Klassiker Donkey Kong von 1981 sind sich Mario und Donkey Kong spinnefeind - und Marios Freundin Pauline ist einmal mehr die Leidtragende.

Von Eric Ebelt

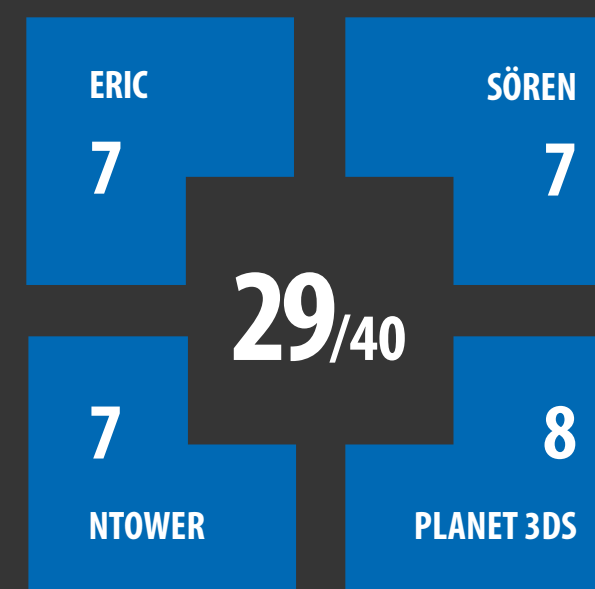
Als Mario und Pauline gerade einen neuen Themenpark einweihen wollen und sie die neuen Mini-Marios gleich ins Herz schließt, ist der Gorilla so gekränkt, dass er Pauline entführen muss. Wir schlüpfen in die Rolle von Mario und unterstützen ihn dabei, die aufziehbaren Mini-Marios in dutzende Levels zu schicken, welche allesamt wie Geschicklichkeitsrätsel aufgebaut sind. Ziel eines Levels ist es, mindestens einen der Mini-Marios ins Ziel zu lotsen.

Komfortprobleme

Der zweite Serienteil aus dem Jahr 2006 fühlt sich anders als seine Nachfolger noch etwas hakelig an. So können wir die Mini-Marios auf Knopfdruck zwar hüpfen lassen, damit sie Hämmer aufheben oder auf Trampoline springen, doch bleiben sie nach einer Fahrt mit dem Aufzug gerne reglos stehen. Mit diesen Komfortproblemen kann man sich aber recht schnell arrangieren. Dazu gibt es einen Editor, in welchem wir eigene Rätsel kreieren dürfen. Die einstige Upload-Funktion der DS-Fassung gibt es in der Virtual-Console-Version aber nicht.

eric.e@n-mag.org

- + typische Serienmerkmale bieten reichlich Abwechslung
- + leicht zu bedienender Level-Editor, der dank...
- ...fehlender Online-Funktion theoretisch nutzlos ist
- Rätsleinlagen stellen kaum Herausforderungen dar



FAZIT:

Wer wie ich erst mit den Nachfolgern zur Serie gefunden hat, wird direkt in den ersten Levels mit Komfortproblemen konfrontiert werden. Zum Glück kann man sich mit diesen recht schnell arrangieren. Trotzdem ärgere ich mich darüber, dass die meisten Levels einfach keine Herausforderungen darstellen, da es nicht alle Mini-Marios ins Ziel schaffen müssen.

Resident Evil 4: Wii Edition



Ein schnelleres Gameplay, dichte Atmosphäre und endlich eine frei bewegbare Kamera! Resident Evil 4 formte das Genre wie kein anderes!

Von Mario Nguyen

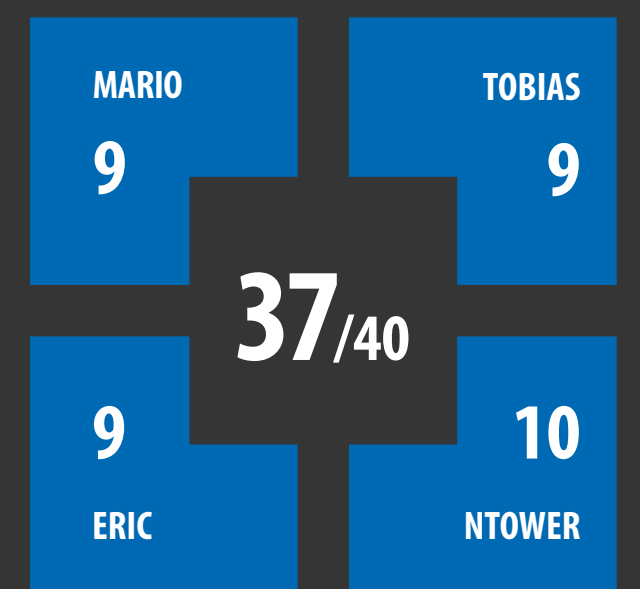
Mit dem Auftrag, die verschleppte Tochter des US-Präsidenten Ashley Graham, aus den schmutzigen Händen einer Sekte zu retten, macht sich Leon S. Kennedy auf nach Spanien. Dort angekommen muss er schnell feststellen, dass es nicht bei einem normalen Auftrag bleibt. Das gesamte Gebiet scheint mit einem Parasitenvirus infiziert zu sein. Doch brauchen wir die Story wohl kaum weiter zu erläutern - schließlich wurde dieses Spiel gefühlt einhundertmal auf jegliche Konsolen portiert und sollte daher allen bekannt sein.

Zeitloser Klassiker?

Die Steuerung mit der Wii Remote ist unkompliziert und klappt hervorragend! Schon nach wenigen Minuten haben wir den Dreh raus und können einen Gegner nach dem anderen niederstrecken. Zumindest bis wir Ashley Graham gerettet haben. Diese ist weitaus weniger unkompliziert und stellt spielerisch eine echte Herausforderung da! Trotz dieses Handicaps macht Resident Evil 4 unheimlich viel Spaß und bietet um Längen mehr Gruselmomente als die aktuellen Resident-Evil-Games.

mario.n@n-mag.org

- + präzise Steuerung mit der Wii Remote
- + gruselige Atmosphäre, die einem den Schlaf rauben wird
- + motivierendes Upgrade-System
- fragwürdige Einbindung des Charakters Ashley Graham



FAZIT:

Für mich war es tatsächlich das erste Mal, dass ich meine Hände an Resident Evil 4 gewagt habe. Endlich mal wieder ein Resident-Evil-Ableger, der mir Angst macht, weiterzuspielen. Besonders die stimmige Musik im Hintergrund hat dazu beigetragen. Leider ist auch in diesem Teil die Munition stark begrenzt, doch trägt natürlich auch in gewisser Art zur Atmosphäre bei.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass



Um die Wartezeit für die neuen Ableger der The-Legend-of-Zelda-Serie zu verkürzen, bringt Nintendo den DS-Teil Phantom Hourglass in den eShop der Wii U.

Von Sören Jacobsen

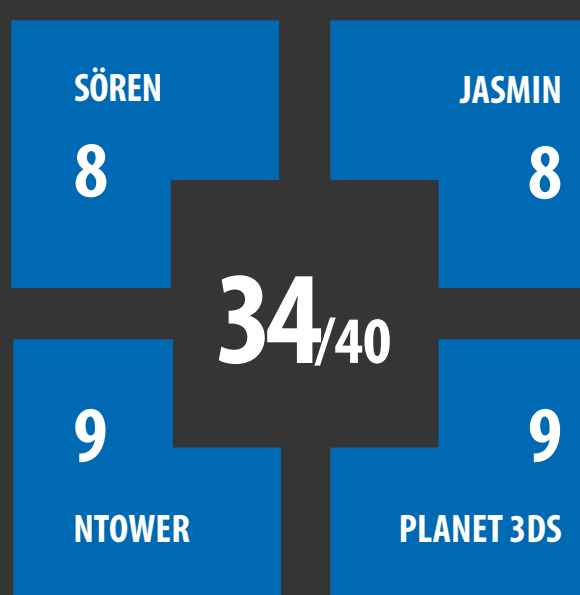
Die Handlung von The Legend of Zelda Phantom Hourglass knüpft an den GameCube-Ableger The Wind Waker an. Nachdem Link die von Ganondorf entführte Tetra, die in Wirklichkeit Zelda ist, befreit, begeben sich die beiden auf eine Reise, um ein neues Hyrule zu finden. Auf dieser Suche begegnet den beiden und Tetras Piraten das mysteriöse Geisterschiff. Tetra beschließt, es allein zu erkunden und wird verschleppt. Beim Versuch sie zu retten, strandet Link auf einer entlegenen Insel.

Mit dem Stylus durchs weite Meer

Um Tetra zu retten begeben ihr euch mit der kleinen Fee Ciela und dem Kapitän Linebeck auf die Suche nach dem Geisterschiff. Link und das gesamte Spiel steuert ihr dabei mit dem Stylus. Das bedeutet, dass ihr jede Aktion wie Schwerthiebe mit Tipp- oder Wischgesten ausführt. Leider ist diese Steuerung wie auf dem Nintendo DS nicht immer genau und es kommt schon mal vor, dass ihr unbewusst eine Schlucht hinunter fällt. Wichtig für euer Abenteuer ist die Karte, auf der ihr fast immer Notizen und Markierungen setzen könnt.

soeren.j@n-mag.org

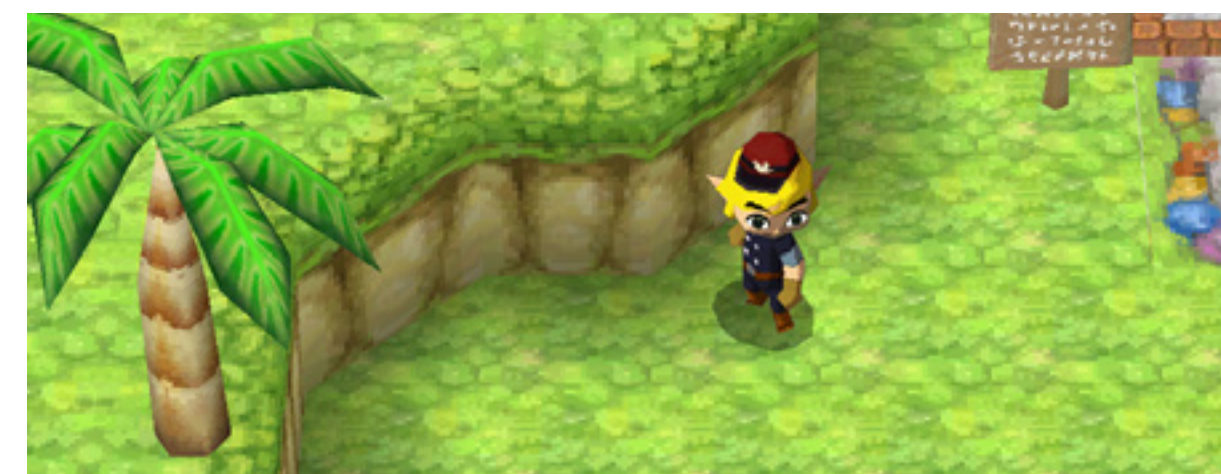
- + langfristiger Spielspaß
- + intuitive Steuerung, ...
- ...die nicht immer genau ist
- demotivierende, sich wiederholende Abschnitte im Tempel des Meereskönigs



FAZIT:

Phantom Hourglass macht auch acht Jahre nach der Veröffentlichung auf dem Nintendo DS noch Spaß. Die vielen Inseln der Meere laden zum Erkunden und Entdecken ein. Einzig die nicht immer präzise Steuerung und die sich wiederholenden und demotivierenden Abschnitte im Tempel des Meereskönigs, schmälern das Gesamtbild etwas.

The Legend of Zelda: Spirit Tracks



Seit 1986 rennt Link durch die Welten, um seine Prinzessin Zelda zu befreien. Dass er dabei 2009 auch mal den Zug nimmt, hätte er damals wohl nicht gedacht.

Von Sebastian Klein

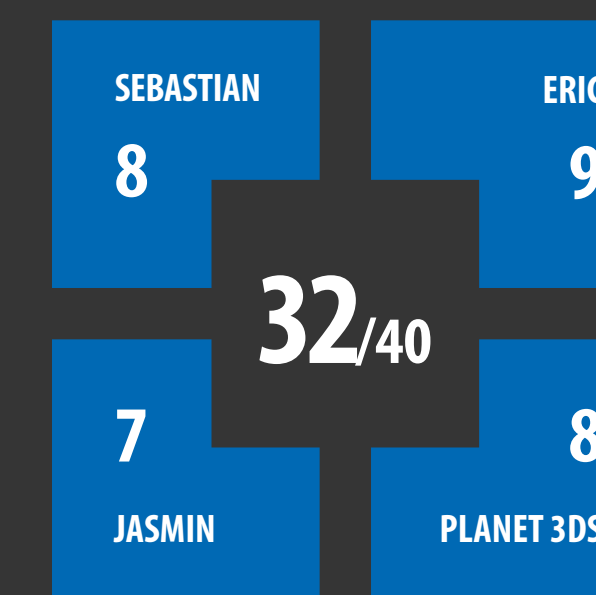
Einmal mehr wurde Prinzessin Zelda entführt und es liegt fast allein an uns, sie zu befreien. Unterstützung bekommen wir im Verlauf der Story von Zeldas Geist und dieser wird uns im späteren Spielverlauf noch sehr hilfreich sein. Dabei bewegen wir uns dieses Mal auf Schienen fort; allerdings kommen wir nicht weit, da im ganzen Land die Schienen verschwinden und wir magische Gleistafeln sammeln müssen, um die Gleise wieder auferstehen zu lassen. Das dabei zum Einsatz kommende Panflöten-Spiel ist aufgrund der Position des Mikros eine hakelige und nervige Angelegenheit.

Zwei Spiele – eine Engine

The Legend of Zelda: Spirit Tracks basiert dabei auf der Engine des Vorgängers. Über den Touchscreen des Wii U GamePads bewegen wir Link, attackieren Gegner, interagieren mit Personen und Objekten im näheren Umfeld oder beschriften die Karte. Auch die bekannten Phantome vom Vorgänger sind wieder dabei und können mit Zeldas Hilfe gesteuert werden, was auch relativ gut klappt. Nicht ganz überzeugen können die, zum Glück freiwillige, Frachtmissionen. Diese sind einfach zu eintönig gestaltet.

sebastian.k@n-mag.org

- + intuitive Steuerung
- + Notizfunktion auf Karte
- + intelligente Boss-Kämpfe
- Panflöten-Minigame nicht wirklich Gamepad-tauglich



FAZIT:

Damals eines der besten The-Legend-of-Zelda-Spiele und heute auch noch; es macht genauso viel Spaß wie damals. Das Dungeon-Design, die Steuerung und die intelligente Notizfunktion auf der Karte runden das Ganze ab. Mein Tipp: Am besten zusammen mit Phantom Hourglass kaufen. Beides Spiele, die man gespielt haben muss!

Plus



Editoren – Werkzeuge der Kreativität

Rollenspiele aus erster Hand 44

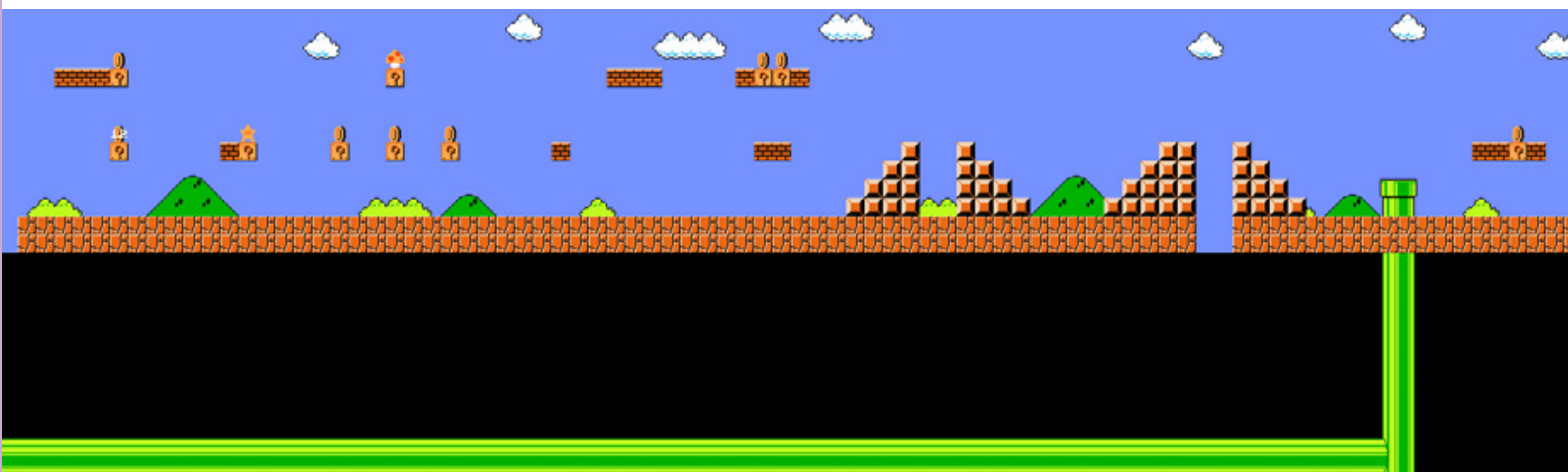
Oft wird Nintendo nur mit der Super-Mario- und der The-Legend-of-Zelda-Serie assoziiert. Dass der Konzern auch Rollenspiele zu bieten hat, erfahrt ihr von Alex.

Editoren – Werkzeuge der Kreativität 46

Mit Super Mario Maker ging Nintendo einen sehr mutigen Schritt. Tobias erklärt euch, wie mächtig solche Werkzeuge sind.

Level-Architektur in Videospielen 48

Die Level-Struktur eines Videospieles ist ungemein wichtig für den Spielspaß. Jonas liefert euch konkrete Beispiele, die Geschichte schrieben.



Level-Architektur in Videospielen



Rollenspiele aus erster Hand

Rollenspiele aus erster Hand



Am 4. Dezember 2015 erscheinen mit Xenoblade Chronicles X und Mario & Luigi: Paper Jam Bros. zwei neue Rollenspiele aus dem Hause Nintendo. Wir werfen einen kleinen Blick auf Nintendos hauseigene Titel in dem beliebten Genre.

Von Alexander Geisler

Viele Spieler assoziieren mit Nintendo in erster Linie Genres wie Jump, n' Runs, Geschicklichkeits-, Familien- und Partyspiele oder Marken wie Super Mario, The Legend of Zelda und Super Smash Bros. - dennoch ist das japanische Traditionsunternehmen auch in anderen Bereichen tätig. Ein oft nicht mit Nintendo in Verbindung gebrachtes Genre sind Rollenspiele. Weit mehr Titel von Nintendo gehören dieser Kategorie an, als viele denken mögen. Der Test zum jüngsten Vertreter dieser Riege – Xenoblade Chronicles X – findet

sich in dieser Ausgabe des NMags. Gemeinsam mit euch wollen wir einen Blick auf Rollenspiele werfen, die direkt oder indirekt von Nintendo stammen.

Früher Genre-Ausflug

Schon auf Nintendos erster Heimkonsole, dem Nintendo Entertainment System (japanisch Famicom), gehörten Rollenspiele zum Spielangebot. So nahmen zwei der größten östlichen Genre-Vertreter

ihren Anfang auf dem NES. Gemeint sind natürlich Final Fantasy und Dragon Quest. Gerade letzterer gilt als Inspirationsquelle für den ersten Genre-Vertreter unter Nintendos-Flagge mit einem großen Namen: Mother, auch bekannt als EarthBound Beginnings. Das 1989 zunächst ausschließlich in Japan veröffentlichte Rollenspiel übernahm Elemente der Dragon-Quest-Reihe, so war das Kampfsystem an jenes aus Dragon Quest III angelehnt. In den Westen schaffte es der erste Teil der Mother-Reihe allerdings erst 2015 über die Virtual Console der Wii U. Ähnlich verhielt es sich auch beim 1994 in Japan und 1995 in Nordamerika erschienenen Nachfolger Mother 2 bezie-

hungsweise EarthBound. Viele Änderungen zum Vorgänger gab es in Sachen Gameplay nicht, lediglich die bestehenden Mechaniken wurden verbessert. Interessanterweise ist der zweite Teil der Reihe allgemein etwas bekannter als sein Vorgänger, was an der Veröffentlichung in Nordamerika liegen dürfte. Europäische Spieler kamen trotz langjähriger Versprechungen nicht bereits durch die Virtual Console der Wii in den Genuss des Rollenspiels, sondern erst 2013 auf der Wii U.

Strategische Rollenspiel-Schlachten

Auf dem NES nahm auch eine andere, bis heute bekannte, Reihe ihren Anfang. 1990 erschien in Japan das von Nintendo R&D 1 und Intelligent Systems entwickelte Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light und legte den Grundstein für die bis heute bestehenden Titel der Strategie-Rollenspiel-Serie. Wie so oft erschien auch der Erstling der Fire-Emblem-Reihe nicht außerhalb Japans. Dies gilt sogar für die später veröffentlichten Virtual-Console-Varianten des Titels. Durch das 2008 in Europa und 2009 in Nordamerika veröffentlichte Nintendo-DS-Remake von Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light mit dem gekürzten Titel Fire Emblem: Shadow Dragon erhielten Spieler im Westen dennoch die Gelegenheit, die Abenteuer von Marth und seinen Gefährten mit zu erleben. Bisheriger Höhepunkt der Reihe ist das gerade im Westen überraschend erfolgreiche Fire Emblem: Awakening, das 2012 (Japan) und 2013 (Europa und Nordamerika) erschienen ist. Damit endet die Reihe aber noch nicht. Kommendes Jahr erscheint im Westen, das seit Juni 2015 in Japan erhältliche Fire Emblem: Fates. Erstmals setzt Entwickler Intelligent Systems auf eine Veröffentlichung in mehreren Editionen, die den Verlauf der Geschichte aus unterschiedlichen Blickwinkeln aufzeigt.

Ein Klempner auf Abwegen

Marios Ausflüge in Rollenspiel-Gefilde sind heute keine Besonderheit mehr. Mit den Spielen der Paper-Mario- und der Mario-&-Luigi-Reihen erlebt das latzhosetragende Maskottchen von Nintendo seit nun mehr 15 Jahren Abenteuer mit Erfahrungspunkten und rundenbasierten Kämpfen. Den Test zum neuesten Teil beider Reihen findet ihr in dieser Ausgabe. In Mario & Luigi: Paper Jam Bros. treffen die Reinkarnationen von Mario und Luigi erstmals auf die Papier-Versionen von bekannten Charakteren wie Mario, Bowser oder Peach.



Schon vor dem Jahr 2000 erlebte der bekannteste Klemptner der Welt ein Abenteuer in Rollenspiel-Form. Es war 1996, als in Japan und Nordamerika Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars für das Super Nintendo Entertainment System erschien. Entwickler war damals Square, das Unternehmen hinter der Final-Fantasy-Reihe und Spielen wie Secret of Mana und Secret of Evermore. Damit ist Marios erstes Rollenspiel also nur wegen Publisher Nintendo ein klassisches First-Party-Spiel. Dennoch darf es an dieser Stelle nicht fehlen. Europäische Spieler schauten 1996 übrigens in die Röhre. Bei uns erschien Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars erstmals im August 2008 für die Virtual Console der Wii.



Taschenmonster

Das vielleicht bekannteste Rollenspiel-Franchise von Nintendo ist Pokémon. Seit im Februar 1996 erstmals die Editionen Rot und Grün in Japan für den Game Boy erschienen sind, hat sich eine der bedeutendsten Marken des japanischen Traditionsunternehmens daraus entwickelt. Schon früh waren die Pokémon weltweit nicht mehr nur in den ursprünglichen Rollenspielen für Nintendos Handheld-Systeme verankert, sondern wandelten auch auf anderen Pfaden. Sei es als Anime-Serie und -Film, Sammelkarten, Manga oder auch auf Flugzeugen. Das Phänomen Pokémon eroberte die Welt spätestens mit dem Release der ersten Editionen 1998 und 1999 im Westen. Dazu gesellen sich Spin-off-Spiele, die teilweise selbst einer

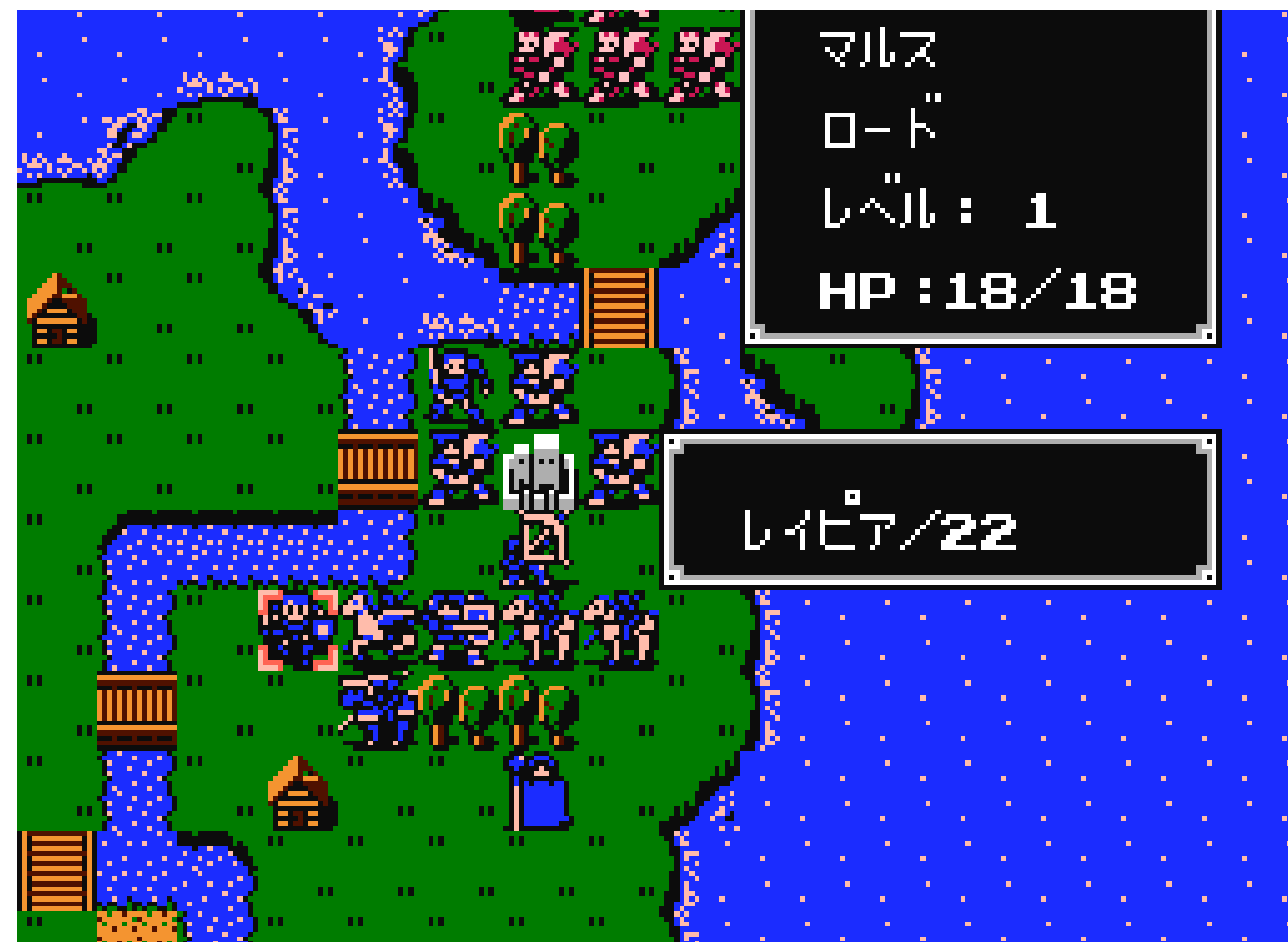
Art des Rollenspiels angehören. Es dürfte definitiv feststehen, dass kein anderer Genre-Vertreter aus dem Hause Nintendo so erfolgreich ist und eine solch große Bedeutung hat.

Zweite und dritte Hand

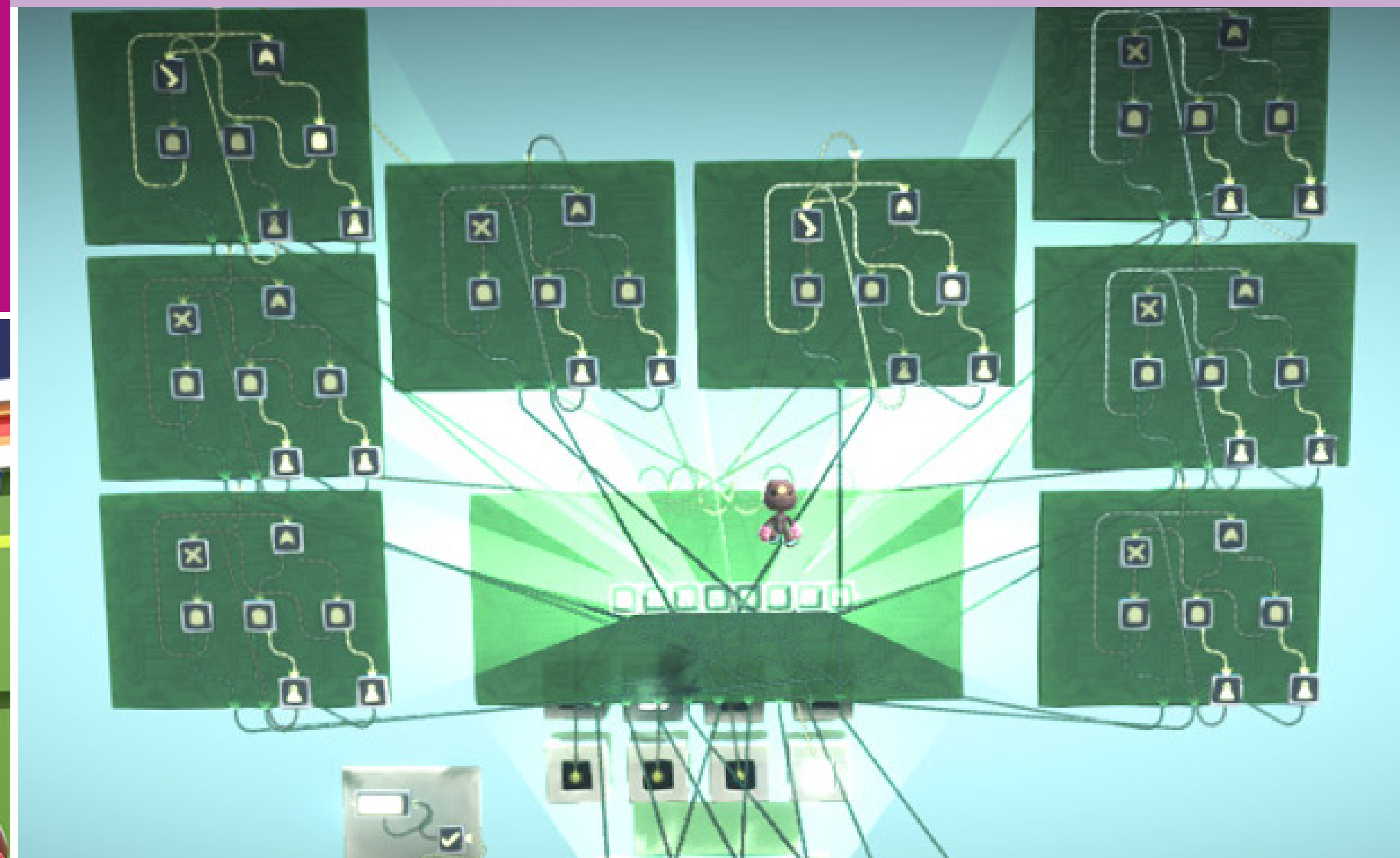
Bereits einige der bisher erwähnten Spiele stammen nicht direkt von Nintendo, sondern von Entwicklern, die entweder im Besitz des Mario-Konzerns sind oder fast ausschließlich für die Systeme Nintendos entwickeln, doch es sind bei weitem nicht alle. Gerade in den letzten Jahren hat Nintendo verstärkt Rollenspiele von externen Entwicklern exklusiv für die eigenen Systeme veröffentlicht oder für den Westen als Nintendo-Spiele lizenziert. Zu ersterer

Gruppe gehören die beiden Wii-Titel The Last Story und Pandora's Tower, die gemeinsam mit Xenoblade Chronicles als eine Art Rollenspiel-Offensive zum Lebenszyklus-Ende der Wii erschienen sind. Während die Xenoblade-Entwickler Monolith Soft seit 2007 mehrteilig Nintendo gehören, waren die Entwickler der anderen beiden Spiele unabhängig. Eine große Besonderheit sind allerdings die bereits erwähnten für den Westen lizenzierten Spiele. Egal ob die Inazuma-Eleven-Reihe, Fantasy Life oder das 2016 erscheinende Yokai Watch - keines der Spiele stammt ursprünglich von Nintendo, sondern wurden in Japan von Level-5 entwickelt und auf den Markt gebracht. Nintendo ist also weit stärker im Rollenspiel-Genre vertreten, als man manchmal glauben möchte.

alexander.g@n-mag.org



Editoren – Werkzeuge der Kreativität



Sie sind die Werkzeuge der Spielemacher und alle Jubeljahre erhält der Endkonsument auch Zugriff auf sie. Sie spornen uns an, noch ausgefallener zu werden. Die Rede ist von Editoren. Aber wieso sind sie eigentlich so faszinierend

Von Tobias Schmick

Super Mario Maker boomt! Millionen Kinder, Jugendliche und natürlich auch Erwachsene sind dem Phänomen erlegen. Dabei ist Super Mario Maker eigentlich gar kein Spiel im herkömmlichen Sinne. Es ist viel mehr ein Werkzeugkasten mit Röhren statt Hämmern und Münzen statt Nägeln. Na schön, spielen kann man auch, doch ist dies nicht das Kernelement. Kreativ werden, Level designen, Spielbalancen abwägen und sich mit anderen Menschen austauschen: Das sind die Kernelemente von Super Mario Maker. Und das sind auch die Elemente, die es zu mehr macht,

als einem einfachen Spiel: Zu einem Editor. Nun gibt es Editoren natürlich nicht erst seit gestern. Tatsächlich lässt sich nicht genau sagen, wann genau Editoren das Licht der Welt erblickt haben. Das liegt einfach daran, dass der Übergang zwischen Entwicklern und Spielern meistens eben genau dieser Editor ist.

Die großen Editoren

Die Entwickler eines Spiels programmieren sich für den Eigengebrauch häufig diverse Tools (Werkzeuge), um die weitere

Entwicklung leichter und schneller zu gestalten. Diesen Tools liegt eine vorher programmierte Engine (Motor) zugrunde, ohne die sie nicht funktionieren würden. Bündeln die Entwickler diese Tools nun zusammen und machen sie zentral über ein einziges Programm abrufbar, spricht man von einem Editor. Die meisten Editoren sind nicht für die Öffentlichkeit zugänglich und nur internen Entwicklern der jeweiligen Firma vorenthalten. Ein paar der größeren Firmen dagegen stellen ihren Editor zumeist kostenlos zur Verfügung, verlangen dafür aber einen gewissen Prozentsatz des Umsatzes ab einem Schwellenwert des Gesamteinkommens desjenigen Entwicklers, der sich die-

sen Editor zunutze macht. Die wohl meistgenutzte Engine ist Unreal Engine 3 von Epic Games.

Die kleinen Editoren

Dann gibt es noch die sogenannten Karten-Editoren. Mit ihnen ist es möglich, Inhalte für genau ein Spiel zu erstellen. Der wohl bekannteste und für seine Zeit umfangreichste Karten-Editor ist der World-Editor vom Echtzeit-Strategie-Titel [color=#FF0000]Warcraft III: Reign of Chaos für den PC[/color]. Dieser Editor ist so mächtig, dass Inhalte damit erstellt werden konnten, die noch kaum etwas mit dem eigentlichen Grundprinzip des Spiels (isometrische 3D-Strategie) zu tun hatten. Ganze Online-Rollenspiele wurden damit gebaut und tatsächlich ist der Editor auch heute noch in aktiver Verwendung: Täglich werden mehrere Dutzend Karten für das Spiel hochgeladen. Die weiterentwickelte Variante gibt es heute als kostenlosen Zusatz für das Spiel Starcraft II: Wings of Liberty und dessen beiden Add-ons, die sogar noch mehr kann, als der World-Editor von Warcraft III.

Und dann gibt es noch Minecraft

Minecraft hat eindrucksvoll bewiesen, dass ungewöhnliche Konzepte funktionieren können. Dabei ist Minecraft gar kein Editor. Viel mehr ist die Konzeption und das Ausdenken von immer imposanteren Strukturen, also die Zelebrierung der Kreativität an sich, in Verbindung mit typischen Survival-Elementen die treibende Kraft hinter dem Erfolg des Indie-Spiels. So etwas gibt es in Editoren nicht. Sie beschränken sich auf den kreativen Teil, den Akt der Erschaffung an sich. Der Erfolg gibt dem Konzept recht und die Begeisterung ebbt kaum ab. Aber was ist zum Beispiel bei Super Mario Maker eigentlich so faszinierend daran, Level zu erschaffen und sie mit aller Welt (oder zumindest seiner Familie und dem Bekanntenkreis) zu teilen? Woher kommt diese Begeisterung? Vorneweg sei gesagt, dass nicht alle Menschen etwas mit diesem Konzept anfangen können, ebenso wie nicht alle Menschen Minecraft spielen - auch wenn laut Stand 2014 mehr als einhundert Millionen Spieler registriert sind und diese Spielerzahl ein Zehnfaches von dem symbolisiert, wie World of Warcraft zu Spitzenzeiten vorweisen konnte. Um zu verstehen, woher jene Begeisterung kommt, müssen wir einen kleinen Exkurs in die Motivation des Menschen nehmen.

Podcast



Let's Build

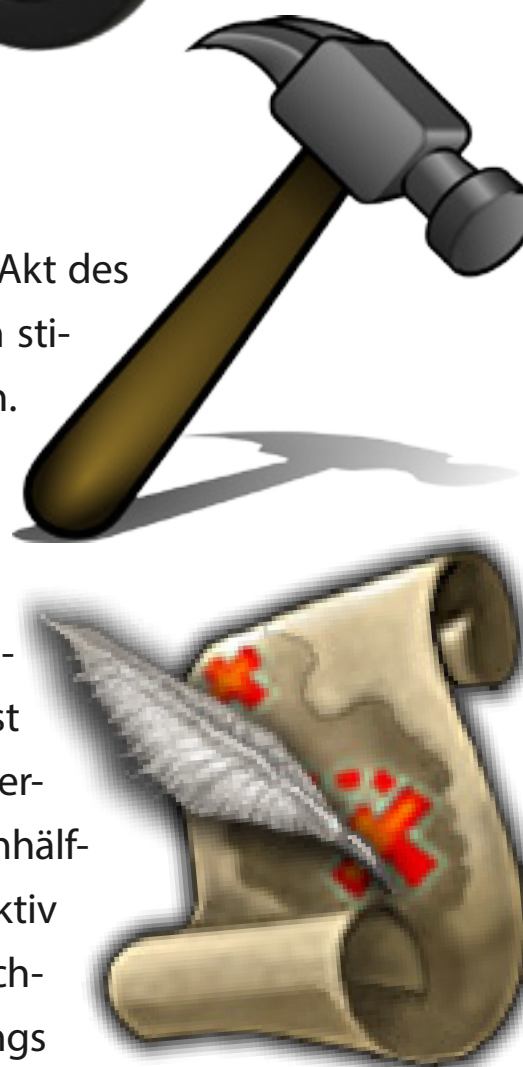


Wie funktioniert Motivation?

Generell wird zwischen intrinsischer und extrinsischer Motivation unterschieden. Das bedeutet im Prinzip nur, dass zwischen einer Motivation, die von innen heraus gesteuert wird, und einer Motivation, die Faktoren von außen miteinbezieht, unterschieden wird. Im Falle von Super Mario Maker kommt die Motivation von außen; es macht uns einfach Spaß zu sehen, wie andere unsere Level spielen (und vermutlich dabei versagen). Dreh- und Angelpunkt dieser Motivationen sind immer die Botenstoffe, die unser Gehirn ausschüttet, im Spezifischen sind das Noradrenalin, Dopamin und Serotonin, die in einer komplexen Wechselwirkung zueinanderstehen. Wenn wir zum Beispiel eine Aufgabe abgeschlossen (oder einen Stern für ein besonders aufwändiges Level erhalten) haben, wird hauptsächlich Dopamin ausgeschüttet und beflügelt uns, gibt uns also ein Glücksgefühl.

Stimulanz-Level 9001

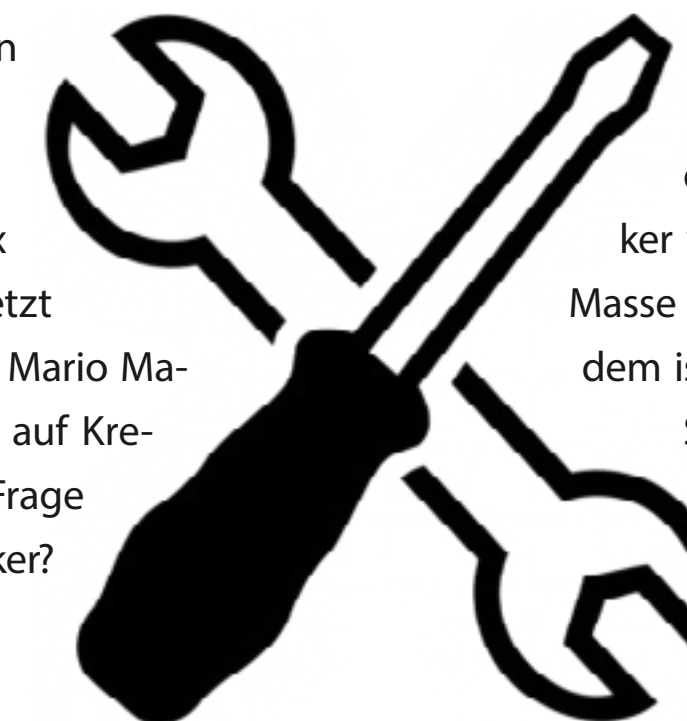
Zusätzlich werden beim kreativen Akt des Schaffens viele Bereiche im Gehirn stimuliert, die wir sonst nicht nutzen. Eine weit verbreitete Annahme ist, dass die linke Gehirnhälfte die logischen und methodischen Aufgaben übernimmt und die rechte Hälfte den kreativen Teil. Das ist allerdings nur ein Märchen: So werden unter anderem beide Gehirnhälften beim schöpferischen Prozess aktiv beansprucht und nicht nur die rechte. Die Forschung ist hier allerdings



noch am Anfang, denn wie es scheint, werden von Mensch zu Mensch andere Regionen im Gehirn beansprucht, wenn dieser sich kreativ betätigt. Einzig der präfrontale Kortex scheint immer aktiv zu sein. Nachdem wir jetzt verstehen, wieso wir uns für Spiele wie Super Mario Maker begeistern können und wie unser Gehirn auf Kreativität reagiert, können wir uns die finale Frage stellen: Wieso ausgerechnet Super Mario Maker?

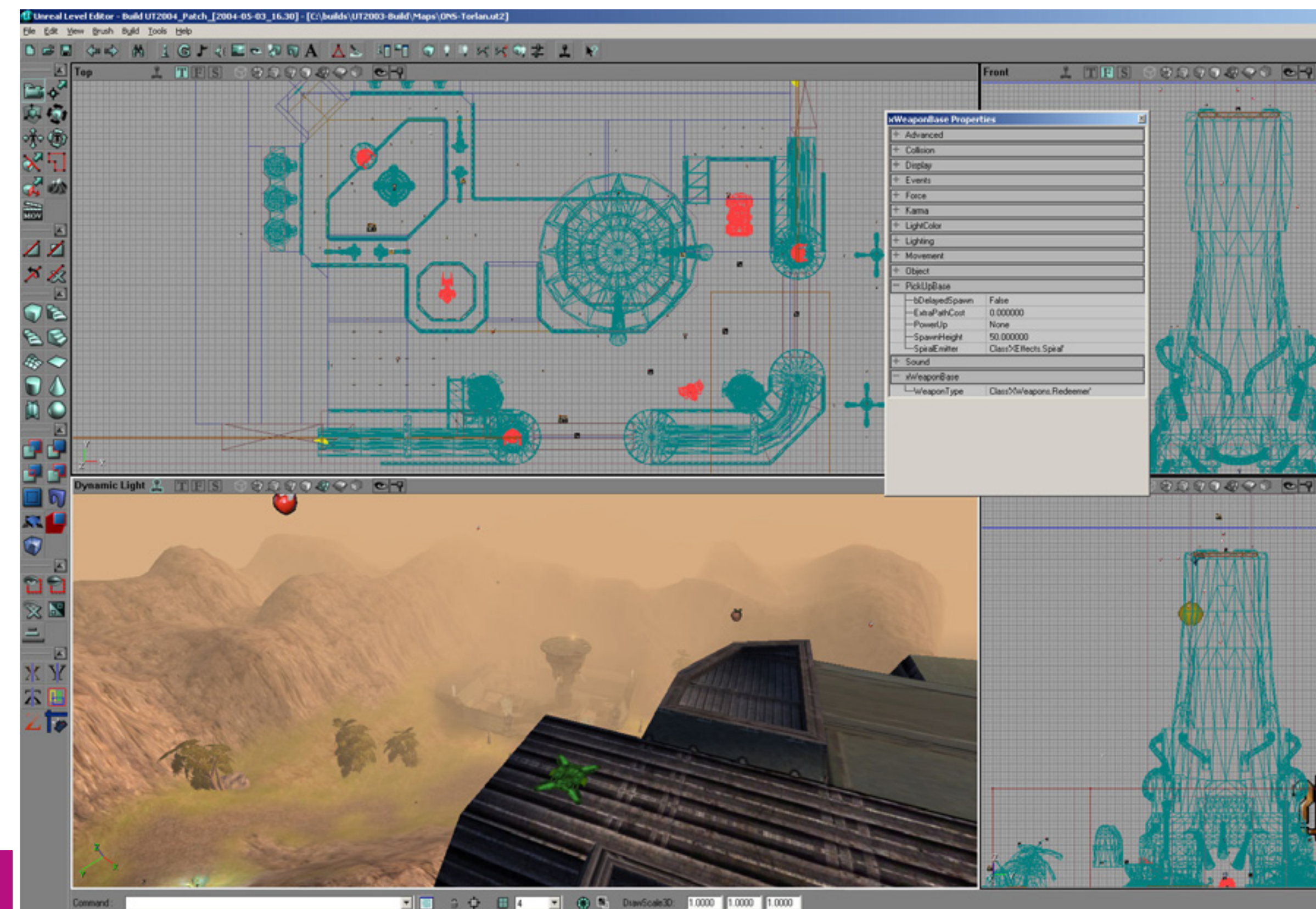
Die Auswirkungen des Massenmarkts

Viele andere Editoren haben es nicht ins Wohnzimmer geschafft (oder wollten auch nie da hin) und haben somit einen großen Teil der Spielgemeinschaft verpasst. Spiele wie Little

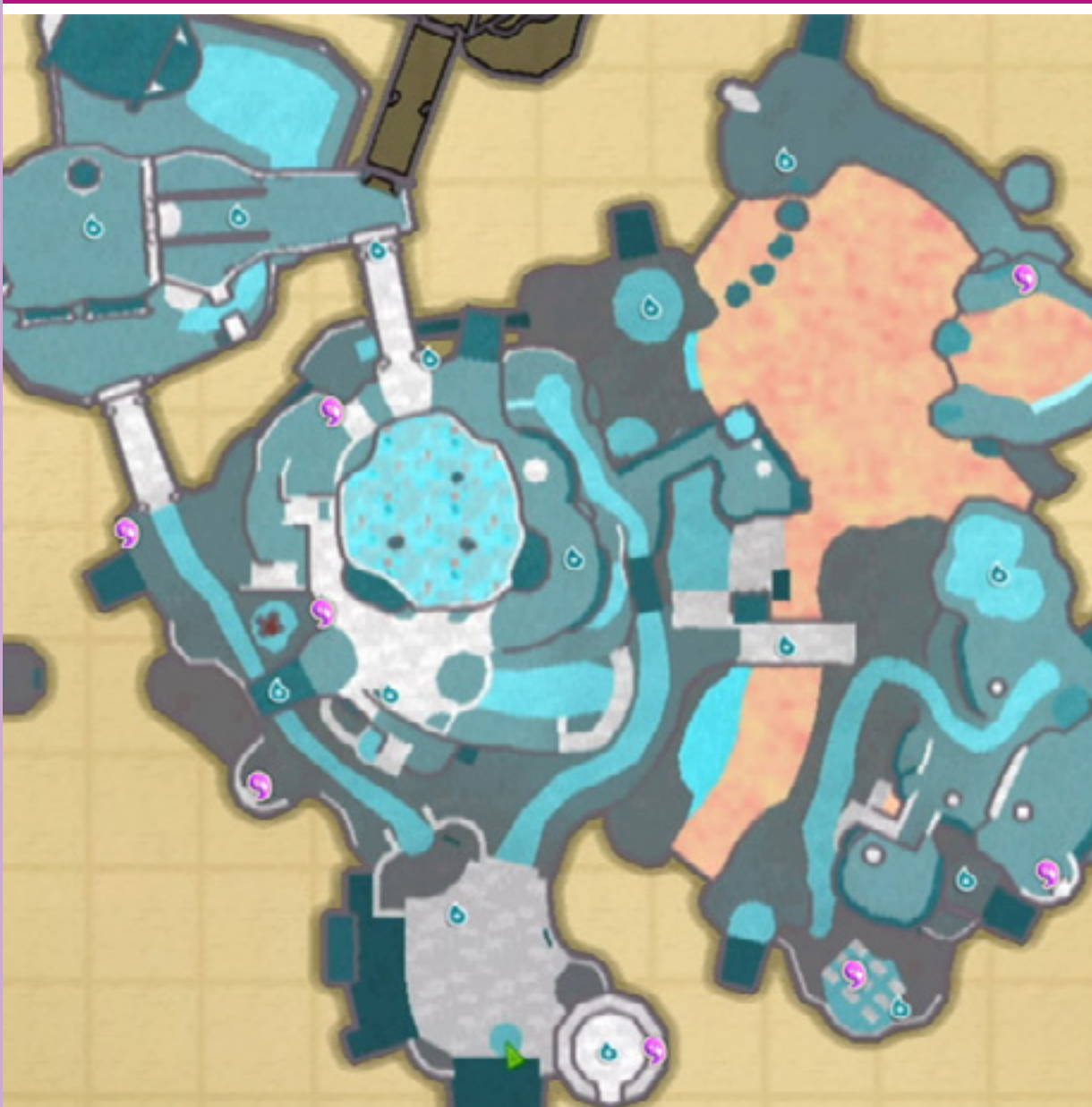


Big Planet oder dessen Nachfolger für die PlayStation 3 und 4 dagegen haben zwar einen Editor, der noch am ehesten mit dem von Super Mario Maker verglichen werden kann, der jedoch für die breite Masse zu kompliziert und zu komplex geraten ist. Außerdem ist dieser auch nicht das absolute Kernelement des Spiels wie beim Nintendo-Pendant. Super Mario Maker findet ein Gleichgewicht zwischen Komplexität und Barrierefreiheit, das den Editor als Genre massentauglich macht. Und dieser Massentauglichkeit haben wir es ultimativ zu verdanken, dass in Zukunft aus dem Spiel Super Mario Maker womöglich eine ganze Reihe von Maker-Spielen wird.

tobias.s@n-mag.org



Level-Architektur in Videospielen



Während zur Bewertung von Spielen in erster Linie Elemente wie das Gameplay oder die Präsentation herangezogen werden, kann eine hervorragende Level-Architektur schon im ersten Spielabschnitt entscheiden, ob uns ein Spiel langfristig fesselt. *Von Jonas Maier*

Einmal mehr gab Shigeru Miyamoto in einem Interview preis, welche gedanklichen Hintergründe allein in das allererste Level von Super Mario Bros. geflossen sind. Das Level der ersten Welt verfolgte das Konzept, ein normales Level mit Elementen eines intuitiven Tutorials zu verknüpfen. So verleitet der allererste Gumba den Spieler automatisch dazu, über ihn zu springen und damit die Sprungfunktion zu meistern. Folgende Spielelemente wie Röhren und Power-ups wurden ebenfalls mit einprägsamen Instanzen eingeführt, die der Spieler nicht umgehen kann. Hier ging die Struktur der Spielwelt Hand in Hand mit den Elementen eines Tutorials einher, das mit den limitierten Steuerungsoptionen damals natürlich noch dementsprechend simpel ausfiel. Diese Kommunikation zwischen Spiel und Spieler ohne Text und Ton funktionierte größtenteils unterbewusst,

sodass dem Spieler die Grundlagen des Spiels anhand der Struktur der Level beigebracht wurden. Dieser Leitfaden zieht sich durch eine Menge weitere Spiele von Nintendo, nicht zuletzt erkennen wir dies auch in den Rätselpassagen der The-Legend-Zelda-Reihe.

Eine Welt, die ins Blut über geht

The Legend of Zelda: Skyward Sword war in den Augen vieler Zelda-Fans beispielsweise nicht die erwartete Offenbarung, obwohl das Spiel mit einigen Innovationen und noch nie dagewesenen Neuerungen für den einen Teil der Reihe punktete. Das betrifft auch die Spielstruktur. Zwar gibt es nur drei größere Gebiete, die zu Fuß erforscht werden können, aber an diesen erkennen wir unmissverständlich, dass Nintendo das klassische Dungeon-Design damit revolutionierte,

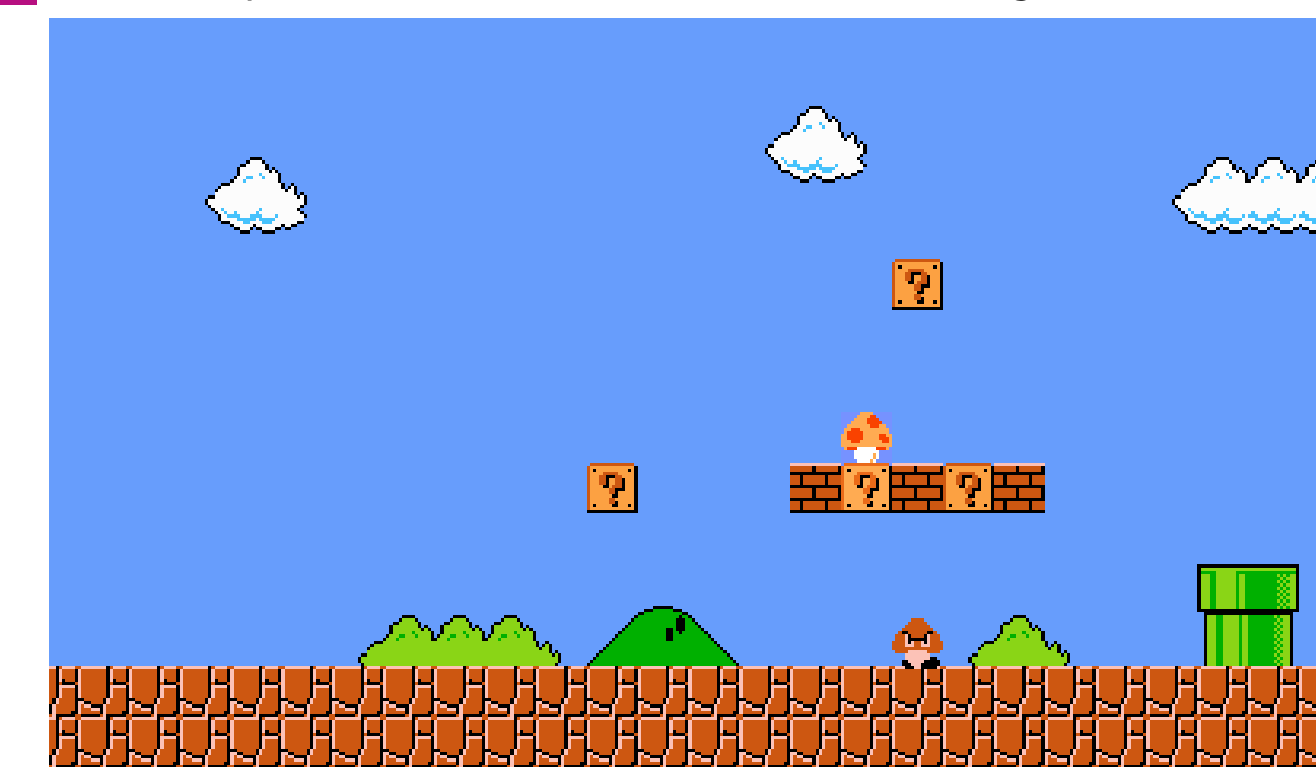
nierte, dass Level- und Rätselpassagen schon hier, vor den eigentlichen Dungeons, eine hohe Qualität erreichten. Offene Areale gehören zu Zelda wie das Schwert zu Link, aber noch kein Hyrule war ausgefeilt und erinnerungswürdig genug, als dass sich die Spieler länger darin aufhielten, als unbedingt nötig – schon gar nicht die größten seiner Art wie jenes aus The Legend of Zelda: Twilight Princess. Phiorne, Eldin und Ranelle sind im Grunde große Parcours in denen die Spieler sich austoben dürfen. Die neuen Bewegungsmuster unseres Links, die passenderweise irgendwo doch im Nachhinein an Assassin's Creed erinnern, waren auch darauf perfekt abgestimmt.

Wider Karte und Kompass

Ein weiterer Punkt, mit dem Entwickler die Erfahrung der Spieler in ihren Level massiv beeinflussen können, ist die Art und Weise, wie er sich in der Welt zurechtfinden muss und welche Hilfsmittel ihm dafür zur Verfügung stehen. Die Minimap in einer wahllosen Ecke des Bildschirms ist genreübergreifend längst zum Standard geworden, Skyward Sword schwenkte auch hier in eine andere Richtung. Die Spieler werden gezwungen, ihre Orientierung selbst zu behalten, also mit wachem Gemüt durch die Spielwelt zulaufen. Natürlich kann man jederzeit seine aktuelle Position in einem Untermenü einsehen, diese Karte war für viele Spieler aber nicht sonderlich hilfreich und störte dazu noch den Spielfluss des flinken Pastell-Links. Dadurch werden Gebiete wie Links oft besuchter Heimortort in irgendeiner Art und Weise auch zu unserer Heimat, nachdem wir dessen verwinkelten Aufbau durch eigenes Erkunden für uns erschlossen haben. Gäbe es in Warnfarben blinkende Hinweis-Pfeile, wäre das keinesfalls möglich. Spiele wie Dark Souls verzichten gleich ganz auf eine Karte und zwingen damit den Spieler, sich mit seiner Umgebung aktiv auseinanderzusetzen. Diese Konzepte besitzen eine Menge Potential und wir würden uns freuen, wenn in Zukunft mehr Entwickler solche Experimente mit ihren Level-Strukturen eingehen.

Eine Frage der Perspektive

Andere Ansätze verfolgt zum Beispiel Xenoblade Chronicles X, das von Beginn an keine Geheimnisse aus Anzahl und Aufbau seiner Gebiete macht. Dieses Spiel legt Wert darauf, den Spieler mit seinen Superlativen der Level-Konstruktionen zu begeistern - sich



Obwohl der Gumba der allererste Gegner in Super Mario Bros. ist, wurde dieser erst ganz zum Schluss erstellt, denn...



...Shigeru Miyamoto brauchte für das erste Level unbedingt noch einen einfachen Gegner, der beim ersten Draufhüpfen besiegt wird - das machte den Gumba einzigartig.

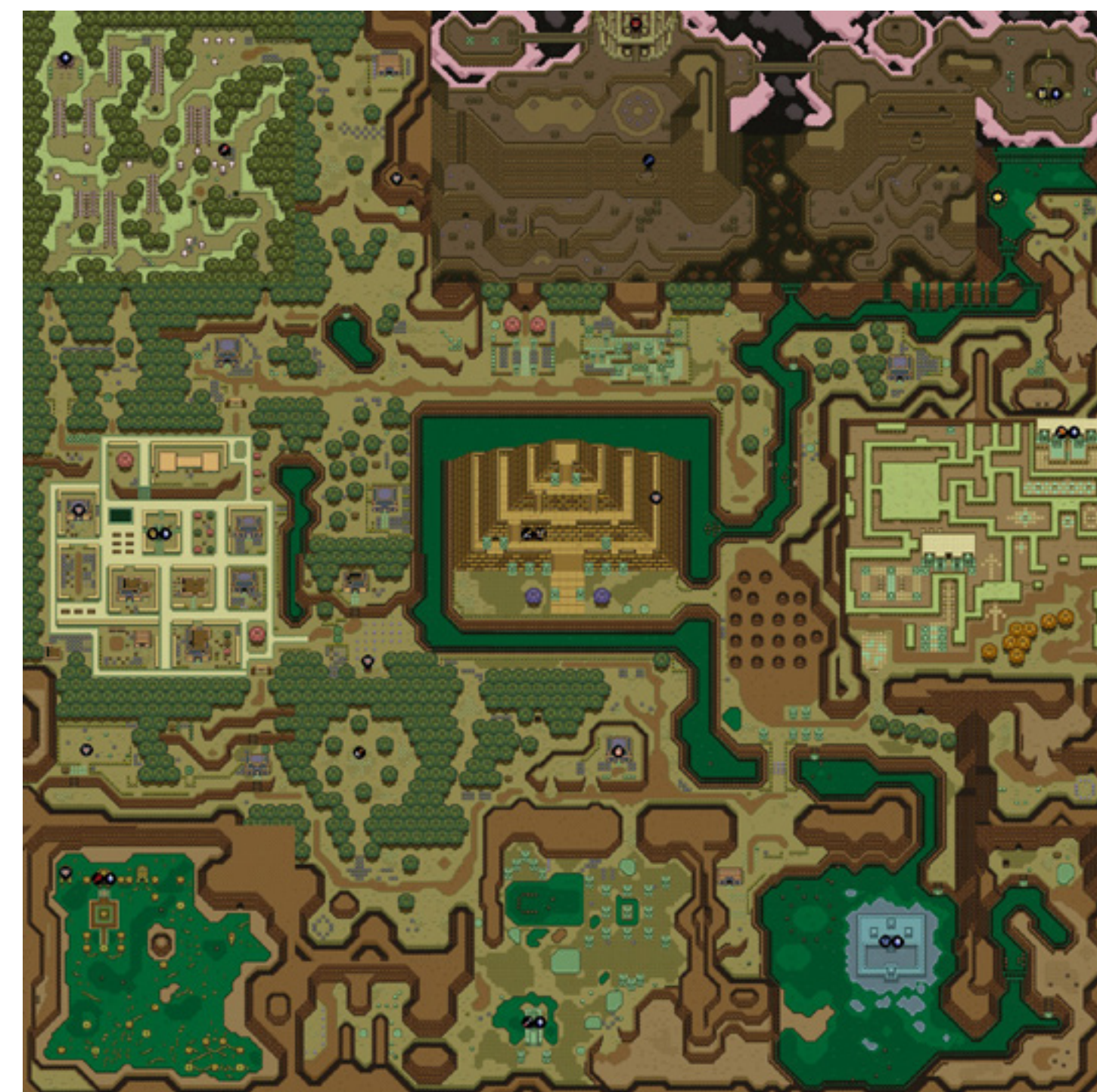
die riesige Welt tatsächlich einzuprägen steht gar nicht erst zur Debatte. Das heißt aber nicht, dass Spieler mit realitätsbezogenen Welten- und Größenverhältnissen eher warm werden, als mit Strukturen, dessen Gesamtzweck gänzlich einem Spielprinzip dienlich sind. Jeder, der damals Resident Evil erlebt hat, wird bestätigen, dass die Spencer Villa bei näherer Betrachtung niemals ein wohnfähiges Gebäude abgeben würde. Kein Architekt würde jemals einen solchen Grundriss mit so vielen überflüssigen Korridoren und fensterlosen Räumen gestalten. Als Spielwelten funktionieren solche einprägsamen Schauplätze aber hervorragend, was belegt, dass sich hier zuallererst Gedanken über gameplaytechnische Anforderungen gemacht wurden, die das fertige Level dann erfüllen muss. Auch ohne Einblicke in den Entwicklungsprozess aktueller Videospiele zu bekommen, erkennen wir an den Endprodukten doch immer öfter, dass der Schwerpunkt vermehrt in Richtung Präsentation und Inszenierung abdriftet. Horror-Spiele leiden darunter besonders stark, sogar so sehr, dass die ganz großen Titel des Genres aus Reihen wie Resident Evil, Project Zero oder Alone in the Dark nur deswegen als Klassiker betitelt werden, weil die Neuinterpretationen dieser Spiele kaum vergleichbare Reize bieten und bestenfalls noch als Standard abgestempelt werden können.

Die Vorzüge des Backtrackings

An die unbeeindruckenden Levelstrukturen aus Resident Evil 6 erinnert sich nämlich kaum noch jemand. Eigentlich sollte durch die gegebene Linearität eine einprägsame Spielerfahrung geboten werden. Der Spieler sieht und erfährt in gerichteten Levelstrukturen genau das, was sich die Entwickler vorstellen und verzichtet dafür auf eine gewisse Bewegungsfreiheit. Wenn allerdings etablierte Genrekonventionen gewinnbringenden Formeln der Industrie Platz machen müssen und auf einmal oberflächliche Spielwelten mit einem Schwerpunkt auf Zugänglichkeit und Massenkompatibilität Standard werden, ist die Linearität nur ein weiterer Katalysator für müde und dennoch unzufriedene Spieler. Das Element des

Backtrackings schlägt hier besonders zur Güte. Die vielen Ableger der Metroid- und Castlevania-Serie werden von diesem Spielelement überhaupt erst getragen. Ursprünglich wurde damit hauptsächlich das Wissen der Spieler abgefragt, inwieweit sie eine verschachtelte Spielwelt verinnerlicht haben und somit wussten, mit welchen Fähigkeiten an welchem Ort sie Erfolge erzielen können. Inzwischen wird das Element leider von immer mehr Spielen verwendet, um magere Spielzeiten linearer Level ein wenig zu beflügeln. Selbstverständlich bedeutet das nicht, dass neuere Entwicklungen automatisch zum Enttäuschen verurteilt sind, auch heute überzeugen jedes Jahr zahlreiche Spiele mit grandiosen Level. Für die Zukunft wünschen wir uns aber, dass der eine oder andere Publisher und Entwickler seine Versäumnisse erkennt und über seinen eigenen Schatten springen kann, um sich vielleicht wieder ein wenig mehr zu trauen.

jonas.m@n-mag.org



Impressum

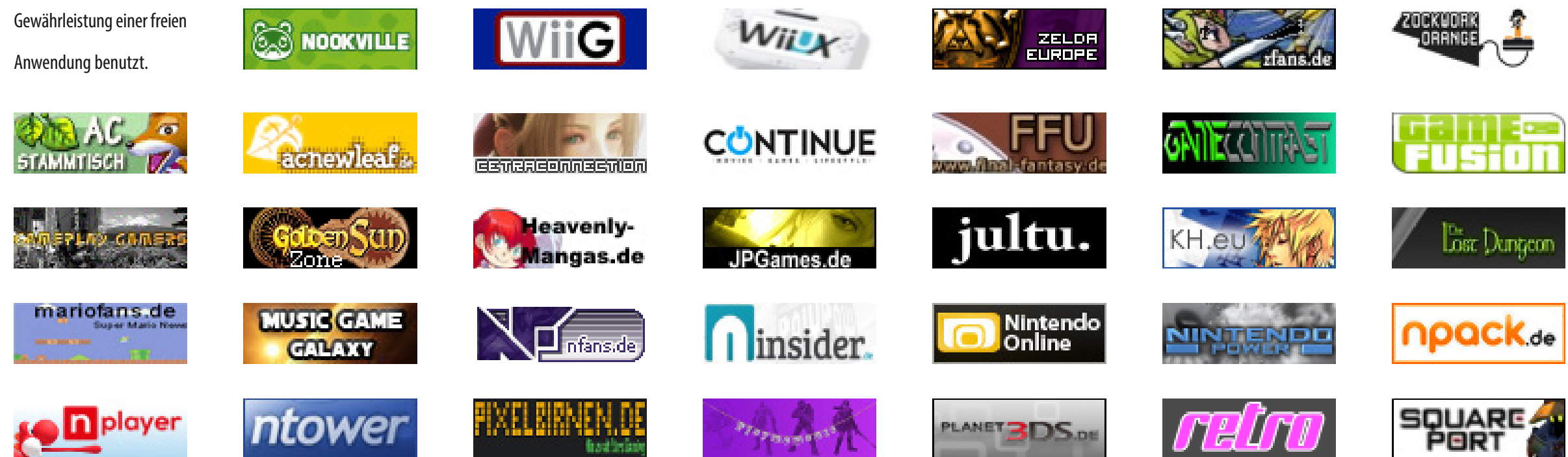
NMAG #63

erscheint im April 2016!



REDAKTION: NMag, Auf dem Komp 20, 53773 Hennef
 E-MAIL: redaktion@n-mag.org
 CHEFREDAKTION: Eric Ebelt
 STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Jonas Maier
 REDAKTEURE: Alexander Geisler, Amin Kharboutli, Sören Jacobsen, Sebastian Klein, Mario Nguyen, Tobias Schmick, Niklas Meckel
 GASTREDAKTEURE: Emanuel Liesinger, 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

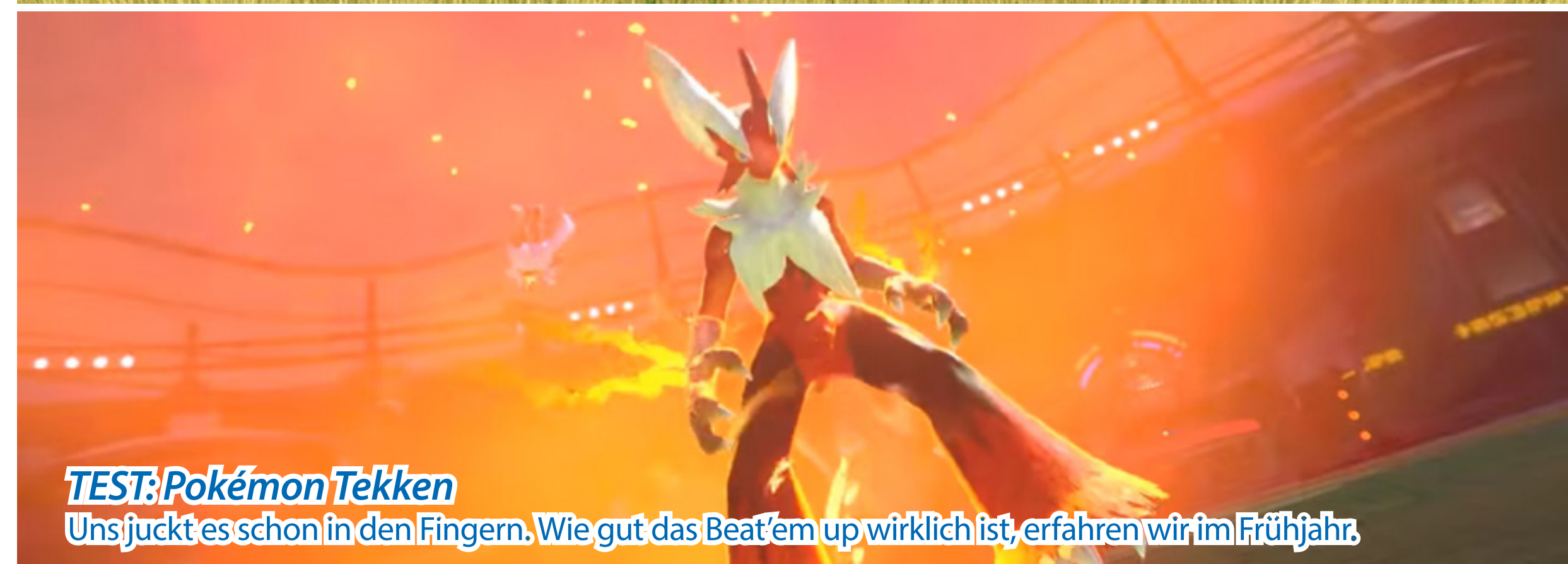
© NMag
 Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Redaktion unzulässig und strafbar, 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



TEST: Star Fox Zero
 Der nächste Teil der Star-Fox-Reihe wurde auf April verschoben. Hoffentlich hält Nintendo den Termin ein.



TEST: The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
 Im März 2016 gibt es ein Wiedersehen mit Midna. Wir nehmen die HD-Portierung unter die Lupe.



TEST: Pokémon Tekken
 Uns juckt es schon in den Fingern. Wie gut das Beat'em up wirklich ist, erfahren wir im Frühjahr.