

NMAG

Ausgabe Nr. 65 Oktober 2016

100%
kostenlos



LIVE

Vor zehn Jahren bei Nintendo
Was wünschen wir uns für NX?

VIEW

Darksiders (Warmastered Edition)
Yo-kai Watch 2: Knochige Gespenster & Kräftige Seelen

TEST

Paper Mario: Color Splash
Mario Party: Star Rush

PLUS

Dragon Quest: Die langjährigste Japan-Rollenspielserie
Knickediknack: Mario wird zu Papier

Vorwort: Farbenfroher Herbst voller Videospiele

Liebe Spielerinnen und Spieler,

der Herbst ist endlich da und eigentlich hatten wir nach vielen Gerüchten gehofft, dass wir im September in den Genuss erster handfester Informationen zur kommenden Nintendo-Konsole mit dem ominösen Projektnamen NX kommen. Zwar haben sich diese Gerüchte nicht bewahrheitet, doch schrecken wir deshalb nicht davor zurück – hoffentlich zum letzten Mal – ein paar Wünsche und Hoffnungen zu formulieren, die wir an die kommende Konsole haben. Neben unserer NX-Träumerei berichten wir in dieser Ausgabe auch über Nintendos Mobile-Pläne. Sebastian hat die bisherigen Erfolge ausgewertet und wirft einen Blick in die Zukunft. Obwohl nur wenig über kommende Titel bekannt ist, müssen wir als Nintendo-Fans nicht verzagen. Bereits im Oktober erscheint die Portierung von Darksiders für die Wii U und 2017 warten mit Yo-kai Watch 2: Knochige Gespenster & Kräftige Seelen und Ever Oasis gleich zwei heiße Spiele auf uns. Auf den Seiten 11 bis 13 findet ihr unsere drei Vorschauberichte.

Wer bis dahin nicht warten kann, wird allerdings trotzdem in den Genuss einiger toller Spiele kommen. Tobias hat in Paper Mario: Color Splash mit Farben experimentiert und sichtlich Spaß dabei gehabt. Sören hingegen hat der Mario-Party-Reihe mit Mario

Party: Star Rush eine neue Chance gegeben – auf den Seiten 20 und 21 erfahrt ihr, ob das Experiment geglückt ist. Getüftelt und geschraubt wurde laut Mario auch an Metroid Prime: Federation Force, das sich anders als die bisherigen Weltraumausflüge spielt. Wer sich mehr mit einem Abenteuer beschäftigen will, dem rät Jonas zu Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit und wer wieder auf Monsterjagd gehen möchte, sollte sich unbedingt Jasmins Test zu Monster Hunter: Generations anschauen. Ruhige, aber nicht weniger nervenaufreibende Momente könnt ihr mit Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice erleben und in Sonic Boom: Feuer & Eis mit dem blauen Igel Sonic durch die Levels flitzen und hüpfen. Für fast jeden Spielertyp ist diesmal also wieder etwas dabei, um die grauen Herbstalltage zu verdrängen.

Neben vielen weiteren Testberichten zu eShop- und Virtual-Console-Titeln, hat sich Eric passend zu unserem Test zum siebten Teil der Dragon-Quest-Reihe mit der Geschichte der langjährigsten Japan-Rollenspielserie auseinandergesetzt und versucht, einen ausgiebigen Erklärungsversuch für den Erfolg im Land der aufgehenden Sonne zu liefern. Alex blickt hingegen zurück auf die wesentlich kürzere Paper-Mario-Reihe und erklärt euch die recht zwiespältige Evolution, die die Serie durchmachen musste. Wer jedoch viel lieber wissen will, warum die Party schon lange vorbei ist und welches Schicksal der Mario-Party-Reihe womöglich widerfahren ist, freut sich über eine Zeitreise in die Nintendo-64- und Gamecube-Ära. Um die 65. NMag-Ausgabe zu genießen, solltet ihr aber natürlich in der Gegenwart bleiben. In diesem Sinne wünsche ich euch im Namen des gesamten Teams:

Viel Spaß mit dem neuen NMag!

Eric Ebelt, Chefredakteur



Stellenausschreibung: We want you!

Ihr lest jede NMag-Ausgabe und stellt euch manchmal vor, selbst Teil unseres Teams zu sein? Dann ist jetzt der Zeitpunkt gekommen, an dem ihr eure Träume verwirklichen könnt! Da wir uns in den nächsten Monaten entscheidend verändern werden, sind wir aktuell auf der Suche nach neuen Mitarbeitern in den Bereichen Redaktion, Podcast und Youtube.

Falls ihr über jahrelange Erfahrung mit Videospiele verfügt, Spiele fair einschätzen könnt, die deutsche Sprache in Wort und Schrift sehr gut beherrscht, Fremdsprachenkenntnisse mitbringt oder gar Talente wie eine angenehme Stimme oder kreative Ideen für das NMag habt, die ihr verwirklichen wollt, dann seid ihr wie für unser Team gemacht!

Natürlich müsst ihr nicht jedes Kriterium erfüllen – lasst euch davon also nicht abschrecken. Falls wir euer Interesse geweckt haben, dann solltet ihr euch einfach mit eurer Bewerbung und einem selbst verfassten Probe-Artikel über ein Videospieldrama eurer Wahl, einer Audiodatei im mp3-Format oder einem Video zu einem Spiel bei uns melden. Erwähnt in eurer Bewerbung bitte, welche Videospieleysteme ihr besitzt und wie viele Stunden ihr pro Woche für das NMag aufbringen könnt.

Alle Interessierten melden sich bitte per E-Mail an redaktion@n-mag.org – wir werden uns umgehend bei euch melden!

NMAG

Gewinnspiel zu Paper Mario: Color Splash

Paper Mario: Color Splash führt die Paper-Mario-Reihe endlich fort. In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir in dieser Ausgabe zweimal das Spiel für die Wii U. In dieser Ausgabe haben wir Abbildungen von Toads versteckt. Wenn ihr mit dem Mauszeiger am PC oder mit eurem Finger auf Endgeräten mit Touchscreen diese Abbildungen berührt, verraten euch die Toads einen Lösungsbuchstaben. Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müsst ihr die Toads im Magazin suchen und den Lösungsbuchstaben notieren. Richtig zusammengesetzt ergeben diese einen bestimmten Begriff, den ihr uns per E-Mail an gewinnspiel@n-mag.org schicken müsst. Wir wünschen euch viel Glück!

Teilnahmebedingungen: Teilnahmeberechtigt sind alle Personen, die mindestens das achtzehnte Lebensjahr vollendet und ihren Erstwohnsitz in der Bundesrepublik Deutschland haben. Minderjährige Nutzer müssen vor der Teilnahme eine Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten einholen. Mitarbeiter vom NMag und von Nintendo sind von der Verlosung ausgeschlossen. An der Verlosung nehmen alle Personen teil, welche die gewünschten Anforderungen erfüllen. Die Gewinner der Verlosung werden schriftlich nach Ablauf des Gewinnspiels ab dem 1. November 2016 informiert. Die Gewinner haben anschließend eine Woche Zeit, sich bei uns zu melden. Andernfalls erhält nach denselben Gewinnspielregeln ein anderer Teilnehmer die Chance auf den Gewinn. Der Name des Gewinners wird von uns nicht veröffentlicht. Teilnahmeschluss ist der 31. Oktober 2016; der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!

Inhaltsverzeichnis

INDEX

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

LIVE

News-Rückblick	6
Vor zehn Jahren bei Nintendo	7
Nintendos Mobile-Pläne	8
Redaktionsdiskussion	9

VIEW

View-Überblick & Tendenz erklärt	10
Darksiders (Warmastered Edition)	11
Yo-kai Watch 2: Knochige Gespenster & Kräftige Seelen	12
Ever Oasis	13

TEST

Test-Überblick & So testen wir	14
Paper Mario: Color Splash	15
Mighty No. 9	18
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	19
Mario Party: Star Rush	20
Metroid Prime: Federation Force	22
Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit	24
Monster Hunter: Generations	26
Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice	28
Sonic Boom: Feuer & Eis	29
Zero Time Dilemma	30
Disney Art Academy	31
3Souls	32
Letter Quest Remastered	32
Dual Core	33
Ziggurat	33
Tumblestone	34



Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice

TEST

Axiom Verge	34
Jotun (Valhalla Edition)	35
Severed	35
Ambition of the Slimes	36
Noitu Love: Devolution	36
Boxboxboy!	37
Unholy Heights	37
The Battle Cats Pop!	38
Alien on the Run	38
Mega Man VII	39
Mega Man X	39
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!	40
The Legend of Zelda: Majora's Mask	40

PLUS

Plus-Überblick	41
Dragon Quest: Die langjährigste Japan-Rollenspielserie	42
Knickediknack: Mario wird zu Papier	46
Die Party ist vorbei: Das Schicksal von Mario Party	48



Ever Oasis



Paper Mario: Color Splash



Metroid Prime Federation Force



Eric Ebelt
Chefredakteur



Jonas Maier
Stellvertretender Chefredakteur



Sören Jacobsen
(Video-)Redakteur



Alexander Geisler
Redakteur



Mario Nguyen
(Video-)Redakteur



Amin Kharboutli
(Video-)Redakteur

SPIELT GERADE

Dragon Quest VII:
Fragmente der Vergangenheit

LIEBLINGSFARBCODE

color=#000000

HERBSTMOTTO

Goldener Oktober

MACHT AN HALLOWEEN

Nicht die Türe auf

SPIELT GERADE

Dragon Quest VII:
Fragmente der Vergangenheit

LIEBLINGSFARBCODE

color=#7F33BF

HERBSTMOTTO

Erholung vom heißen Sommer

MACHT AN HALLOWEEN

Vergiftete Bonbons verteilen

SPIELT GERADE

Digimon Story:
Cyber Sleuth (PS4)

LIEBLINGSFARBCODE

color=#FFD700

HERBSTMOTTO

Vorfreude auf die Festtage

MACHT AN HALLOWEEN

Schlafen oder feiern

SPIELT GERADE

Psycho-Pass:
Mandatory Happiness (PS4)

LIEBLINGSFARBCODE

color=#177217

HERBSTMOTTO

Keins

MACHT AN HALLOWEEN

Nichts

SPIELT GERADE

Dragon Quest VII:
Fragmente der Vergangenheit

LIEBLINGSFARBCODE

color=#FFFFFF

HERBSTMOTTO

Nie ohne Jacke rausgehen

MACHT AN HALLOWEEN

Gratis Party-Eintritt mit Verkleidung
abstauben

SPIELT GERADE

Prüfungszeit – das beste Spiel

LIEBLINGSFARBCODE

color=#0000FF

HERBSTMOTTO

Hier könnte ihre Werbung stehen

MACHT AN HALLOWEEN

Hoffentlich Pokémon: Sonne & Mond
spielen



Tobias Schmick
Redakteur



Sebastian Klein
Redakteur



Jasmin Belima
Layouter



Patrick Snir
Designer



Michaela Rasch
Videoredakteur



Stephanie Rasch
Videoredakteur

SPIELT GERADE

Danganronpa:
Trigger Happy Havoc (PC)

LIEBLINGSFARBCODE

color=#8000BF

HERBSTMOTTO

Nicht so viele Straftaten begehen

MACHT AN HALLOWEEN

Viele Straftaten

SPIELT GERADE

Sid Meier's Civilization V (PC)

LIEBLINGSFARBCODE

color=#00FFD1

HERBSTMOTTO

Kürzere Tage, längere Nächte
= Länger schlafen

MACHT AN HALLOWEEN

Kinder von der Tür vergraulen

SPIELT GERADE

The Legend of Zelda:
Twilight Princess HD

LIEBLINGSFARBCODE

color=#A700CD

HERBSTMOTTO

Gemütliche Spieleabende

MACHT AN HALLOWEEN

Süßigkeiten sammeln

SPIELT GERADE

Portal Stories: Mel (PC)

LIEBLINGSFARBCODE

color=#00BF00

HERBSTMOTTO

Die Gamer-Season kehrt zurück

MACHT AN HALLOWEEN

Die Klingel der Tür ausschalten

SPIELT GERADE

Captain Toad:
Treasure Tracker

LIEBLINGSFARBCODE

color=#FF7F50

HERBSTMOTTO

Das schöne Wetter genießen

MACHT AN HALLOWEEN

Auf eine Halloween Party gehen

SPIELT GERADE

The Legend of Zelda:
A Link between Worlds

LIEBLINGSFARBCODE

color=#FF69B4

HERBSTMOTTO

Honigmilch und Lebkuchen versüßen
die grauen Herbsttage

MACHT AN HALLOWEEN

Süßigkeiten retten

News-Rückblick

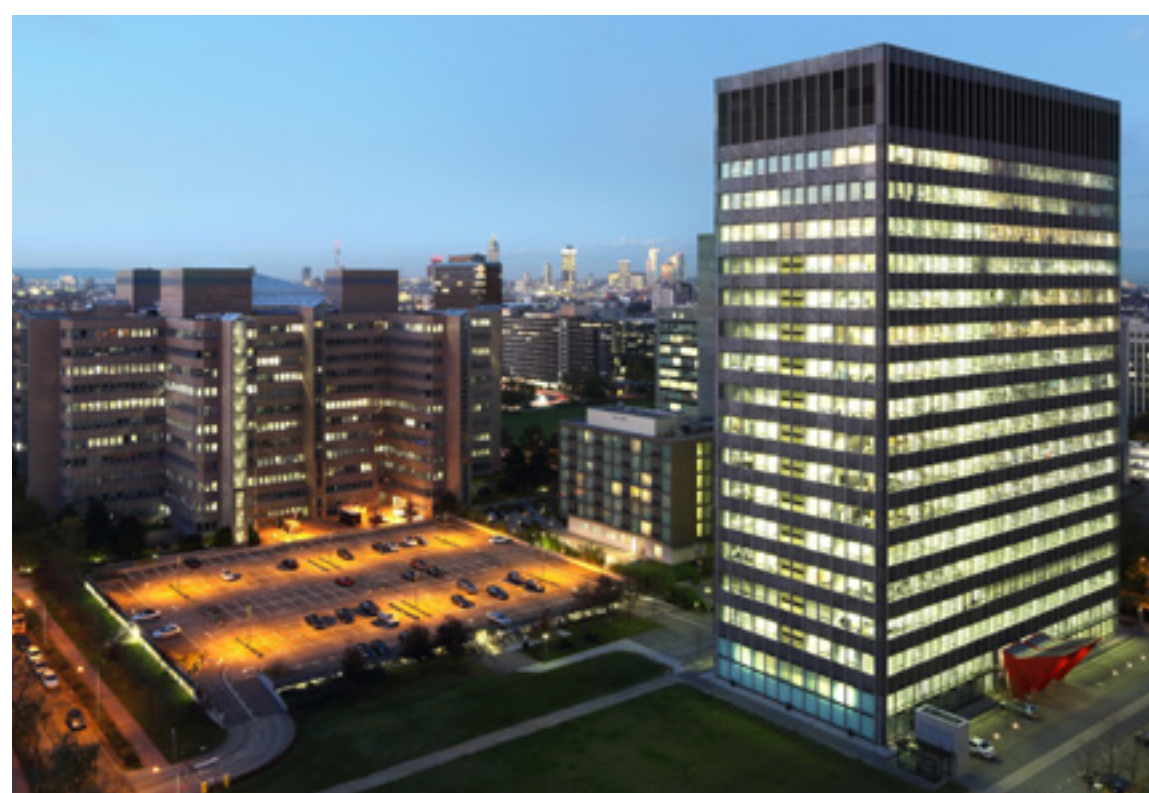


Nintendo-Online

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

Module statt optischen Datenträgern

Natürlich durften in den letzten Monaten keine NX-Gerüchte fehlen. Neue Gerüchte besagen, dass NX-Spiele wohl nicht mehr auf Discs, sondern wieder auf Modulen ausgeliefert werden sollen. Das hat laut verschiedener Quellen mehrere Gründe. Da wäre unter anderem, dass in den letzten Jahren das Interesse an Speichermedien auf Chip-Basis wieder gestiegen ist. Auch ein Blick auf die jüngere Zielgruppe macht das robuste Medium zu einer realen Alternative. Sollte sich Nintendo tatsächlich für Module entschieden haben, dann könnte dies auch wieder ein Schritt gegen Raubkopierer sein, da es meistens aufwendiger und schwieriger ist, die Module auszulesen. Eine Bestätigung dieses Gerüchts steht natürlich immer noch aus.



Händler-Meeting bei Nintendo of Europe

Nintendo of Europe hat vor kurzem einige Händler aus ganz Europa nach Frankfurt geladen. Was der Hauptgrund für das Meeting war, ist bis heute immer noch nicht bekannt. Jedoch wurden wohl schon vor dem Start des Events Verschwiegenheitserklärungen unter-

schrieben, weshalb man davon ausgehen kann, dass die Händler auf die Enthüllung und die Marketing-Strategien Nintendos für NX vorbereitet wurden. Kurz nach dem Treffen wurde auch bekannt, dass in Kürze die Produktion und Auslieferung neuer Wii-U-Konsolen gestoppt wird. Wer also noch keine Wii U sein Eigen nennt, der sollte sich in der nächsten Zeit auf größere Rabatt-Aktionen vorbereiten. Ob NX wirklich das Thema des Meetings war, wird man vorerst wohl nicht erfahren.

Foxconn startet Probeproduktion

Laut einem Bericht der taiwanesischen Seite Digitimes habe man beim Unternehmen Foxconn die Probeproduktion von NX begonnen. Die Produktion soll sich das Unternehmen dabei mit den japanischen Firmen Misumi Electronics und Hoshiden teilen. Die Produktionszahl für das erste Jahr soll auf neuneinhalb bis zehn Millionen Stück angesetzt sein.



Britischer Händler listet NX

Die britische Handelskette Tesco hat einen Artikel mit der Bezeichnung Nintendo NX in den Online-Katalog aufgenommen. Jener Artikel wurde zu Beginn noch mit fast 350 Britischen Pfund Sterling gelistet. Mittlerweile wurde beim Eintrag der Preis entfernt. Ob sich die Handelskette einfach einen Fehler geleistet hat oder man frühzeitig die Produktseite zur kommenden Plattform NX anlegen wollte, bleibt ungewiss.

Yves Guillemot äußert sich zu NX

Ubisoft ist schon seit vielen Jahren ein treuer Unterstützer von Nintendo-Konsolen, auch wenn es mit der Wii U immer weniger wurde. Aber Yves Guillemot von Ubisoft äußerte sich in einem Interview überaus positiv zu NX. Demnach lobt er, dass Nintendo aus den Fehlern der Wii U gelernt habe und trotzdem typisch für die Firma etwas Neuartiges bieten wird. Guillemot sieht in der Plattform auch wieder die Möglichkeit, etwas Neues zu schaffen, was der Publisher so noch nicht machen konnte.



Ubisoft kämpft gegen Übernahme durch Vivendi

Schon seit geraumer Zeit kämpft Ubisoft gegen die Übernahme durch Vivendi, einem großen Medien-Konglomerat, an. Jetzt hat der Publisher die Offensive gestartet und nicht nur Fans und Entwickler dazu aufgerufen zu zeigen, warum die Unabhängigkeit für das Unternehmen wichtig ist, sondern kauft auch nach und nach einen Anteil ihrer Rechte wieder zurück. Wenn es Vivendi gelingen sollte Ubisoft zu übernehmen, dann würde Yves Guillemot das Unternehmen verlassen.



Teaser-Artwork zu Beyond Good & Evil 2

Wer sich noch an Beyond Good & Evil erinnert, der sollte nun ganz besonders aufpassen. Auf seinem Instagram-Account hat Michel Ancel, seines Zeichens Schöpfer der Reihe, ein Teaser-Artwork veröffentlicht. Dort ist Pey'j, der Schweine-Onkel von Protagonistin Jade zu sehen, der als Kind auf dem Rücken eines älteren Mannes, wohl Jades Vater, sitzt. Es ist noch nicht bekannt, was der Teaser wirklich aussagt, aber die Beschreibung und Ancels Danksagung an Ubisoft, dass sie ihm die Entwicklung ermöglichten, weisen schon stark auf eine erneute Enthüllung von Beyond Good & Evil 2 hin. Zuletzt war der Titel als exklusives NX-Spiel im Gespräch.

Neue MyNintendo-Rabatte

Seit wenigen Tagen haben sich vier weitere Wii-U-Spiele zur Nintendo-Selects-Reihe, in der bereits erhältliche Titel zu einem günstigeren Preis neu veröffentlicht werden, gesellt. Mit dem MyNintendo-Bonusprogramm habt ihr nun die Möglichkeit, noch einmal zwanzig Prozent Rabatt auf die Neuzugänge dieser Reihe zu erhalten. Für jeweils dreißig Goldpunkte könnt ihr euch diesen Rabatt auf Captain Toad: Treasure Tracker, Pikmin 3, Super Mario 3D World und Mario Party 10 sichern. Dieses Angebot gilt bis zum 17. Oktober 2016.



Vor zehn Jahren bei Nintendo



Ende 2006 war eine der wichtigsten Zeiten bei Nintendo. So sollte die im Vorjahr vorgestellte neue Konsole mit dem umstrittenen Namen Wii den eher mäßig erfolgreichen GameCube ablösen. Eine Erfolgsgeschichte begann.

Von Tobias Schmick

Bevor diese Geschichte jedoch ihren Anfang nahm, gab es große Verwirrung um einen für den GameCube angekündigten Blockbuster: Super Paper Mario, der dritte Teil der äußerst erfolgreichen Reihe. Nach den ersten Trailern wurde angekündigt, dass Super Paper Mario Ende 2006 für den Spielwürfel erscheinen soll. Nun herrschte aber seit Juni 2006 große Verwirrung um das Erscheinen des Titels. Nintendo of America listete Super Paper Mario zur Veröffentlichung am 9. Oktober 2006 für den GameCube, Nintendo in Japan dagegen listete das Spiel für eine Veröffentlichung auf der noch nicht erschie-



nenen Wii. Gewisse Absprachen scheinen nicht ganz funktioniert zu haben, jedoch bestätigte Nintendo, dass die Auflistung von Nintendo of America richtig sei und das Spiel für den GameCube Ende 2006 erscheinen solle. Die Verwirrung legte sich langsam wieder, die Vorfreude stieg und das Ende des Jahres rückte näher – doch Super Paper Mario erschien nicht und Nintendo äußerte sich nicht dazu. Es sollte noch bis Anfang 2007 dauern, bis Nintendo in einer Mitteilung bekannt gab, dass Super Paper Mario doch für die Wii erscheinen würde. Die GameCube-Version war damit Geschichte und ward nie wieder von gehört.

Die eierlegende Wollmilchsau

Nun lag der Hauptfokus von Nintendo aber auch nicht auf Super Paper Mario, sondern auf der bevorstehenden Veröffentlichung ihrer neuen Heimkonsole, die den Videospiegelmarkt revolutionieren sollte. Um die in der Wirtschaft äußerst wichtige Weihnachtszeit noch abzugreifen, entschied man sich für eine weltweite Veröffentlichung zwischen Mitte November und Anfang Dezember; alle Ressourcen Nintendos waren also auf den Release der Wii fokussiert. Mit der Wii, die zuvor unter dem Projektnamen Revolution bekannt war, setzte Nintendo wagemutig auf die sogenannte Blue-Ocean-Marketingstrategie. Einfach gesagt bedeutete dies, dass Nintendo versuchte, ihre Konkurrenten Microsoft und Sony auszuhebeln, indem sie am vorgehenden Grafikkwett-

rüsten gar nicht erst teilnahmen. Dafür setzte sich Nintendo verstärkt dafür ein, neue Zielgruppen als nur die Hardcore-Gamer zu erschließen. Unter anderem sollte dies durch eine vereinfachte Steuerung mithilfe der einer Fernbedienung ähnelnden Wii Remote erreicht werden. Außerdem war die neue Konsole bereits zu Release signifikant günstiger, kleiner und leichter als die Konsolen der Konkurrenz, sowie vollständig abwärtskompatibel zum GameCube. Wie wichtig den Spielern also Grafik war, sollte sich im Dezember zeigen.

Die goldenen Jahre

Am 8. Dezember war es also endlich so weit und die Wii erschien auf dem deutschen Markt. Die Amerikaner kamen bereits am 19. November in den Genuss und die Japaner am 2. Dezember. Die Konsole schlug ein wie eine Bombe. Nur wenige Tage nach dem deutschen Verkaufsstart war bereits die erste Auflage der Wii, die aus 40.000 Konsolen bestand, restlos ausverkauft. Auch in anderen Ländern der Welt legte die Wii einen unglaublich guten Start hin. Zum Ende des Geschäftsjahres 2006 verbuchte Nintendo bereits 5,84 Millionen verkaufte Wii-Konsolen – insgesamt wurden bis heute circa 101,6 Millionen Einheiten verkauft. Ein durchschlagender Erfolg, der die Konkurrenz blass hat aussehen lassen. Die goldenen Jahre für Nintendo hatten begonnen.

tobias.s@n-mag.org



Nintendos Mobile-Pläne



Lange Zeit waren Nintendo-Spiele exklusiv für Nintendo-Konsolen erhältlich, während andere Publisher den Mobile-Markt längst für sich entdeckt hatten. Nintendos Ankündigung, bis 2017 fünf Spiele zu veröffentlichen, schlug 2014 also ein wie eine Bombe. Seitdem hat sich viel getan; wir sind in den Genuss von Miitomo und Pokémon Go gekommen, Super Mario Run erscheint im Dezember für iOS und nächstes Jahr für Android und bis zum 31. März 2017 sind auch noch Fire Emblem und Animal Crossing für mobile Endgeräte angekündigt.

Während DeNA für die Entwicklung von Miitomo und Co verantwortlich ist, kümmert sich um Pokémon Go das ehemalige Google-Startup-Unternehmen Niantic.



Wer Mario und Co auch abseits vom 3DS unterwegs spielen wollte, hat bislang in die Röhre schauen müssen. Seit der Ankündigung 2014 hat sich das etwas geändert und mit Super Mario Run und Fire Emblem stehen weitere Titel in den Startlöchern.

Von Sebastian Klein

Es fing alles mit Miitomo an

Miis, das sind diese kleinen Charaktere, die Nintendo mit der Wii 2006 eingeführt hat und seither auf praktisch allen Nintendo-Plattformen vorhanden sind. Im März dieses Jahres haben sie in Miitomo den Sprung aufs Smartphone geschafft. Miitomo stellt eine soziale Plattform dar, über die wir mit anderen Personen interagieren können. Nachdem wir einen Mii erstellt oder importiert haben, können wir direkt anfangen, uns mit den Charakteren unserer Freunde zu unterhalten. Durch häufiges Verwenden von Miitomo erhalten wir Miitomo-Münzen, mit denen wir wiederum neue Kleidung für unseren Mii kaufen oder auch am Minispiel Mii über Kopf, in dem

wir weitere Items erhalten, teilnehmen können. Über die Frage der Woche und Twitter-Aktionen gibt es auch immer wieder spezielle Items und Kleidungsstücke, beispielsweise mit The-Legend-of-Zelda-Motiven, abzustauben.

Von virtuellen Freunden und Items zu virtuellen Pokémon

Wohl kaum einer wird um den Hype von Pokémon Go herumgekommen sein. Niantic, der Kopf hinter dem Augmented-Reality-Spiel Ingress, hat in Zusammenarbeit mit Nintendo und The Pokémon Company im Sommer diesen Jahres Pokémon Go auf den Markt gebracht und gleich alle Rekorde gebrochen. In Pokémon Go kommt ebenfalls die Augmented Reality zum Einsatz. Wir sehen also in unserer echten Welt Pokémon und können diese

fangen. Wen motiviert das nicht, mal zu laufen statt den Bus zu nehmen? An sogenannten Pokéstops, meist Sehenswürdigkeiten und andere interessante Orte, erhalten wir Pokébälle zum Fangen der Monster und Eier, die wir ausbrüten können. Dank mehrerer Updates sind wir mittlerweile sogar in der Lage, mit unserem Pokémon zu laufen, ähnlich wie mit Pikachu in Pokémon: Special Pikachu Edition und den Remakes aus der 4. Generation, namentlich Pokémon: HeartGold & SoulSilver. Weitere Updates, wie die Pokémon der anderen Generationen oder auch das Kämpfen gegen Freunde, sind geplant.

Renn kleiner Mario, renn

Das auf der Apple Keynote 2016 von Shigeru Miyamoto angekündigte Super Mario Run ist ein 2D-Mario-Spiel, in dem wir durch simples Tippen auf den Bildschirm den Zeitpunkt des Sprungs entscheiden können; Mario rennt von alleine von links nach rechts. Super Mario Run bietet drei Spielmodi. In einem geht es darum, so viele Münzen wie möglich zu sammeln, im zweiten Modus versuchen wir Toads zu beeindrucken, damit sie sich uns anschließen und im dritten Modus können wir - mithilfe der im ersten und zweiten Modus gesammelten Münzen und Toads - unser eigenes Pilz-Königreich erschaffen. Während sich iPhone-Besitzer bereits Ende des Jahres einen Eindruck von Super Mario Run verschaffen dürfen, muss die breite Gruppe an Android-Nutzern sich noch etwas länger gedulden.

Willkommen in der Zukunft, Nintendo

Ebenfalls angekündigt bis März 2017 sind ein Fire-Emblem- und ein Animal-Crossing-Titel. Zu beiden Titeln gibt es aber leider noch keine näheren Informationen. Aber es ist schön zu sehen, dass Nintendo den Mobile-Markt für sich entdeckt hat und in Kooperation mit The Pokémon Company auch mit Pokémon Go einen so starken Titel veröffentlichen konnte. Wohin der Weg geht, weiß wohl nur Nintendo, aber er kann nur positiv ausgehen. Zumindest solange, wie man den Mobile- und Konsolenmarkt getrennt hält. Wir wollen Mario und Co unverfälscht auf den Konsolen spielen, die wir genau dafür erworben haben. Dennoch sind kleinere Titel wie Super Mario Run oder Pokémon Go eine gelungene und willkommene Abwechslung, die die Fanbase nur noch größer machen können.

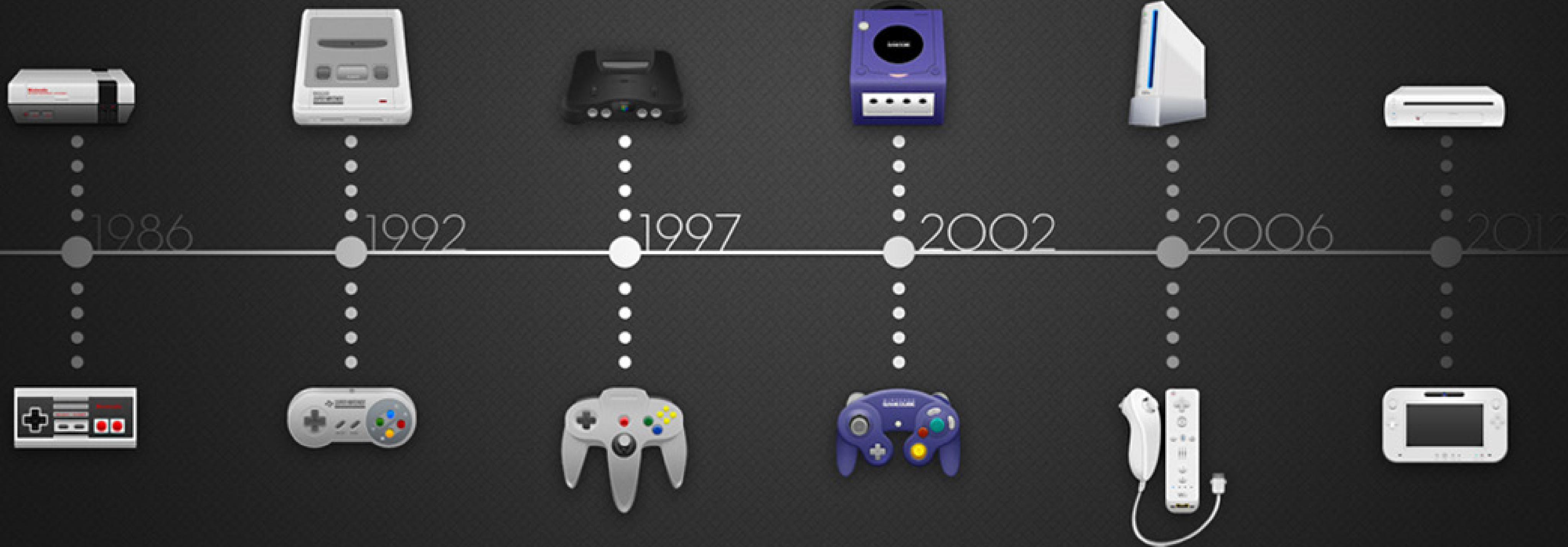
sebastian.k@n-mag.org

Redaktionsdiskussion: Was wünschen wir uns für NX?



Lange Zeit hielten sich die Gerüchte hartnäckig, dass Nintendo im September 2016 endlich die für März 2017 geplante Konsole mit dem Projektnamen NX enthüllt. Wie wir mittlerweile alle wissen, kam es dazu leider nicht. Aus gegebenem Anlass setzt sich die NMag-Redaktion zusammen, um (hoffentlich ein letztes Mal) ihre Wünsche für die ominöse Plattform zu äußern.

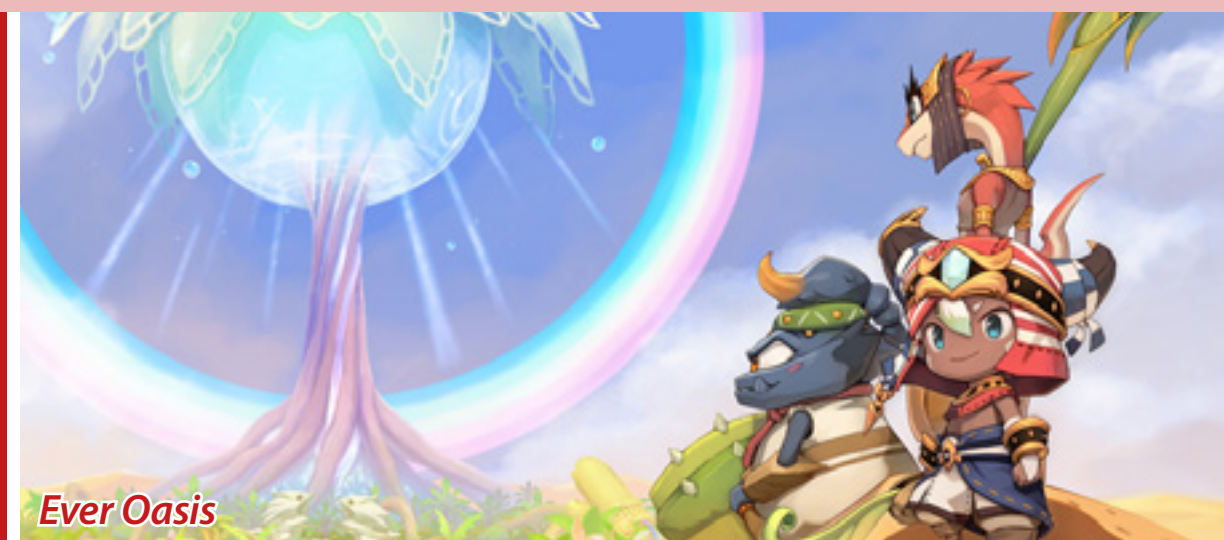
Fahre mit dem Mauszeiger über die Köpfe der Redakteure, um die dazugehörigen Sprechblasen aufzurufen.



Podcast



View



Ever Oasis

Darksiders (Warmastered Edition)

11

Die Hoffnung auf weitere Wii-U-Titel stirbt zuletzt! Alex prognostiziert, ob der Titel sechs Jahre nach Release noch funktioniert.

Yo-kai Watch 2: Knochige Gespenster & Kräftige Seelen

12

In Japan ist der zweite Teil der Rollenspielerie bereits 2014 erschienen. Warum sich das Warten lohnt, erfahrt ihr von Alex.

Ever Oasis

13

Auf der diesjährigen E3 hat man mit Ever Oasis einen vielversprechenden Titel vorgestellt. Darin liegt jede Menge Potenzial, meint Sebastian.



Darksiders (Warmastered Edition)

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:



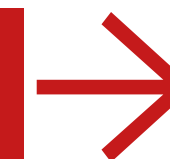
Das Spiel hat uns von der ersten Minute an gepackt. Hier kann wirklich nur wenig schiefgehen, sodass uns ein potenzieller Hit ins Haus stehen kann.

Pfeil schräg hoch:



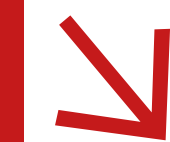
Dieser Titel hat uns schon mal gut gefallen, doch noch scheinen wir ein paar kleinere Bedenken zu haben. Die Entwickler müssen noch Feintuning betreiben.

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.



Yo-kai Watch 2: Knochige Gespenster & Kräftige Seelen

Darksiders (Warmastered Edition)



Dank der Warmastered Edition von Darksiders gelangt nach dem zweiten Teil, der als Launch-Titel der Wii U erschienen ist, der Auftakt der Action-Adventure-Reihe auf die aktuelle Konsole von Nintendo.

Von Alexander Geisler

Wii-U-Besitzer und Nintendo-only-Spieler hatten bisher lediglich die Gelegenheit sich zum Launch der Konsole in Darksiders II mit dem apokalyptischen Reiter Tod in den Kampf zu stürzen. Das ändert sich Ende Oktober. THQ Nordic hat eine technisch angepasste und verbesserte Version des Serienerstlings für alle aktuelle Plattformen, also Wii U, Playstation 4, Xbox One und PC, für den 25. Oktober 2016 angekündigt.

Apokalypse

Die Apokalypse hat begonnen. Engel und Dämonen kämpfen auf der Erde um die Vorherrschaft und zerstören in ihrem harten Konflikt die Heimat der Menschen. Auch der apokalyptische Reiter Krieg, dessen Rolle wir übernehmen, mischt mit. Allerdings fehlt von seinen drei Geschwistern jede Spur. Am Ende wird Krieg festgesetzt und als Schuldiger für den vorzeitig ausgelösten Weltunter-

gang eingesperrt. Als er nach langer Gefangenschaft freigelassen wird und die Gelegenheit bekommt, seine Unschuld zu beweisen, begibt sich Krieg – seiner Kräfte beraubt – auf die zerstörte Erde. Dort schnetzeln wir uns mit ihm in bester Hack-‘n’-Slay-Manier durch Gegnerhorden, während wir versuchen, den wahren Hintergründen der Apokalypse und dem Verschwinden der anderen Reiter auf die Spur zu kommen. Auch Rätsel stehen auf dem Plan.

Action-Zelda

Die Kämpfe erinnern an Spiele wie God of War. Mit unserem verschiedenen Waffen treten wir gegen Dämonen und Engel an, führen Combos aus und schreiten in der Geschichte voran. Doch Darksiders ist wie der zweite Teil kein einfaches Action-Spiel. Rollenspiel-Elemente und Anleihen der The-Legend-of-Zelda-Reihe sorgen für mehr Tiefe beim Spielablauf. Ähnlich wie in Nintendos

Action-Adventure-Schwergewicht durchstreifen wir eine offene, in mehrere aneinander hängende Umgebungshubs unterteilte Welt, absolvieren Dungeons und lösen mit gefundenen Items Rätsel. Die neuen Ausrüstungsgegenstände werden zudem benötigt, um das Fortschreiten im Spiel und den Zugang zu weiteren Dungeons zu ermöglichen. Im Laufe des Abenteuers schwingen wir uns auch auf den Rücken unseres Pferdes, treten gegen mächtige Bossgegner an und lösen einfache Nebenaufgaben.

Evolutions-Unterschied

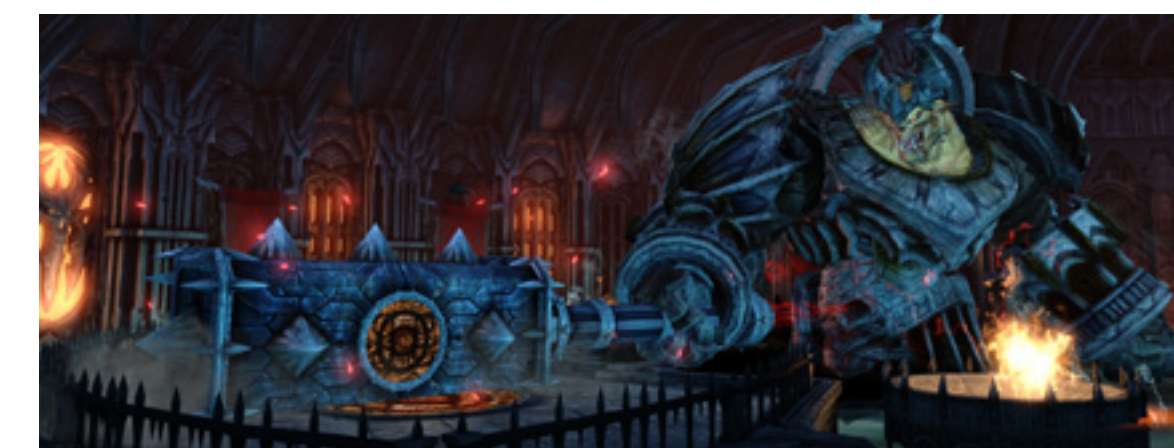
Kenner von Darksiders II werden beim Serienerstling einige Elemente vermissen. So fallen die Rollenspiel-Anteile wesentlich geringer aus und auch Nebenquests sind fast nicht existent. Genauso fehlt es noch an den optionalen Dungeons, die abseits der Geschichte für zusätzliche Beschäftigung im zweiten Serienteil gesorgt haben. Auch das Ausrüstungssystem präsentiert sich noch einfacher als im zweiten Teil der Reihe. Dafür fühlt sich Darksiders noch etwas

stärker nach einem The-Legend-of-Zelda-Hack-‘n’-Slay-Hybrid für Erwachsene an, denn zimperlich ist das Action-Adventure nicht. In den Kämpfen teilt Krieg ordentlich aus.

Aufgebohrte Technik

Da Darksiders ursprünglich bereits Anfang Januar 2010 für PlayStation 3 und Xbox 360 erschienen ist, ist eine grafische Verbesserung bei der Neuveröffentlichung für aktuelle Plattformen ein Muss. Publisher THQ Nordic verspricht Full-HD-Auflösung in 1080p, verdoppelte Auflösung der Texturen, ein verbessertes Rendering sowie eine erhöhte Qualität der Schatten. Auf Nintendos Wii U soll Darksiders mit dreißig Bildern pro Sekunde laufen. Spielerische Neuerungen hat THQ Nordic bisher nicht angekündigt. Inhaltlich dürfte die Neuauflage identisch mit den alten Versionen des Action-Adventures sein.

alexander.g@n-mag.org



- + actionreiche Hack-‘n’-Slay-Kämpfe
- + an The Legend of Zelda angelehntes Spielprinzip
- + interessantes Post-Apokalypse-Setting mit spannender Geschichte
- grafische Leistung unklar



PROGNOSE:

Darksiders gehörte 2010 zu den größten Überraschungen und konnte Kritiker und Spieler gleichermaßen als erwachsenes The Legend of Zelda überzeugen. Sollte THQ Nordic die Technik gut an die Wii U anpassen und ein flüssiges Spiel abliefern, steht Ende Oktober ein Action-Adventure-Hit an. Besonders für all jene, die bisher keine Gelegenheit hatten, den Titel zu spielen.

Yo-kai Watch 2: Knochige Gespenster & Kräftige Seelen



Auf Yo-kai Watch mussten europäische Spieler fast drei Jahre warten. Angesichts des Erfolgs des Rollenspiels überrascht es wenig, dass Nintendo bei Yo-kai Watch 2 nicht so lange wartet und den Nachfolger bereits im Frühjahr 2017 veröffentlicht. Von Alexander Geisler

Yo-kai Watch 2 erscheint im Westen in zwei Edition, die in Deutschland die Untertitel Knochige Gespenster und Kräftige Seelen tragen werden. Die dritte, in Japan erhältliche Version, ist bisher nicht für den Westen bestätigt. Ähnlich wie bereits bei Inazuma Eleven 2 weicht auch Yo-kai Watch 2 in den verschiedenen Editionen etwas voneinander ab. So unterscheiden sich sowohl die enthaltenen Yo-kai, als auch einige Handlungselemente. Das alles ist in der Geschichte des Rollenspiels begründet. Zu Beginn werden dem Spielcharakter sämtliche Erinnerungen an die Geistwesen, die Yo-kai Watch sowie die Uhr selbst gestohlen. Als er später mit seinen Eltern unterwegs ist, soll er in einer Diskussion entscheiden, welche Sorte manjū (im Westen wohl ersatzweise Donuts) gekauft werden sollen. Die Entscheidung ist allerdings bereits durch den Kauf der Version vorgegeben.

Gegenwart und Vergangenheit

Später gelangen wir zu einem Uhrenhändler, der eine spezielle Uhr

anbietet, mit deren Hilfe unsichtbare Wesen sichtbar werden. Natürlich handelt es sich dabei um nichts anderes als eine Yo-kai Watch. Allerdings erhalten wir ein neues Modell, das zusätzliche Funktionen mit sich bringt. Während wir anschließend das aus dem Vorgänger bekannte Lenzhausen erkunden, gelangen wir irgendwann in der Geschichte auch sechzig Jahre in die Vergangenheit. Dort lernen wir die Stadt von einer ganz anderen Seite kennen. Traditionelle Bauten und Reisfelder dominieren die Umgebungen und dürften dafür sorgen, dass sich Yo-kai Watch 2 nicht zu sehr nach Wiederverwertung des ersten Teils anfühlt. Natürlich begegnen wir in der Vergangenheit auch speziellen Yo-kai, die in der Gegenwart nicht existieren. Insgesamt finden sich in Yo-kai Watch 2 über 350, davon weit über einhundert neue Geistwesen, mit denen wir Freundschaft schließen können. Wichtig bei einem Spiel mit zwei Editionen: Wir können unsere Yo-kai mit Freunden tauschen.



Leichte Anpassungen

Durch die neue Yo-kai Watch Modell Zero erhält auch das Kampfsystem von Yo-kai Watch neue Funktionen. Wie im Vorgänger suchen wir mittels Linse die Umgebung nach Gegnern ab und treten anschließend gemeinsam mit unseren Yo-kai gegen diese an. Dabei bleibt das Spiel dem ersten Teil weitgehend treu. Über ein Rad auf dem Touch-Screen wählen wir die drei aktiven unserer insgesamt sechs Yo-kai und wechseln diese jederzeit im Kampf. Auch die bekannten Ultiseel-Angriffe, die mit einem Minispiel auf dem unteren Bildschirm ausgelöst werden, sind wieder mit dabei. Neu sind allerdings die starken M-Skill-Aktionen unserer Yo-kai sowie die Möglichkeit Gegner in bestimmten Situationen auf dem Touchscreen aktiv anzutippen. Dadurch können wir ihnen aktiv zusätzlichen Schaden zufügen oder erhalten Belohnungen.

Rückkehr

Schon auf den ersten Blick ist Yo-kai Watch 2 anzusehen, dass Level-5 erneut den farbenfrohen und liebevollen Grafikstil des Vorgängers auf den 3DS zaubert. Wir bewegen uns durch bekannte Umgebungen, entdecken diese in einer sechzig Jahre alten Version oder erkunden gänzlich neue Gebiete. Große technische Veränderungen sind allerdings nicht zu erwarten. Charakter- und Yo-kai-Modelle gleichen denen der Vorgänger, sorgen damit aber auch für einen hohen Wiedererkennungswert. So bleibt uns die Spielfigur des Vorgängers erhalten und auch einigen bekannten Figuren begegnen wir erneut.

alexander.g@n-mag.org



- + viele neue Yo-kai
- + Geschichte verspricht spannend zu werden
- + Rückkehr bekannter Figuren
- scheinbar nur wenige wirkliche Neuerungen



PROGNOSE:

Bereits der Vorgänger konnte durch eine Pokémon-ähnliche Sammelsucht, detailverliebte Grafik und eine spannende Geschichte unterhalten. Auch wenn Yo-kai Watch 2 nur wenige Neuerungen mit sich bringt, ist bei der Fortsetzung mit einem weiteren Rollenspiel-Hit, dieses Mal in zwei Editionen, zu rechnen.

Ever Oasis



Entwicklerstudio Grezzo steigt mit Ever Oasis für den 3DS in das Rollenspiel-Genre ein und liefert damit 2017 einen potenziellen Top-Titel.

Von Sebastian Klein

Die Geschichte von Ever Oasis spielt in einer Wüste, die voller Geheimnisse steckt, die es aufzudecken gilt. Ever Oasis heißt übersetzt so viel wie stete Oase und mit Isuna, einem Wasserfee-artigen Geschöpf an unserer Seite, sollen wir unsere eigene Oase erschaffen. Auf unsere Reise treffen wir auf viele andere Reisende, kämpfen uns durch Dungeons und die Wüste selbst und suchen dabei nach Rohstoffen, durch die wir Dewadems erhalten. Diese dienen als Währung in unserer Oase und wenn wir genug davon gesammelt haben, können wir neue Läden, sogenannte Bloom Booths bauen oder Ausrüstungsgegenstände herstellen.

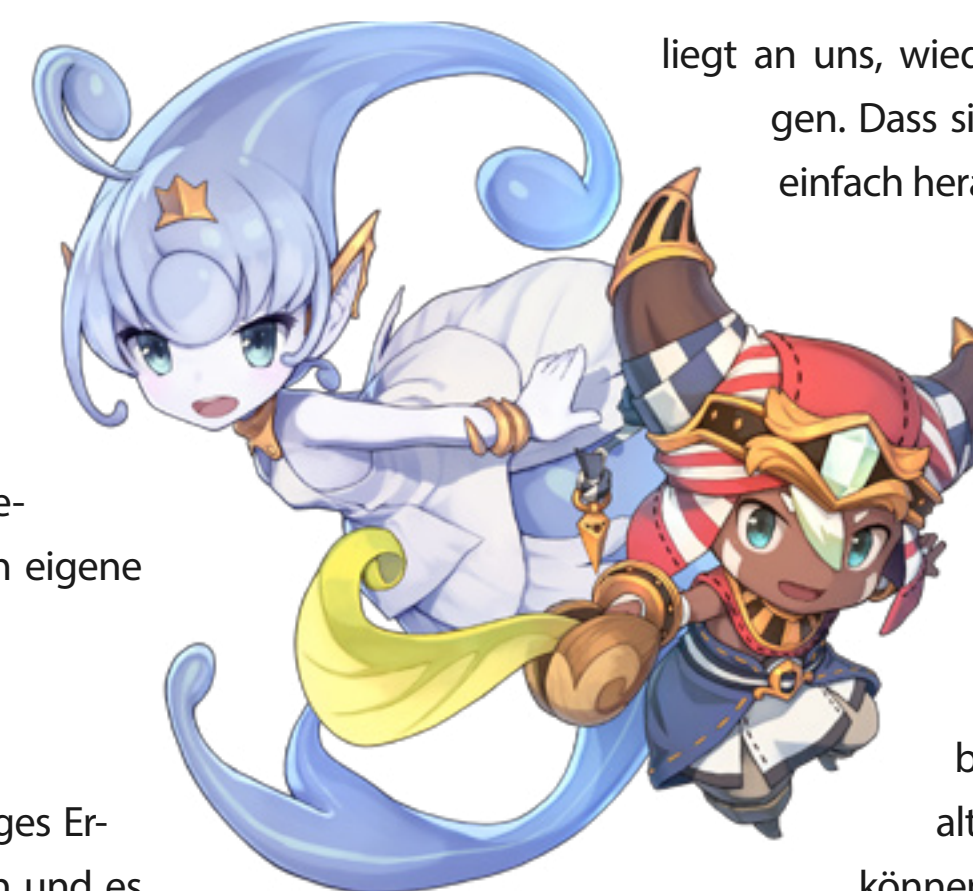
Du bist nicht allein!

Natürlich müssen wir das nicht alleine durchstehen. Wir können uns mit Mitgliedern anderer Stämme verbünden, um unsere Mission zu

erfüllen. Das macht das Erkunden und Besiegen von Gegnern natürlich deutlich einfacher und hilft ungemein dabei, unser Ziel, das Chaos, das in der Wüste den Frieden gefährdet, zu bekämpfen. Sobald wir anfangen, neue Läden in unserer eigenen Oase zu errichten, finden sich neue Bewohner ein, die wir ebenfalls rekrutieren können. Eine dritte Möglichkeit zum Rekrutieren von Reisenden sind die Missionen. Erledigen wir diese zu deren Zufriedenheit, schließen sie sich uns an, wobei jeder von ihnen eigene Waffen, Fähigkeiten und sogar einen eigenen Laden hat.

Das Chaos greift in der Wüste um sich

Die Story ist recht simpel gestaltet. Durch ein merkwürdiges Ereignis hat das Chaos die Oberhand in der Wüste ergriffen und es



liegt an uns, wieder für Ordnung zu sorgen. Dass sich das als nicht ganz so einfach herausstellt, war abzusehen.

Deswegen bittet uns Isuna, eine Oase zu erschaffen, Reisende zu rekrutieren und mit deren Hilfe das Chaos aus der Wüste zu vertreiben, damit alle Wüstenbewohner wieder ihrem alten Leben nachkommen können. Dem widmen wir uns

direkt und gründen unsere Oase. Erst kämpfen wir allein, doch schon bald schließen sich uns andere Reisende an.

Sobald wir einen weiteren Mitstreiter haben, können wir im Kampf fliegend den Charakter wechseln, um so einen besonders effektiven Treffer zu landen. Die vom Chaos besessenen Tiere und Gegner bekämpfen wir hier – wie etwa im 3DS-Rollenspiel Fantasy Life – in Echtzeit.

Wo Licht ist, ist auch Schatten

Was wir bislang von Ever Oasis sehen konnten, hat uns überzeugt. Wer Fantasy Life gespielt hat, wird sich schnell einfinden und das Spiel wohl auch mögen. Nur leider fehlt ein wichtiges Feature des 3DS: Der (Online-)Multiplayer-Modus. Das Kämpfen im Team ist wie gemacht für Wandertouren mit Freunden. Angekündigt wurde Ever Oasis als Einzelspieler-Titel, wobei es sich auch noch in der Entwicklung befindet. Wie gut man einen Multiplayer-Modus einbinden könnte, hat Fantasy Life gezeigt. Vielleicht schaut man sich bei Grezzo da noch ein wenig ab.

sebastian.k@n-mag.org



- + drei Wege, um Mitstreiter zu rekrutieren
- + potenziell abwechslungsreicher Titel
- + von ägyptischer Kultur und Mythologie inspiriert
- (bislang) unbestätigter Multiplayer-Modus



PROGNOSE:

Der erste Trailer sieht ja sehr vielversprechend aus. Die Kämpfe scheinen interessant und das Spielkonzept spannend. Einzig den bislang fehlenden Multiplayer-Modus sehen wir als verschenktes Potenzial an.

Test

Paper Mario: Color Splash 15

Nach seinem Gastauftritt in Mario & Luigi: Paper Jam Bros. tritt

Paper-Mario wieder ins Rampenlicht. Tobias hat sich dabei mit

reichlich Farbe bekleckert.

Mighty No. 9 18

Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht 19

Mario Party: Star Rush 20

Die Mario-Party-Reihe ist seit dem neunten Serienteil ein umstrittenes

Thema. Sören hat sich trotzdem an den Test gewagt: Die Würfel sind

gefallen.

Metroid Prime: Federation Force 22

Obwohl Metroid Prime: Federation Force nur ein Spin-off der Reihe ist,

hat er dennoch seine Stärken – und seine Schwächen, wie Mario am

eigenen Leibe spürt.

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit 24

Monster Hunter: Generations 26

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice 28

Sonic Boom: Feuer & Eis 29

Zero Time Dilemma 30

Disney Art Academy 31

3Souls 32

Letter Quest Remastered 32

Dual Core 33

Ziggurat 33

Tumblestone 34

Axiom Verge 34

Jotun (Valhalla Edition) 35

Severed 35

Ambition of the Slimes 36

Noitu Love: Devolution 36

Boxboxboy! 37

Unholy Heights 37

The Battle Cats Pop! 38

Alien on the Run 38

Mega Man VII 39

Mega Man X 39

Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! 40

The Legend of Zelda: Majora's Mask 40



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.

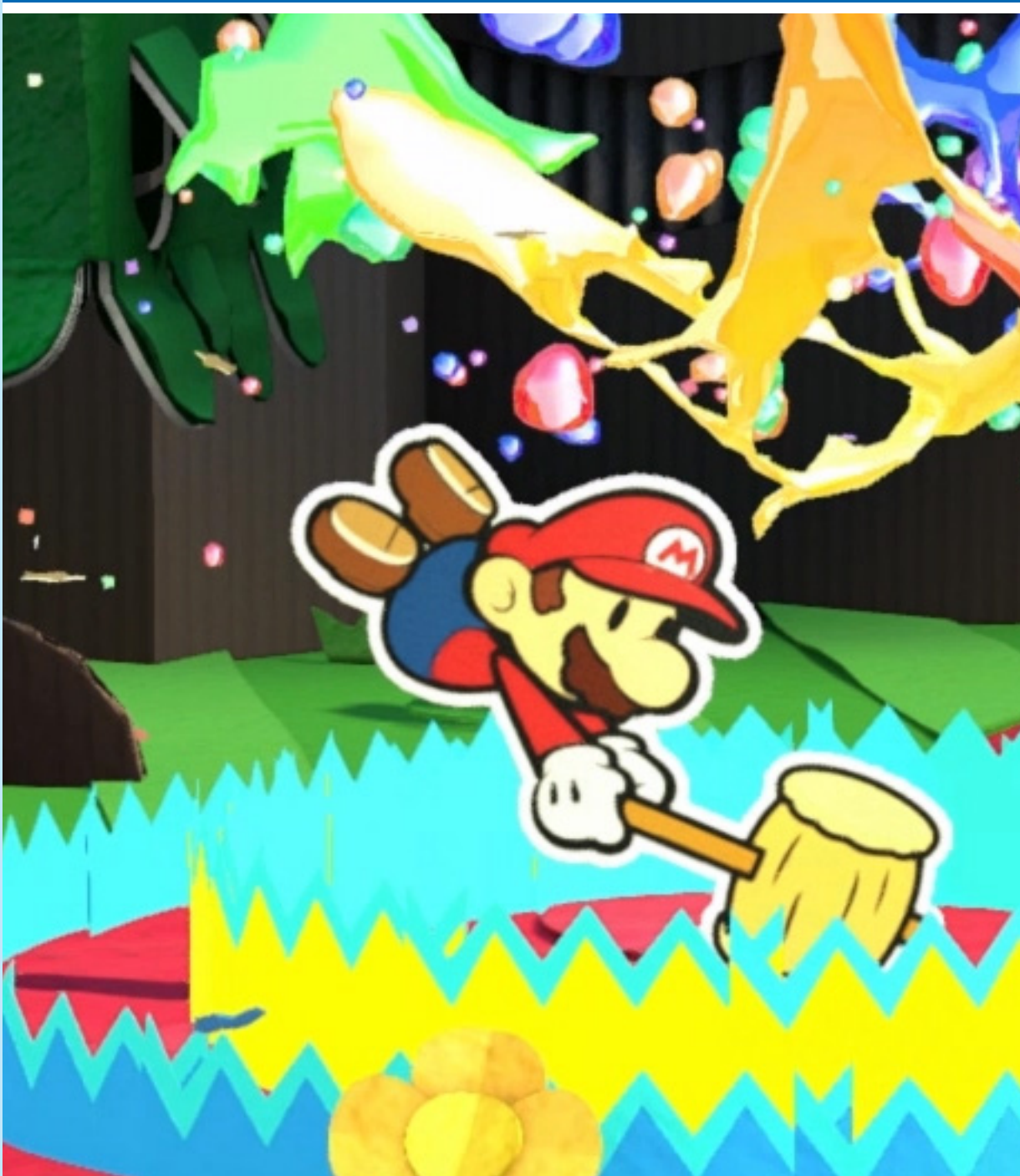
10 – 5 Punkte

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.

Paper Mario: Color Splash



Farbe ist ein Thema, das von Nintendo immer wieder gerne aufgegriffen wird. Nach Splatoon hält der Farbwahnsinn nun auch in das Pilzkönigreich Einzug - oder eher Auszug. Denn ganz so farbenprächtig ist das Papier-Königreich irgendwie nicht mehr. *Von Tobias Schmick*

Nach einer langen, anstrengenden Reise auf See bügelt sich unser Lieblingsklempner Mario seine etwas zerknüllte Erscheinung glatt. Da wären wir also: Port Prisma. Aber was hat uns in erster Linie hierher geführt? Wo sind die ganzen Bewohner? Und wieso fehlt an vielen Stellen der Stadt die Farbe? Es begann in einer stürmischen, regnerischen Nacht und mit einem Brief, der eigentlich ein entfärbter Toad war. Auf diese Weise könnten wir uns jetzt noch einige Zeit mit der Einleitung des Spiels beschäftigen,

denn die Geschichte braucht ein wenig Zeit, bis sie etwas Fahrt aufnimmt. Kurz zusammengefasst tauchten überall in Port Prisma und Umgebungsland mysteriöse Shy-Guys mit Strohhalmen auf, die aus allem und jedem die Farbe saugten und die sechs Farbsterne stahlen, für einen noch völlig schleierhaften Zweck. Natürlich können wir da nicht einfach daneben stehen und zuschauen, weshalb wir die Initiative ergreifen und machen uns auf die knapp zwanzig Stunden lange Reise, um die Farbe wieder ins Königreich

zurückzubringen. Zugegeben: Die Story ist papierdünn und mehr Mittel zum Zweck. Die eigentlichen Stars des Spiels sind aber auch nicht die Narrative, sondern das Gameplay, das Level-Design, die Dialoge und die Optik. Diese vier Punkte wollen wir nun der Reihenfolge nach aufgreifen.

Das ist ja farbtastisch!

In Paper Mario: Color Splash übernehmen wir die Kontrolle über Mario. Dieser kann natürlich wie gewohnt springen und mit dem Hammer zuhauen. Allerdings sind dieses Mal zwei neue Moves mit

im Gepäck: Die Papierschere und der Farbhammer. Die Papierschere ermöglicht es uns zu neuen Bereichen zu gelangen, indem wir kurzerhand bestimmte Elemente aus der Landschaft herausschneiden und uns somit einen neuen Weg zurecht schnippeln. Der Farbhammer unterscheidet sich von dem herkömmlichen Hammer nur in dem Aspekt, dass wir beim Zuschlagen Farbe verteilen und unserer Umgebung somit einen neuen Anstrich verpassen können. Das ist besonders hilfreich bei entfärbten, also komplett weißen, Objekten. Diesen Dingen können wir nämlich mit unserem Farbhammer neues Leben einhauchen, wenn wir sie wieder vollständig mit Farbe bedecken. Auf diese Weise öffnen sich uns neue Wege, Toads sehen nicht mehr so blass aus und Plattformen bewegen sich wieder – denn alles, aus dem die Farbe gesogen wurde, ist leblos oder defekt. Auf eine kindliche, unschuldige Art und Weise ist es durchaus unterhaltsam, überall Farbe zu verteilen, zumal die Physik der Farbe akkurat ist.

Mario sieht rot

Die Farbe hat auch im Kampf einen sehr wichtigen Aspekt. Wie schon im Vorgänger setzt Nintendo in Paper Mario: Color Splash auf ein rundenbasiertes Kampfsystem mit begrenzten Ressourcen. Was bei Paper Mario: Sticker Star noch die Sticker waren, sind bei Color Splash nun die Karten. Für jeden Angriff, den wir tätigen wollen, müssen wir die entsprechende Karte auf unserer Hand haben. Unterschieden wird dabei zwischen Standard-, Schergen- und Dingskarten. Unter den Standardkarten finden sich solche Klassiker wie der normale Sprung oder die Feuerblume. Mithilfe von Schergenkarten können wir Diener beschwören, die für uns kämpfen, beispielsweise Koopas oder Shy-Guys. Und die Dingskarten sind etwas eigen. Eigentlich handelt es sich bei den Dingen nämlich um dreidimensionale Objekte, aus denen wortwörtlich die dritte Dimension herausgequetscht wurde. Dies kann beispielsweise ein großer Ventilator sein, der im Kampf alle Gegner einfach wegpustet, oder auch eine große Zitrone,



deren Zweck später einen Sinn bekommt. Insgesamt kommt das Spiel auf weit über hundert verschiedene Karten – damit ist Abwechslung garantiert. Der Kampf selbst läuft so ab, dass wir eine (später auch mehrere) Karten aus unserem Kartendeck wählen, die wir spielen möchten. Anschließend bekommen wir die Gelegenheit, diese Karte einzufärben – die meisten Karten erhalten wir nämlich im schwarz-weißen Farbenmangel. Je mehr Farbe wir auf eine Karte anwenden, desto stärker wird auch der Angriff. Besonders bei Bosskämpfen oder bei Kämpfen gegen viele Gegner ist das Farbenmanagement wichtig. Diese Mechanik funktioniert insgesamt bestens und bringt einen Hauch Strategie in die Kämpfe. Nach einiger Spielzeit nutzt sich das Ganze aber etwas ab und man weicht vielen Gegnern einfach aus, anstatt sie zu bekämpfen.

Ein güldenes Lichtlein geht auf

Die Kämpfe, sowie alles andere, bestreiten wir übrigens komplett alleine. Witzige Begleiter, wie zum Beispiel die Pixl aus Super Paper Mario gibt es nicht mehr. Dafür gibt es allerhand witzige Nebencharaktere, die uns mit ihren humoristischen bis sehr scherzhaften Dialogen bestens unterhalten. Wenn wir einmal nicht kämpfen oder uns unterhalten, lösen wir vermutlich Rätsel. Davon gibt es nämlich typischerweise wieder mal eine ganze Menge. An einer Stelle im Spiel verfolgen wir beispielsweise einen gemeinen Farbdieb quer durch ein Level. Unser Weg führt uns an ein gut besuchtes Café vorbei, bei dem eine lange Schlange Shy-Guys ansteht. Haben wir den Farbdieb endlich gestellt, ergibt sich dieser prompt und bietet an, die Farbe wieder zurückzubringen. Das macht er tatsächlich auch, nur laufen wir anschließend in eine Falle, die von den Shy-Guys im Café gelegt wurde. Diese fangen nämlich damit an, den Weg, auf dem wir uns befinden, zu einem großen Ring aufzurollen und kleben das Ende des Weges am Boden fest, damit



wir aus dem Ring nicht mehr entkommen können. Nachdem es uns irgendwie gelungen ist, den Weg wieder in seine Ursprungslage zurückzusetzen, stellen wir fest, dass das Café bei der Aktion völlig demoliert wurde. Glücklicherweise findet sich in Port Prisma aber ein Toad, der das Café gerne übernehmen würde. Wir zeigen ihm also die Bruchbude, er ist begeistert und gibt uns zur Belohnung eine neue Karte. Dies ist nur ein Beispiel von vielen, vielen Rätseln. Viele Rätsel spielen sich zudem in mehreren Levels ab. Nahezu alle sind gut gestaltet und unterhaltsam, jedoch fallen die Belohnungen für die Lösung mitunter etwas dürftig aus.

Gelb vor Neid

Paper Mario: Color Splash wäre kein echtes Paper Mario, wenn es nicht auch wieder eine Menge zu sammeln und freizuschalten gibt. So stehen auf dem Hauptplatz von Port Prisma Flaggenmasten, auf denen eine Flagge gehisst wird, sobald wir die Voraussetzung dafür erfüllen. Am ehesten ließe sich das mit dem aus vielen anderen Spielen bekannten Achievement-System vergleichen. Außerdem erhalten wir eine Schallplatte für zu hundert Prozent restaurierte Level – ein Level gilt als restauriert, wenn wir alle farblosen Flecke und Gegenstände mit unserem Farbhammer behandelt haben. Diese Schallplatte wandert dann automatisch ins Museum, in dem alle unsere sammelbaren Gegenstände aufbewahrt werden. Ebenjenes Museum können wir auch unsere Karten spenden und schalten dafür in regelmäßigen Abständen Konzeptzeichnungen frei. Es gibt außerdem eine ganze Menge Level freizuschalten - die Weltkarte ist überraschend groß geworden. Wie damals bei Super Mario World bewegen wir uns von Punkt zu Punkt auf der Weltkarte, wobei die Farbcodierung der Punkte ebenfalls Aussagekraft hat. Rot bedeutet neues Level, gelbe Farbe heißt, dass wir noch nicht



alles in dem Level gefunden haben und blau bedeutet, dass wir das Level abgeschlossen und alles entdeckt haben. Finden wir eine der seltenen Schere-Stein-Papier-Münzen, schalten wir zudem eine Schere-Stein-Papier-Arena frei, in der wir selbiges Spiel spielen und viele Preise abräumen können. Die Sammelwut und der Drang, jedes Level vollständig abgeschlossen zu haben, sind zwei sehr wichtige Faktoren, die zu dem Gesamtspielspaß hinzugerechnet werden müssen. So sorgen sie unter anderem dafür, dass unsere Motivation, das Spiel weiterzuspielen, konstant hoch bleibt.

Grafikpracht in allen Farben

Nintendo gibt sich mit der Grafik von Paper Mario: Color Splash keine Blöße. Alles scheint aus einem Guss zu sein. In jedem kleinsten Detail wird geschickt die Thematik des Papiers verarbeitet und zur Schau gestellt. Seien es nun die Klippen aus Wellpappe, der ausgewaschene Shy-Guy, der Toad, der sich am Papp-Baum festhält, weil er sonst weggeweht wird oder die vierlagigen Papier-Shy-Guys. Die HD-Kur hat Paper Mario auf jeden Fall sehr gut getan, alles ist knackscharf und die Beleuchtungseffekte sehen ebenfalls grandios aus. Teilweise werden für Dinge sogar fotorealistische Texturen verwendet. Das sieht verdammt gut aus! In ganz seltenen Fällen fängt allerdings das Bild an zu ruckeln, fängt sich aber nach wenigen Sekunden wieder. Das ist gar nicht weiter schlimm, nur ist man von Nintendo eine etwas sauberere Arbeit gewohnt – siehe Super Mario 3D World. Der Sound ist großartig gelungen, die Melodien bohren sich in unseren Kopf und schon

bald summen wir sie unterbewusst mit. Zum Einsatz kommt ein Orchester und ein Chor, was den Soundtrack stellenweise überraschend episch werden lässt und teilweise sogar ziemlich gruselig.

Das schillernde Fazit

Insgesamt liefert Nintendo mit Paper

Mario: Color Splash ein Produkt von hoher Qualität ab. Es ist eine konsistente Weiterentwicklung von Paper Mario: Sticker Star und besticht wieder einmal mit einer unterhaltsamen Spielmechanik, witzigen Dialogen, einem wundervollen Soundtrack und einiges an Inhalt. Von der Performance her wurde nicht vollständig sauber gearbeitet, aber das ist durchaus verschmerzbar. Jedem Fan von Super Paper Mario oder Paper Mario: Sticker Star sei auch die neueste Iteration der Paper-Mario-Reihe wärmstens ans Herz gelegt, Hardcore-Fans der ersten beiden Paper-Mario-Teile dagegen sollten sich bewusst sein, dass diese mit Color Splash spielerisch nicht mehr so viel gemein haben.

tobias.s@n-mag.org



- + klasse Welt- und Charaktergestaltung
- + viele Aufgaben, Rätsel und Gegenstände
- + spaßiges Karten-Kampf-System, dem...
- ...allerdings alsbald die Puste ausgeht

NMAG	8	NTOWER	9
33/40			
NPLUS X	8	NINTENDO ONLINE	8

FAZIT:

Paper Mario: Color Splash hat mich super unterhalten. Auch wenn nach ungefähr der Hälfte des Spiels mir ein wenig die Puste bei den Kämpfen ausgegangen ist, wollte ich dennoch wissen, wie der ganze Kram denn jetzt ausgeht – denn tatsächlich geht ein bisschen mehr vor, als es anfänglich den Anschein macht.



Mighty No. 9



Podcast

2013 haben wir einen ersten Blick auf das Spiel werfen können. Die Entwicklung schien gut zu verlaufen, bis das Spiel mehrere Male kurz vor den vermeintlichen Releases verschoben wurde. Der Qualität des Spiels merkt man dies leider auch an. Von Eric Ebelt

Mit einer Kickstarter-Kampagne wurde das Spiel von Entwicklerlegende Keiji Inafune in nur wenigen Wochen finanziert, sodass auch eine Wii-U-Version von Anfang im Gespräch war. Die Vorfremde war groß, da Inafunes ehemaliger Arbeitgeber Capcom kein Interesse daran hat, die Mega-Man-Reihe fortzusetzen. Wer schon damals Spaß mit der Mega-Man-Reihe hatte, wird ihn auch sicher mit Mighty No. 9 haben – und wer einen hohen Schwierigkeitsgrad mit einigen unfairen Stellen scheut, möge gar nicht erst weiterlesen und das Weite suchen.

Abgekupferte Handlung

Die Parallelen zum Mega-Man-Franchise sind spürbar; sogar bei der Handlung bedient man sich frech am Original. Im Jahr 20XX ist die Arbeit weitgehend mechanisiert und die neosozialistische Re-

gierung sorgt dafür, dass es den Menschen an nichts mangelt. Um sie bei Laune zu halten, wird eine Arena errichtet, um Schaukämpfe mit Robotern abzuhalten. Durch das staatlich organisierte Glücksspiel soll wieder Geld in die leeren Haushaltskassen gespült werden, doch dann wird der Ausnahmezustand verhängt. Alle Roboter werden von einer Krankheit befallen! Sogar die ersten acht Roboter vom brillanten Dr. White drehen durch. Seine neunte Schöpfung, der Roboter Beck, der zugleich und wenig überraschend die titelgebende Mighty No. 9 ist, soll es wieder richten.

Bockschwierige Ausflüge

Mit Beck erkunden wir ein Dutzend Levels, die abwechslungsreich gestaltet sind. So sehen wir uns in einer Fabrik um und müssen aufpassen, dass die im Hintergrund einstürzenden Schornstei-

ne nicht auf unserem Kopf landen. Außerdem klettern wir einen Sendeturm hinauf und nutzen aufkommende Stürme, um von einer Plattform zur nächsten zu gelangen. In einer Mine müssen wir uns hingegen mit riesigen Bohrern auseinandersetzen. Während jedem Level-Ausflug markieren wir Gegner und erledigen sie mit Spezialangriffen. Das funktioniert und ist den Entwicklern genauso gut gelungen, wie die am Ende eines jeden Levels auf uns wartenden Bossgegnern, die unser ganzes Können abverlangen.

Bekannter Waffen-Routenplaner

Selbst an dieser Stelle merken wir Mighty No. 9 sein Vorbild an. Jeder besiegte Bossgegner hinterlässt eine Waffe, die wiederum effektiv gegen einen anderen Bösewicht ist. Haben wir einen Widersacher nach mehrmaligen Anläufen erst einmal besiegt, freuen wir uns über die neue Waffe und entwickeln eine eigene Route durchs Spiel, da wir frei wählen dürfen, welche Stage wir als nächs-

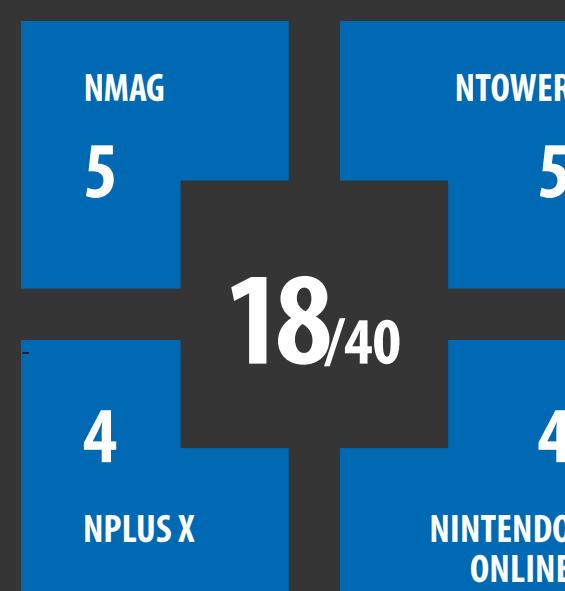
tes angehen wollen. Trotzdem müssen wir durchweg frustresistent sein, da das Spiel äußerlich zwar wie ein halbwegs aktueller Titel wirkt, doch im Kern die Tugenden der späten Achtziger- und frühen Neunzigerjahre aufgreift. Das heißt, dass wir Spielstellen und Bossgegner-Taktiken mehrmals probieren und auswendig lernen müssen.

Harte Schale, weicher Kern

Nostalgikern wird das Spiel gerade deshalb gefallen, doch der Versuch, das Gameplay in ein modernes Gewand zu packen, ist gescheitert. Die Story ist belanglos, das Design der Levels oft uninteressant und der Soundtrack ermüdet, anstatt zu motivieren. Die Wii-U-Hardware dürfte mit dem Titel nicht überfordert sein. Trotzdem fallen mittellange Ladezeiten und nervige Framerate-Einbrüche negativ auf. Wer sich auch davon nicht den Spaß nehmen lässt, gerne durch Levels saust und sich auch an Challenges versuchen möchte, wird mit Mighty No. 9 immer noch einige Stunden lang passabel, aber eben nicht sehr gut, unterhalten werden.

eric.e@n-mag.org

- + abwechslungsreiche Levels und Bossgegner, doch...
- teils unfaires Level-design zum Auswendiglernen
- ermüdende Atmosphäre und lahme Präsentation
- technisch nicht auf Wii-U-Hardware zugeschnitten



FAZIT:

Ich habe mich seit der Ankündigung sehr auf Mighty No. 9 gefreut. Das Gameplay orientiert sich zwar stark an den ersten Mega-Man-Videospielen, doch bleibt es nicht bei einer reinen Kopie. Der Titel wird lahm präsentiert, ist atmosphärisch mau und technisch eine klare Katastrophe. Nur wer die Defizite ausblenden kann, wird Spaß mit den wenigen guten Ideen des Spiels haben; innere Werte zählen ja auch.

Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht



Die Lego-Star-Wars-Reihe blickt auf drei Videospiele zurück, die sich mit mehreren Filmen oder gar einem Serien-Franchise beschäftigt haben. Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht stützt sich (fast) nur auf einen Film, ist aber trotzdem umfangreich. Von Eric Ebelt

Wir waren skeptisch, ob Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht mit der zweistündigen Filmvorlage inhaltlich überzeugen kann. Nach Beenden der Story-Kampagne lösen sich unsere Bedenken jedoch in Luft auf, denn nach dem Prolog, der sich um die Schlacht von Endor am Ende von Episode VI dreht, verfolgen wir ganze zehn Kapitel lang bis zum Epilog konsequent die Handlung des Films aus dem Jahr 2015. Zusätzlich schalten wir noch weitere und nicht weniger umfangreiche Levels frei, die sich mit Randgeschichten, deren Einfluss auf die Filmhandlung stets spürbar ist, beschäftigen. Das Spiel fängt also nicht nur die Story des Kinofilms ein, sondern bietet auch noch einen Mehrwert.

Erweiterte Filmhandlung

So spielen wir nicht nur berühmte Filmmomente, wie die Flucht des Sturmtrupplers FN-2187 mit dem Widerstandskämpfer Poe Dameron von einem Sternenerstörer oder den Angriff der Ersten Ordnung auf Maz Kanatas Schloss, nach, sondern erfahren zum Beispiel durch Lor San Tekkas Rückkehr, wie ein Teil der Karte, die zu Luke Skywalker führen soll, auf dem Planeten Jakku gelandet

ist. Nicht immer werden diese Story-Abschnitte spannend erzählt. Oft fühlen sie sich in die Länge gezogen an, was jedoch daran liegt, dass wir beim ersten Durchspielen nicht alle Geheimnisse in einem Level lüften können. Erst im freien Spiel dürfen wir mit all unseren Charakteren zurückkehren und jeden Winkel des Levels erkunden.

Unverändertes Gameplay

Das Gameplay des Spiels orientiert sich leider weitgehend und unverändert an den vorherigen Lego-Videospielen mit Filmlizenz. Wir zerstören Lego-Modelle, sammeln so genannte Studs, mit denen wir außerhalb eines Levels Bonus-Inhalte freischalten dürfen, ein und bauen diverse Modelle wieder zusammen, um im Level voranzukommen. Oft stellen sich uns die Sturmtruppen des Feindes entgegen, die wir dann besiegen müssen. Das haben wir unzählige Male zuvor in ähnlicher Form gesehen und ist auch diesmal sehr anspruchslos. Jüngere Spieler, die Kernzielgruppe des Spiels, dürften sich daran aber kaum stören – und auch älteren Semester macht das Sammeln und Freischalten von Boni definitiv Spaß.

Lahme Rätselmechanik

Der zu leichte Schwierigkeitsgrad ist aber keine Entschuldigung dafür, dass sich die meisten Rätsel ständig wiederholen. Da will ein Stab in eine Einkerbung gesteckt, um einen Mechanismus aus-



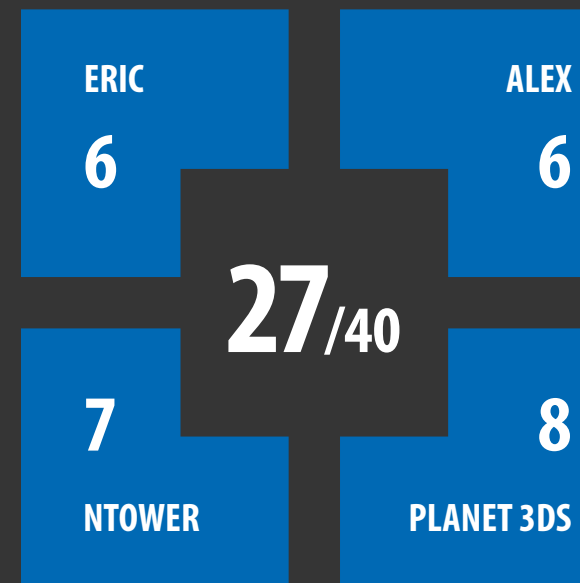
zulösen oder Lego-Platten auf dem Boden verteilt werden, um Kisten darauf zu verschieben. Positiv ist jedoch zu erwähnen, dass wir dabei ständig zwischen den Charakteren wechseln müssen, um ihre Fähigkeiten zu kombinieren. Besonders wenn man Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht lokal zu zweit spielt, geht diese Rechnung wunderbar auf; Online-Modi gibt es nicht.

Filmlizenz als Pluspunkt

Unterm Strich punktet der Titel wie seine Filmlizenzvorgänger mit der tollen Musik, mit fast allen originalen deutschen Synchronsprechern und einem Humor, der trotz der ernsten Thematik dezent und gut im Spiel verarbeitet ist. Möchte man nur die Kampagne spielen, ist man gut zehn Stunden beschäftigt. Wagt man sich auch an die Nebenhandlungen und Nebenmissionen heran oder macht es sich sogar zur Aufgabe, jedes Mysterium des Spiels zu lösen, ist man gut und gerne die doppelte bis dreifache Spielzeit mit Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht beschäftigt. Ein kleines Umfangsmonster eben!

eric.e@n-mag.org

- + Filmhandlung mit interessanten Exkursen
- + gut genutzte Filmlizenz mit vielen Inhalten
- Gameplay-Elemente wiederholen sich viel zu oft
- leichter Schwierigkeitsgrad mit lahmen Rätseln



FAZIT:

Zunächst war ich noch sehr skeptisch, doch die Zweifel sind nach dem Durchspielen verschwunden. Andauernd werde ich durch den gigantischen Inhalt motiviert, der Galaxis auch das letzte Geheimnis zu entlocken. Das macht zwar sehr viel Spaß, wird aber mit ermüdendem Gameplay spätestens nach Abschluss der Story erkauft. Fans der Lego-Spiele greifen zu, alle anderen warten auf Star-Wars-Alternativen.

Mario Party: Star Rush



Nachdem ND Cube die Mario-Party-Serie von Hudson Soft übernahm, wurden einige neue Gameplay-Elemente eingeführt, die nicht bei jedem Fan auf Anklang stoßen. Im vorliegenden Ableger für den 3DS werden wieder neue Elemente vorgestellt. *Von Sören Jacobsen*

Auf dem zweiten Ableger für Nintendos aktuelle, mobile Konsole hat sich ND Cube einige neue Elemente einfallen lassen. Während in den letzten Heimkonsolen-Ablegern die Ministerne eine zentrale Rolle gespielt haben, geht man mit Mario Party: Star Rush einen ähnlich Weg wie in Mario Party: Island Tour - mehrere Modi sind in einem Paket zusammengeführt. Dabei unterscheidet sich jeder Modus in puncto Gameplay und Umfang.

Toad Party: Star Rush

Im Hauptmodus von Mario Party: Star Rush spielt Toad die Hauptrolle. In der Toad-Tour spielen wir einen von vier Toads und begeben uns auf die Jagd nach Münzen und Sternen - richtige Sterne,

keine Ministerne mehr! Die Sterne sind aber nicht wie in früheren Ablegern gegen Münzen eintauschbar, sondern müssen einem von Bowlers Schergen in einem Minispiel genommen werden. Diese Aufgabe obliegt aber nicht Toad alleine: In gewissen Runden tauchen die anderen Partygäste wie Mario, Luigi und Co auf. Diese können wir in unsere Gruppe aufnehmen und die Rolle von Toad übernehmen lassen. Nehmen wir einen anderen Partygast als Gruppenführer, können wir von einigen Vorteilen profitieren. Wir besitzen beispielsweise andere Würfel, sodass es einfacher wird, eine gewisse Würfelzahl zu erreichen. Außerdem dürfen alle Gruppenmitglieder in den Boss-Minispielen mitmachen und sammeln für unseren Gruppenführer zusätzliche Punkte.

Echtzeit-Party

Die größte Neuerung des Toad-Tour-Modus ist, dass alle Spieler nachdem gewürfelt und/oder ein Item verwendet wurde, zur selben Zeit und nicht mehr rundenweise über das Spielbrett ziehen. Besonders mit mehreren Spielern macht es sehr viel Spaß, sich die Partner vor der Nase wegzuschnappen. Man muss also genau überlegen, ob es sich mit der gewürfelten Anzahl an Zügen noch lohnt, einen Partner zu holen oder doch lieber schon zum nächsten Boss zu gehen.

Leider macht Glück wieder einen recht hohen Anteil aus, da beispielsweise Partner in einem



Duell nur durch einfaches Würfeln oder durch Abschätzen eines Zeitlimits den Besitzer wechseln.

Goldrausch zum Ziel

Rasant geht es wiederum im Modus Münzrennen zu. In drei am Anfang zufällig ausgewählten Minispielen sammeln wir so viele Münzen wie möglich. Für diese dürfen wir uns auf dem großen Feld bewegen und eine festgelegte Rundenanzahl absolvieren. Für eine gewisse Anzahl an Münzen bekommen wir zudem ein Item, welches entweder unsere Gegner am Weiterkommen hindert oder uns einen Münzbonus gibt, womit wir uns schneller bewegen können. Im Gegensatz zur Toad-Tour geht es hier mehr um die gute Bewältigung der Minispiele als um Glück.

Taktik ist alles

Im Modus Vor und Zurück geht es hingegen um die richtige Taktik. Unser Ziel ist mit unseren drei Figuren auf die andere Seite unseres Gegners zu kommen. Dabei kommt es neben Glück auch auf die richtige Taktik an. Überlaufen wir eine Figur des Gegners muss





diese eine Runde aussetzen. Kommen wir auf dasselbe Feld, wird die Figur wieder an den Start zurückgesetzt. Zusätzlich gibt es Felder, die unsere Figur entweder nach vorne, nach hinten oder ganz an den Anfang bringen. In diesem Modus gibt es keine Minispiele, weshalb dieser Teil des Spiels sehr kurzweilig, aber leider auch recht abwechslungsarm ausfällt.

Glück oder Pech in der Ballonjagd

Mehr noch als in der Toad-Tour geht es in der Ballonjagd um Glück. Wie in der Toad-Tour auch, würfeln wir und bewegen uns wie unsere Gegner zur selben Zeit über das Brett. Dabei müssen wir verschiedene Arten von Ballons einsammeln. So gibt es Münzballons die zudem ein Minispiel starten, sowie Sternballons, die für den Sieg entscheidend sind. In diesem Modus kommt es leider sehr stark auf die Würfelanzahl sowie die Items an. Da die Sterne hier nur zehn Münzen kosten und es es viele Münzen auf dem Brett und in Form der Ballons gibt, ist es möglich, schnell

an Sterne zu kommen. Schlecht umgesetzt ist aber der Fall, dass wenn zwei Spieler zur selben Zeit einen Sternballon einsammeln, nur ein zufälliger Spieler diesen Ballon am Ende bekommt.

Gipfelstürmer und Musik-Ikone

Neben den hauptsächlich für Mehrspieler ausgelegten Modi, gibt es mit dem Kletterturm einen kleinen Modus für Einzelspieler: Wir müssen einen hohen Turm erklimmen und kleinen Gefahren wie zum Beispiel Sparkys ausweichen. Da die Präsentation sich wie ein Minispiel gestaltet, ist die Motivation leider schnell verflogen, auch wenn es eine Herausforderung ist, am Großmeister-Turm fünfhundert Stockwerke zu erklimmen. Abgerundet wird das vielseitige Spiele-Paket durch die Musikbühne: Hier müssen wir im Takt zu bekannten Melodien aus dem Super-Mario-Universum im richtigen Rhythmus die angezeigten Knöpfe drücken. Außerdem gibt es die Charakter-Galerie, in der die einzelnen Charaktere vorgestellt werden und die Minispiel-Rekorde einsehbar sind.

Mario Party: Star Rush - Party Guest

Demo-Version Plus

Zusätzlich zur Vollversion von Mario Party: Star Rush bietet Nintendo im eShop die kostenlose Version Party Guest an. Mit dieser erweiterten Demo-Version ist es möglich, in den Genuss des vollen Mehrspielermodus zu gelangen. Auch die Minispiele, die sonst nicht über das Download-Spiel, spielbar sind. Ein zusätzlicher Vorteil sind außerdem die Ladezeiten, die wesentlich geringer ausfallen, als im Download-Spiel.



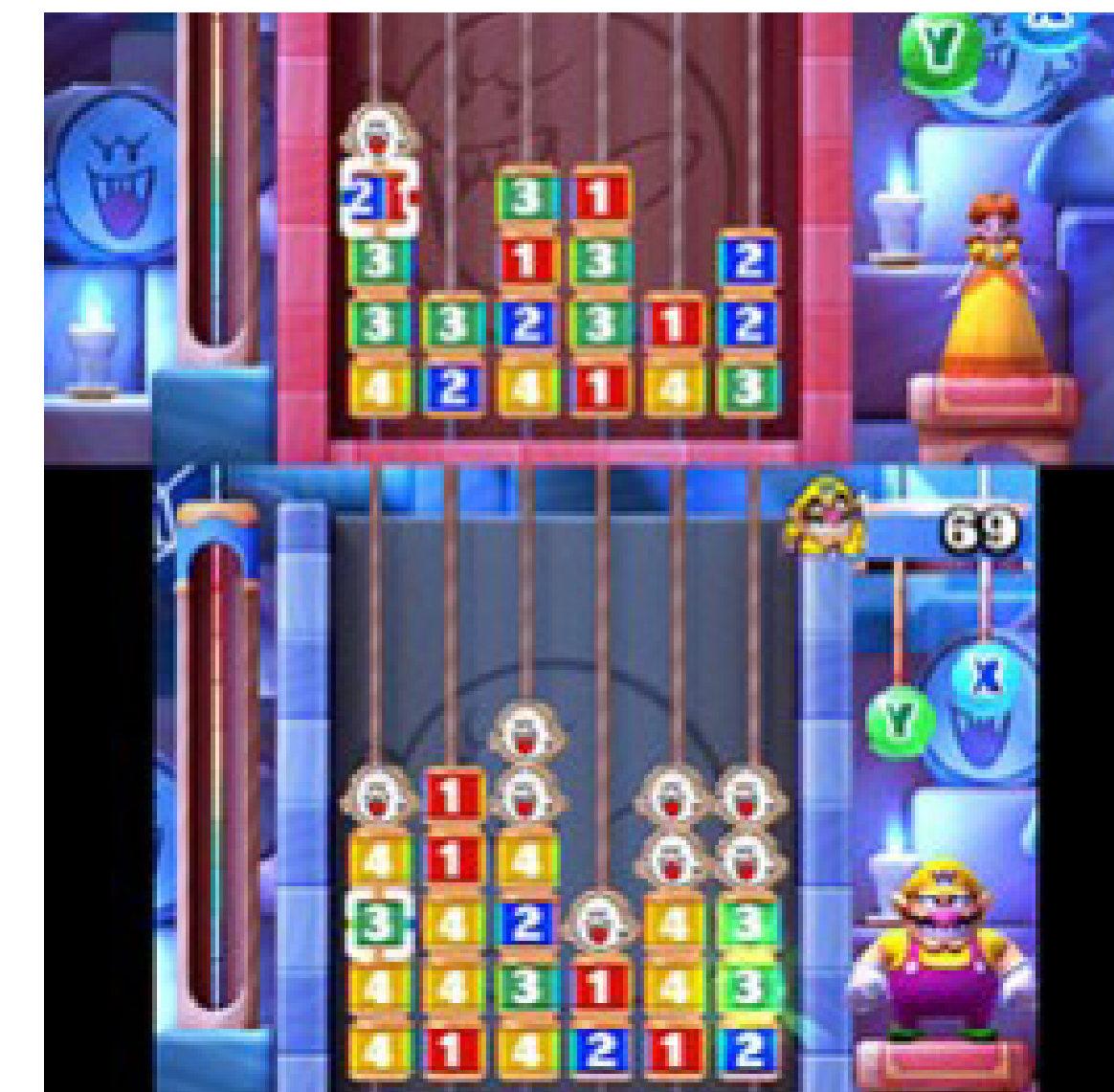
Minispiele für Zwischendurch

Sollten einmal keine Mitspieler, von denen einer die Vollversion besitzen muss, anwesend sein, besitzt Party Guest weitere Inhalte: So können wir beispielsweise versuchen, in ausgewählten Minispielen den Highscore zu knacken und dabei Partypunkte zu sammeln. Die Partypunkte schalten dabei auch in Party Guest die Charaktergalerie frei.

Vorteil durch Amiibo?

Auch die Amiibos der Mario-Serie werden wie schon im zehnten Ableger der Mario-Party-Serie unterstützt. Diese geben einem aber teils enorme Vorteile: So steht uns der Partner des gescannten Amiibo direkt in der Toad-Tour zur Seite. Außerdem bringt dieser einen Gold-, Silber- oder Bronzewürfel mit sich, der zusätzlich zum normalen Würfel genutzt wird. Die Farbe richtet sich nach den gespeicherten Amiibo-Daten aus Mario Party 10. In anderen Modi können die Figürchen ebenfalls genutzt werden und bringen mehr oder weniger teils enorme Vorteile. Da die Amiibo-Funktionalität auch im Mehrspieler-Modus genutzt werden kann, gestaltet sich das Spiel teils sehr unausgewogen.

soeren.j@n-mag.org



- + spannende, abwechslungsreiche neue Spielmodi
- + mit anderen Spielern nach wie vor sehr unterhaltsam
- Toad-Tour und Ballonjagd leider enorm vom Glück abhängig
- nach wie vor kein integrierter Online-Modus

SÖREN

7

ALEX

6

29/40

8

NTOWER

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Mit Mario Party: Star Rush haben ND Cube und Nintendo ein interessantes und abwechslungsreiches Spielepaket geschnürt, das vor allem mit mehreren Spielern sehr viel Spaß macht. Alleine verfliegt leider die Motivation recht schnell. Gerade deswegen wäre ein zusätzlicher Online-Modus wünschenswert gewesen, auch wenn ich verstehen kann, dass Star Rush auf mehrere Spieler im selben Raum ausgelegt ist.

Metroid Prime: Federation Force



Letztes Jahr überraschte uns Nintendo mit der Ankündigung eines Multiplayer-Spiels rund um die lebensaussaugenden Metroids – allerdings ohne Samus Aran in der Hauptrolle.

Von Mario Nguyen

Zur E3 2015 stellte Nintendo nach fast sechs Jahren endlich einen neuen Metroid-Teil vor. Allerdings konnte Metroid Prime: Federation Force kaum bei den Fans punkten und ließ einen Shitstorm in den Sozialen Medien ausbrechen. Trailer wurden schlecht bewertet und selbst eine Petition zur Einstellung des Spieles sprachen Bände über die Meinungen der Fans. Nintendo arbeitete jedoch weiter an dem Spiel und erzürnte damit weiterhin die Metroid-Fangemeinde. Kurz nach Release konnte das Spiel aber zumindest einen kleinen Teil von Spielern überzeugen, denn wie auch The Legend of Zelda: Triforce Heroes begeistert das Spiel besonders im Multiplayer-Modus und bietet überraschenderweise abwechslungsreiche Missionen und eine interessante Story, die vielleicht sogar in einen echten Metroid-Nachfolger enden könnte.

Mitglied der Galaktischen Föderation

In Metroid Prime: Federation Force übernehmen wir die Rolle eines Galaktischen Soldaten und müssen die Planeten Excelsion, Bion und Talvania untersuchen. Anfangs nur um Nachforschungen zu betreiben, doch schnell stellt sich heraus, dass die berüchtigten Weltraumpiraten auf den Planeten Unterschlupf gefunden haben. Dabei sollten diese angeblich von Kopfgeldjägerin Samus Aran komplett ausgelöscht worden sein. Starten wir eine Mission, müssen wir zunächst unsere Munition auswählen. Anders als in den Vorgängern besitzen wir nämlich kein festes Inventar, sondern können pro Mission aus verschiedenen Waffen und Unterstützungsmaterialien wählen. Nach einer kurzen Einführung in unsere Aufgabe, finden wir uns auch schon auf den jeweiligen Planeten wieder. Diese

sind mit verschiedenen Eis-, Wüsten- und Fabrikgebieten abwechslungsreich gestaltet. Jede Mission besitzt zudem ein Belohnungssystem. Am Ende jedes Ausflugs können wir zusätzliche Punkte ergattern, wenn wir die Mission in einer bestimmten Zeit absolviert oder gewisse Nebenziele erreicht haben.

Raus aus dem Mech?

Eine unserer Lieblingsmission forderte uns sogar auf, unseren Mech zu verlassen und damit jeglichen Schutz vor den Weltraumpiraten aufzugeben. So streifen wir während der Mission als kleiner Soldat durch die Landschaft von Bion. Schnell finden wir aber einen unserer Mechs wieder und somit ist zumindest einer unserer Soldaten wieder kampfbereit gegen die Vielzahl an Gegnern. Ab jetzt trennen sich die Wege der übrigen Mitspieler und des Spielers im Kampfanzug. Während die kleinen Soldaten

durch enge Wege laufen können, muss der Mech außerhalb umherstreifen und dabei versuchen, den Soldaten die Gegner vom Hals zu schaffen, bis jeder Soldat wieder in einem funktionstüchtigen Mech sitzt. Die Missionen sind wirklich abwechslungsreich und bieten weitaus mehr als reines Geballere bis zum Ziel. Die Eskortierung eines Minenwagens, dem Beschützen eines Gebietes bis hin zu schwierigen Bossgegnern lassen einen den 3DS lange Zeit nicht mehr aus der Hand legen. Sofern man mehrere Freunde hat, die das Spiel mit einem zusammen spielen.

Kommt her meine Freunde!

Schon seit der Ankündigung von Metroid Prime: Federation Force kristallisierte sich heraus, dass - um den vollen Genuss des Titels auszuschöpfen - mehrere Spieler nötig sein werden. Dies können wir definitiv bestätigen. Die Missionen sind allesamt auf den Einsatz von mehreren Soldaten ausgelegt und werden besonders





im Einzelspielermodus brutal schwer. Viele der Missionen haben außerdem Nebenziele und diese können im Einzelspielermodus bis auf einige Ausnahmen überhaupt nicht erreicht werden, da dafür die Zeit nicht ausreicht. Besonders in Bosskämpfen mit drei Energieleisten kamen wir oftmals an unsere Grenzen, da wir im Einzelspielermodus nur einmal wiederbelebt werden. Im Mehrspielermodus können lebende Spieler ihre toten Kameraden wiederbeleben und es ist erst vorbei, wenn alle Mitspieler gleichzeitig besiegt sind. Störend sind auch Missionen, in denen verlangt wird, dass sich die Spieler aufteilen. Spielt ihr alleine, müsst ihr alle Gänge nacheinander abklappern. Womit das Erreichen einer bestimmten Zeit unmöglich wird. Hier hätte Nintendo Anpassungen machen müssen, um auch den Einzelspielermodus attraktiv zu gestalten.

Tuning vom Feinsten

In Metroid Prime: Federation Force dreht sich alles um unseren Kampfanzug. Dieser lässt sich mit sogenannten Mods umfangreich erweitern. So können wir bis zu drei solcher Erweiterungen an unseren Mech heften, um damit stärkere Schüsse, bessere Verteidigung oder höhere Heilungsraten zu erzielen. Die Mods sind dabei auf den verschiedenen Planeten verstreut und oftmals sehr gut versteckt. Sollten wir allerdings im Laufe unserer Mission mehrmals sterben, so können unsere Mods auch zerstört werden. Unsere Waffenauswahl ist beim Aufspüren der Modifikationen sehr wichtig. Viele Mods sind unter einer Eisschicht versteckt, die

nur mit einem feurigen Schuss zerstört werden kann. Haben wir diese Waffe nicht mitgenommen, bleibt uns auch der Mod verwehrt. Zum Glück erhöht sich die Kapazität der Waffen, die wir für Missionen mitnehmen können, sodass wir spätestens ab der Hälfte des Spieles jegliche Waffen in begrenzter Anzahl mitführen können. Hier glänzt natürlich der Multiplayer-Modus, da sich in diesem die verschiedenen Waffen aufteilen lassen.

Technisch auf höchstem Niveau

Sobald wir das erste Mal auf Excelsion landen, strahlt uns eine detailreiche Eislandschaft ins Gesicht. Grafisch kann Metroid Prime: Federation Force auf ganzer Linie punkten. Egal ob Eislandschaft oder Fabrikgebäude: Jedes Gebiet besitzt seinen eigenen Charme und strotzt nur so vor Effekten. Kleine Elektroschocks an Maschinen oder der Gasaustritt über giftigem Wasser sorgen für einen wahren Augenschmaus auf dem doch schon etwas betagten 3DS. Besonders die Weltraumpiraten und Bossgegner sind schön gestaltet. Einzig die Verniedlichung der Hauptcharaktere sowie Samus Aran sind hier gewöhnungsbedürftig. Die Soundkulisse ist zudem stimmig und immer zu der Mission passend. Nur an die Steuerung mussten wir uns eine Weile gewöhnen. Der große Einsatz des Bewegungssensors des 3DS führte oftmals zu ungewollten Kameraschwenkungen. Nachdem wir uns aber durch einige Missionen gekämpft haben war das kein Problem mehr.

mario.n@n-mag.org



- + umfangreiche Missionen, die allesamt einzigartig sind
- + herrlicher Multiplayer-Titel (online und lokal)
- + grafisch eines der schönsten 3DS Spiele
- Einzelspielermodus nicht optimiert

NMAG

7

PLANET 3DS

6

28/40

7

NPLUS X

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Metroid Prime: Federation Force ist definitiv kein typischer Metroid-Teil, der aber trotzdem nicht schlecht ist! Zumindest mit Freunden macht das Spiel stundenlang Spaß. Solltet ihr Metroid-Fans sein und auch Spaß an The Legend of Zelda: Triforce Heroes haben, könnt ihr unbedenklich bei diesem Spiel zugreifen.

Podcast



Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit



Während sich um die Jahrtausendwende Final Fantasy global größter Beliebtheit erfreute, schauten Dragon-Quest-Fans außerhalb Japans in die Röhre. Jetzt, 16 Jahre nach Release, spielen auch wir Europäer Dragon Quest VII zum ersten Mal. Von Jonas Maier

Podcast



Schon 2013 erschien in Japan das Remake von Dragon Quest VII für den Nintendo 3DS, das die Grundlage für die europäische Version darstellt. Im Vergleich zum PlayStation-Original wurden nicht nur technische Neuerungen implementiert, sondern auch eine Menge am Spiel selbst überarbeitet. Das Szenario ist und bleibt aber auch heute noch ebenso reizvoll wie damals. Unser junger Held lebt im Fischerdorf Buttsbüttel, gelegen auf einer ruhigen und gemütlichen Insel, die gerade groß genug ist, dass einem nicht langweilig wird. Diese angeblich einzige Insel weit und breit ist unserem jugendlichen Entdeckerdrang schnell nicht mehr genug und bald stürzen wir uns zusammen mit unseren Freunden in Abenteuer auf hoher See, um neue Inseln zu entdecken. Dass es uns dabei auch in die Vergangenheit verschlägt,

überrascht uns genauso wie unsere Spielfiguren. Dort nehmen wir uns den Problemen der unterschiedlichen Inselbewohner an. Neben Kämpfen nimmt auch das Erkunden der Inseln und Reden mit den Bewohnern einen nicht minder großen Stellenwert ein.

Jugendlicher Freiheitswille

In Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit bleibt die großangelegte, umfassende Geschichte, wie wir sie aus vielen japanischen Rollenspielen kennen, die längste Zeit im Hintergrund. Stattdessen wurde das spielerische



Element der zahllosen zu entdeckenden Inseln auch auf die Erzählung übertragen, sodass wir primär über kleinere Geschichten und Anekdoten – die nicht minder interessant sind – bei der Stange gehalten werden. Mit gefundenen Fragmenten schalten wir weitere Inseln frei – auch wenn es sich teilweise nicht so anfühlt, bleibt das Spiel dabei sehr linear. Denselben Ort sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart zu besuchen, steigert unsere Lust am Erforschen der Inselchen. Leider gibt es auch ein paar Fragmente, die an fragwürdigen, da abgelegenen Orten in der Gegend herumliegen. Dank

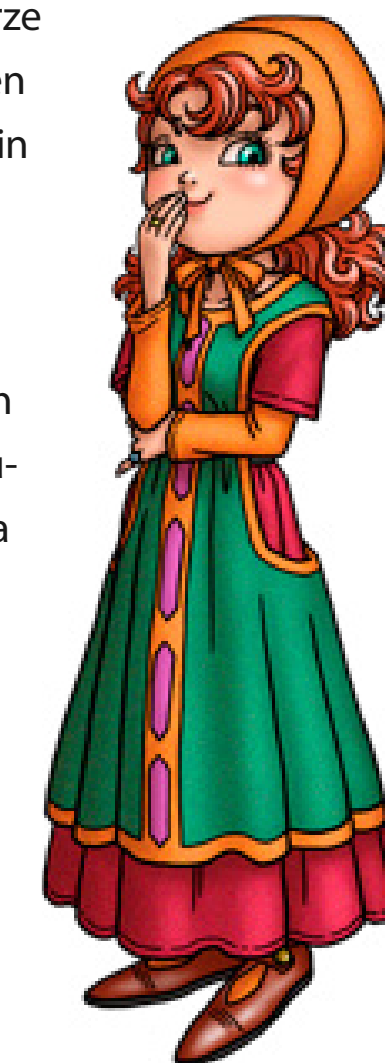
eines neuen Items und zusätzlichen Hinweisen wird es uns im Remake deutlich einfacher gemacht, diese Gegenstände aufzuspüren, ohne uns gleich den gesamten Spielspaß am Suchen zu nehmen.

Routinierte Kampfeinsätze

Die Gegner sind auf der Oberweltkarte stets sichtbar und Kämpfe damit bei geschickten Laufwegen auch vermeidbar. Kommt es zum Kampf, wird in klassischer rundenbasierter Manier gegen die Gegner vorgegangen. Unsere Teammitglieder sind je nach Charakter in der Lage physische Angriffe, Fertigkeiten und Magie auf die Gegner niederprasseln zu lassen. Die Rollenverteilung wird dabei vom Spiel vorgegeben, erst später im Spiel können wir zwischen typischen Klassen wechseln. Neue Techniken werden beim Levelaufstieg automatisch erlernt. Gewonnenes Gold wird genretypisch bei Waffen- und Rüstungshändler gegen neue Ausrüstung eingetauscht. Der Wert dieser Währung ist dabei aber nicht zu unterschätzen. Gold konnten wir während unserer Spielerfahrung nie genug haben, für die besten Ausrüstungen hatten wir selten genug Geld bei der Hand. Auch das Wiederbeleben gefallener Kameraden kostet eine Stange Geld. Genauso wie Erfahrungspunkte kann Gold natürlich durch zahlreiche Kämpfe angehäuft werden, der angenehme Spieleinstieg mit sanft ansteigendem Schwierigkeitsgrad macht das aber glücklicherweise nicht zum Zwang. Sehr schön finden wir auch die Geschwindigkeit, in der die Kämpfe absolviert werden. Geringe Ladezeiten sowie kurze und bündige Angriffsanimationen sorgen bei den richtigen Menü-Einstellungen für ein flottes Kampftempo.

Sympathie pur

Viele Pluspunkte sammelt das Spiel auch durch seinen Humor und den liebevollen Haufen an Charakteren, die gestaltet von Akira Toriyama einen hohen Wiedererkennungswert mit sich bringen. Dazu zählen nicht nur die Team-Mitglieder, sondern auch viele der eigentlich eher uninteressanteren Nebenfiguren auf den Inseln. Jede Insel besticht mit eigenen regionalen Eigenschaften, wie bestimmten Bräuchen, Dialekten und architektonischen Eigenhei-





©SQUARE ENIX



©SQUARE ENIX



©SQUARE ENIX



Hartmut

Ach, aber scheint die Sonne auch noch so hell, mir liegt ein Schatten auf der Seele ...

ten. Auch im Deutschen haben die Übersetzer bei Nintendo darauf geachtet, dass diese Merkmale auch beim Spieler gut ankommen. Das Erkennen wir unter anderem direkt an den Namensgebungen und dem Gegnerdesign, die uns regelmäßig zum Schmunzeln bringen. Ebenso bunt wie die Bewohner fallen auch die Aufgaben auf den Inseln aus. Nicht alle Probleme lassen sich im rundenbasierten Kampf lösen. Dragon Quest VII legt hier einen sehr großen Wert auf eine gute Mischung aus Kämpfen, der Interaktion mit Personen und dem Miterleben von kleinen Geschichten.

Ein Klassiker wie er im Buche steht

Auch wenn das Remake mit vielen Neuerungen punktet, so gilt das leider nicht für die Text- und Menügestaltung. An die schlichte Darstellung von Statuswerten und Menü-Inhalten mussten wir uns erst

wieder gewöhnen, immerhin waren wir zuletzt bei Rollenspielen aus der 8-Bit- und 16-Bit-Zeit damit besonders vertraut. Leider spielt das frickelige Item-Management der durchaus interessanten Beutel-Struktur nicht in die Hände. Jeder Charakter hat seine eigene private Tasche, aus der er Items verwenden kann. Haben wir unsere Heilgegenständen nur im großen Beutel verstaut, können wir diese während dem Kampf so einfach nicht einsetzen. Dasselbe gilt auch für Ausrüstungsgegenstände, die aufwändig von Beutel zu Beutel herumgereicht werden müssen. Mit zunehmender Spielzeit wird

diese Plage allerdings von der Eingewöhnung abgelöst, dennoch hätte man hier mit wenig Programmieraufwand viel Aufwand für den Spieler ersparen können.

Vollständig in 3D

Technisch hat sich seit der PlayStation-Ära einiges getan, auch für ein 3DS-Spiel. Die klassische zweidimensionale Oberwelt wurde vollständig in 3D

dargestellt und auch

teilweise von seiner Struktur her überarbeitet.

Damit gliedert sich die Oberwelt passend zur restlichen 3D-Spielwelt ein, dafür müssen wir mit urplötzlich aufpoppersen Gegnern und manchmal mit der fehlenden Übersicht rechnen, wenn sich die Kamera in der dritten Dimension wieder einmal verselbstständigt. Die musikalische Untermalung ist stets passend gestaltet, unserer Meinung nach wiederholen sich einige der eindringlichen Tracks aber etwas zu oft. Zu den neuen Features zählt auch eine StreetPass-Einbindung. Mit

anderen Spielern können wir sogenannte Transittafeln austauschen, die kleine neue Dungeons freischalten. Im Monsterpark sammeln sich alle Wesen, die sich uns während unseres Abenteuers anschließen. Auch sie können wir losschicken, um neue Transittafeln zu finden.

Diese Inhalte können aber auch getrost ignoriert werden, ohne dass die Spielerfahrung in irgendeiner Art und Weise in Mitleidenschaft gezogen wird. Dragon Quest VII konnte uns trotz einiger zeitbedingter Schwächen überzeugen und bietet für jeden Freund der klassischen japanischen Rollenspiele ein hervorragendes Spielerlebnis mit deftigem Umfang.



Dem Automaten A werden 26 Punkte Schaden zugefügt. Er ist besiegt.

Renke	Maribel	Gismar	Ruff
LP 101	LP 80	LP 110	LP 68
MP 38	MP 48	MP 0	MP 4
St. : 13	St. : 13	St. : 13	St. : 6

Angreifen

Zauber

Flammenhieb

Angreifen

Krach

Automat

Automat

- + umfangreiches Rollenspiel der alten Schule
- + wunderbare Charaktere in einer Spielwelt voller charmanter Anekdoten
- + durchweg gelungene Lokalisierung
- überholtes und schwerfälliges Item- und Ausrüstungs-Management

NMAG

8

PLANET 3DS

9

33/40

8

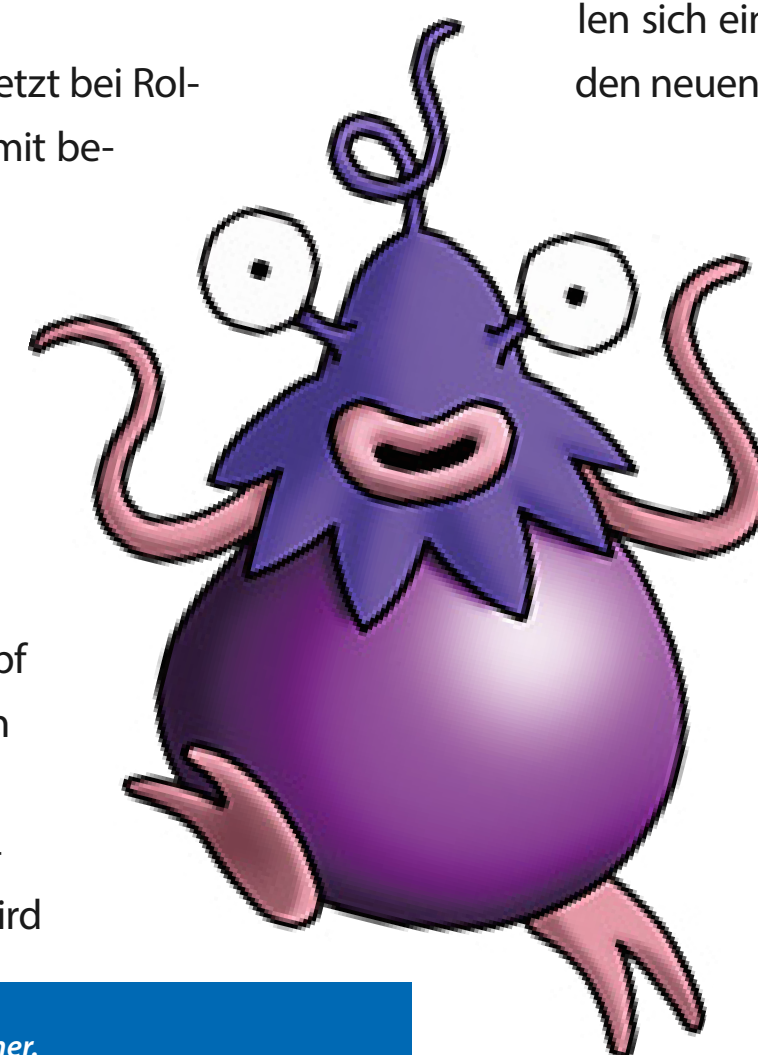
NTOWER

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Dragon Quest VII ist vor allem aufgrund seiner Figuren und seinem Charme auch heute noch einen Blick wert. Das Erkunden der Inseln macht Spaß und auch das klassische Kampfsystem hält uns bei Laune. Solange man sich mit japanischen Rollenspielen ein wenig identifizieren kann, wird man seine Freude mit dem Titel haben.



Monster Hunter: Generations



Capcom hat rechtzeitig zum zehnten Jubiläum von Monster Hunter eine neue Edition der weltweit populären Serie auf den Markt gebracht. Mit welchen Neuerungen der Titel aufwartet und wie viel recyceltes Material dabei ist, erfahrt ihr im Test. *Von Jasmin Belima*

Das lange Warten hat endlich ein Ende! Gut ein halbes Jahr nachdem in Japan Monster Hunter: Generations unter dem Namen Monster Hunter X erschienen ist, können nun auch die westlichen Fans der Serie auf wilde Monsterjagd gehen. Das Besondere dabei sind die vielen bekannten Elemente des Monster-Hunter-Universums, die zusammen mit etlichen Neuerungen kombiniert wurden.

Alles beim Alten?

Kenner der Serie dürften sich zu Beginn des Spieles gleich zurecht finden. Wir starten wie gewohnt in einem kleinen Dorf, das gerade auf der Suche nach einem begnadeten Jäger ist. In unserer eigenen kleinen Hütte, die wir freundlicherweise zur Verfügung

gestellt bekommen haben, können wir unsere Ausrüstung und Objekte verwalten. Daneben gibt es wie immer einen Schmied, Waffenhändler, Verkäufer und Koch, bei denen wir natürlich allerlei hilfreichen Dinge erwerben können.

Zahlreiche Neuerungen

Eine Neuerung besteht dabei unter anderem in der Anzahl der Dörfer. Während ganz am Anfang nur ein Dorf zur Auswahl steht, können wir im weiteren Spielverlauf noch drei andere Dörfer besuchen, die den meisten Fans der Serie bekannt sein dürften. Mit einem Luftschiff können wir dann schnell zwischen den vier Dörfern wechseln. Die Ziffer Vier finden wir nicht nur in der Anzahl der Dörfer wieder, sondern auch in der Anzahl der neu ein-

geführten Jagdstile. Jeder Jäger kann sich zwischen vier verschiedenen Jagdstilen entscheiden: Dem Gilden-, Schläger-, Luftkampf- und Konterstil. Je nach Auswahl besitzen wir dann die passenden Eigenschaften im Kampf, sowie verschiedene Jagdtechniken in unterschiedlicher Anzahl (maximal vier Techniken sind möglich).

Kameraden-Alarm

Auf der so genannten Kameraden-Alarm können wir - so wie auch schon im Vorgänger - einen Felynen rekrutieren. Diesmal können wir uns aber gleich zwei dieser pelzigen Kameraden aussuchen, die entweder per Zufall angeheuert beziehungsweise

se nach Fähigkeiten oder Aussehen entsprechend gescoutet werden. Haben wir uns endlich für eine Fellnase entschieden, können wir von da an in den Pirscher-Modus wechseln. Das bedeutet einen Felynen selbst zu spielen, wodurch wir einige Erleichterungen erhalten: Der Ausdauerbalken fällt komplett weg, so dass wir unendlich lange sprinten können, ohne aus der Puse zu kommen. Auch das Rohstoffesammeln ist jetzt einfacher geworden, da dabei keine Werkzeuge mehr verbraucht werden. Zudem haben wir als Felyne ganze drei Leben - im Falle eines im Falle eines leeren Gesundheitsbalken wird dieser an Ort und Stelle mit einer saftigen Eichel wieder aufgefüllt. Trotz der Beschränkung auf Stich- und Hieb Waffen ist es so nun somit viel einfacher geworden auf die Jagd zu gehen. Daher bietet sich der Pirscher-Modus vor allem für Einsteiger an, oder auch fortgeschrittenen Spielern, die etwas Zeit beim Material-Sammeln sparen wollen.

Kunterbuntes Vergnügen

Optisch betrachtet ist Monster Hunter: Generations noch einen Tick bunter als sein Vorgänger. Das fällt vor allem





beim Ladebildschirm auf. Nichtsdestotrotz bewegt sich der Titel in puncto Grafik auf höchstem Niveau. Die schon in Monster Hunter 4: Ultimate verwendeten Texturen werden durch nochmals detailliertere Modelle und Effekte aufgewertet. Dafür sind uns ein paar Anomalien bezüglich fehlender Kollisionsabfragen aufgefallen: So konnten wir bei einigen Objekten und sogar den meisten Personen einfach hindurch laufen. Auch gibt es des Öfteren kleinere Framerate-Einbrüche, sobald die Felynen mit von der Partie sind, wir auf große Monster treffen oder mit mehreren anderen Jägern auf die Jagd gehen. Das sind jedoch nur kleine Wermutstropfen, die – im Vergleich zu der ansonsten großartigen Grafik – zu verkraften sind. Steuerungs – und soundtechnisch gibt es aber keinerlei Einwände, was aber auch nicht anders zu erwarten war.

Gemeinsam sind wir stark!

Mit Monster Hunter: Generations ist es wie bei allen anderen Spielen der Serie: Erst im Online-Modus entfaltet sich der komplette Spielspaß und der volle Umfang des Spiels. Im so genannten Jägerlager der Wykademie können wir uns mit anderen Spielern auf der ganzen Welt zum gemeinsamen Jagen treffen. Auch hier

hat es ein paar nützliche Verbesserungen gegeben: Neben einer besseren Kennzeichnung unserer selbst erstellten Lobby, können wir sobald wir eine Lobby von anderen Jägern betreten, welche bereits zu einer Mission aufgebrochen sind, sehen, wie viele Minuten diese schon unterwegs sind.

Reden ist Silber

Bevor wir uns aber ins tatsächliche Spielgeschehen begeben können, bedarf es ein „wenig“ Geduld. Anfangen von den ausführlichen Erläuterungen, Tutorials und Übungsaufgaben, prasselt eine richtige Textflut auf uns ein. Dadurch, dass die Informationen an den verschiedensten Orten nach und nach uns mitgeteilt werden, ist es mitunter schwer einen guten Überblick zu behalten. Gerade für Anfänger könnte das eher abschreckend wirken. Zudem sind wir des Öfteren schon in Versuchung geraten, die Texte einfach schnell wegzuklicken, gerade wenn wieder ausführliche Dialoge geführt werden, die aber keinen nennenswerten Inhalt bereithalten. Auch braucht es ein wenig Zeit, bis schließlich alle vier Dörfer besucht werden können.



Sammeln ist Gold

Außerdem bestehen die meisten Quests, gerade am Anfang des Spiels, nicht nur aus dem Erlegen von Monstern, sondern hauptsächlich aus dem Sammeln von Materialien, die uns eine stärkere Waffe oder Rüstung ermöglichen. Das ist und bleibt nämlich das Wesentliche der Serie: Auf starke Monster folgen noch stärkere. Darum sind wir als Jäger gezwungen, unsere Waffen und Rüstungen aufzuwerten, indem wir uns beispielsweise an den Überresten besiegter Monster bedienen. Auch das Sammeln von Erzen und Knochen ist dabei oft notwendig. Andere Objekte wie zum Beispiel Kräuter, Pilze, Käfer und Fische sind manchmal obligatorisch, um einen Quest erfolgreich zu beenden, ebenso um hilfreiche Items für den nächsten Kampf herzustellen. Wem das nicht behagt, der sollte um die Monster-Hunter-Reihe generell einen großen Bogen machen; alle anderen werden sich bald in dem serienspezifischen Bann des Jagen und Sammelns wiederfinden.

jasmin.b@n-mag.org

- + sehr umfangreiches Spiel mit kleinen Neuerungen
- + Pirscher-Modus gibt neuen Schwung
- + vier verschiedene Jagdstile individualisieren den Kampf
- ziemlich schwierig für Anfänger

NMAG

8

PLANET 3DS

9

35/40

9

NTOWER

9

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Als Fan der Serie habe ich mich natürlich seit der Ankündigung auf das Spiel gefreut. Meine Erwartungen wurden auch nicht enttäuscht: Durch die drei zusätzlichen Dörfer, neuen Monstern und vielen anderen Neuerungen, gibt es mehr als genug Herausforderungen. Einzig die Story bleibt dabei mehr oder weniger auf der Strecke, doch auch ohne komplexe Hintergrundgeschichte, ist und bleibt Monster Hunter: Generations eines der eindrucksvollsten Action-Rollenspiele auf dem 3DS.

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice



Nachdem der in der Meiji-Zeit angesiedelte Ace-Attorney-Teil Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no Bōken hierzulande gar nicht erschienen ist, kam mit Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice endlich ein weiterer Teil der Serie nach Europa. *Von Mario Nguyen*

In Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice übernehmen wir, wie in fast allen Teilen der Reihe, die Kontrolle über Strafverteidiger Phoenix Wright. Dieser ist aufgrund eines beunruhigenden Anrufs seiner damaligen Kollegin und mittlerweile Meisterin ihres Dorfes Maya Fey in das ferne Königreich Khura'in gereist. Bevor er allerdings Maya wiedersehen kann, wird er direkt in einen schrecklichen Mordfall verwickelt. Schnell wird klar, dass in Khura'in die Uhren etwas anders ticken als zuhause. Strafverteidiger werden als Lügner betitelt und sind im Gericht nicht erwünscht, weshalb seit Jahren kein Strafverteidiger mehr im Gerichtssaal aufgetaucht ist. Einzig eine spirituelle Seance dient zur Verurteilung des Angeklagten. Diese zeigt die letzten Momente und Sinne des Opfers und somit auch den Täter. Nun liegt es an Phoenix, diese Seance in Frage zu stellen und seinen Mandanten freigesprochen zu bekommen. Diese Technik ist neu in Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice und funktioniert äußerst gut. So müssen wir die richtige Erinnerung mit den Aussagen vergleichen und damit Widersprüche aufdecken. Doch auch das normale Kreuzverhör aus den bisherigen Teilen findet natürlich wieder Platz in dem Spiel.

Neben der Geschichte um Phoenix und Maya spielt zuhause im vermeintlichen Amerika ein weiterer Handlungsstrang rund um Anwaltskollegen Athena Sykes, Apollo Justice und Wrights Tochter Trucy Wright. Diese sind stärker an den Vorgänger Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies angelehnt. Die Fälle sind allesamt spannend und besonders die Charaktere sind wieder mit urkomischen Persönlichkeiten ausgestattet, die einem entweder zum Schmunzeln oder im Gerichtssaal zum Verzweifeln bringen.

Ace Attorney im Wandel der Zeit

Auch Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice kann wieder mit hervorragenden Geschichten und witzigen Charakteren punkten. Seit den originalen Game-Boy-Advance-Titeln hat sich das Franchise durchgehend erweitert und kann heutzutage mit erstaunlicher Anime-Optik samt Videosequenzen überzeugen. Anzumerken ist außerdem, dass in Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice vermehrt bekannte Gesichter aus den vorherigen Teilen auftauchen; dies war in Dual Destinies nur sehr selten der Fall. Die Musik ist wieder stimmig und ab und zu tauchen auch neu aufgelegte Klassiker zu hören, die zum Mitsummen einladen. Der vermehrte Einsatz von Synchronsprechern gefällt uns

ebenfalls sehr gut. Erfreulich ist auch, dass wir wieder mehrere Orte untersuchen können. In Dual Destinies war das Erkunden nur an bestimmten Schauplätzen möglich - in Spirit of Justice ist das Untersuchen nun wieder, wie in den älteren Teilen, an so ziemlich jedem Schauplatz möglich. Leider folgt Capcom weiterhin dem Prinzip von Dual Destinies und veröffentlicht Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice wieder einmal nur im Nintendo eShop und auch nur mit englischen Texten. Die Sprachbarriere ist zwar nicht ganz so hoch und auch normales Schulenglisch wird reichen, um sich durch das Spiel zu kämpfen, allerdings verpasst man dadurch auch viele Wortspiele und braucht bei einigen Kreuzverhören um einiges länger, um den Widerspruch zu finden.

Die Sprachbarriere ist zwar nicht ganz so hoch und auch normales Schulenglisch wird reichen, um sich durch das Spiel zu kämpfen, allerdings verpasst man dadurch auch viele Wortspiele und braucht bei einigen Kreuzverhören um einiges länger, um den Widerspruch zu finden.

mario.n@n-mag.org

- + innovative neue Verhörmöglichkeiten
- + spannende Mordfälle in alten und neuen Gebieten
- + hervorragende Musikuntermalung
- keine deutschen Texte



FAZIT:

Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice ist mal wieder eine gelungene Gerichtssimulation geworden, die an alte Zeiten erinnert. Die Rückkehr wichtiger Charaktere aus den alten Nntendo-DS-Ablegern, das komplett fremde Land mit seinem ganz anderen Urteilssystem und die wunderschöne Anime-Optik runden das Spiel perfekt ab. Wie auch bei Dual Destinies muss man aber eine gewisse Portion Englischkenntnisse mitbringen, um den vollen Spaß auskosten zu können.

Sonic Boom: Feuer & Eis



Vor zwei Jahren brachte Sega die umstrittenen Sonic-Boom-Abenteuer Lyrics Aufstieg und Der zerbrochene Kristall für Wii U und 3DS heraus. Nun erschien ein neuer Ableger, in dem die Elemente Feuer und Eis eine große Rolle spielen. Von Sören Jacobsen

Fünf Freunde müsst ihr sein

Dieses große Abenteuer bestreitet Sonic nicht alleine, denn seine Freunde sind mit von der Partie: Mit Amy, Tails, Sticks und Knuckles stellen wir uns der Gefahr durch Dr. Eggman und D-Fekt. Dabei besitzt jeder der fünf Helden eine eigene Fähigkeit. Sonic kann mit seinem Sprintsprung an Höhe und Weite gewinnen, Amy brät ihren Hammer auf alles, was nicht bei Drei auf dem Baum ist, Tails kann mit seinem Schweif Luftströme nutzen, Sticks kann mit ihrem Bumerang entlegene Schalter aktivieren und Gegner besiegen und Knuckles kann sich durch massive Erde graben und versteckte Orte erreichen. In jedem Level gibt es verschiedene Objekte zu sammeln – um diese zu finden, ist jede Fähigkeit der fünf Helden nötig.

Der Herr der Elemente

Wie in den klassischen Sonic-2D-Abenteuern laufen wir meistens

von links nach rechts über Loopings und Schleifen zu den Geysiren. Zu Beginn des Spiels erhalten wir auch neue Fähigkeiten für Sonic und seine Freunde: Die Feuer- und Eis-Fähigkeiten. Mit diesen können wir beispielsweise Eisblöcke kurzfristig zum Schmelzen bringen oder Wasser einfrieren lassen, um so gefährliche Stachelgruben zu umgehen. Außerdem können durch die Element-Fähigkeiten auch Gegner eingefroren beziehungsweise verbrannt werden. Diese neuen Element-Fähigkeiten fügen sich gut in das klassische, rasante Sonic-Gameplay ein.

Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall 2.0?

Schon nach wenigen Stunden Spielzeit fällt die Ähnlichkeit zum letzten Sonic-Boom-Ableger für den 3DS auf. Leider gestalten sich die Level wie schon in Der zerbrochene Kristall sehr eintönig. Meistens rennen wir von links nach rechts, springen ab und an über Gruben und hangeln uns mit dem Energiestrahler auf die andere Seite. Dieser Aufbau wiederholt sich sehr oft und wird nur

mit Geschwindigkeitspassagen oder ein paar Gegnern erweitert. Bis auf wenigen Ausnahmen fallen die Level auch sehr einfach aus.

Ungenau Bonus-Level

In Sonic Boom: Feuer & Eis gibt es auch wieder die optionalen Level. In den Kanal-Levels spielen wir mit Sonic in einem Kanal und müssen im richtigen Moment Elektro-Barrieren ausweichen, die Feuer- oder Eis-Fähigkeit einsetzen oder den Energiestrahler nutzen. Des Weiteren gibt es auch wieder das U-Boot-Minispiel, in dem wir mit Tails ein kleines Unterseeboot durch einen Parcours steuern, um eine Karte zu bekommen. Abgerundet wird das Paket mit den Hoverboat-Levels, in denen wir eine wilde Wasserbahnfahrt erleben, Steinen und Strudeln ausweichen und vor Ende der Zeit ins Ziel einfahren müssen. Leider ist die Steuerung bei den Kanal- und Hoverboat-Levels recht schwammig und ungenau, sodass es recht oft passiert, dass Sonic entweder nicht rechtzeitig ausweicht oder wir mit dem Hoverboat in die Steine brettern und wertvolle Zeit verlieren.

soeren.j@n-mag.org

- + klassisches Sonic-Gameplay mit interessanter Element-Fähigkeit
- + spannende Bossgegner auf beiden Bildschirmen
- eintönige Gestaltung der sehr einfachen Level
- teils schwammige Steuerung

NMAG

6

PLANET 3DS

5

25/40

7

NTOWER

7

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Für Zwischendurch macht Sonic Boom: Feuer & Eis durchaus Spaß. Das interessante Element-System fügt sich gut in das klassische Sonic-Gameplay ein und die Bossgegner sind gut umgesetzt. Leider wurden die Schwachpunkte aus Der zerbrochene Kristall nicht ausgemerzt: Die Level sind sehr eintönig und einfach gestaltet. Zusätzlich fällt die Steuerung in den Kanal- und Hoverboat-Levels recht schwammig aus.

Zero Time Dilemma



Das Finale der Zero-Escape-Trilogie zieht nicht nur einen Schlussstrich unter die Handlung, sondern ersetzt die bisherig leselastige Erzählweise durch einen interaktiven Film.

Von Jonas Maier

Jenseits von Raum und Zeit

Um die Story zu entfalten, nimmt das Spiel schnell Bezug auf die Ereignisse der Vorgänger und setzt dessen Wissen beim Spieler voraus. Trotzdem bleibt Neulingen der Spaß am Spiel nicht verwehrt. Eine Menge Fragen bleiben bis in die letzten Phasen des Spiels sowieso für jedermann unbeantwortet. Das liegt mitunter an der offenen Kapitelstruktur des Spiels. In welchem Ablauf wir das Spiel erleben, ist in großen Bereichen dem Spieler überlassen und damit auch die Erfahrungen, die er mit dem Spiel sammelt. Überblick behalten wir im Flow-Chart, in dem jeder Werdegang der Figuren festgehalten wird. Je nach Story-Strang tun sich andere Entscheidungsmöglichkeiten und Geheimnisse auf. Durch die Sprünge in andere Szenarien und Figuren erhalten wir neue

Eindrücke aus anderen Blickwinkeln, womit mit der Zeit eine perspektivenreiche Geschichte heranwächst, deren Inhalte, Mysterien und Wendungen über zwanzig Stunden hinweg spannend zu verfolgen sind.

Reiche Rätselkost

Zur Abwechslung tragen die Rätselräume bei, die sich an der Escape-the-Room-Thematik bedienen. Die dreidimensional gestalteten Räume untersuchen wir in typischer Adventure-Manier. Durch Antippen aller interessanten Dinge, logisches Kombinieren gefundener Items und Hinweise, sowie durch das Absolvieren von Minispielen, versuchen wir einen Ausgang zu finden. Auch wenn wir uns in diesen Gebieten nicht frei bewegen können, wird uns hier thematisch ein abwechslungsreiches Portfolio von Umgebungen und Rätsel-Mechaniken geboten, die sehr gut in

das Gesamtkonzept des Spiels und der Geschichte passen. Aus der Vielfalt der Rätsel resultiert allerdings auch der schwankende Schwierigkeitsgrad, die Lösungen sind aber immer logisch zu erschließen. Wiederkehrende Motive aus unterschiedlichen fiktiven und wissenschaftlichen Bereichen gehen Hand in Hand mit der Geschichte und sorgen dafür, dass wir uns als Spieler bis zum Spielende unsere eigenen Theorien zusammenreimen.

Gute Regie – hölzerne Darsteller

Das gesamte Spiel ist abseits der Rätsel fortlaufend inszeniert, besteht also lediglich aus untertitelten Zwischensequenzen, die wir auf Englisch oder Japanisch genießen können. Alle Charaktere und Umgebungen werden im dreidimensionalen Raum dargestellt. Leider sind die 3D-Modelle auch für 3DS-Verhältnisse sehr altbacken und erinnern eher an Roboter als an Menschen, was aber durch geschickte Szenenführung und Kamera-Einstellungen elegant kaschiert wurde. Das ändert allerdings nichts an der Härte der Gewalt, die die verpasste Jugendfreigabe ohne Frage rechtfertigt. Zusätzlich fällt auf dem 3DS die schlecht aufgelöste Schrift ins Auge, die aber nicht den Spiel- und Lesefluss beeinträchtigen.

jonas.m@n-mag.org

- + nichtlineare und innovative Erzählmethode
- + unterhaltsam designte Rätselräume
- + vielschichtige Figuren und mitreißende Story im filmischen Gewand,...
- ...deren niedrige Auflösung und hölzerne 3D-Modelle an der Immersion kratzen

JONAS

8

TOBIAS

8

33/40

8

PLANET 3DS

9

NTOWER

FAZIT:

Zero Time Dilemma erzählt seine Geschichte aufgrund der filmischen Inszenierung auf eine sehr interessante Weise zu Ende. Das Konzept funktioniert auch trotz der groben 3D-Modelle, womit das Wiedersehen mit bekannten Figuren und Konzepten eine Menge Spaß macht. Daraus resultiert ein spannender Mystery-Thriller, der gleichzeitig mit guten Rätsel-Passagen punkten kann.

Disney Art Academy

We're going to start coloring in on the bottom layer.



Es darf wieder gemalt werden! Art Academy ist zurück und bekommt wie schon bei Pokémon Art Academy ein Marken-Thema verpasst. Dieses Mal ist Disney mit zahlreichen klassischen und modernen Figuren zum Nachzeichnen an der Reihe.

Von Alexander Geisler

Das Spielprinzip der Art-Academy-Reihe ist relativ einfach zu erklären. Entweder in Zeichenkursen oder im Freien Zeichnen betätigen wir uns künstlerisch und versuchen mit allerlei Malutensilien wie zum Beispiel verschiedenen Stiften oder Pinseln Bilder nachzumalen oder eigene Kreationen zu erschaffen. Passend zur Thematik bietet Disney Art Academy Vorlagen und Lektionen passend zu den Figuren des großen Unterhaltungskonzerns. Von Micky Maus und Donald Duck über Schneewittchen, Arielle und Buzz Lightyear bis hin zu Elsa, Nemo oder Wall-E findet sich fast alles, was die Zeichentrick- und Animationsfilme von Disney und Pixar hergeben.

Exponatmangel

Wie schon beim letztjährigen Wii-U-Ableger Art Academy Atelier sind die Lektionen in eine kleine Geschichte verpackt, die dieses Mal ganz der Thematik kindgerecht gestaltet ist. Als Mitglied des Kunstklubs werden wir zu Spielbeginn von Professor Leo auf Summer Island begrüßt. Auf dieser Insel im pazifischen Ozean soll eine

Ausstellung stattfinden, die der Kunstklub geplant hat. Thema sind Disney-Figuren. Allerdings mangelt es bisher an Exponaten, weshalb es an uns und zwei weiteren Lernwilligen Zeichnern liegt, diese zu erschaffen und eine gelungene Ausstellung zu garantieren. Der Kern des Spiels umfasst vierzig Lektionen, in denen wir von Professor Leo und seiner Assistentin die wichtigsten Techniken des Zeichnens vermittelt bekommen.

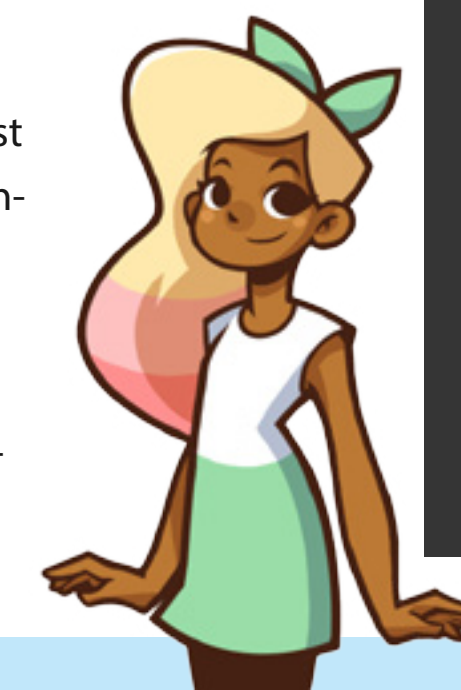
Lernmangel

Die beiden Tutoren führen uns von den Grundlagen über Ausdrücke, Porträts, Körperhaltung, Farbenlehre, das Zeichnen von Menschen und Tieren bis hin zu 2D- und 3D-Zeichentechniken. Dafür stehen verschiedene Werkzeuge, die im Laufe der Lektionen näher vermittelt werden, zur Verfügung. Allerdings mangelt es Disney Art Academy hierbei an zwei wichtigen Elementen. So existieren insgesamt zu wenige unterschiedliche Malutensilien und Möglichkeiten, die Bilder individuell zu gestalten. Außerdem bleibt der Lernfaktor

der Lektionen relativ gering. Die meisten Aufgaben der Tutoren bestehen aus simplem Nachmalen oder sogar nur Ausmalen. Hilfsformen und Umrisse der Bilder sind vorhanden und sorgen dafür, dass häufig nicht mehr als das Nachziehen von Linien erforderlich ist, um die richtigen Konturen zu erhalten. Zudem fehlt es erneut an einer Bewertung der eigenen Kunstwerke, so dass die Qualität der Ergebnisse vollkommen irrelevant sind. Für jüngere Spieler ist das sicherlich gut und garantiert Frustfreiheit. Wer aber wirklich Zeichnen lernen will, ist bei Disney Art Academy falsch.

Freiheitsmangel

Der zweite Modus von Disney Art Academy ist das bereits erwähnte Freie Zeichnen. Hier können wir uns entweder an zuvor in den Lektionen freigeschaltete Vorlagen, die auf dem oberen Bildschirm angezeigt werden, versuchen oder gänzlich eigene Bilder erschaffen. Grundsätzlich funktioniert das gut, da an der grundsätzlichen Zeichenmechanik



und Steuerung keinerlei Mängel zu entdecken sind. Allerdings schränkt der geringe Umfang an Malequipment auch hier die Freiheit etwas ein, ermöglicht aber dennoch kleinere Kunstwerke, die genauso wie die Zeichnungen der Lektionen im Miiverse, auf Twitter, Facebook und Tumblr (nur auf dem New Nintendo 3DS verfügbar) geteilt werden können. Das kann für manch einen Spieler der größte Motivationsgrund sein, da andere Spieler ihre Meinungen zu den geschaffenen Bildern hinterlassen können.

alexander.g@n-mag.org

- + liebevoll umgesetzte Disney-Thematik mit interessanten Motiven
- + gelungene und einfache Steuerung
- langweilige Präsentation mit geringem Anspruch und keinem Lehrfaktor
- mangelnde kreative Möglichkeiten

NMAG

6

PLANET 3DS

8

30/40

9

NTOWER

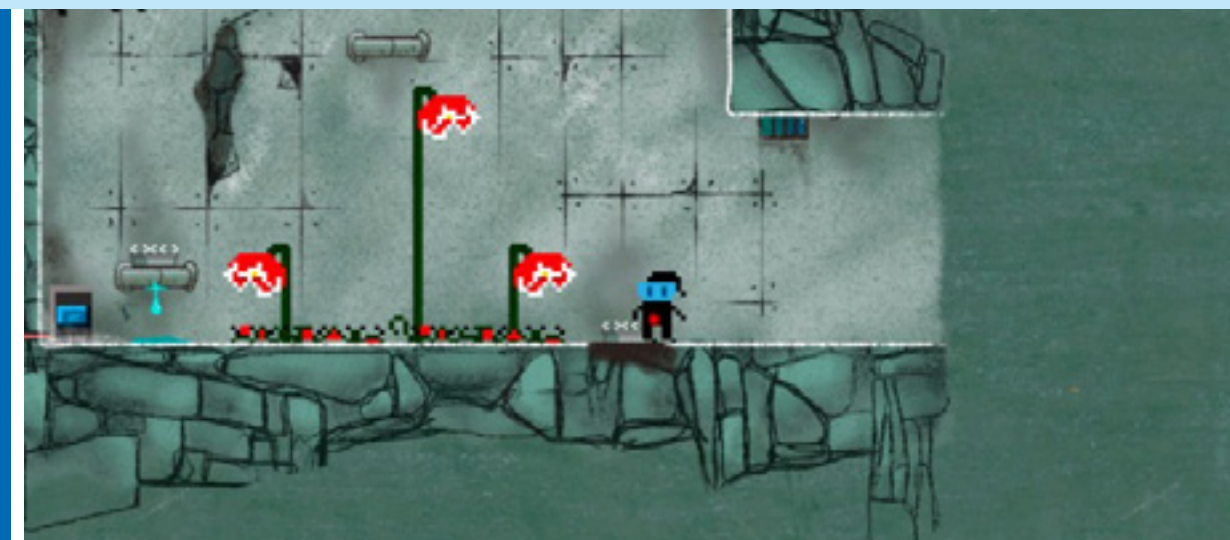
7

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Disney Art Academy richtet sich ganz klar an eine jüngere Zielgruppe. Sowohl Präsentation als auch Anspruch sind entsprechend gestaltet und das Zeichnen fällt in den Lektionen überaus frustfrei und einfach aus. Der Mangel an Malutensilien schränkt beim freien Zeichnen zusätzlich ein. Auch Anhänger der Reihe und passionierte Zeichner dürften nur wenig mit dem Titel anfangen können.

3Souls

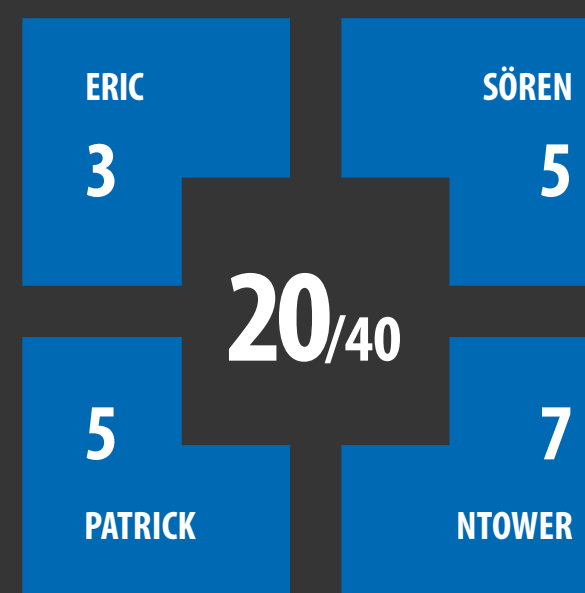


Nintendo-Fans müssen sich derzeit über jeden exklusiven Wii-U-Titel wie 3Souls freuen. Leider ist 3Souls von Entwickler Red Column eine Frechheit.

Von Eric Ebelt

Das Gamedesign nervt und mündet in zahllosen Versuch-und-Irrtum-Aufgaben, bei denen man simultan den Fernseher anschreit. Zuweilen setzt die Steuerung des in drei Episoden aufgeteilten Spiels auch aus und starke Framerate-Einbrüche machen den Titel gelegentlich unspielbar. eric.e@n-mag.org

- + schöner Grafikstil mit passender Musik
- Gamedesign mündet viel zu oft in Versuch-und-Irrtum-Aufgaben
- schlechte Wii-U-GamePad-Einbindung
- gelegentlich aussetzende Steuerung und starke Framerate-Einbrüche



FAZIT:

Wäre 3Souls ein Launch-Titel der Wii U gewesen, hätten Entwickler und Publisher zumindest Inspiration für die Wii-U-GamePad-Einbindung in ihren eigenen Titeln gehabt. Trotz guter Ideen entspringen Gamedesign und Technik der Hölle. Da stört es nicht, dass die letzten zwei Drittel des Titels noch unveröffentlicht sind. Nach dreißig Minuten schmeißt man den Controller sowieso frustriert an die Wand.

In 3Souls übernehmen wir die Kontrolle der Seele Nelesa, die im Mondgefängnis gefangen gehalten wird. Mit ihr müssen wir aus dem zweidimensionalen Kerker ausbrechen, indem wir über Abgründe hüpfen, Gefahren ausweichen und scheinbar leichte Rätsel lösen. Um letztere zu absolvieren, müssen wir im Übrigen regelmäßig Gebrauch von den Funktionalitäten des Wii U GamePads machen. Das Konzept klingt in der Theorie jedoch besser, als es wirklich ist.

Katastrophales Episodenspiel

So müssen wir ins Mikrofon pusten, um von Ventilatoren zeitversetzt in die Luft geschossen zu werden oder stillstehend das Eingabegerät um bis zu neunzig Grad drehen, um auf dem Bildschirm versteckte Plattformen zu entdecken, die sich ständig bewegen.

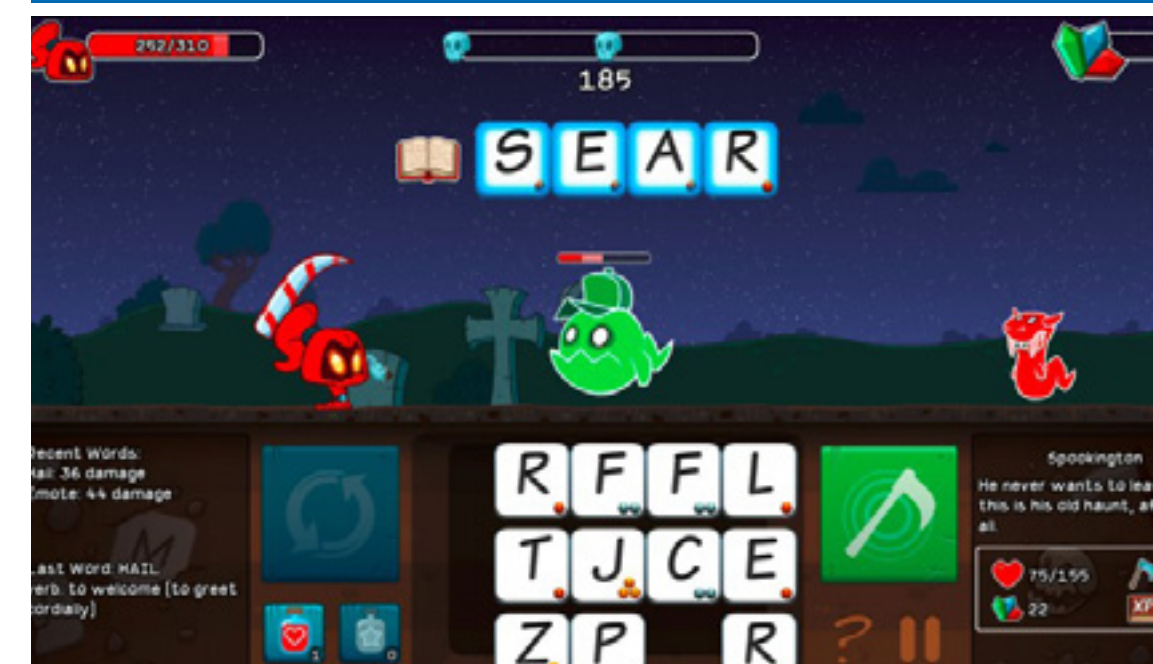
3 Souls nutzt die Wii-U-GamePad-Features nur rudimentär. Ein wirklich auf die Hardware ausgelegtes Spiel wäre jedoch Tearaway für die PlayStation Vita.

Letter Quest Remastered



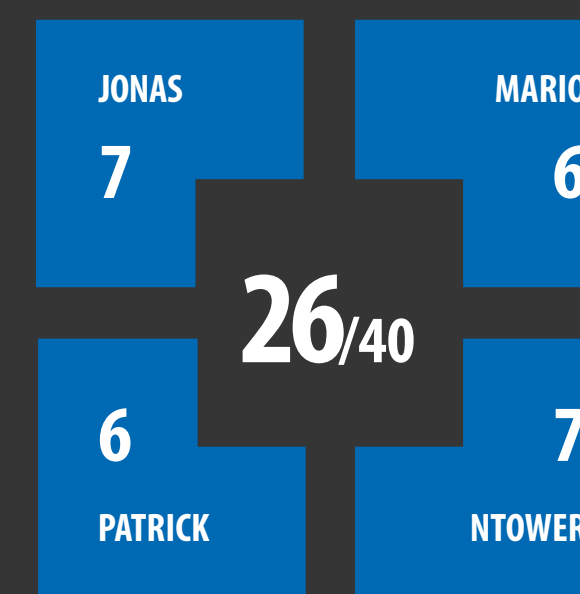
Nach seinen Ursprüngen auf Smartphones und dem Sprung auf die Konsolen, schafft die Buchstaben-Knochelei nun auch den Schritt auf die Wii U.

Von Jonas Maier



prägen Englischkenntnissen kann die Herausforderung dennoch Spaß machen – nicht nur als Lerneinheit, denn im spielinternen Shop lassen sich nach absolvierten Stages auch Heilgegenstände und Rüstungen kaufen, um die Spielerfahrung etwas angenehmer zu gestalten. jonas.m@n-mag.org

- + zugängliche Präsentation und Bedienung
- + gut eingearbeitete Rollenspiel-Elemente
- + optionale Herausforderungen
- nur auf Englisch verfügbar



FAZIT:

Letter Quest Remastered zaubert ein lustiges Konzept auf den Bildschirm, dessen Mischung aus Elementen von Rollenspiel- und Buchstaben-Rätseln so schnell nicht langweilig wird. Die vielen unterschiedlichen Zusatzeffekte der Buchstaben verlangen taktisches Mitdenken. Daneben wird eventuell aufkommendem Frust aufgrund der Sprachbarriere mit Verbesserungen und Items entgegengesteuert.

Unser Held hat einen unglaublichen Appetit auf Pizza. Zwischen ihm und der Mahlzeit stehen aber einige Bösewichte, die im rundenbasierten Kampf der Vokabeln besiegt werden wollen. Aus einer Auswahl an Buchstaben formen wir Wörter - umso länger das Wort, desto effektiver fällt der Angriff aus, den unser comichafter Held austeilte. Das Verbauen von sperrigen Buchstaben wie ein X oder ein Q verursacht deutlich mehr Schaden, was uns motiviert, auch seltenere Wörter zu kreieren. Viele Zeichen bringen besondere Eigenschaften mit sich. So wirken manche rollenspiel-typische Buffs- und Debuffs, die beim Einbauen in Wörtern in Statusveränderungen resultieren.

Kampf der Buchstaben

Das Spiel ist auf Englisch, was in diesem speziellen Fall auch Auswirkungen auf das Gameplay hat. Für Leute mit nicht allzu ausge-

Dual Core



Der eShop-Titel Dual Core verbindet Twin-Stick-Shooter-Elemente mit dem Action-Adventure-Genre – und fusioniert so zu einem tollen Mehrspieler-Erlebnis.

Von Eric Ebelt

gungssysteme unserer Drohne zu verbessern. Möchten wir Dampf ablassen, können wir im Versus-Modus gegen Computergegner oder menschliche Spieler kämpfen. Das ist zwar nett, doch wer Freunde zur Hand hat, wird sich mehr darüber freuen, Story- und Arcade-Modus mit ihnen kooperativ über mehrere Abende hinweg durchzuspielen.

eric.e@n-mag.org

- + stimmige Präsentation mit tollem Ohrwurmsoundtrack
- + hervorragender und spaßiger Mehrspieler-Titel, der...
- nur lokal funktioniert und teils unübersichtlich wirkt
- geringe Waffenvielfalt und zu kurzer Story-Modus

FAZIT:

Das Gesamtpaket von Dual Core ist stimmig und krankt wirklich nur an Details, die nicht einmal jeden Spieler stören werden. Der Story-Modus hätte etwas länger und die Waffen-Auswahl etwas vielfältiger sein dürfen. Zudem frage ich mich, warum ich das Abenteuer oder zumindest den Arcade- oder Versus-Modus nicht online spielen darf. Hier verschenkt der sonst rundum gelungene Titel deutlich Potenzial.

ERIC

7

ALEX

7

28/40

7

SÖREN

7

NTOWER

Ziggurat



Ein Hybrid aus The Binding of Isaac und einem Ego-Shooter – so ließe sich Ziggurat wohl am besten beschreiben.

Von Tobias Schmick



Gegenständen, die dann in den Item-Pool geworfen werden. Das Layout ändert sich mit jedem Spiel, genauso wie die Position und Art der Gegenstände. Das motiviert ungemein, denn es gibt viel freizuschalten. Jedoch trüben technische Mängel, wie ständiges Bildstottern und lange Ladezeiten den Spielspaß – teilweise sind diese Probleme sogar gravierend.

tobias.s@n-mag.org

- + motivierendes Spielprinzip
- + viel freizuschalten
- sich stark wiederholende Räume
- signifikante technische Mängel

TOBIAS

6

ALEX

5

23/40

6

MARIO

6

NTOWER

FAZIT:

Im Kern macht Ziggurat Spaß und gäbe es keine technischen Probleme, würde sich meine Bewertung auch der der PC-Version annähern. Allerdings schlagen sich diese Macken wirklich stark auf den Spielspaß nieder, denn für ein so schnelles Spiel ist es wichtig, dass es flüssig läuft. Genau deswegen gibt es einen Abzug in der Wertung.

Dual Core teilt sich in drei Modi auf. Im Story-Modus erfahren wir, wie die Menschheit in ferner Zukunft den Jupiter-Mond Europa besiedelt hat und von einem Virus dahingerafft wurde. Einen Monat nach dem Vorfall schlüpfen wir in die Rolle einer Drohne, mit der wir den Signaturen von diversen Wissenschaftlern folgen. Dabei durchkämmen wir mehrere Ebenen des Komplexes, öffnen mit Schlüsselkarten versperrte Türen, sammeln Gegenstände und liefern uns hitzige Schusswechsel mit Feinden.

Mehrspieler-Hit

Im Arcade-Modus beschränkt sich das Spielgeschehen auf anrollende Gegnerwellen, die wir ausradieren müssen. Zudem sammeln wir in beiden Modi Erfahrung, um die Waffen- und Verteidi-

Tumblestone



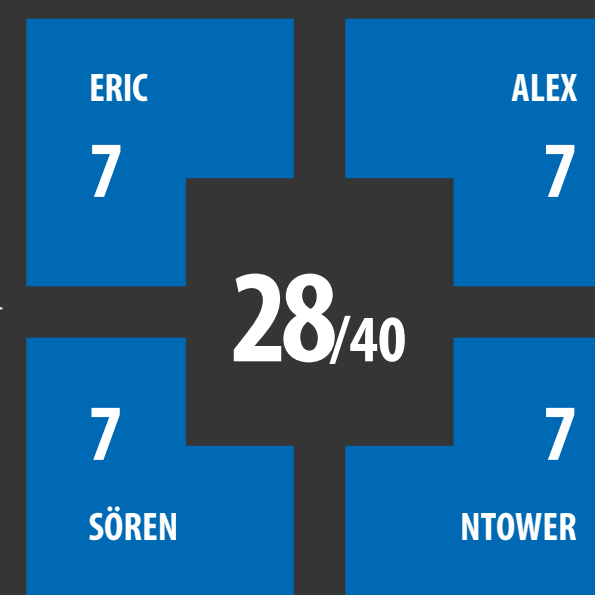
Puzzle-Spiele sind wie dafür gemacht, um sie unterwegs bei kurzen Bahnfahrten zu genießen. Tumblestone setzt zwar auf die Wii U, macht jedoch auch hier viel Spaß.

Von Eric Ebelt

sucht, probiert den Mehrspielermodus gegen Freunde oder gegen die leichten bis übermächtigen Computergegner aus – definitiv süchtigmachend!

eric.e@n-mag.org

- + kunterbunter Grafikstil und schöner Soundtrack
- + spannendes und interessantes Puzzle-Konzept, das...
- ...aber nur wenig Variantenspielraum ermöglicht
- Fehler werden oft mit komplettem Puzzle-Neustart bestraft



FAZIT:

Ich habe mich gleich in Tumblestone verliebt. Das Konzept ist zwar schnell verinnerlicht, kann aber nur schwer gemeistert werden. Ein kleiner Fehler kann durch den sehr geringen Variantenspielraum dafür sorgen, dass ich das Puzzle gänzlich neu starten muss. Dieser Umstand demotiviert regelmäßig. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, kommt in den Genuss eines abwechslungsreichen Puzzle-Spiels.

Tumblestone bietet interessante Spielmodi, die stundenlang vor den Bildschirm fesseln. Im umfangreichen Story-Modus verkörpern wir verschiedene Charaktere und klappern über eine Gebietskarte verschiedene Rätsel ab, die es zu lösen gilt. Im Puzzle-Modus müssen wir aus den untersten Blöcken des Gebildes jeweils drei gleichfarbige Steine auswählen, damit sie verschwinden. Das müssen wir so lange machen, bis gar kein Block mehr vorhanden ist.

Zweischneidiges Konzept

Das Konzept ist leicht zu erlernen und schwierig zu meistern. Bei jedem Rätsel gibt es zudem nur eine beziehungsweise nur sehr wenige Varianten, es zu lösen. Treffen wir eine falsche Entscheidung, zieht das leider sehr oft Folgefehler nach sich, die dazu führen, dass wir das Puzzle nochmals von vorne beginnen müssen. Anfänger sollten also frustresistent sein. Wer Herausforderungen

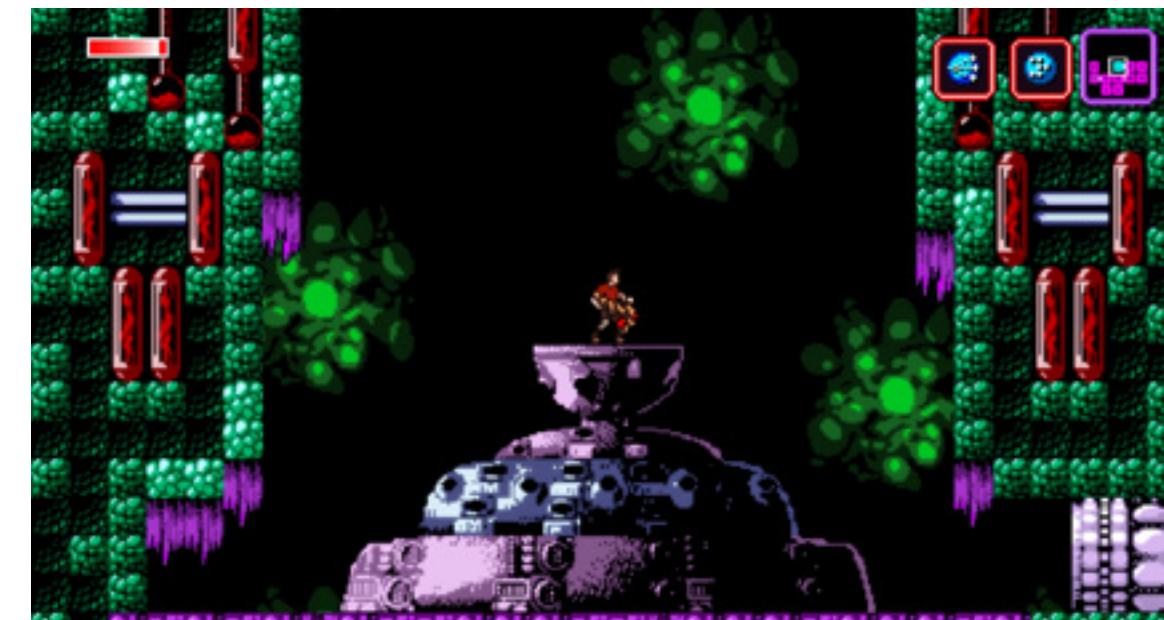
In Tumblestone möchte Kleopatra VII. Philopator einen Caesar's Salad verspeisen. Dies ist eine Anspielung auf ihre intime Beziehung zu Gaius Iulius Caesar.

Axiom Verge



Anderthalb Jahre nach dem Release auf Steam erschien das Action-Adventure Axiom Verge auch auf Nintendos Wii U.

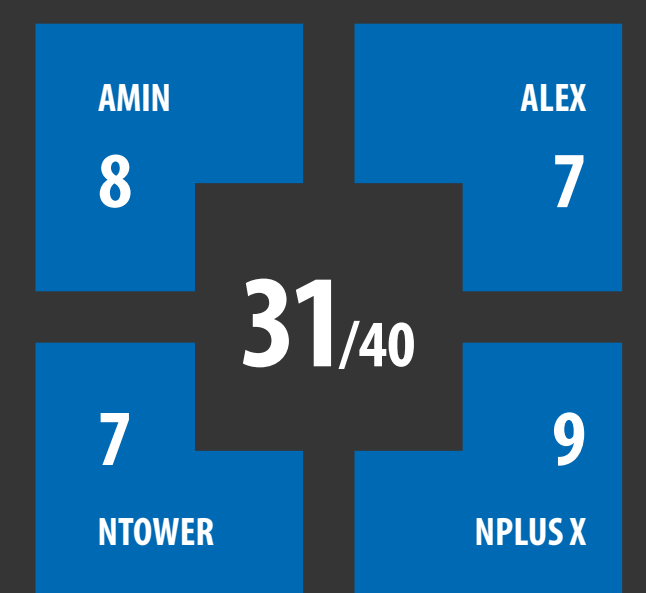
Von Amin Kharboutli



dies mit der Frage, was in der Welt gerade virtuell und was real ist. In der Wii-U-Version des Spiels sind einige Gadgets wie Waffen oder die Karte per Gamepad anwählbar. Auf dem Gamepad allein ist Axiom Verge ebenfalls spielbar.

amin.k@n-mag.org

- + wunderschöner Retro-Soundtrack
- + kreatives Waffenarsenal
- + abwechslungsreich gestaltete Welt
- Bossgegner besitzen nur wenige Angriffe und nur eine Phase



FAZIT:

Axiom Verge weiß durch seinen genialen, eingängigen Soundtrack, seine kreativen Waffen, sowie die abwechslungsreiche Welt zu überzeugen. Dennoch kann ich hier aufgrund der zwar optisch schön gestalteten, aber an einer Vielzahl von Attacken oder Phasen mangelnden Bossgegnern, keine höhere Wertung vergeben. Der Titel ist rundum gelungen, weiß aber zu keiner Zeit zu überraschen oder gar zu begeistern.

Seit dem Aufkommen des Indie-Hypes hört man immer wieder von Spielen, die von einer einzelnen Person entwickelt wurden. Der Metroid-Klon Axiom Verge fällt unter diese Kategorie. In dem Titel kämpfen wir uns nach einem misslungenen Laborexperiment in 16-Bit-Optik durch eine Welt vollgepackt mit Aliens und sammeln dabei eine Vielzahl unterschiedlicher Waffen ein. Diese ermöglichen zum einen unterschiedliche Möglichkeiten, die Kontrahenten auszuschalten und können zum anderen genretypisch an bereits erkundeten Gegenden neue Pfade freischalten.

Wie Samus Aran vor zwanzig Jahren

Axiom Verge nimmt seine Vorlage dabei sehr genau, denn sowohl das Gegnerdesign, als auch die Atmosphäre und der Fokus auf dem Erkunden der Welt erinnern sehr stark an alte Metroid-Teile. Zudem spielt der Titel nicht nur mit dem Alien-Thema, sondern vermischt

Jotun (Valhalla Edition)



Das auf dem PC hochgelobte Jotun kommt in der Valhalla Edition auch auf die Wii U. Leider kann es dort nur bedingt überzeugen.

Amin Kharboutli

Die Mythologie ist ein gern gesehenes Szenario der Videospieldwelt. Auch Jotun bedient sich, wie der Name bereits vermuten lässt, an den nordischen Überlieferungen. Wir kämpfen uns in dem Action-Adventure in der Rolle der gefallenen Wikinger-Kriegerin Thora durch eine Reihe von Riesen, mit dem Ziel uns den Göttern zu beweisen und so Zutritt zum Valhalla, dem Ruheort der gefallenen Kämpfer, zu erlangen.

Mit der Axt gegen die Joten

Der Spielablauf gestaltet sich hierbei sehr transparent: Wir erkunden wunderschöne Bereiche der Welt Giggunagap, die dank der ausschweifenden Kamerafahrten vorbildlich in Szene gesetzt werden. Außerdem halten wir Ausschau nach Schreinen, an denen wir uns Fähigkeiten der Götter aneignen können und Runen, die uns Zugang zu den einzelnen Riesen verschaffen. Diese wissen wiederum durch

den handgemalten Stil und der pompösen Darstellung zu überzeugen. Dass der Titel jedoch vor allem in den Bosskämpfen bockschwer, aber nie unfair wird, sollte jedem potenziellen Käufer bewusst sein.

amin.k@n-mag.org

- + sehr abwechslungsreiches Gegnerdesign
- + wunderschöne, handgezeichnete Umgebungen
- besonders in Bosskämpfen deutliche Framerate-Einbrüche
- mangelnde Wii-U-GamePad- und fehlende Pro-Controller-Unterstützung

AMIN

7

ALEX

7

28/40

7

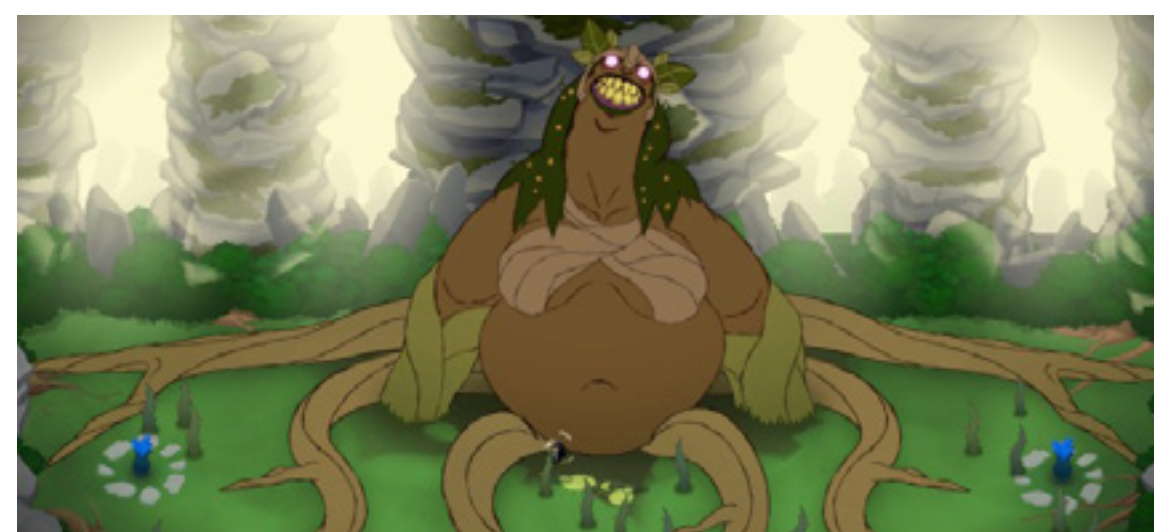
SÖREN

7

NTOWER

FAZIT:

Gerne würde ich hier eine höhere Wertung vergeben, doch die heftigen Framerate-Einbrüche, vor allem bei gewissen Bossgegnern, sowie der mangelnde Einsatz des Wii U GamePads (nicht mal das Off-TV-Spielen wird unterstützt) trüben den Eindruck deutlich. Wer die Möglichkeit hat, sollte lieber zu einer anderen Version des Spiels greifen. Alle anderen dürfen dennoch einen Blick auf das sonst sehr gute Spiel wagen.



In der Valhalla-Edition des Spiels können nach Beendigung der Kampagne alle Bossgegner erneut in einer noch schwereren Version bezwungen werden.

Severed



Wenn ein Spiel mehrere unterschiedliche Konzepte aufgreift, geht das selten gut. Severed ist jedoch ein Paradebeispiel dafür, wie man es richtig macht.

Von Eric Ebelt



In Severed schlüpfen wir in die Rolle der jungen Kriegerin Sasha, die auf der Suche nach ihrer Familie ist. Dazu müssen wir mit ihr aus der Ego-Perspektive Wälder, Tempel, Höhlen und Städte ähnlich wie in den früheren Might-and-Magic-Ablegern stufenweise erkunden. Mit jedem möglichen Schritt in eine der vier Himmelsrichtungen befinden wir uns quasi in einem neuen Raum, in dem wir Vasen zerstören, Schlüssel und Items einsammeln und Monster töten.

Spannende Spielwelt

Die abwechslungsreichen Gegner greifen wir auf unterschiedliche Art und Weise mit Schwert und Magie an, indem wir den Touchpen über den Bildschirm bewegen. So trennen wir mit der Klinge auch Körperteile der Feinde ab, die wir schließlich als Erfahrungspunk-

te-Ersatz in neue und erweiterbare Fertigkeiten investieren. Obwohl das Abenteuer in der optisch leicht von Tearaway inspirierten Welt linear ausfällt, können wir mit neuen Fähigkeiten genau wie in der Metroid-Reihe jederzeit zu besuchten Schauplätzen zurückkehren und Geheimnisse aufspüren. Klasse!

eric.e@n-ma.org

- + intelligenter Aufbau der Spielwelt mit vielen Geheimnissen
- + spaßige Kämpfe mit motivierenden Belohnungen
- oftmals monotone Rätsel, die sich wiederholen
- gelegentliche Probleme beim Erkennen des Touchpens

ERIC

8

AMIN

8

33/40

9

PLANET 3DS

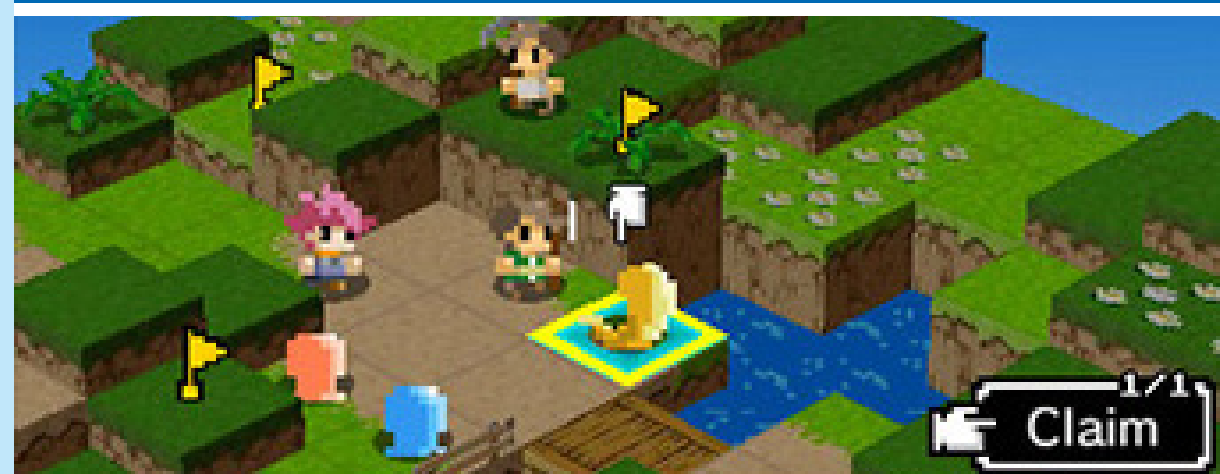
8

NTOWER

FAZIT:

Obwohl Severed nach dem Dungeon-Crawl-Prinzip funktioniert, merke ich das dem Spiel so gut wie nie an. Es macht mir sehr viel Spaß, mit dem Touchpen Monster zu töten, mit abgetrennten Körperteilen meine Fertigkeiten zu verbessern und später zu besuchten Orten zurückzukehren, um Geheimnisse zu lüften. Allerdings hätten die Rätsel abwechslungsreicher und die Steuerungserkennung exakter sein können.

Ambition of the Slimes



Fire Emblem und Final Fantasy Tactics zeigen, wie gut Strategiespiele auf einer mobilen Konsole funktionieren können. Mit Ambition of the Slimes erscheint nun ein Vertreter aus dem Indie-Bereich.

Von Sören Jacobsen

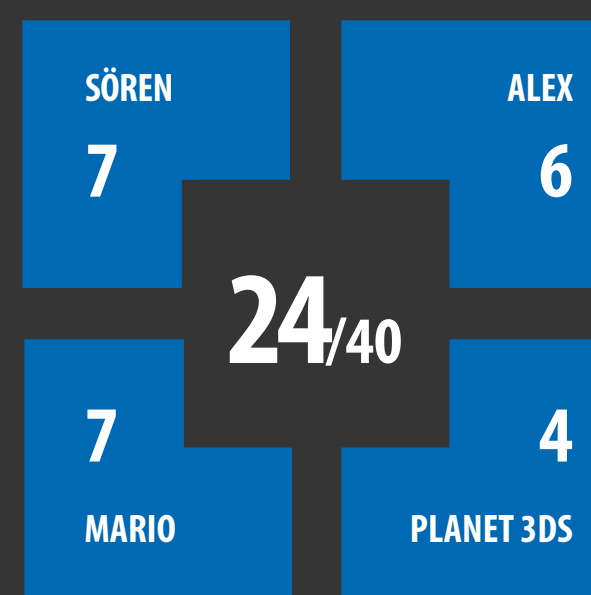
Die Handlung von Ambition of the Slimes spielt in einem mittelalterlichen Königreich. Dieses wird von einer Horde Schleimen bedroht. Wir spielen jedoch nicht etwa die Verteidiger des Königreichs, sondern eben diese Schleime. Da wir aber nichts gegen die Waffen der Menschen entgegenzusetzen haben, verfügt unsere Schleim-Armee über eine besondere Fähigkeit: Wir können die Kontrolle der Menschen mit den Schleimen übernehmen und diese auf unsere Seite ziehen.

Clevere Ideen im Retro-Paket

Doch nicht nur durch das Übernehmen der menschlichen Einheiten erhält unsere gliederlose Armee zusätzliche Stärke, sondern auch durch geschicktes Nutzen des Terrains. Besonders Veteranen weiß das Spiel durch seine Pixel-Optik zu motivieren. Leider ist das Spiel für Anfänger nur geringfügig optimiert. Das Spiel besitzt ausschließlich englische Bildschirmtexte und es gibt keine Hilfen, die das Ableben von Einheiten verhindern könnten.

soeren.j@n-mag.org

- + spannendes Gameplay
- + verspielte Pixel-Optik
- keine deutsche Übersetzung
- wenige Hilfen um Fehler zu vermeiden



FAZIT:

Für Fans von rundenbasierten Strategiespielen mit Rollenspiel-Elementen ist Ambition of the Slimes sehr zu empfehlen. Das interessante Gameplay und die charmante Pixel-Optik motivieren zu jedem Zeitpunkt. Schade, dass dem Spiel keine deutsche Übersetzung spendiert wurde und Anfängern kaum Hilfen zur Seite gestellt werden, um Fehler zu vermeiden.

Noitu Love: Devolution



Die Ära der 16- und 32-Bit-Action-Spiele ist zwar längst vorbei, doch lebt diese unvergessliche Zeit dank Nachahmer wie Noitu Love: Devolution weiter.

Von Eric Ebelt

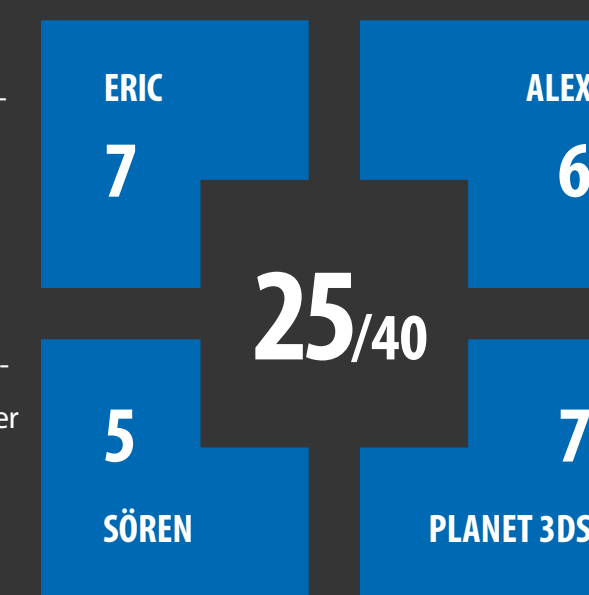
Seit über einhundert Jahren hielt man die Darn-Horde für ausgelöscht. Plötzlich wird die nicht näher definierte Stadt jedoch genau von diesen roboterartigen Widersachern angegriffen. Um den Frieden in der Stadt zu bewahren, müssen wir in die Haut von Xoda Rap schlüpfen. Die junge Dame kann ordentlich mit Schlägen und Tritten austeilern, sodass das zweidimensionale und grob an Mega Man X erinnernde Action-Spiel fast schon zum Spaziergang verkommt.

Ungewöhnliche Steuerung

In sieben Levels vermöbeln wir Roboter, hüpfen über Abgründe und treiben durchs Besiegen von Bossgegnern die Story voran, die ihr volles Potenzial aber nie ausspielt. Ungewöhnlich ist, dass wir Xoda nur mittels Steuerkreuz beziehungsweise Analog-Stick bewegen und Angriffe per Touchpen ausführen. Daran hat man sich zwar schnell gewöhnt, aber eine alternative Knöpfchensteuerung wäre wünschenswert gewesen. So erinnert der Titel viel zu sehr an eines der vielen DS-Spiele, in das die Touchscreen-Steuerung unbedingt integriert werden musste.

eric.e@n-mag.org

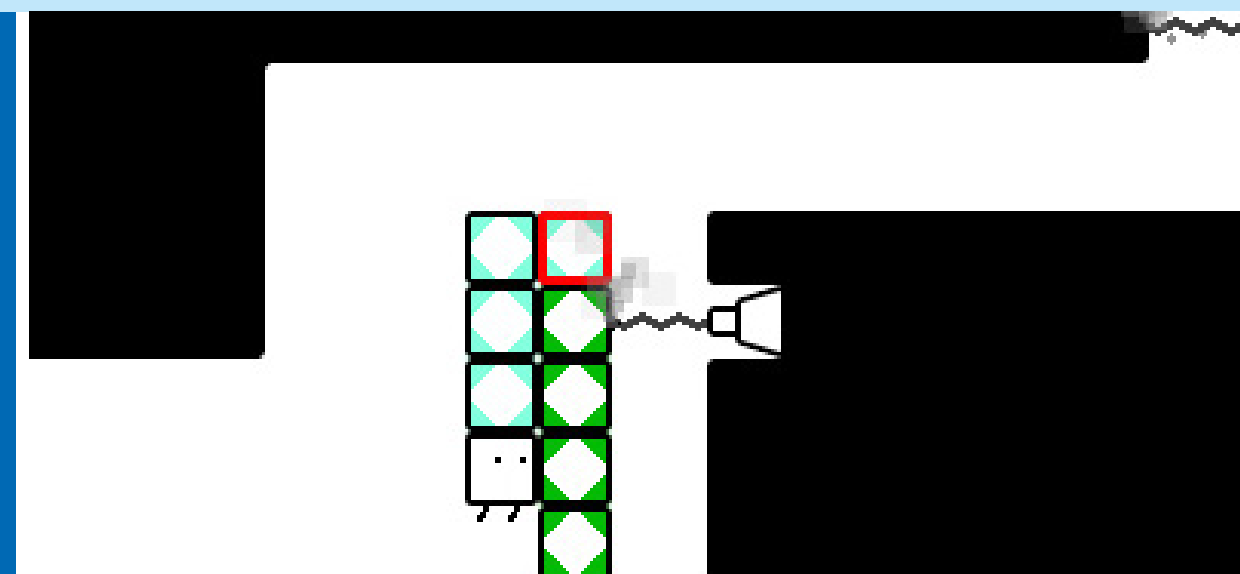
- + charmante Hommage an 16- und 32-Bit-Action-Spiele
- + viele einzigartige und erinnerungswürdige Spielmomente
- zu leichter Schwierigkeitsgrad und kurze Spieldauer
- Touchpen-Steuerung wirkt weitgehend etwas aufgesetzt



FAZIT:

Mit Action-Spielen aus der 16- und 32-Bit-Zeit kann man mich immer locken. Noitu Love: Devolution macht mit vielen einzigartigen Momenten auch fast durchgehend sehr viel Spaß. Es ist jedoch schade, dass der Entwickler die Story vernachlässigt und mich zwingt, den Touchpen zu benutzen. Zudem ärgere ich mich über den leichten Schwierigkeitsgrad und die daraus resultierende viel zu kurze Spielzeit.

Boxboxboy!



2015 schuf Nintendo mit Boxboy! eine neue Marke, die nur ein Jahr später um einen zweiten Teil beerbt wird, der das Potenzial nicht ganz ausschöpft.

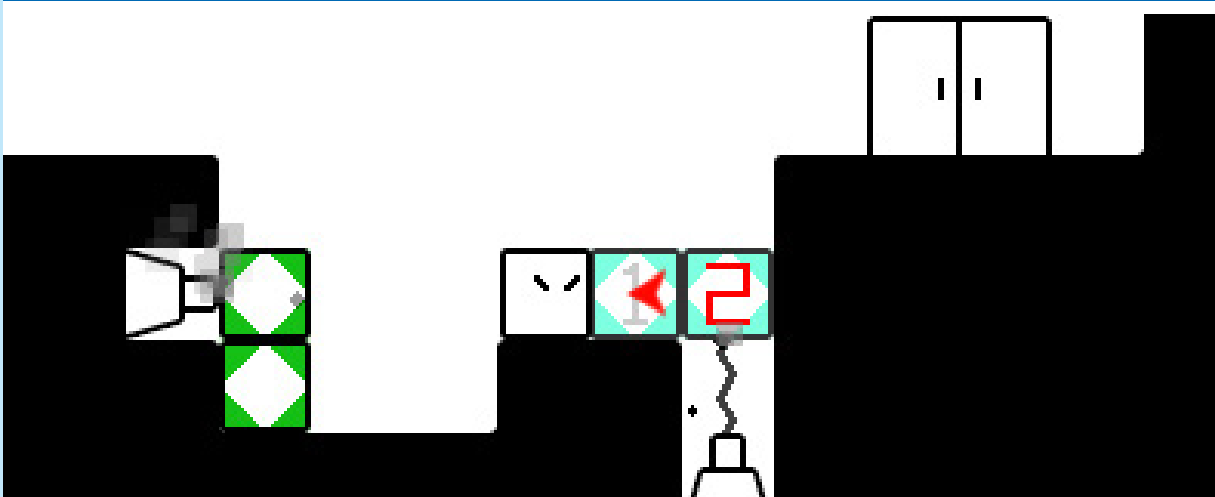
Von Eric Ebet

Unholy Heights



Es gibt Spielkonzepte, bei denen wir uns lieber nicht fragen, wie die Entwickler darauf gekommen sind. Unholy Heights fällt definitiv unter diese Kategorie.

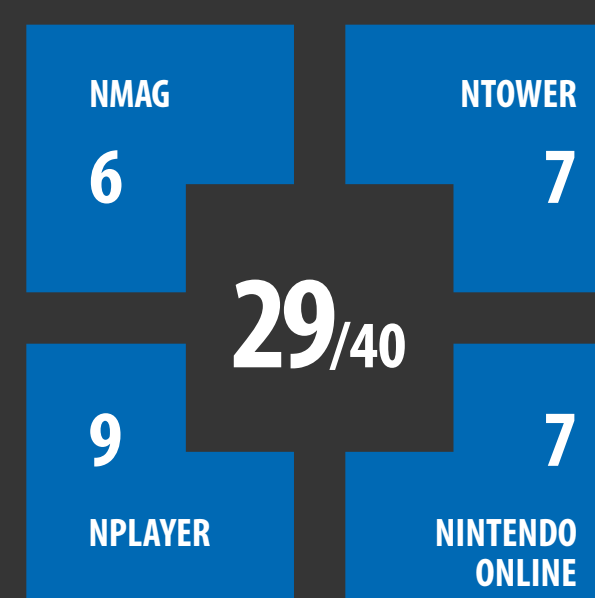
Von Amin Kharboutli



zu langsam einzuführen und zu selten miteinander zu verbinden. Die Rätsel machen dennoch viel Spaß, sodass sämtliche Bus- und Bahnfahrten gerettet sind.

eric.e@n-mag.org

- + passender, minimalistischer Grafikstil
- + sehr vielseitige und interessante Rätsel, die...
- ...aber nur selten kombiniert werden
- durchgehend zu simpel und zu leicht



FAZIT:

Boxboxboy! ist eine konsequente Fortführung des etablierten Spielkonzepts. Wer den ersten Teil mochte, wird sich über die wenigen Neuerungen sicherlich sehr freuen. Mir gefällt das zweifache Verwenden von Block-Konstrukten zwar ebenfalls, doch ist es mehr als schade, dass die tollen Ansätze oft zu wenig miteinander kombiniert werden. Trotzdem kann auch der zweite Teil jegliche Langweile vertreiben.

Qbby, der würfelförmige Held des ersten Teils, muss im zweiten Serienableger mit dem recht un kreativen Titel Boxboxboy! seine Freunde aus mysteriöser Gefangenschaft befreien. Ein Erklärungsansatz zur Story fehlt, sodass wir diese getrost außer Acht lassen können. Die über 120 enthaltenen Rätsel beanspruchen schließlich genug Zeit. Am Gameplay hat sich auf den ersten Blick nicht sehr viel getan. Nach wie vor beschwören wir Blöcke und ordnen diese an.

Die Kraft der zwei Blöcke

Der Unterschied liegt allerdings im Detail, denn jetzt dürfen wir nicht nur einen, sondern gleich zwei Blockhaufen vor Held Qbby erscheinen lassen. Man hat sich unsere Kritik zu Herzen genommen, wodurch wir einige neue Rätselvarianten erleben können, von denen viele zuvor nicht möglich waren. Trotzdem macht Boxboxboy! wie sein Vorgänger den Fehler, neue Räseltechniken

Wer Boxboxboy! auf demselben 3DS-System installiert wie den Vorgänger, darf die im ersten Teil erworbenen Kostüme auch im zweiten Teil benutzen.

Was macht Satan, wenn ihm gerade langweilig ist? Genau, er gründet eine Mietwohnung und lässt in den Appartements Monster hausen. Ganz uneigennützig handelt er hierbei nicht, denn im Gegenzug streicht er eine selbst festgelegte Mietsumme ein und rekrutiert die Monster als seine persönliche Armee gegen feindliche Angriffe.

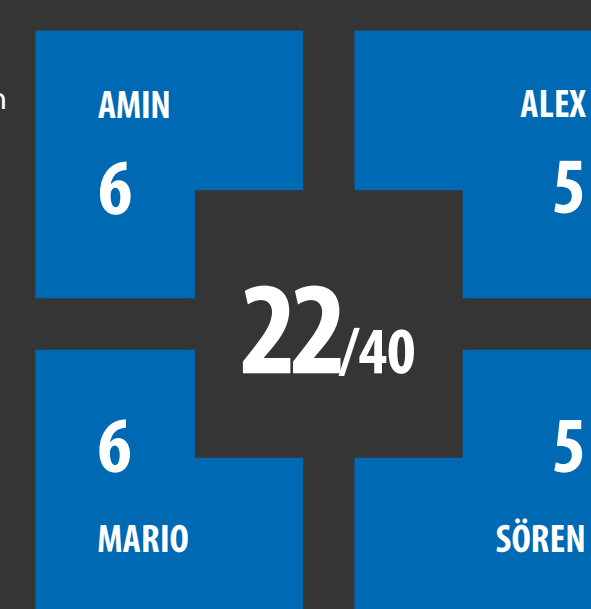
Mit dem Teufel in den Krieg ziehen

Wir übernehmen in Unholy Heights die Rolle des Leibhaftigen und haben die Aufgabe, Monster in unsere Appartements zu locken und diese mittels einer Vielzahl von Einrichtungen wie Schreibtische, einen Ventilator oder gar einer Hantelbank zufriedenzustellen. Praktischerweise teilen uns die Vermieter ihre Wünsche direkt mit. Außerdem können wir verschiedene Missionen annehmen, in denen es eine Vielzahl verschiedener Monster zu besiegen gilt. Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Aufgaben wird mithilfe von Ster-

nen beschrieben. Null Sterne kategorisiert also eine sehr leichte und fünf eine schwere Mission. Ziel des Spiels ist es möglichst viele Aufgaben zu erfüllen, um mit dem gesammelten Geld bessere Gegenstände für die Appartements oder gar neue Zimmer freizuschalten.

amin.k@n-mag.org

- + viele und schön ausgearbeitete Monsterklassen
- repetitives Spielprinzip
- penetrante Musik
- unübersichtliches Menü



FAZIT:

Es ist schade, wie einige Mängel den Gesamteindruck von Unholy Heights spürbar trüben. Der großen Anzahl an normalen Feinden und Bossgegnern steht das nicht sehr tiefgehende und daher nach kurzer Zeit eintönige Spielprinzip entgegen. Außerdem wurde das Auswählen der Gegenstände für die einzelnen Appartements sehr unübersichtlich gestaltet, was schnell in einem blinden Suchen nach dem geforderten Objekt ausartet.



The Battle Cats Pop!



Nachdem die Battle Cats den Smartphone-Markt im Nu für sich erobern konnten, streben sie jetzt auch auf dem 3DS nach der Weltherrschaft.

Von Jonas Maier

Nach und nach werden neue Katzen für die Front freigeschaltet, die sich in Sachen Fähigkeiten und Absurdität ins Unermessliche steigern. Die Steuerung verläuft angenehm über den Touchscreen. Jedes Level ist in wenigen Minuten absolviert, womit trotz der immer gleichen Spielweise so schnell keine Langeweile aufkommt.

jonas.m@n-mag.org

- + durchgeknalltes Katzen-Setting
- + bunte und absurde Einheiten-Designs
- + aufrüstbare Katzen und viele freischaltbare Inhalte
- repetitive Spielstruktur

JONAS

7

MARIO

6

21/40

5

SÖREN

3

PLANET 3DS

FAZIT:

The Battle Cats Pop! bietet gewöhnliche strategische Tower-Defense-Unterhaltung im absurden Gewand. Obwohl wir uns als Spieler nicht immer durchweg gefordert fühlten, verfolgten wir die Invasion der Katzen doch mit einer gewissen Befriedigung. Für zwischendurch besitzt der Titel auf jeden Fall seinen Reiz.

Alien on the Run



Nicht nur in der Menschenwelt versuchen Knastinsassen auszubrechen. Auch Aliens können hinter Gitter gesteckt werden. In Alien on the Run dreht sich dabei alles um den Weg in die Freiheit!

Von Mario Nguyen



herausfordernder und sind ansatzweise optisch unterschiedlich. Leider geht uns der eher einfallslose Soundtrack nach einigen Runden schon auf den Keks. Positiv sind die witzigen Posen, die unser Alien beim schlittern vorführt. Für Hardcore-Fans gibt es eine Rangbewertung und einen schweren Modus, in dem wir die Abschnitte mit noch mehr Hindernissen und Wegabzweigungen durchlaufen dürfen.

mario.n@n-mag.org

- + angenehm anpassbarer Schwierigkeitsgrad
- + humorvolles Setting
- auf Dauer zu monoton
- eintöniger Soundtrack

MARIO

6

SÖREN

6

25/40

7

PLANET 3DS

6

NTOWER

FAZIT:

Alien on the Run ist ein nettes Game für Zwischendurch. Die Level sind interessant aufgebaut und wirklich angenehm vom Schwierigkeitsgrad. Ich empfinde den 3DS als Plattform allerdings eher als ungeeignet. Als Applikation für Smartphones ist Alien on the Run definitiv besser geeignet.

Unsere haarige Invasion startet in Korea. Von dort aus wartet in jedem Land eine Schlacht auf uns, in der wir unsere katzenartigen Einheiten in zweidimensionaler Ansicht gegen ein entstelltes Feld an Gegnern in den Kampf schicken. Unterschiedliche Einheiten bieten unterschiedliche Vorteile und kosten auch entsprechend viel Gold, auf das wir als limitierte Ressource ein Auge haben müssen. Unsere Aufgabe ist es, mit einem kontinuierlichen Katzenstrom, bestehend aus den richtigen Einheiten, die gegnerische Basis zu zerstören.

Kampf-Katzen-Kommando - Marsch!

Zur Belohnung gibt es Katzenfutter und Erfahrungspunkte. Beides lohnt sich in die Tiere zu investieren, um mit Status-Vorteilen die Kämpfe zu vereinfachen und unsere Einheiten zu verstärken.

Nachdem wir nach dem Spielstart direkt durch ein Tutorial geleitet werden, ist uns sofort klar, um was es in Alien on the Run spielerisch geht. Wir müssen versuchen, aus unserer Gefängniszelle auszubrechen! Dabei steht uns vor allem der B-Knopf des 3DS zur Verfügung. Damit können wir unser Alien zum Schlittern überreden, um so Laserstrahlen und anderen Hindernissen auszuweichen oder auch einige Gimmicks einzusammeln. Eine Geschichte gibt es in Alien on the Run keine nennenswerte; einzig das Ausbrechen aus dem Gefängnis könnte als Story gewertet werden.

Interessante Angehensweise

Die Level werden von Abschnitt zu Abschnitt immer länger und

Mega Man VII



Als Capcom 1993 Mega Man VI auf dem NES veröffentlichte, wandte man sich dem Mega-Man-X-Franchise zu. Auf Mega Man VII mussten wir bis 1995 warten.

Von Eric Ebelt

Obwohl das Super Nintendo seit 1990 auf dem Markt war, wollte man die Mega-Man-Reihe nie so wirklich in das 16-Bit-Zeitalter hieven. Da Mega Man VII relativ spät im Lebenszyklus der Konsole erschien, blieb es auch der einzige Ausflug des Androiden auf dem Super Nintendo. Nach den Ereignissen des sechsten Serienteils konnte Dr. Wily zwar inhaftiert werden, doch nach einem halben Jahr gelingt ihm die Flucht. Wir sollen seine Pläne vereiteln.

Später Aufsprung

Anders wie in den vorherigen Serienablegern, stehen zunächst nur vier Stages zur Auswahl. Erst wenn wir die Robot Masters am Ende dieser Levels besiegt haben, dürfen wir den Rest der Truppe angreifen. Das macht das Mega-Man-Konzept, mit erbeuteten Waffen die beste Route durchs Spiel zu finden, kaputt. Obwohl Capcom viel zu spät und auch nur halbwegs den Aufsprung aufs Super Nintendo geschafft hat, macht der Titel mit 16-Bit-Grafik und -Soundtrack, sowie klitzekleinen Neuerungen im Gameplay, Anfängern und Profis viel Spaß.

eric.e@n-mag.org

- + hervorragend spielbare Action-Passagen
- + wunderbare 16-Bit-Grafik und -Soundtrack
- für Plattform-Wechsel zu wenige Neuerungen
- Routenplanung durchs Spiel entfällt fast ganz

ERIC

7

ALEX

7

30/40

8

PLANET 3DS

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Ich habe so gut wie jeden Teil der Hauptreihe gespielt und erfreue mich bis heute sehr am Franchise. Mega Man VII macht mir als 16-Bit-Nostalgiker persönlich noch etwas mehr Spaß, als die NES-Episoden. Trotzdem verstehe ich die Design-Entscheidung nicht, dass ich zunächst nur gegen vier der acht Robot Masters kämpfen darf. Das macht trotz klitzekleiner Neuerungen das eigentliche Spielkonzept kaputt.

Mega Man X



Während sich Mega Man VII 1995 auf dem Super Nintendo zu sehr an den NES-Klassikern orientierte, brachte Mega Man X 1993 frischen Wind ins Franchise.

Von Eric Ebelt

Mega Man X spielt etwa einhundert Jahre nach der ursprünglichen Serie, knüpft aber an deren Ereignissen an. Dr. Cain entdeckt das verstaubte Labor von Dr. Light und versucht anschließend, mit dessen Unterlagen neue Roboter zu konstruieren. Dies gelingt ihm zwar, die so genannten Reploids wollen jedoch die Menschheit vernichten. Wir müssen deren Pläne mit dem titelgebenden Helden X vereiteln. Dabei hüpfen wir durch abwechslungsreiche Levels und pulverisieren alles, was uns vor den Blaster läuft.

Konsequente Weiterentwicklung

Dazu kommt, dass der Titel auch für unerfahrene Spieler recht zugänglich ist. Das liegt vor allem daran, dass wir mit Sprinten größere Abgründe überwinden und uns sogar an Mauern festhalten können. Hinzukommt, dass das Franchise-Konzept mit neuen und erweiterbaren Fähigkeiten wunderbar in die 16-Bit-Zeit portiert wurde. Nach wie vor wollen neue Waffen durch das Durchschauen der Bossgegnertaktiken erbeutet und die beste Route durchs Spiel gefunden werden. Herrlich!

eric.e@n-mag.org

- + abwechslungsreiche Levels und Bossgegner
- + ständig neue Belohnungen sorgen für Gameflow
- + hervorragende Bedienbarkeit motiviert ständig
- Passwortsystem selbst 1993 nicht mehr zeitgemäß

N MAG

9

PLANET 3DS

9

35/40

8

NTOWER

9

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Mega Man X ist ein hervorragendes Beispiel dafür, wie man eine betagte Serie auf die nächste Konsolengeneration umsiedelt. Das Gameplay wird beibehalten und mit intelligenten Neuerungen aufgefrischt. Durch die gute Bedienbarkeit und die ständigen Belohnungen macht das Suchen nach der besten Route durchs Spiel Spaß. Besitzer der Modulversion ärgern sich aber über das zwölfstellige Passwortsystem.



Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!

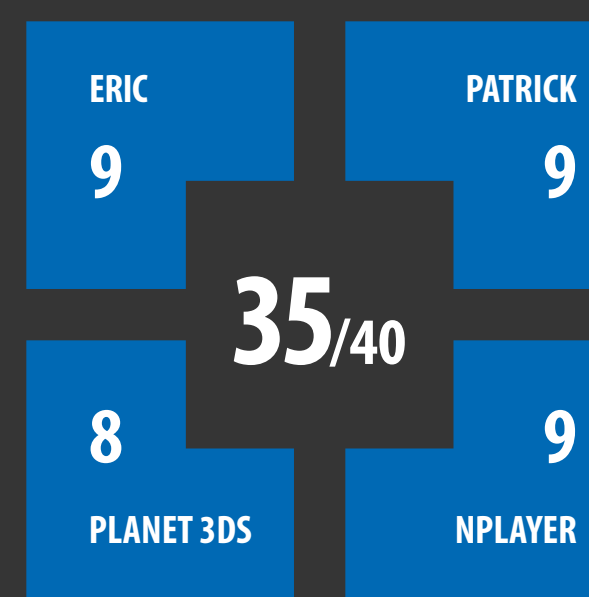


Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble ist zwar nicht mehr ganz so bahnbrechend wie der Vorgänger, aber dennoch ein fantastisches Spiel!

Von Eric Ebelt

Ausnahmen sehr schön gestaltet und auch die Musik von Eveline Fischer und David Wise passt wieder einmal hervorragend zum Geschehen. Trotz ein paar toller Neuerungen hinkt das Spiel dem sehr innovativen Vorgänger vor allem in etwaigen Design-Entscheidungen etwas hinterher. eric.e@n-mag.org

- + große und sehr facettenreiche Spielwelt
- + zahlreiche Geheimnisse zum Entdecken
- gelegentliche Wiederholungen stören leicht
- wenige fragliche Design-Entscheidungen



FAZIT:

Mir gefällt auch der dritte Teil der klassischen Donkey-Kong-Country-Trilogie sehr gut. Die Levels sind bis auf wenige Abweichungen und seltene Wiederholungen wirklich sehr abwechslungsreich und an allen Ecken und Enden gibt es etwas zu entdecken. Trotzdem gibt es ein paar Design-Entscheidungen wie der Auftritt von Kiddy Kong, welche die Atmosphäre des sonst fast makellosen Spiels etwas mindern.

Im letzten Teil der Reihe für das Super Nintendo aus dem Jahre 1996 wird nicht nur Donkey Kong, sondern auch Diddy Kong entführt. Wir schlüpfen in die Rolle der titelgebenden Dixie Kong und machen uns mit ihrem Cousin Kiddy Kong auf die Suche nach den beiden Affen. Wir hüpfen durch Wälder, klettern Felsen und Berge hinauf und erkunden tiefe Seen. Dabei legen wir bösen Kremlings das Handwerk, führen Gespräche mit freundlichen Bären und lüften stets motiviert unzählige Geheimnisse.

Großartiger Abschluss

Unterwegs sammeln wir abermals diverse Münzen, Bananenvögel und Gegenstände ein, die zudem clever in den Spielverlauf eingebaut sind. Hier zeigt sich, welchen Weg Rare mit späteren Jump 'n' Runs einschlagen wollte. Die Levels sind mit wenigen

In Wrinkly Kongs Speicherhöhle hört man zuweilen abgewandelte Musik aus Super Mario 64. Ende 1996 hätten das wohl die wenigsten europäischen Spieler gewusst.

The Legend of Zelda: Majora's Mask



Ein zeitloser Klassiker findet seinen Weg auf die Virtual Console und sollte von jedem gespielt werden.

Von Tobias Schmick

benaufgaben, die mit zu den besten gehören, die das The-Legend-of-Zelda-Franchise jemals hervorgebracht hat. Jeder Charakter hat eine Geschichte zu erzählen und einen festen Tagesablauf für alle drei Tage. Auch die Hauptgeschichte ist überraschend dramatischer Natur, was erfrischend und spannend zugleich ist.

tobias.s@n-mag.org

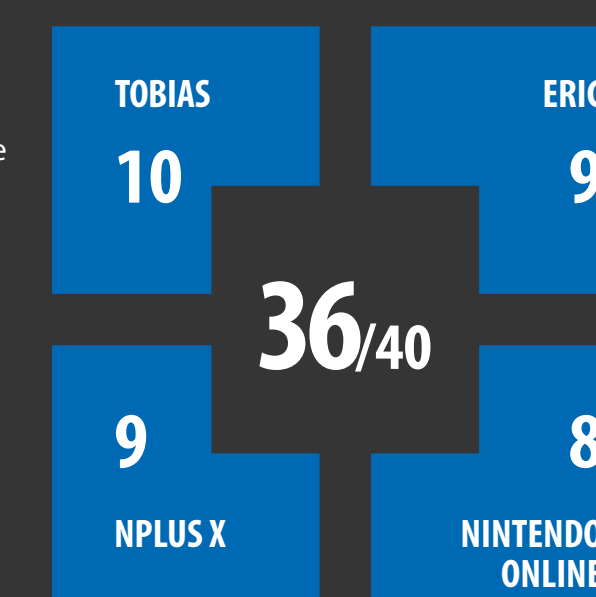


Wer zu diesem Zeitpunkt noch nie etwas von The Legend of Zelda: Majora's Mask gehört hat, dem sei dringend geraten, sich die Virtual-Console-Version zuzulegen und selbst in die melancholische Fantasy-Welt Termina einzutauchen. Der düstere kleine Bruder von The Legend of Zelda: Ocarina of Time verzaubert uns mit seiner dichten Atmosphäre, spannenden und herzergreifenden Geschichten und omnipräsenter Bedrohung – der Mond droht nämlich innerhalb von drei Tagen auf die Erde zu stürzen. Ein abstraktes, surreales Szenario, das unsere Nerven strapaziert.

Zeitlose Zeitschleifen

Waren in Ocarina of Time die Masken des Maskenhändlers noch in eine Handelsaufgabe integriert, sind sie Majora's Mask zentraler Bestandteil des Spiels. Durch diese Masken erlangen wir unterschiedliche Formen und Fähigkeiten, die uns in bestimmten Situationen weiterhelfen. Weitere Masken erhalten wir durch das Lösen von Ne-

- + atmosphärische, dicht besiedelte Spielwelt
- + interessante, spannende Aufgaben
- + großartige Geschichte
- + zeitloses Gameplay



FAZIT:

Majora's Mask ist ein Spiel, das in jede gut sortierte Sammlung gehört und jeder sollte es mal gespielt haben – keine Ausnahmen! Viel mehr gibt es dazu nicht zu sagen. Die Story ist spannend, die Nebenaufgaben abwechslungsreich und einnehmend, die Spielwelt ist atmosphärisch und bizarr. Hier wird ein Action-Adventure der Superlative abgeliefert.

Plus



Dragon Quest: Die langjährigste Japan-Rollenspielserie

Dragon Quest: Die langjährigste Japan-Rollenspielserie 42

Seit 1986 ist die Dragon-Quest-Serie nicht mehr aus der VideospieLLandschaft wegzudenken. Eric versucht den Erfolg der Rollenspielserie zu erklären.

Knickediknack: Mario wird zu Papier 46

Passend zu unserem Test von Paper Mario: Color Splash begibt sich Alex auf eine Zeitreise und durchleuchtet die Veränderungen der Videospielereihe.

Die Party ist vorbei: Das Schicksal von Mario Party 48

Besonders auf dem Nintendo 64 und dem GameCube hatte Jonas viel Spaß mit dem Franchise. Seit dem neunten Teil scheint die Party aber vorbei zu sein.



Die Party ist vorbei: Das Schicksal von Mario Party



Knickediknack: Mario wird zu Papier

Dragon Quest: Die langjährigste Japan-Rollenspielserie



Obwohl hierzulande die Marke Final Fantasy einen größeren Zuspruch seitens der Rollenspielgemeinde erhält, ist es in Japan tatsächlich der knallbunten Dragon-Quest-Reihe vergönnt, die erfolgreichste Videospieldreihe zu sein – ein Erklärungsversuch. Von Eric Ebelt

Immer wenn man sich die Geschichte und die Entwicklung eines Franchises anschaut, dann ist es meist unumgänglich, zur wichtigsten Person und somit zum Ursprung zurückzublicken. Am 6. Januar 1954 wurde in der Küstenstadt Sumoto in der Präfektur Hyōgo Dragon-Quest-Erfinder Yūji Horii geboren. An der Waseda-Universität in Japans Hauptstadt Tōkyō studierte er Literatur und konnte sein Verständnis für den Aufbau und das Verfassen von Texten wenig später als freier Mitarbeiter bei diversen Zeitungen einbringen. Außerdem veröffentlichte er in der Weekly Shōnen Jump Kolumnen über Video-

spiele. Sein Interesse daran ging sogar soweit, dass er 1983 an einem Programmierwettbewerb, der von Enix unterstützt wurde, teilnahm und mit Love Match Tennis sein erstes Videospield für einen Heimcomputer ablieferte. Das motivierte Horii so sehr, dass er beschloss, Videospieldesigner zu werden. Noch im selben Jahr entwickelte er mit Pōtopia Ranzoku Satsujin Jiken ein Detektivspiel, das nicht nur für ihn selbst, sondern auch für eine andere Entwicklerlegende von besonderer Bedeutung war. So brachte der Titel Hideo Kojima dazu, überhaupt in der Videospieldindustrie mitmischen zu wollen. Als sich

Horii jedoch mit den Wizardry- und Ultima-Serien, zwei US-amerikanische Rollenspiel-Franchises, beschäftigte, entschied er sich, inspiriert von beiden Reihen und beeinflusst von seinem Werk Pōtopia Ranzoku Satsujin Jiken, Dragon Quest zu entwickeln.

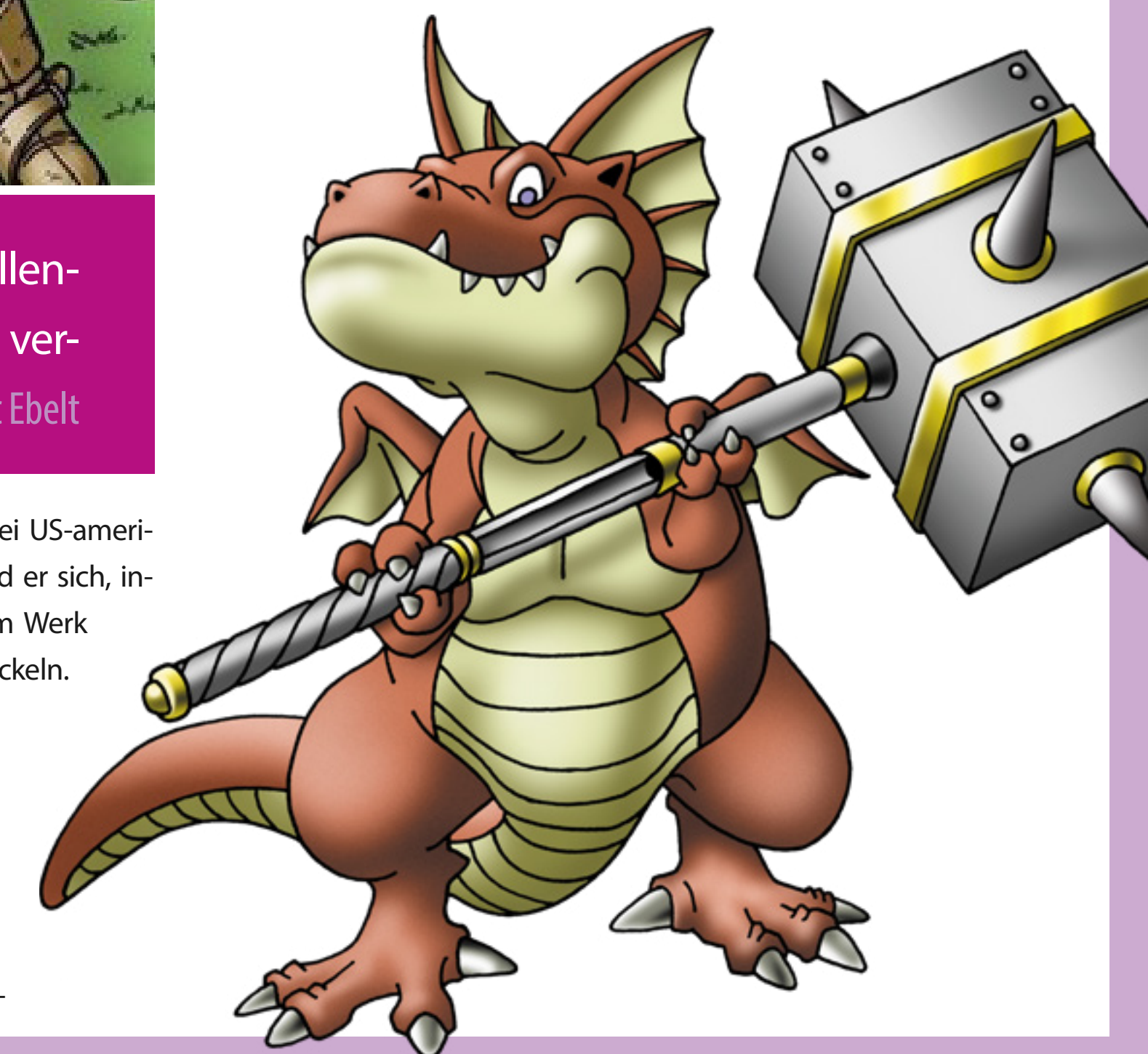
Aller Anfang ist schwer

Am 27. Mai 1986 erschien mit Dragon Quest in Japan nicht nur der erste Teil der Reihe, sondern auch der Quasi-Begründer japanischer Rollenspiele. Horii legte somit auch den Grundstein eines ganzen Subgenres. Als Nachfahre des legendären Helden Roto bewah-

ren wir in Dragon Quest ein Königreich vor dem sicheren Untergang. Um dem Endgegner zu besiegen, bereisen wir die Welt und kämpfen in rundenbasierten Zufallskämpfen Monster, um Erfahrungspunkte und Goldmünzen zu sammeln, die wir wiederum in neue Ausrüstung investieren dürfen. Man merkt dem Spiel jedoch an, dass es der erste Vertreter seiner Art ist. So gibt es nämlich neben dem Helden keine Gruppenmitglieder und bestimmte Befehle, wie das Reden mit Personen oder das Öffnen einer Tür, müssen erschwert über ein Aktionsmenü ausgewählt und ausgeführt werden. 1986 war dieses System aber revolutionär und faszinierend zugleich.

Konkurrenz belebt das Geschäft

Die Revolution des Genres wurde bereits am 26. Januar 1987 fortgeführt. Nur ein halbes Jahr nach dem ersten Teil veröffentlichte Enix den Nachfolger. Diesmal schlüpfen wir in die Rollen dreier Nachfahren des Helden, um einen neuen Bösewicht aus dem Verkehr zu ziehen. Neben der Heldengruppe war auch die Einführung eines Schiffs als Fortbewegungsmittel ein großer Schritt, denn Dragon Quest II war



auch auf diesem Gebiet ein Vorreiter. Mit dem Vehikel ist es nämlich wesentlich angenehmer, die nun noch größere Spielwelt zu retten. Zudem ist es in Dragon Quest II möglich, in jeder Stadt und nicht nur an einer Stelle im Spiel den Spielstand zu speichern. Bevor Enix einen weiteren Teil auf die Fans loslassen konnte, veröffentlichte der damalige Konkurrent Square am 18. Dezember 1987 Final Fantasy. Spätestens mit dieser neu entstandenen und fortan ebenso um die Gunst der Spieler buhlenden Rollenspielerreihe war das Genre nicht mehr aus der fernöstlichen Videospieldindustrie wegzudenken.



Kopiert und verfeinert

Nach über einjähriger Entwicklungszeit veröffentlichte Enix am 10. Februar 1988 schließlich Dragon Quest III. Innerhalb der Handlung machen wir dieses Mal einen Zeitsprung, denn im dritten Teil verkörpern wir erst- und letztmals den aus der Legende bekannten Helden Roto, dessen Vater bei der Weltenrettung gescheitert ist. Wir treten in seine Fußstapfen. Die Geschichte nimmt zum vermeintlichen Ende dermaßen epische Züge an, dass der Titel von japanischen Videospieldesignern im Zuge einer Leserumfrage der Zeitschrift Famitsu im Jahr 2006 sogar zum drittbesten Spiel aller Zeiten gewählt wurde. Der erste Teil der Final-Fantasy-Serie machte es Ende 1987 bereits vor, Dragon Quest III kopierte frech: Neben dem Helden dürfen wir nämlich drei weitere Charaktere inklusive Klassenwahl in Tavernen erstellen, in unsere Gruppe einladen und sie später wieder entlassen. Zudem hat das Spiel die aus späteren Teilen bekannten Medaillen eingeführt, die wir gegen seltene Items eintauschen können.

Erzählstruktur in Kapitelform

Die ersten drei Teile der Reihe sorgten aufgrund ihrer werktäglichen Veröffentlichung dafür, dass viele japanische Fans der Schule oder ihrer Arbeit fernblieben. Entsprechend entschieden sich die Verantwortlichen bei Enix



dazu, die Releases der Spiele fortan aufs Wochenende zu verschieben. Erstmals geschah dies am 11. Februar 1990, als mit Dragon Quest IV nach zweijähriger Pause der vierte Teil erschien. Enix hat gehörig an der Erzählstruktur geschraubt. So gibt es zwar einen Haupthelden, doch erkunden wir das Spiel in Kapitelform und lernen so erst einmal alle Charaktere getrennt voneinander kennen, indem wir mit den Figuren kleinere Abenteuer erleben und die Geschichten miteinander verknüpfen. Erst am Ende der Handlung schließen sich die Abenteurer unter Leitung des Helden zusammen, um gegen das Böse zu kämpfen.

Mittelteil einer neuen Trilogie

Ebenso wie die ersten drei Serienteile bilden auch die vierte, fünfte und sechste Episode der Reihe eine Trilogie. Diesmal dreht sich alles um das sagenumwobene Schloss

Zenithia. Das Gemäuer verbindet die drei Spiele recht lose und nicht so stark wie die Roto-Trilogie ihre drei Spiele miteinander. An den beiden nachfolgenden Serienteilen erkennen wir zudem sehr deutlich, dass der Umstieg vom NES auf das Super Nintendo zwar technische Vorteile bot, aber ebenso längere Entwicklungszeiten in Anspruch nahm. So erschien Dragon Quest V erst am 22. September 1992. Diesmal erleben wir die Geschichte des Helden von seiner Geburt an mit und begleiten ihn durch sein Leben. Wir reisen mit unserem Vater umher, werden später versklavt, können nach unserer Flucht heiraten und sogar Kinder in die Welt setzen. Um das Böse zu vernichten, stehen uns jedoch nur wenige menschliche Mitstreiter zur Verfügung, denn Dragon Quest V ermöglicht es uns, Monster zu fangen, zu trainieren und an ihrer Seite zu kämpfen.

Klimax der 16-Bit-Ära

Dragon Quest VI erschien hingegen erst am 9. Dezember 1995 in Japan und fühlt sich von der Geschichte eher wieder wie einer der früheren Titel an. Bemerkenswert ist jedoch besonders die technische Entwicklung der Reihe. Während der fünfte Serienteil noch aufgrund der Optik





entfernt an die 8-Bit-Ära erinnert, kann Dragon Quest VI mit einem neuen Grafikgerüst auch den ebenso hübschen 16-Bit-Rollenspielen Final Fantasy VI und Chrono Trigger aus dem Hause Square ein wenig Konkurrenz machen. Interessanterweise hat nicht nur Dragon-Quest-Schöpfer Yūji Horii Monate zuvor auch an der Zeitreise-Geschichte vom Square-Meilenstein Chrono Trigger mitgewirkt. Der künstlerische Beitrag stammt von Akira Toriyama, der seit dem ersten Serienteil auch für das Charakterdesign der Dragon-Quest-Reihe verantwortlich ist.

Umzug auf die PlayStation

Nach fünfjähriger Pause kehrte man mit dem Dragon-Quest-Franchise Nintendo den Rücken. Das Nintendo 64 verlor bei Publishern und Spielern an Bedeutung und die zwei von Enix in Japan vermarkteten N64-Spiele, Mischief Makers und Wandäpurojekuto J2: Koruro no Mori no Jozetto, blieben ebenso hinter den Erwartungen

zurück. Zudem konnte Enix mit Titeln wie Star Ocean: The Second Story, Torneko: The Last Hope und Valkyrie Profile drei Rollenspiele auf der immer beliebter werdenden PlayStation erfolgreich veröffentlichen, sodass es nur ein logischer Schritt für den Konzern war, Dragon Quest VII am 26. August 2000 auf Sonys Heimkonsole zu veröffentlichen. Im siebten Teil der Serie gelangen wir in eine fremde Welt, die sich als die Vergangenheit entpuppt – wir müssen die gegenwärtige Welt, in der große Teile der ursprünglichen Variante fehlen, wieder zu neuem Glanz verhelfen.

Tiefgründiges Märchen

Der 1. April 2003 ist für Fans japanischer Rollenspiele ein historisches Datum. An diesem Tag fusionierten nämlich die ehemaligen Konkurrenten Square und Enix zu Square Enix. Auf der einen Seite war es beiden Konzernen nun möglich, ihre Ressourcen gemeinsam auf neue und größere Projekte zu richten, doch auf der an-

deren Seite hagelt es seither heftige Kritik von so manchem Fan, die sich vor allem auf das Final-Fantasy-Franchise bezieht. In Anbetracht von Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs scheint diese Kritik jedoch unbegründet, denn die Handlung des achten Serienteils, der hierzulande ohne Ziffer im Titel veröffentlicht wurde, ist nicht nur märchenhaft inszeniert, sondern zudem auch tiefgründig. Sie wird sehr ausführlich geschildert, sodass neben dem Helden auch die anderen Charaktere Yangus, Jessica und Angelo mit ihren Hintergrundgeschichten jederzeit zur Geltung kommen.

Mehrspieler-Abenteuer

Ganze sechs Jahre musste die Serie nach mehreren Verschiebungen anschließend ruhen, doch am 11. Juli 2009 konnte Square Enix den neunten Teil der traditionsreichen Rollenspielerreihe endlich für den DS veröffentlichen. Man orientierte sich dabei unter anderem am dritten Serienteil, denn auch in Dragon Quest IX: Hüter des Himmels können wir in der Taverne neue Charaktere unserer Truppe hinzufügen. Entsprechend dreht sich die Handlung nur um den Haupthelden, der aus dem Reich der Göttlichen in die Welt der Menschen reisen muss, um den heiligen Baum Yggdrasil zu stärken. Weltbewegend für die Serie war jedoch der Mehrspielermodus, denn über eine drahtlose Verbindung war es möglich, zusammen auf ein Abenteuer zu gehen und mit anderen Spielern Monster zu verdreschen. 2016 ist es im Übrigen immer noch der einzige Titel der Reihe, der nur auf einer einzigen Plattform veröffentlicht worden ist.

Online-Ausflüge

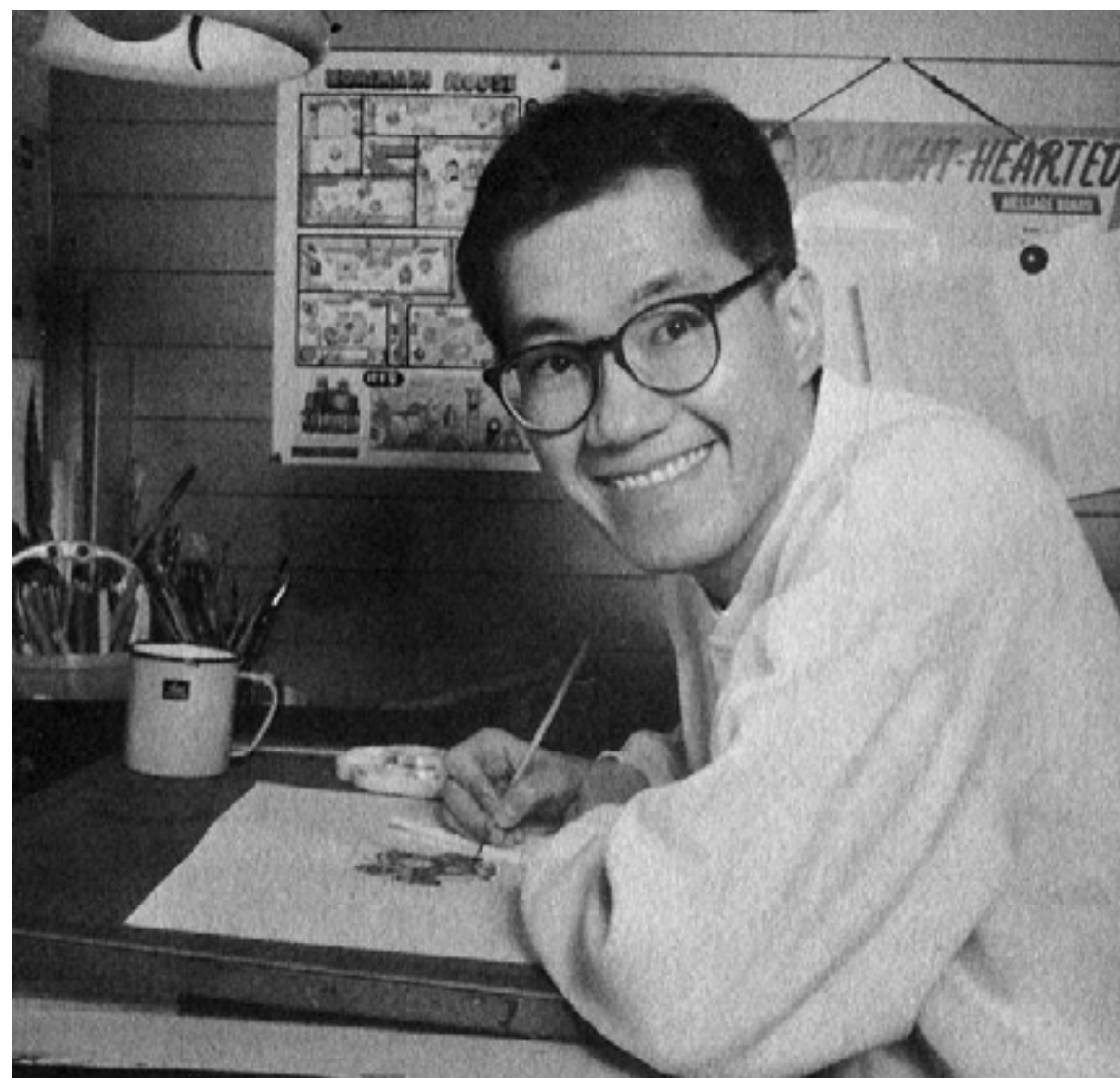
An diesem Konzept scheint man Gefallen gefunden zu haben, denn seit dem 2. August 2012 sind hunderttausende Japaner online unterwegs, da es sich bei Doragon Kuesuto X: Mezameshi Itsutsu no Shuzoku Onrain um das erste Online-Rollenspiel der Serie handelt, das wie Final Fantasy XI im Jahr 2002 und Final Fantasy XIV im Jahr 2010 einfach in die Hauptreihe verfrachtet wurde. Wie in anderen Spielen des Genres erstellen wir uns hier unseren eigenen Charakter, der einer von mehreren Völkern angehören kann. Mit anderen Spielern dürfen wir dann ähnlich wie in Dragon Quest IX diverse Abenteuer in einer Fantasy-Welt erleben. Interessant ist, dass die Reihe mit diesem Ableger wieder zu ihren Heimkonsolenwurzeln



Dragon Quest Monsters

Wer in den letzten Jahren mit den Mario-Party-Spielen das beliebteste Dragon-Quest-Spin-off ist vermutlich Dragon Quest Monsters. Nachdem wir 1992 erstmals Kreaturen im Kampf befehlen konnten, mussten zunächst die ersten Pokémon-Editionen erscheinen, damit Enix das Potenzial dieses Systems erkannte. Seit 1998 sind einige Ableger des Franchises für Nintendos tragbare Konsolen und Sonys PlayStation erschienen. Das Spin-off folgt in etwa den Regeln der Hauptreihe, nur dass wir ständig neue Monster zähmen, Kämpfe mit ihnen austragen und in Turnieren mit ihnen kämpfen. Der letzte Teil, der hierzulande erschienen ist, stellt Dragon Quest Monsters Joker 2 aus dem Jahr 2011 dar.

zurückgekehrt ist. So können wir den Titel, sofern wir des Japanischen mächtig sind, auf Wii, Wii U oder dem 3DS spielen. Obwohl der zehnte Serienteil den bis dato letzten veröffentlichten Serienteil darstellt, werbelt man bei Square Enix bereits am elften Serienteil, der 2017 nicht nur für die PlayStation 4, sondern auch für den 3DS und Nintendos recht ominösem Projekt NX erscheinen soll.



Akira Toriyama

Jeder wird den Namen Akira Toriyama sicherlich einmal gehört haben. Der Manga-Zeichner ist vor allem für seine Manga Dr. Slump und Dragon Ball bekannt. Anhand des Zeichenstils dieser Werke lässt sich leicht erkennen, dass er auch für das Figurendesign von so manchem Videospiel verantwortlich ist. So arbeitet er nicht nur seit dem ersten Dragon-Quest-Teil an der Reihe mit, sondern hat auch Charaktere in Chrono Trigger und Blue Dragon entworfen. An der aktuellen Manga-Reihe Dragon Ball Super ist er im Übrigen nur noch als Autor und nicht mehr als Zeichner verantwortlich.

Remakes, Portierungen und Spin-offs

Schlussendlich stellt sich nun die Frage, warum die Dragon-Quest-Reihe in Japan so erfolgreich ist. Auf der einen Seite könnte man nun natürlich argumentieren, dass bis auf den neunten Teil sämtliche Spiele der Hauptreihe auch auf mehreren Plattformen in unterschiedlichen Versionen erschienen sind. Bereits am 18. Dezember 1993 fing man nämlich an, Remakes der ersten beiden Teile gebündelt auf einem Modul für das Super Nintendo zu veröffentlichen. Weitere Remakes und Portierungen der Spiele folgten unter anderem für die PlayStation, die PlayStation 2 oder

den Nintendo DS. Am 16. September 2016 erschien sogar Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit für den 3DS und auch der achte Serienteil wird für selbige Plattform noch folgen. Auf der anderen Seite ist dieser Erklärungsversuch natürlich absoluter Humbug, da dieses Schicksal auch viele andere Videospielserien teilen. Hinzukommen dutzende Spin-offs, die bis auf das Franchise oft nur wenig mit der Hauptreihe gemeinsam haben, aber dennoch zum finanziellen Erfolg im Land der aufgehenden Sonne beitragen.

Erklärungsversuche

Yū Miyake von Square Enix sagte auf der Electronic Entertainment Expo 2016 in einem Interview gegenüber der Internetseite Polygon, dass ein wichtiger Faktor der Nostalgiebonus sei. In Japan kenne man die Serie seit 1986, doch im Westen waren japanische Rollenspiele bis zu Beginn des Jahrtausends noch ein Nischengenre. Während sich Japaner an die Rollenspielreihe, die weitgehend ihren Wurzeln treu blieb und somit trotz Revolutionen und Evolutionen als traditionsreich eingestuft werden kann, gewöhnen konnten, hatte man außerhalb Japans nur sehr wenig Kontakt zu den Spielen, da sie in der Regel nicht veröffentlicht worden sind. Im

deutschsprachigen Raum war es sogar erst mit Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs soweit, bis wir in die märchenhafte Spielwelt abtauchen konnten. Des Weiteren ist Miyake der Überzeugung, dass der bunte Grafikstil viele erwachsene Spieler nicht anspricht und die Dragon-Quest-Titel daher als Kinderspiele abgestempelt werden. Das sind dieselben Vorurteile, die sich sicher jeder Nintendo-Fan einmal anhören musste, wenn er mit einem neuen Super-Mario-Spiel stolz aus dem Laden marschierte.

Bunte Farben schrecken nicht ab

Die Wahrheit liegt wohl irgendwie ein bisschen in all seinen Aussagen. Obwohl Japan vom ausländischen Publikum gerne als verzauberter Quell verrückter Ideen und schriller Farben gesehen wird, ist es dennoch nur ein gewöhnliches Land, welches seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs über die Jahrzehnte hinweg eine überwiegend bunte Populärkultur hervorgebracht hat. Diese ästhetische Darstellungsweise wird von Japanern nun mal eher akzeptiert, als beispielsweise von einem europäischen oder nordamerikanischen Publikum. Genau diesen Nerv trifft die Dragon-Quest-Reihe mit dem markanten Manga-Design aus der Feder von Akira Toriyama, der von 1984 bis 1995 parallel und unverkennbar an seinem Werk Dragon Ball gearbeitet hat. Erst wenn die Akzeptanz für Anime und Manga wesentlich verbreiteter ist, können auch Spiele wie Dragon Quest von der allgemeinen Spielerschaft respektiert werden. Bunte Farben alleine stoßt das hiesige Publikum nämlich nicht ab, wie Spiele wie Super Mario 3D World oder Life Is Strange (ebenfalls von Square Enix vermarktet) beweisen.

Stillstand und Weiterentwicklung

Dragon Quest ist die erste und immer noch langlebigste Rollenspielreihe Japans, die seit dem Jahr 1986 nur sehr wenige und meistens auch nur dezente Änderungen durchgemacht hat. Es wäre falsch, diesen Reichtum an Traditionen als typisches, japanisches Merkmal abzustempeln, da sich Japan sehr viel mehr als andere Länder auf der Erde entwickelt. Trotzdem mag vielleicht genau dieses Festhalten an einer Unveränderlichkeit ein Problem für Nicht-Japaner sein. Während mit dem Auftreten von Dragon Quest, Final Fantasy und Konsorten japanische Entwickler die Zügel in die Hand genommen haben, sieht es heute wiederum anders

aus. Vor allem Studios aus Europa und Nordamerika haben den Japanern seit einigen Jahren den Rang in der Beliebtheitskala in puncto Rollenspiele abgelassen. Nur wenige Serien wie Final Fantasy versuchen mit ständig neuen Entwicklungen derlei Produktionen zu übertrumpfen.

Die Hoffnung stirbt zuletzt

Die Rollenspielserien verlieren dadurch allerdings nicht an Faszination – im Gegenteil! Sie gewinnen durch das stetig größer werdende Angebot peu à peu an Aufmerksamkeit und steigern das Interesse. Manchmal muss man einfach nur über den Tellerrand schauen, um eine versteckte Perle zu entdecken. Es braucht zudem oft nur ein einziges Spiel, um den Durchbruch zu erzielen, wie zum Beispiel das Strategie-Rollenspiel Fire Emblem: Awakening aus dem Jahr 2012, das in Nordamerika, Europa und sogar in Japan plötzlich zu einem Überraschungserfolg wurde, obwohl sich auch hier die Serie über die Jahre nur Schritt für Schritt entwickelt hat. Die Dragon-Quest-Reihe befindet sich mit dem bevorstehenden elften Teil in einer ähnlichen Position. Am Ende kann man nur hoffen, dass die Entwickler niemals aufgeben werden, damit die Faszination und der Reiz an der Serie, die Japaner empfinden, irgendwann auch vom westlichen Publikum als solche aufgenommen wird.

eric.e@n-mag.org



Knickediknack: Mario wird zu Papier



Fast drei Jahre nach dem letzten Teil der Reihe, erscheint Anfang Oktober Paper Mario: Color Splash. Ein guter Grund, um einen Blick zurückzuwerfen auf die Anfang des Jahrtausends gestartete Rollenspielerie.

Von Alexander Geisler

Verantwortlich für die Paper-Mario-Spiele ist das interne Nintendo-Studio Intelligent Systems, das unter anderem auch die Fire-Emblem-Reihe entwickelt. Seinen Anfang nahm Paper Mario im August 2000 als der erste Teil mit dem übersetzten Titel Mario Story als zweiter Ausflug des Nintendo Maskottchens ins Rollenspiel-Segment erschien. Ursprünglich war das Spiel als Nachfolger zum 1996 in Japan und den USA veröffentlichten Genre-Debüt

des Klempners, Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, konzipiert, wurde aber im Verlauf der Entwicklung zu einer eigenen Reihe umgewandelt.

Die Anfänge

Erschienen ist Paper Mario für das damals bereits im Endstadium befindliche Nintendo 64. So erfolgte die Veröffentlichung in den

USA nur einige Monate vor dem Launch der neuen Nintendo Heimkonsole GameCube. Auch für europäische Spieler war Paper Mario eines der letzten großen Spiele für das N64. Dabei legte der Serienerstling wichtige Weichen für die kommende Reihe. Darunter selbstverständlich der markante Stil, bei dem Figuren und Umgebungen in Papier gehalten sind. Dieses Konzept wurde – genauso wie in den Nachfolgern – für Rätsel sowie die Story verwendet. Zugleich verpasste Intelligent Systems dem Rollenspiel einen gesunden Humor, der deutlich Auswirkung auf die teils recht skurri-

len Charaktere hatte. Besonders Marios Begleiter stachen aus der Masse hervor.

Höhepunkt

Bei den Kämpfen entschieden sich die Entwickler für ein klassisches Rundensystem, das allerdings nicht die gesamte Reihe hindurch erhalten geblieben ist. Ein weiteres wichtiges Merkmal der Reihe ist die wesentlich umfangreichere und mit Überraschungen gespickte Geschichte, die gänzlich unüblich für Spiele mit Mario in der Hauptrolle war. Ähnliches galt schließlich auch für den 2004 erschienenen Nachfolger Paper Mario: Die Legende vom Äonentor, der sich stark am Serienerstling orientierte, aber die anfänglichen Konzepte verbesserte und zum Teil perfektionierte. Der besseren Technik des GameCubes verdankte der Titel eine deutlich gehobene grafische Qualität. Gleichzeitig schraubte Intelligent Systems die Kindlichkeit zurück und verpasste dem zweiten Teil die bis heute vielleicht beste Geschichte der Reihe. Nicht umsonst gilt das GameCube-Paper-Mario als bisheriger Höhepunkt.

Wandlung

Stark dazu beigetragen hat die Konzeptänderung, die Super Paper Mario, der dritte Teil der Reihe für Nintendos Wii im Jahr 2007 mit sich gebracht hat. Trotz einer durchaus spannenden Ge-





schichte rund um Graf Knickwitz und die durch ihn angestrebte Zerstörung der Welt und der Möglichkeit neben Mario im Verlauf des Abenteuers als Luigi, Peach und sogar Bowser zu agieren, waren viele Fans enttäuscht. Intelligent Systems warf zahlreiche bekannte Elemente der Vorgänger wie die Rundenkämpfe über Bord und verpasste Super Paper Mario ein deutliches nach Jump 'n' Run aussehendes Gameplay. Gegner wurden aktiv im Spiel und damit ähnlich wie in den klassischen Super-Mario-Spielen bekämpft. Die größte Besonderheit war allerdings die Möglichkeit, zwischen 2D- und 3D-Ansicht zu wechseln. Dadurch konnten Hindernisse oder Gegner umgangen oder neue Wege freigelegt werden. Viele Rätsel des Titels basierten auf diesem Konzept. Allerdings handelte es sich im Kern auch bei Super Paper Mario um ein Rollenspiel. Kraftpunkte, Angriffskraft und Levelaufstiege blieben genauso erhalten wie Items.

Handheld-Sticker

Anschließend machte die Reihe die bis heute größte Pause. Über fünf Jahre dauerte es, bis mit Paper Mario: Sticker Star Ende 2012 der vierte Teil erschien – erstmals für einen Handheld, den Nintendo 3DS. Intelligent Systems kehrte zumindest teilweise zu den Wurzeln zurück und verpasste Sticker Star wieder die für die Reihe gewohnte Perspektive. Auf 2D-3D-Sichtwechsel und starke Jump-'n'-Run-Einflüsse verzichteten die Entwickler. Auch die Rundenkämpfe kehrten zurück, allerdings mussten Fans auf die aus den ersten beiden Teilen beliebten Begleiter erneut verzichten. Stattdessen wurde passend zur Story rund um das alljährliche Sticker-Festival in Stickershoven und den verschwundenen sechs Royalstickern auch in den Kämpfen auf die thematisch stark vertretenen Sticker gesetzt. Diese galt es einzusetzen, um die Gegner zu bekämpfen oder Rätsel zu lösen. Auch Nebenauf-

gaben spielten eine wichtige Rolle, um Mario durch Power-ups zu stärken, da es erstmals in der Paper-Mario-Reihe keine Erfahrungspunkte mehr gab.

Crossover-Ausflug

Auch wenn Paper Mario: Color Splash der offiziell fünfte Teil der Reihe ist, handelt es sich nicht um das erste Abenteuer des Papier-Marios seit Paper Mario: Sticker Star. Stattdessen veröffentlichte Nintendo Ende 2015 Mario & Luigi: Paper Jam Bros. Der aktuellste Teil der zweiten Super-Mario-Rollenspiel-Reihe mit den beiden Klempner-Brüdern im Mittelpunkt stellt zugleich ein Crossover mit Paper Mario dar. So werden Mario und Luigi bei ihrem Abenteuer von der Papier-Variante des Nintendo Maskottchens begleitet. Begründet wird das durch die Geschichte, in der die Paper-Mario-Figuren aus dem entsprechenden Buch in die Welt von Mario & Luigi geraten. Das führt natürlich zu einigen Problemen und der Zusammenarbeit von Bowser und Papier-Bowser. Im Grunde handelt es sich allerdings mehr um einen Gast- oder Crossover-Auftritt Paper Marios in der Mario-&Luigi-Reihe, weshalb der Titel nicht offiziell zu den Paper-Mario-Spielen gezählt werden kann.

Farbenspiel

Die Rückkehr von Paper Mario auf eine Heimkonsole kündigte Nintendo im Zuge einer Nintendo Direct Anfang März 2016 an. Ausführlich wurde das Spiel während der E3-Treehouse-Live-Streams vorgestellt. Dabei fielen die Meinungen vieler Fans eher mäßig bis negativ aus, da das erste Wii-U-Abenteuer der Reihe zu stark an Paper Mario: Sticker Star erinnert. Statt auf Aufkleber setzt Intelligent Systems dieses Mal auf Farben. Es ist die Aufgabe von Paper Mario, die gestohlene Farbe auf der Insel Prisma wiederherzustellen. Auch in den Kämpfen ist Farbe in Kombination mit Kampfkarten wichtig. Auf Kampfpartner für Mario verzichtet Intelligent Systems erneut. Dafür findet sich in Farbian, einem sprechenden Farbeimer, ein Ersatz für Kersti aus Paper Mario: Sticker Star. Ob die im Vorfeld angebrachte negative Kritik an Paper Mario: Color Splash gerechtfertigt ist oder der neue Teil überraschen kann, erfahrt ihr im Test zum Spiel in dieser Ausgabe.

alexander.g@n-mag.org



Die Party ist vorbei: Das Schicksal von Mario Party



Während viele Videospelreihen von Nintendo auch nach Generationen einen gewissen Standard an Qualität mit sich bringen, gilt das nicht für alle Produkte – so auch nicht für die Mario-Party-Reihe.

Von Jonas Maier

Als Mario Party 1998 auf dem Nintendo 64 das erste Mal das Licht der Welt erblickte, waren sowohl Spieler als auch Kritiker von der interessanten Genre-Kombination des rundenbasierten Brettspiels mit überdrehten Minispielen im Super-Mario-Gewand durchweg begeistert. Auch wenn nach zahlreichen absolvierten Runden sowohl einige Controller, als auch Freundschaften zu Bruch gingen, nahm der Spaß an den Partys so schnell nicht ab. Die digitale Natur der Spiele erlaubte Spielelemente, die bei ech-

ten Brettspiel-Partien schnell als Regelüberschreitungen geahndet werden würden. Durch Abkürzungen, Items wie besonderen Würfeln, Events, die das gesamte Spielbrett beeinflussen und natürlich der immerwährenden Skepsis gegenüber dem Computer, der gerne die Nicht-Spieler-Figuren mit guten Würfeln und einer besonderen Portion Glück unterstützt, war in Mario Party bis zum letzten Spielzug immer fast alles offen. Teil aus dem Jahr 1990 einige Änderungen erfahren.

Die Party der Neunzigerjahre

Neben Glück und taktischem Geschick wird in Mario Party allerdings auch die Reaktionsschnelligkeit und Hand-Augen-Koordination gefordert. In den zahlreichen abwechslungsreichen Minispielen, die teilweise nur wenige Sekunden andauern, kämpfen die Spieler um ihre Münzen, die neben den Sternen die Währung in Mario Party ausmachen. Die Erinnerungen an geschrotete Controller und Brandblasen vom N64-Control-Stick vermissen wir schmerzlich, da fragen wir uns, was in den letzten Jahren mit der Serie geschehen ist. Das digitale Brettspiel konnte zu seinen

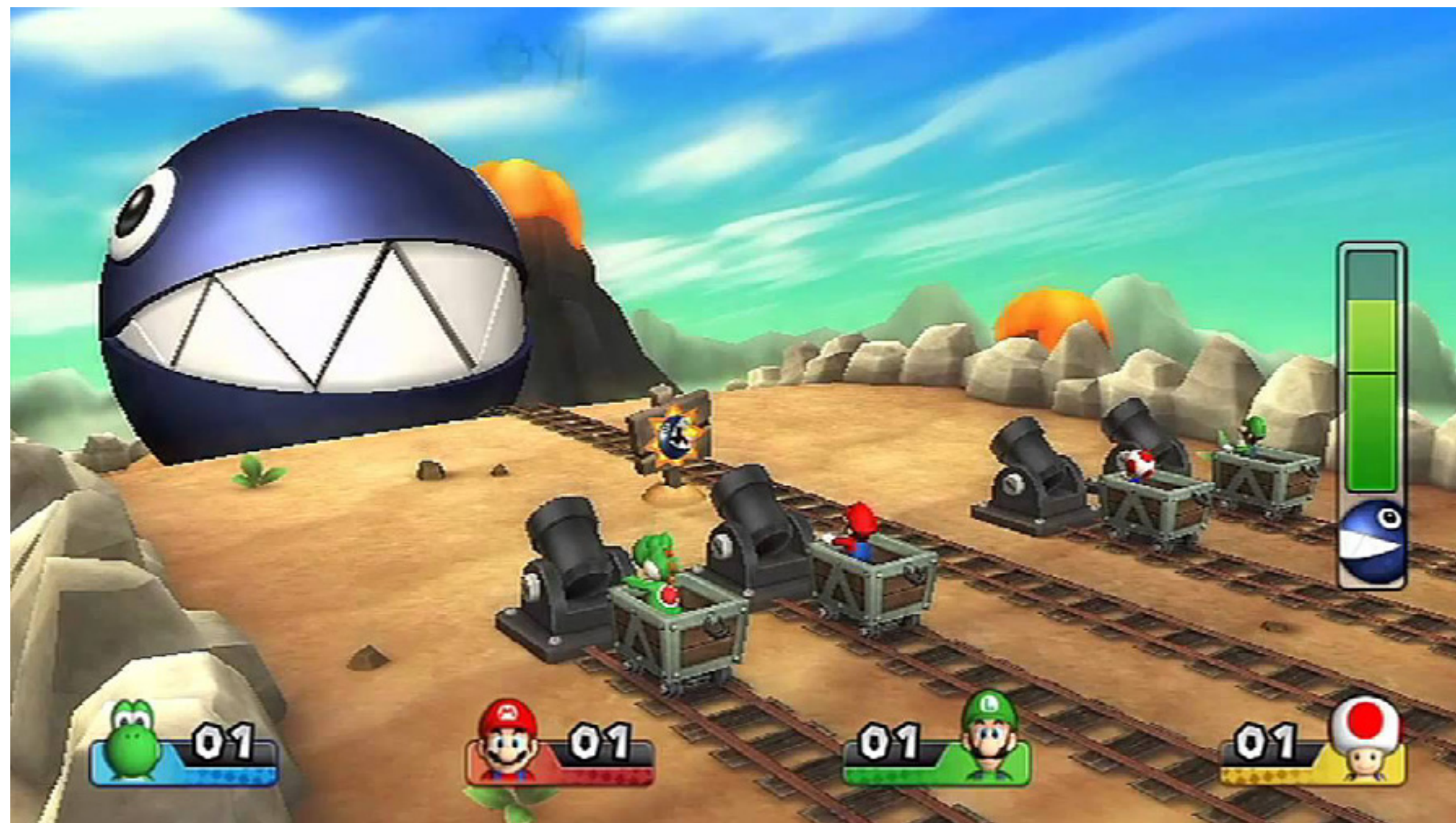
Hochzeiten mit etablierten Multiplayer-Titeln wie Super Smash Bros. und der Mario-Kart-Reihe locker mithalten; leider gilt das nicht mehr für die aktuellsten Teile.

Die Würfel sind gefallen

Die weiteren Spiele lieferten zunächst konsequente Fortsetzungen mit mehr Minispielen und spielbaren Charakteren. Auch wenn bis dato nicht weniger als zehn Mario-Party-Titel der Hauptreihe und einige für die Handhelds erschienen sind, lassen sich die Spiele doch nach einem ganz bestimmten Merkmal schnell in zwei Lager spalten – in die Ära vor und nach Mario Party 8. Ab Mario Party 9 verzeichnete die Serie die größten Veränderungen seit dem Beginn der Serie. Nun fuhren die Spielfiguren gemeinsam in einem Gefährt über das Spielbrett, die zunehmender linearer ausfielen. Seitdem nicht mehr jede Partei ihren eigenen Weg über das Spielfeld plant, wurden taktische Entscheidungen und die Anzahl an begehbaren Wegen spürbar eingedampft und hauptsächlich auf den nächsten Würfelwurf reduziert. Überraschende Events und schnelle Spielveränderungen, die die Platzierungen beeinflussen, gibt es zwar immer noch, diese basieren aber immer mehr auf Glück - oder eben Pech - was schnell in Frust endet. Daneben wurde auch die Währungseinheit geändert und die Abtrennung von Münzen und Sternen abgeschafft. Übrig geblieben sind die sogenannten Mini-Sterne, die allein über Sieg und Niederlage entscheiden.

Gewagte Vergleiche

Nachdem sich das Entwicklerstudio Hudson Soft auflöste, die die Reihe seit ihrem ersten Teil begleitete, geben viele Fans dem neuen Entwicklerstudio Nd Cube die Schuld, das seit Mario Party 9 die Reihe betreut und ebenso für das umstrittene Animal Crossing: Amiibo Festival verantwortlich ist. Trotz des Aufschreis der Fangemeinde veränderte sich am neuen Spielkonzept auch in Mario Party 10 und Island Tour kaum etwas und der neue Kurs wird bis heute gefahren. Die Veränderungen müssen also entweder vom Entwickler aus unerfindlichen Gründen beabsichtigt oder von Nintendo vorgegeben worden sein. Am finanziellen Erfolg des neuen Spielkonzeptes kann es schon einmal nicht gelegen haben. Natürlich ist es schwer, Verkaufszahlen verschiedener Spiele über Plattformen und Generationen hinweg in Relation zu setzen, dennoch ist seit Mario Party 9 auch hier ein negativer



Trend zu erkennen. Mario Party 8 auf der Wii konnte sich noch über acht Millionen Mal absetzen, während Nintendo mit Mario Party 9 auf derselben Plattform nicht einmal die Hälfte davon an den Mann bringen konnte. Auf den mobilen Plattformen sieht es ähnlich aus. Zwischen den Verkaufszahlen von Mario Party DS und Mario Party: Island Tour für den 3DS liegt eine Differenz von mindestens sieben Millionen Exemplaren, was auch im Hinblick auf die unterschiedlichen Hardware-Verkaufszahlen immer noch einen enormen Schwund darstellt.

Ungewisse Zukunft

Vielleicht wollte Nintendo mit den eher vereinfachten und unchaotischen Spielelementen auch die große Breite an Gelegenheitsspielern ansprechen, die ab der Wii mit Nintendo in Berührung gekommen



sind. Mit dem Niedergang der Minispiel-Qualität und dem Anstieg des Glücksfaktors sollte aber kein Spieler zufrieden sein, egal mit welchem Spieler-Hintergrund. Trotz dieser Entwicklungen scheint die Party allerdings noch nicht vorbei zu sein. Mario Party: Star Rush erschien Anfang Oktober dieses Jahres und scheint einige Spielelemente verändern zu wollen und mit Sicherheit wird früher oder später auch für das NX-System ein Ableger veröffentlicht werden. Eine natürliche Skepsis werden Spieler von nun an gegenüber allen neuen Teilen der Mario-Party-Reihe haben müssen.

jonas.m@n-mag.org

Mario-Party-Alternativen

Wer in den letzten Jahren mit den Mario-Party-Spielen nicht mehr zufrieden ist und trotzdem seinen Spaß an Gesellschaftsspielen mit Nintendo-Figuren haben will, für den gibt es einige Alternativen:

Nintendo Monopoly

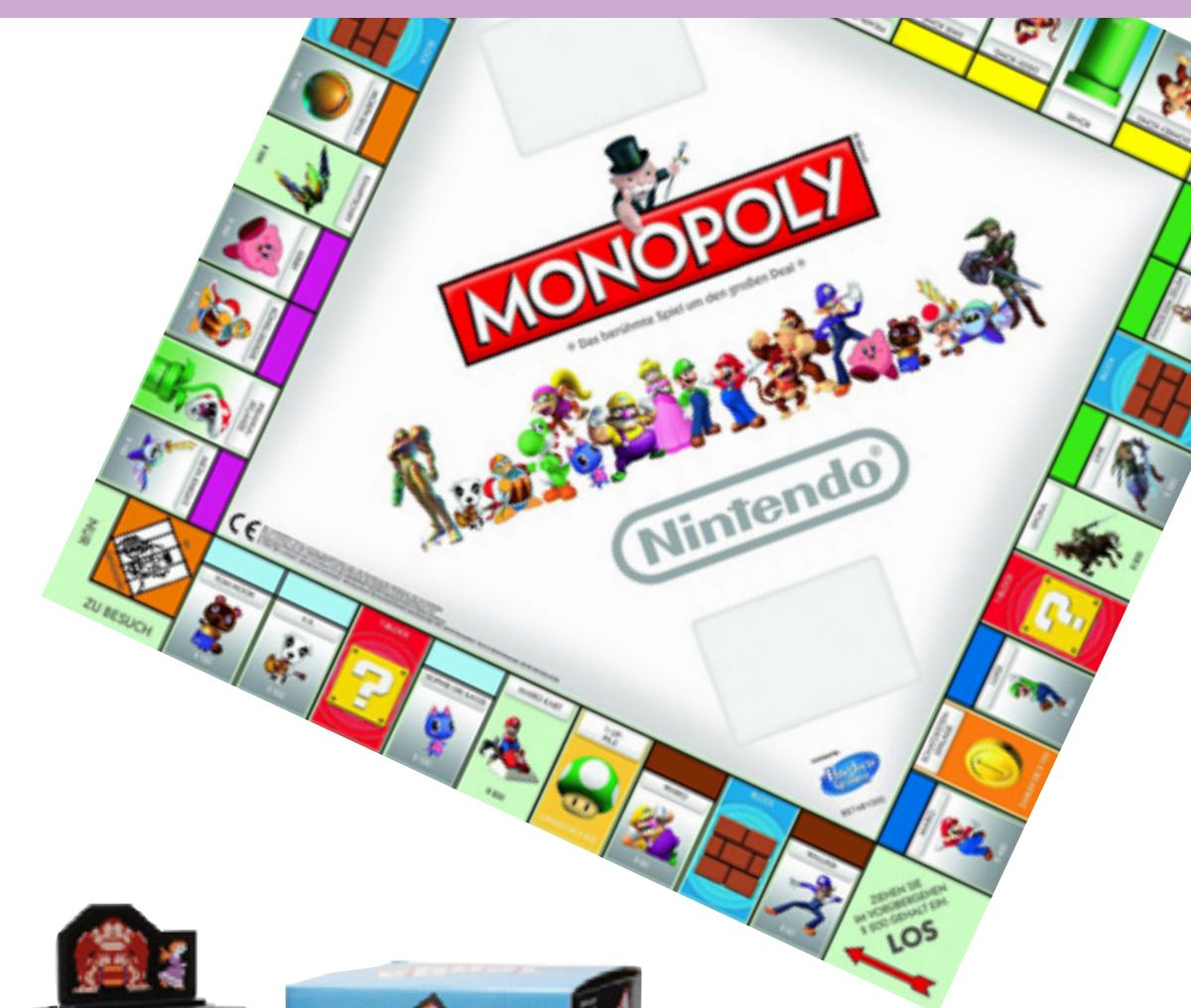
Das wohl bekannteste Gesellschaftsspiel aller Zeiten gibt es sowohl in der Super-Mario-, The-Legend-of-Zelda-, Pokémon- als auch allgemeinen Nintendo-Ausführung mit allen Maskottchen. Auch wenn sich abseits des Nintendo-Outfits zum regulären Monopoly nicht viel ändert, ist es doch wieder einmal schön, die Figuren mit ungezinkten Würfeln übers Feld zu navigieren.

Donkey Kong Jenga

Anstatt die gewohnte Baustein-Stapelei mit Nintendo-Motiven zu bekleben, bringt die Nintendo Variante von Jenga neue Spielelemente mit sich. Um die Prinzessin zu retten, muss Mario symbolisiert durch eine Plakette den Turm rundherum heraufwandern, während der Donkey-Kong-Spieler dem Helden die Steine unter den Füßen wegzieht und den Turm nach oben hin erweitert. Konzentration und Ausdauer aus den Mario-Party-Minispielchen sind auch hier von Nöten.

Mario Schach

Wer dem Glücksfaktor der neuen Mario-Party-Spielen nichts abgewinnen kann, wird mit Sicherheit seinen Drang nach Herausforderungen beim Schachspiel im Super-Mario-Stil finden. Um das Pilzkönigreich vor Bowsers Armee zu verteidigen, benötigen wir ein Mario-Party-geschultes Auge, denn das Spiel kommt mit sehr vielen Figuren-Designs und wenig Übersicht daher. Mario und Luigi werden hier zu König und Dame - wer hier wer ist, kann sich wohl jeder denken.



...der Konzern um die Jahrtausendwende deswegen Schutzhandschuhe für Mario-Party-Spieler herausgab, die sich Verbrennungen oder Schnitte an der Hand zugezogen haben.

Impressum

NMAG #66

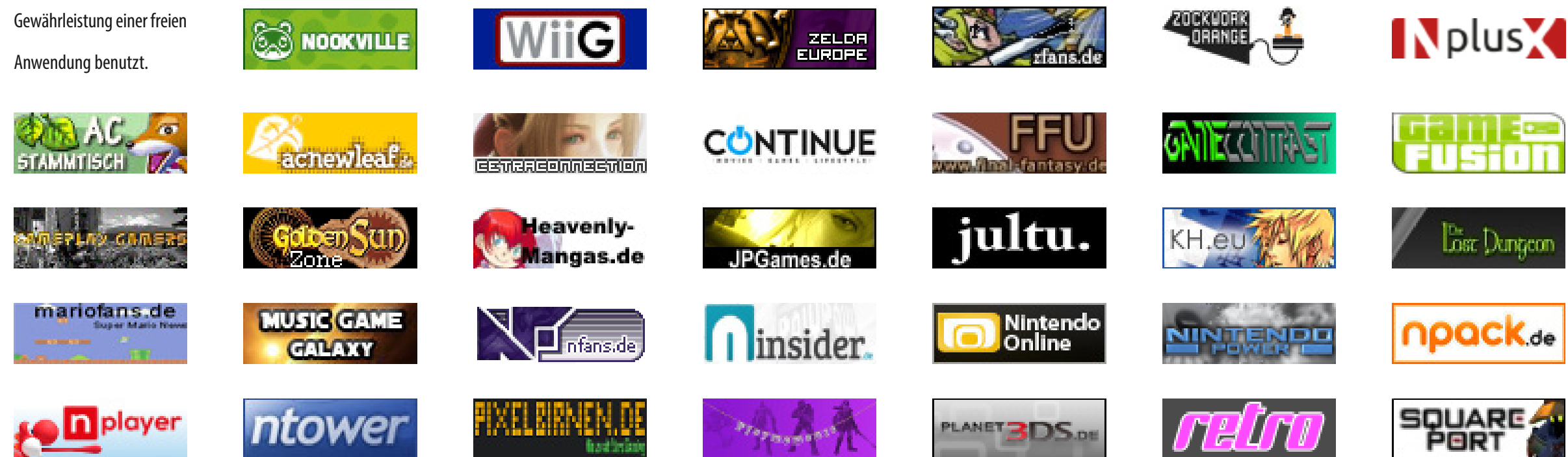
erscheint Anfang Dezember



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
 GASTREDAKTEURE: Sebastian Zeitz
 VIDEOREDAKTEURE: Sören Jacobsen, Mario Nguyen, Michaela und Stephanie Rasch
 LAYOUT & DESIGN: Jasmin Belima
 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

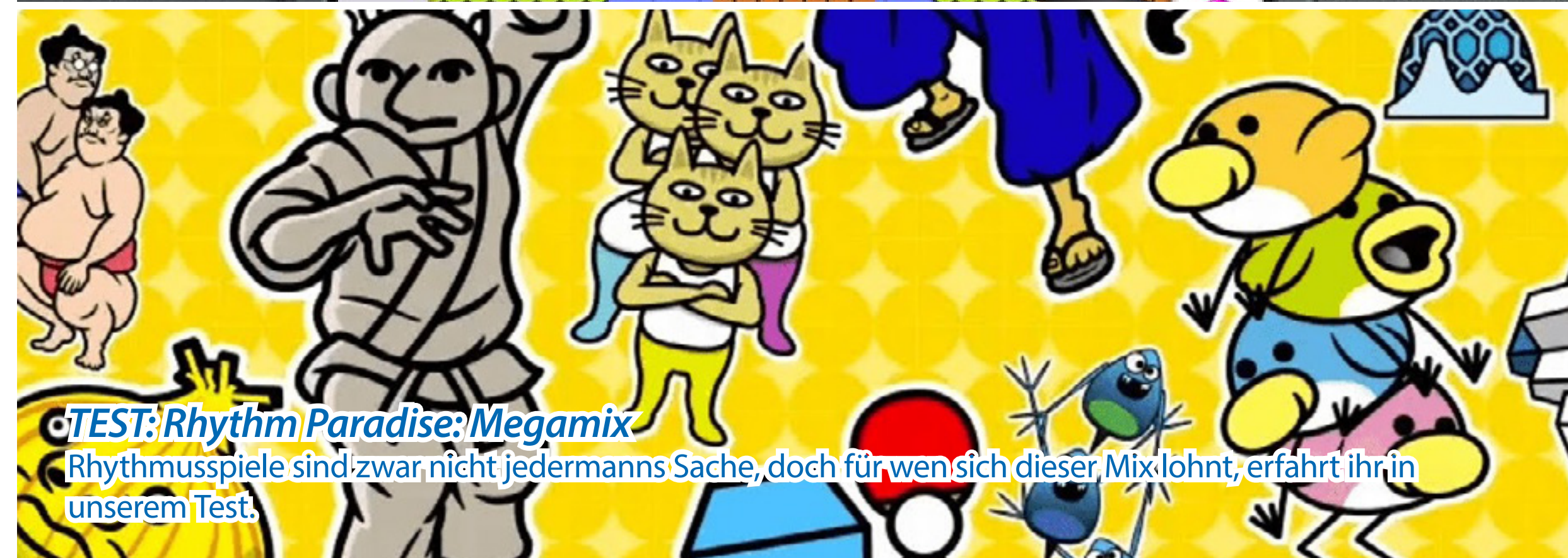
Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt.



TEST: Pokémon: Sonne & Mond
 Im November können wir den kalten Herbsttagen endlich entfliehen. Wir machen tropische Inseln unsicher und sammeln Pokémon.



TEST: Super Mario Maker for Nintendo 3DS
 Der Level-Baukasten für die Wii U hat uns 2015 gut gefallen. Wir prüfen die Handheld-Fassung auf ihre mobile Tauglichkeit.



TEST: Rhythm Paradise: Megamix
 Rhythmusspiele sind zwar nicht jedermanns Sache, doch für wen sich dieser Mix lohnt, erfährt ihr in unserem Test.