



Ausgabe Nr. 66 Dezember 2016



LIVE

Die Katze ist aus dem Sack: Nintendo Switch enthüllt
Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System

VIEW

Mario Sports Super Stars
Poochy & Yoshi's Woolly World

TEST

Pokémon Sonne & Mond
Super Mario Maker for Nintendo 3DS

PLUS

Der Einfluss von Pokémon auf die Videospieleindustrie
Nintendos Controller-Evolution

Vorwort: Am Ende aller Magazine

Liebe Spielerinnen und Spieler,

wieder einmal neigt sich ein Jahr dem Ende entgegen und das Weihnachtsgeschäft steht vor der Tür. Nach einem kurzen Trailer zur neuen Nintendo Switch, die vorher als NX bekannt war, hat Nintendo den Informationshahn wieder zugezogen. Das hält uns allerdings nicht davon ab, den Trailer zu analysieren und die ersten Fakten zusammenzufassen. Außerdem hat sich unsere Redaktion wieder zusammengesetzt, um ihre Meinungen zu Nintendos nächster Heimkonsole auszutauschen. Des Weiteren werfen wir einen Blick auf die Dokumentation Nintendo Quest und widmen uns passend dazu dem Phänomen Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System. Neben einigen unbekannteren Switch-Spielen, die sich in der Entwicklung befinden, erhält auch der betagte 3DS noch ein wenig Nachschub. Wir haben uns Mario Sports Super Stars, Poochy & Yoshi's Woolly World und Pikmin for Nintendo 3DS angeschaut und verraten euch, ob ihr euch auf die kommenden Titel freuen dürft.

Um die Weihnachtszeit zu überbrücken, gibt es jedoch reichlich Futter für die Wii U und den 3DS. Während Mario in Skylanders Imaginators mit Kreaturen herumexperimentiert und in Just Dance

2017 den Hampelmann gemimt hat, ist Amin derweil auf Monsterjagd gegangen und hat die neue Alola-Region in Pokémon: Sonne & Mond unsicher gemacht. Außerdem hat er in Rhythm Paradise: Megamix trotz vieler bekannter Elemente sehr viel Spaß gehabt. Sören hat auf seinem 3DS hingegen neue Levels in Super Mario Maker for Nintendo 3DS kreiert. Ob die Hosentaschenfassung etwas taugt, verrät er euch ebenso in seinem Test. Wer für die langen Wintertage noch ein Rollenspiel benötigt, darf sich über zwei weitere Tests freuen. Während Jonas Shin Megami Tensei IV: Apocalypse gespielt hat, hat sich Alex an 7th Dragon III – Code: VFD herangetraut. Ebenso hat er sich an neuen Rätseln in Picross 3D: Round 2 versucht. Eric wiederum hat Vorliebe genommen mit den Klassikern der Sega 3D Classics Collection. Wem da nicht das Passende dabei ist, darf sich gerne bei unseren zahlreichen eShop- und Virtual-Console-Tests einmal genauer umsehen.

Jonas hat sich in den letzten Wochen ebenfalls verstärkt den Pokémon gewidmet und dabei ergründet, welchen Einfluss die Taschenmonster auf die Videospieldustrie hatten. Eric hingegen hat die Geschichte des Nintendo Entertainment System verfolgt und erklärt, welchen Stellenwert die Konsole für Nintendo bis heute innehält. Zu guter Letzt widmet er sich Nintendos Controller-Evolution. So viel Inhalt steckte lange nicht mehr in einer NMag-Ausgabe! Leider müssen wir euch im selben Atemzug mitteilen, dass dies die vorerst letzte Ausgabe des NMag ist. Keine Sorge: Was mit dem NMag passiert, erfahrt ihr auf der letzten Seite der vorliegenden Ausgabe. Die Show muss schließlich weitergehen!

Viel Spaß mit dem neuen NMag!

Eric Ebelt, Chefredakteur



Der gesuchte Begriff von unserem Gewinnspiel taucht in vielfältiger Form in Rollenspielen auf.

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 Videospieldthema eurer Wahl, einer Audiodatei im mp3-Format oder einem Video zu einem Spiel bei uns melden. Erwähnt in eurer Bewerbung bitte, welche Videospieldsysteme 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 zur Dokumentation Nintendo Quest (DVD)

Seit Kurzem ist die Dokumentation Nintendo Quest erhältlich. In Zusammenarbeit mit Alive verlosen wir in dieser Ausgabe zweimal die Dokumentation auf DVD. Wir haben in dieser Ausgabe mehrere unbeschriftete NES-Module versteckt. Wenn ihr mit dem Mauszeiger am PC oder mit eurem Finger auf Endgeräten mit Touchscreen diese Abbildungen berührt, erhält ihr einen Lösungsbuchstaben. Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müsst ihr die Module im Magazin suchen und die Lösungsbuchstaben notieren. Richtig zusammengesetzt ergeben diese einen bestimmten Begriff, den ihr uns per E-Mail an gewinnspiel@n-mag.org schicken müsst. Wir wünschen viel Glück!

Teilnahmebedingungen: Teilnahmeberechtigt sind alle Personen, die mindestens das achtzehnte Lebensjahr vollendet und ihren Wohnsitz in der Bundesrepublik Deutschland haben. Minderjährige Nutzer müssen vor der Teilnahme eine Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten einholen. Mitarbeiter vom NMag und von Alive sind von der Verlosung ausgeschlossen. An der Verlosung nehmen alle Personen teil, welche die gewünschten Anforderungen erfüllen. Die Gewinner der Verlosung werden schriftlich nach Ablauf des Gewinnspiels ab dem 1. Januar 2017 informiert. Die Gewinner haben anschließend eine Woche Zeit, sich bei uns zu melden. Andernfalls erhalten nach denselben Gewinnspielregeln andere Teilnehmer die Chance auf die Gewinne. Die Namen der Gewinner werden von uns nicht veröffentlicht. Teilnahmeschluss ist der 31. Dezember 2016; der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!



Inhaltsverzeichnis

INDEX

Editorial	2
Inhaltsverzeichnis	3
Redaktionsseite	4
Impressum, Partner & Vorschau	53

LIVE

News-Rückblick	6
Vor zehn Jahren bei Nintendo	7
Die Katze ist aus dem Sack: Nintendo Switch enthüllt	8
Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System	10
Nintendo Quest: 678 Spiele und 30 Tage Zeit	12
Redaktionsdiskussion	13

VIEW

View-Überblick & Tendenz erklärt	14
Mario Sports Super Stars	15
Poochy & Yoshi's Woolly World	16
Pikmin for Nintendo 3DS	17

TEST

Test-Überblick & So testen wir	18
Skylanders Imaginators	19
Just Dance 2017	20
Pokémon: Sonne & Mond	21
Super Mario Maker for Nintendo 3DS	24
Rhythm Paradise: Megamix	26
Shin Megami Tensei IV: Apocalypse	28
7th Dragon III - Code: VFD	30
Sega 3D Classics Collection	32
Picross 3D: Round 2	33
Disney Magical World 2	34
Cartoon Network: Battle Crashers	35
Fast Racing Neo: Neo Future Pack (DLC)	36
Kritzelpost: Nintendo-Premium-Paket (DLC)	36
Ninja Pizza Girl	37



Die Katze ist aus dem Sack: Nintendo Switch enthüllt

TEST

Act it out!: Ein Scharadespiel	37
Soul Axiom	38
Pirate Pop Plus	38
River City: Tokyo Rumble	39
Chase: Cold Case Investigations ~Distant Memories~	39
Azure Striker Gunvolt 2	40
Fairune 2	40
Gurumin 3D: A Monstrous Adventure	41
WarioWare: Smooth Moves	41
F-Zero X	42
Mario's Super Picross	42
Breath of Fire	43
Breath of Fire II	43

PLUS

Plus-Überblick	44
Der Einfluss von Pokémon auf die Videospieldindustrie	45
NES: 8-Bit im Brotkasten	47
Nintendos Controller-Evolution	49



Pikmin for Nintendo 3DS



Pokémon: Sonne & Mond



Eric Ebelt
Chefredakteur



Jonas Maier
Stellvertretender Chefredakteur



Sören Jacobsen
(Video-)Redakteur



Alexander Geisler
Redakteur



Mario Nguyen
(Video-)Redakteur



Amin Kharboutli
(Video-)Redakteur

SPIELT GERADE

Final Fantasy XV (PlayStation 4)

SPIELT GERADE

Pokémon: Sonne & Mond

SPIELT GERADE

Pokémon: Sonne & Mond

SPIELT GERADE

Final Fantasy XV (PlayStation 4)

SPIELT GERADE

Final Fantasy XV (PlayStation 4)

SPIELT GERADE

Pokémon: Sonne & Mond

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Ein klassischer (!) Mario-Party-Teil

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Ein neuer Project-Zero-Ableger

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Ein neuer Ableger der Animal-Crossing-Serie

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Ein (großes, gutes) Anime-Rollenspiel

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Skies of Arcadia HD/2

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Ein gutes Super-Mario-Jump-'n'-Run

LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUMThe Legend of Heroes:
Trails of Cold Steel II (PlayStation 3)**LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM**

Genug Bares für Nintendo Switch

LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM

Schoko-Weihnachtsmann

LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM

Abwarten

LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM

Viele Tannennadeln

LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM

Geschenke

GUTER VORSATZ FÜR 2017

Die Bachelor-Arbeit sehr gut bestehen

GUTER VORSATZ FÜR 2017

Die Vorsätze der letzten Jahre abarbeiten

GUTER VORSATZ FÜR 2017

Mehr Sport treiben

GUTER VORSATZ FÜR 2017

Keine

GUTER VORSATZ FÜR 2017

Disziplinierter sein

GUTER VORSATZ FÜR 2017

„Keep cool get lässig“



Tobias Schmick
Redakteur



Sebastian Klein
Redakteur



Jasmin Belima
Layouter



Patrick Snir
Designer



Michaela Rasch
Videoredakteur



Stephanie Rasch
Videoredakteur

SPIELT GERADE

Dark Souls 2: Scholar of the First Sin (PC)

SPIELT GERADE

Watch Dogs 2 (PC)

SPIELT GERADE

Pokémon: Sonne & Mond

SPIELT GERADE

Pokémon: Sonne & Mond

SPIELT GERADE

Banjo-Tooie

SPIELT GERADE

Banjo-Tooie

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Ein 3D-Super-Mario-Spiel im Stil von Super Mario 64

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Grand Theft Auto VI

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Ein neuer Animal-Crossing-Teil mit Amiibo-Einbindung

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Ein neues, süßes Abenteuer mit Kirby

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Neuer Metroid-Teil

WUNSCHSPIEL FÜR SWITCH

Fortsetzung von Donkey Kong 64

LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM

Der Teppich

LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM

Steam-Guthaben en masse

LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM

Zerbrochene Weihnachtskugeln (von den Katzen)

LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM

Geschenke

LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM

Kleidung

LIEGT UNTERM WEIHNACHTSBAUM

Stiefel

GUTER VORSATZ FÜR 2017

Ich hatte noch nie Vorsätze

GUTER VORSATZ FÜR 2017

Weniger PC, mehr Sport

GUTER VORSATZ FÜR 2017

Nicht so oft krank werden

GUTER VORSATZ FÜR 2017

Die Abschlussprüfung zu bestehen

GUTER VORSATZ FÜR 2017

Ich hab gar keinen

GUTER VORSATZ FÜR 2017

Mal wieder verreisen

News-Rückblick



Nintendo-Online

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



Super Mario Run erscheint am 15. Dezember 2016

Nintendo konnte die ganze Spielerschaft vor wenigen Wochen überraschen, als plötzlich auf einer Apple Keynote der Auto-Runner Super Mario Run zunächst für iOS-Geräte angekündigt wurde. Jetzt ist bekannt, dass ab dem 15. Dezember 2016 alle iPhone-, iPad- und iPod-Touch-Geräte mit iOS 8.0 oder höher mit Mario los springen dürfen. Kosten wird das ganze Paket mit drei verschiedenen Modi fast zehn Euro, jedoch kann man zuvor einen Teil des Spiels kostenlos ausprobieren. Weitere Plattformen wie Android sollen im nächsten Jahr bekannt gegeben werden



LEGO City Undercover kommt für Nintendo Switch

Neben all den Gerüchten ist es aber auch schön, wenn konkret Spiele für Nintendo Switch bestätigt werden. Dazu gehört unter anderem der einstige Wii-U-Exklusivtitel Lego City Undercover, der ein Grand-Theft-Auto-Klon in Bauklotz-Optik war. Ob es sich bei dem Titel, der auch für weitere Plattformen erscheint, um einen Port oder eine Neuentwicklung handelt, ist bisher noch nicht bekannt. Erscheinen soll es im Frühjahr des kommenden Jahres.

In eigener Sache

Wir bedanken uns hiermit noch einmal ganz öffentlich bei unseren Kollegen vom NMag für die Partnerschaft und wünschen weiterhin viel Erfolg. Auch nach der vorerst letzten PDF-Ausgabe!

Gerüchte um die Switch-Spiele im ersten Jahr

Gerade eine Person hat in den letzten Wochen für viel Furore gesorgt. Die Journalistin Laura Kate Dale möchte gleich eine ganze Palette an heißen Informationen herausgefunden haben. Demnach wird es im ersten Jahr des Konsolenzyklus unter anderem folgende Spiele geben, die noch nicht offiziell bekannt sind: Xenoblade Chronicles X, Telltale's Guardians of the Galaxy, The Silver Case, eine Portierung von Super Smash Bros. for Wii U und Pikmin 4. Ganz sicher zum Launch werden laut Dale das neu angekündigte 3D-Super-Mario-Jump-'n'-Run, Mario RPG: Invasion of the Rabbids, The Elder Scrolls V: Skyrim und Just Dance 2017 zur Verfügung stehen.



Pokémon: Sonne & Mond bald auch auf der Switch?

Vor Pokémon X und Pokémon Y war es üblich, dass noch eine dritte Edition herauskam, die dann die Elemente der beiden Editionen vereint hat. Eine eben solche, die laut den Gerüchten auf den Beinamen Stars hört, könnte für Nintendo Switch erscheinen. Neben einer grafischen Verbesserung gibt es wohl mehr Inhalte, neue Pokémon und die Möglichkeit, per Pokémon Bank seine Monster auf die neue Version zu transferieren. Eine Veröffentlichung wird laut Gerücht für Ende 2017 angepeilt.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild verschoben?

Das mit Spannung erwartete The Legend of Zelda: Breath of the Wild rutscht in den Sommer, wie Emily Rogers, eine bekannte Person, wenn es um brisante Infos bei Nintendo geht, mit der Welt teilte. Ein Grund dafür sei die Lokalisierung, dessen Aufwand man schlichtweg unterschätzt hat und mit den verschiedenen Übersetzungen nicht mehr bis März 2017 fertig werden würde. Darüber hinaus will man noch weiter nach Bugs suchen, da dies bei einem derart großen Open-World-Spiel ein großer Aufwand sei.

Erscheint Nintendo Switch ohne Region Lock am 17. März 2017?

Laut der Journalistin Laura Kate Dale heißt es, dass die Veröffentlichung von Nintendo Switch am 17. März 2017 in Europa stattfinden wird. Ein weiteres prickelndes Detail ist, dass Dale behauptet, dass die Konsole ohne Region Lock ausgeliefert wird. Somit könnten importierte Spiele ohne Umwege gespielt werden. Ob man ihrer Quelle wirklich Vertrauen schenken sollte, wird sich wohl spätestens im Januar zeigen.



Mario und die Rabbids in einem gemeinsamen RPG

Die Gerüchteküche hörte auch nach der Switch-Enthüllung nicht auf zu brodeln. Es ist bereits bekannt, dass Ubisoft, die auch schon im Vorfeld sich begeistert zur damals noch namentlichen NX geäußert haben, die Konsole unterstützen werden. Einer der Titel könnte wohl laut Gerüchten nicht ungewöhnlicher sein. Denn die beliebten verrückten Hasen, die als Charaktere in einem Rayman-Spin-off starteten und mittlerweile fast schon bekannter sind als der gliederlose Held, treffen wohl auf den ebenfalls beliebten Klempner Super Mario und seine Freunde aus dem Pilz-Königreich. In dem rundenbasierten Rollenspiel sollen typischerweise die Rabbids das genannte Königreich einnehmen und so eine zentrale Rolle spielen. Der Titel, der bisher vom Gerücht her auf den Namen Mario RPG: Invasion of the Rabbids hört, soll im Januar auf Nintendos Pressekonferenz, auf der noch mehr zur Switch gezeigt wird, zum ersten Mal vorgestellt werden.



Vielen Dank, Nintendo-Online! Wir freuen uns auf eine weitere und ebenso gute Zusammenarbeit mit euch!

Vor zehn Jahren bei Nintendo



Im Dezember 2006 drehte sich alles um den Release der neuen Heimkonsole. Die Nintendo Wii läutete mit ihrer Bewegungssteuerung eine neue Art des Gamings ein und lockte viele neue Spieler vor den Fernseher.

Von Mario Nguyen

Mit über einhundert Millionen verkauften Konsolen stellte Nintendo einen neuen Rekord auf. Keine andere Nintendo Heimkonsole verkaufte sich so häufig wie die Nintendo Wii mit ihrer von Fans sogenannten Fuchtelsteuerung. Im November kamen die Amerikaner über zwei Wochen früher in den Genuss der Konsole, denn erst am zweiten beziehungsweise achten Dezember wurde die Konsole dann auch in Japan und Europa offiziell veröffentlicht. Sie wurde passend zum Weihnachtsgeschäft beworben und dabei legte Nintendo den Fokus stark auf die später in Massen existierenden Casual-Gamer. Mit der Nintendo Wii setzte Nintendo erstmals auf Titel wie Wii Sports und ähnliches. Diese Spiele waren mehr zur

schnellen Unterhaltung geeignet und waren selbst ohne Videospielkenntnisse einfach zu bedienen. Selbst viele Altenheime hatten eine Nintendo Wii für ihre Bewohner. Die neuartige Steuerung, die von einem klassischen Controller abwich und mehr wie eine Fernbedienung aussah, wurde besonders in den Mittelpunkt gerückt.

Tennis-Profi, Bowling-King oder doch kaputter Fernseher?

Wie bereits erwähnt sah die Wii Remote, die Hauptsteuerungseinheit der Nintendo Wii, einer üblichen Fernbedienung sehr ähnlich. Kabellos wurde sie mit der Konsole verbunden und in die rechte oder linke Hand positioniert. Mithilfe einer Sensorleiste konnte nun durch Arm-

und Handbewegungen jegliche Bewegungen in das jeweilige Spiel übertragen werden. Um dieses Prinzip der Bewegungssteuerung gut an den Mann zu bringen wurde jeder Konsole das Spiel „Wii Sports“ kostenlos beigelegt. Dort wurden die Möglichkeiten der Steuerung anhand von sportlichen Disziplinen wie Tennis, Bowling oder Boxen umfangreich demonstriert. Damit einem die Fernbedienung nicht aus der Hand beim Schwungholen fiel, wurde an die Wii Remote noch eine Handschlaufe angebracht, die um das Handgelenk gezogen werden sollte. Allerdings gab es zu Beginn einige Missgeschicke, die zu kaputten Fernsehern und Verletzungen anderer Mitspieler führten. Nintendo betonte seitdem stark das Nutzen der Handschlaufe, um Verletzungen zu vermeiden und tauschte außerdem einige Wii Remotes um und ersetzte deren Handschlaufen.

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Allerdings war nicht nur die Nintendo Wii ein absolutes Highlight Ende 2006, sondern auch der Release des lang erwarteten The Legend of Zelda: Twilight Princess. Ursprünglich sollte der Titel exklusiv für den Nintendo GameCube erscheinen, wurde dann aber auch für die neue Konsole herausgebracht und konnte daher natürlich auch die Verkäufe der Nintendo Wii verstärken. Weg vom Cel-Shading-Look von The Legend of Zelda: The Wind Waker war Twilight Princess ein düsterer und realistisch aussehender Ableger des Franchises. Zwischen den beiden Versionen gab es allerdings auch einige Unterschiede. Während Link in der GameCube-Fassung noch Linkshänder ist, ist er in der Nintendo Wii Fassung zum Rechtshänder. Dies wurde verändert, um die Schwertbewegungen, die mithilfe der Wii Remote ausgeführt werden, an die häufiger vorkommenden Rechtshänder anzupassen. Allerdings wurde die Wii-Portierung wohl so spät von Nintendo beschlossen, dass es nicht mehr möglich war, dies vernünftig umzuprogrammieren, weshalb das gesamte Spiel gespiegelt wurde. Dadurch wurden allerdings auch jegliche Himmelsrichtungen vertauscht, wodurch der Spieler, um in die Weststadt zu kommen, nach Osten gehen muss.

mario.n@n-mag.org



Die Katze ist aus dem Sack: Nintendo Switch enthüllt



N I N T E N D O
S W I T C H™



Am 20. Oktober 2016 ging auf einmal alles ganz schnell. Nintendo kündigte plötzlich für selbigen Tag einen Trailer zur neuen Konsole, die bis dahin unter dem Projektnamen NX bekannt war, an. Wir werfen einen ersten Blick auf Nintendo Switch.

Von Eric Ebelt

Der Trailer zur neuen Nintendo-Konsole beginnt ganz unscheinbar und zeigt uns zunächst den Vorort einer typischen US-amerikanischen Stadt. Es ist dunkel, die Straßen leergefegt und nur das Zirpen der Grillen ist aus den wenigen Grünflächen zu hören. Das Geschehen konzentriert sich auf ein dezent beleuchtetes Haus in der sonst seelenruhigen Nachbarschaft. Im Inneren des Hauses bemerken wir einen jungen Mann, der gerade gemütlich vor dem Fernseher sitzt und mit Link auf dem Rücken seines Pferdes Epona in The Legend of Zelda: Breath of the Wild über saftiggrüne Ebenen reitet. Gerade als wir denken, wie schön es wäre, den Titel endlich auch auf unserer Wii U zu spielen, fährt die Kamera

nah genug an den Spieler heran. Dieser spielt den Titel auf einem Controller, der nicht zu Nintendos Wii U zu passen scheint. Dank der beruhigenden und aus der Serie bekannten Hintergrundmusik verfallen wir mit den Augen des gezeigten Spielers regelrecht in Trance und werden kurz darauf mit dem Bellen seines Hundes aus unseren Träumen gerissen. Kurz darauf macht es „Klack“ und erstmals erfahren wir den finalen Namen der neuen Konsole, die Nintendo Switch heißen wird.

Aus NX wird Switch – sonst ändert sich nix

Die verträumte Hintergrundmusik verwandelt sich in ein peppiges

Musikstück, der junge Mann macht sich auf Befehl seines Hundes auf zum Fernseher. Gerade als wir denken, dass der Spaß jetzt auch schon wieder vorbei ist und wir den Herrn bestenfalls beim Ausführen des Tiers beobachten dürfen, fummelt dieser zunächst am Controller herum. Von diesen nimmt er gleich zwei Steuerungseinheiten ab und pappt sie schlicht und einfach an die Außenseite der Konsole – und genau die nimmt er auch noch aus einer Vorrichtung heraus. Der Bildschirm des Fernsehgeräts verdunkelt sich und das Geschehen des Spiels läuft plötzlich auf dem Monitor der Konsole weiter. Entsprechend wird klar, dass wohl die gesamte beziehungsweise zum Spielen notwendige Hardware in einem kompakten und an ein Tablet-PC erinnerndes Gehäuse steckt. Unter freiem Himmel geht es mit dem Spielen weiter und mit einem

weiteren Klack-Geräusch beobachten wir auf einmal ein Flugzeug am helllichten Tag. Am Flughafen tauscht sich ein anderer junger Mann mit einer gleichaltrigen Dame aus, die ebenfalls mit einer Nintendo-Switch-Konsole auf den Abflug wartet. Kurz davor wurde noch ein Spiel in Form einer Cartridge, von Nintendo laut der offiziellen Internetseite Softwarekarte genannt, in das Gehäuse gesteckt. Das Disc-Format hat bei Nintendo wohl ausgedient!

Hin und wieder zurück

Im Flugzeug wird die Switch mit einem Standfuß ganz einfach auf einen der Klapptische gestellt, die beiden Controller-Einheiten am Gehäuse entfernt, ein Kopfhörer eingeklinkt und eine Runde The Elder Scrolls V: Skyrim gemütlich vom Sitzplatz aus gespielt. Würde der Titel tatsächlich für die Switch entwickelt werden, wäre es immerhin der erste Teil der Rollenspielreihe, der für eine Nintendo-Konsole erscheinen würde. Kaum ist der Protagonist von seinem Flug nach Hause zurückgekehrt, steckt er die Konsole einfach wieder in die Ladestation, die das Spielgeschehen prompt auf den heimischen Fernsehbildschirm überträgt. Diesmal bleiben die beiden Controller-Einheiten, die so genannten Joy-Con-Controller, aber am Gehäuse dran. Stattdessen schnappt sich der Darsteller einfach den (optionalen und laut Nintendo auch nur separat erhältlichen) Nintendo Switch Pro Controller, der neben der Konsole liegt und geht damit wieder auf Drachenjagd. Wirklich gewöhnen können wir uns an die Szene aber nicht, denn dann taucht das beim dritten Mal gesehene prägnante Nintendo-Switch-Logo mit dem Klack-Geräusch wieder auf und zeigt uns die nächste Spielidee.

Wie viele Pixel hältst du aus?

Spätestens seit der Wii hält sich Nintendo bezüglich der Hardware-Spezifikationen ihrer Konsolen zurück. Gerüchten zufolge soll der Bildschirm der Nintendo Switch nur in der Auflösung von 720p betrieben werden können. Angeblich sei am heimischen Fernseher aber eine Auflösung von 1080p möglich, sofern der Prozessor aktiv über die Ladestation gekühlt werden würde. Hoffen wir mal, dass Nintendo trotz ihres konfliktscheuen Verhaltens der Konkurrenz diesmal nicht ganz so sehr aus dem Weg gehen wird, wie noch bei der Wii U.



Vernetzte Konsolen

Jetzt dürfen wir gleich zwei Spieler dabei beobachten, die auf der Rückbank eines fahrenden Busses auf einem Gerät zu zweit Mario Kart 8 spielen. Eine weitere Peripherie ist dafür nicht notwendig, da die Joy-Con-Controller fast symmetrisch zueinander aufgebaut sind und so hervorragend aufgeteilt werden können. Vorbei ist die Zeit, in der man als Handheld-Besitzer einen anderen Freund mit einem weiteren Handheld zum gemeinsamen Zocken benötigte. Dann zeigt man uns plötzlich, wie zwei Spieler an einer Nintendo Switch gegen zwei andere Spieler an einer weiteren Konsole lokal einen Teil der NBA-Serie mit- beziehungsweise gegeneinander spielen. Es folgen weitere Szenen, in denen dieses Konzept einmal mehr durchleuchtet wird. Beispielsweise wird es auch möglich sein, unter anderem Multiplayer-Titel wie Splatoon zu viert in einem Team mit vier vernetzten Konsolen zu spielen. Kurz darauf endet auch der Trailer zur kommenden Nintendo Switch. Immerhin erfahren wir am Ende noch einmal weiß auf rot, dass die Konsole ab März 2017 erhältlich sein wird.

Warten auf Nintendo Switch

Genauere Informationen möchte Nintendo zur neuen Konsole noch nicht herausrücken. Man teilte allerdings schon mit, dass man trotz des Konzepts dem hauseigenen 3DS absolut keine Konkurrenz machen möchte und dass die Switch in erster Linie als Heimkonsole anzusehen sei. Ob so besseres Marketing als noch zu Wii-U-Zeiten aussieht, wollen wir an dieser Stelle noch nicht hinterfragen. Bisher wissen wir einfach viel zu wenig über die Konsole, um über derlei Fragen möglichst objektiv zu richten. Wer mehr über die Konsole erfahren will, muss sich wohl oder übel bis zum 13. Januar 2017 gedulden, denn für diesen Tag plant Nintendo eine Live-Übertragung aus Tōkyō, bei der unter anderem das Line-up präsentiert werden soll. Andernfalls dürfen wir uns die Zeit bis zu diesem Tag auch weiterhin mit Spekulationen und Gerüchten versüßen. Viele davon haben schließlich in der Vergangenheit auf das Design und das Konzept von Nintendos neuer Konsole fast schon beängstigend genau zgetroffen.

eric.e@n-mag.org



Spiele für die Nintendo Switch

Bewegte Bilder zu Nintendo-Switch-Spielen haben wir bisher wohl noch keine gesehen. Die gezeigten Spielszenen wurden im Trailer nachträglich hinzugefügt. Ob diese Videospiele in der gleichen Qualität auf Switch laufen, ist also ungewiss. Ebenso wenig wissen wir, ob Titel wie Mario Kart 8 oder Splatoon für die Switch nochmals erscheinen werden. Zudem hält sich Entwickler Bethesda Softworks bezüglich The Elder Scrolls V: Skyrim zurück. Es ist also nicht klar, ob das Rollenspiel tatsächlich für die Switch veröffentlicht wird. Stattdessen freue man sich darüber, mit Nintendo für den Trailer zusammengearbeitet zu haben. Wirklich bestätigt sind bisher nur wenige Titel wie etwa Dragon Quest XI von Square Enix oder Just Dance 2017 von Ubisoft.

Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System



Bereits weit im Vorfeld war das Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System bei so gut wie allen Online-Verkaufsplattformen vergriffen. Wir fühlen dem Phänomen auf den Zahn und stellen euch die Mini-Konsole aus dem Hause Nintendo vor. Von Eric Ebelt

Am 14. Juli 2016 überraschte Nintendo wenige Wochen nach der Electronic Entertainment Expo mit einer weiteren Ankündigung. Dreißig Jahre nachdem das Nintendo Entertainment System, kurz NES, in Europa erschienen ist, stellte man eine schicke Retro-Konsole im Mini-Format vor, die am 10. November 2016 schließlich ihren Weg in die Händlerregale gefunden hat. Während das Gerät zu dieser Zeit bei den großen Versandhäusern ausverkauft und es im Einzelhandel ein reines Glücksspiel war, noch eine der begehrten Konsolen zu ergattern, stieg der Preis für das Nintendo Classic Mini auf Auktionsplattformen ins Doppelte bis Dreifache. Da muss man sich tatsächlich fragen, warum die Miniatur-

konsole plötzlich beliebter als die technisch weit überlegene Wii U mit ihrer sehr wohl bequemen eShop-Anbindung ist.

Nostalgiefaktor

Ein Grund dafür dürfte wohl das magere Videospiegelangebot auf der Wii U sein. Seit Jahren fristet die Konsole ein Nischendasein in den Wohnzimmern und Nintendo selbst kümmert sich mittlerweile sehr stiefmütterlich um die eigene Konsole. Hinzukommt, dass mit der Switch bereits die nächste Heimkonsole des japanischen Konzerns in den Startlöchern steht. Weiterhin darf nicht unerwähnt bleiben, dass zahlreiche Independent-Spiele seit den späten

2000er Jahren mit ihrem nicht selten verwendeten Pixel-Look den Bedarf an nostalgischen Gefühlen in die Höhe treiben. Es ist daher auch kein Wunder, dass Fernsehserien wie Stranger Things auf der Trendwelle mitreiten wollen. Die Rückbesinnung an vergangene Tage ist intermedial in unserer Populärkultur vertreten und das hat jetzt auch Nintendo erkannt.

Dezente Unterschiede

Besonders Sammler, die seit Jahrzehnten Videospiele und Hardware aus dem Hause Nintendo sauberlich sortiert in ihrem Spielzimmer aufbewahren, freuen sich über das Nintendo Classic Mini: NES und die dreißig vorinstallierten Spiele auf dem Speicher der Konsole. Darunter befinden sich neben bahnbrechenden Klassi-

kern wie Super Mario Bros. 3, The Legend of Zelda, Metroid, Mega Man II, Final Fantasy oder Castlevania auch weniger bekannte Spiele wie StarTropics oder Double Dragon II: The Revenge. Die Auswahl der enthaltenen Titel ist durchweg gelungen und man muss als Europäer wirklich nicht neidisch auf die Japaner sein, die sich über eine geringfügig abweichende Sammlung an Klassikern freuen dürfen. Während man in Fernost in Tsuppari Ōzumō dem Sumō frönt, dürfen wir uns beispielsweise im Spiel Tecmo Bowl dem in Deutschland nur wenig prominenteren American Football hingeben. Ulkigerweise fehlt Nintendo World Cup und somit ein Fußballspiel im Umfang der Konsole.

Fernsehbräune

Weniger nostalgisch verläuft die Installation des NES im Miniaturformat. Über ein HDMI-Kabel wird das Bild ans HD-Fernsehgerät übertragen und mit einem Micro-USB-Kabel mit Strom versorgt. Besitzer eines alten Röhrenfernsehers schauen sprichwörtlich in die Röhre und wer keinen USB-Anschluss an seinem Fernseher findet, muss zusätzlich einen AC-Adapter erwerben. Hier macht es sich Nintendo ähnlich bequem wie bei der Veröffentlichung von New 3DS und New 3DS XL, zumal das Gerät im deutschsprachigen Raum wieder ein wenig mehr kostet als im Ausland. Im Lieferumfang enthalten ist natürlich auch ein NES-Controller, dessen Kabellänge aber äußerst kurz ist. Wer nicht einen halben Meter vor einer ungefähr doppelt so großen Bildschirmdiagonale sitzen möchte, kommt um den Erwerb von Verlängerungskabeln für den HDMI- und USB-Betrieb nicht herum. Was sich Nintendo bei dieser Entscheidung gedacht hat, wissen wir nicht. Auf den Nostalgiefaktor kann man es in diesem Falle aber nicht schieben: Die originalen NES-Controller hatten längere Kabel.

Großartige Emulation

Ist die Konsole jedoch erst einmal im Betrieb, landen wir nach der Wahl einer von mehreren (europäischen) Sprachen im Menü und haben dort direkt Zugriff auf die dreißig Spiele, die der Reihe nach mit europäischem beziehungsweise nordamerikanischem Cover aufgelistet sind. Die Spiele aus den 1980er beziehungsweise 1990er Jahren sehen auf einem HD-Fernseher dank der Emulation wesentlich besser aus, als bei ihrer Erstveröffentlichung. Selbst die Virtual-Console-Fassungen für Wii, Wii U und 3DS können nicht



mit der Emulation des Nintendo Classic Mini: NES mithalten. Wer es nostalgisch mag, kann die Spiele auch in ihrer quadratischen Originalauflösung spielen oder einen speziellen Filter aktivieren, damit die Titel so wirken, als würden wir sie gerade auf einem Röhrenfernseher spielen. Hier haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet, sodass jeder die Spiele so genießen kann, wie er es möchte. Einzig und allein, dass auch Framerate-Einbrüche und teils fragmentierte Bildschirmränder immer noch nicht der Vergangenheit angehören, dürfte Fans von Restaurationen teils stören.

Anleitung zur Anleitung

Ähnlich ärgerlich dürfte der Verzicht auf Bedienungsanleitungen sein. Zwar gibt es im Menü einen einzulesenden QR-Code beziehungsweise Link zu den elektronischen Anleitungen und sogar zu den (leider nur englischsprachigen) Originalanleitungen im PDF-Format, doch wieso Nintendo diese Dateien nicht mit auf dem Speicher der Konsole, die nicht einmal über eine Online-Anbindung verfügt, untergebracht hat, ist uns schleierhaft. Um mehr

zu einem Spiel zu erfahren, haben Smartphone-Nutzer zwar leichtes Spiel, doch PC-Besitzer müssen für eine Datei umständlich ihren Computer einschalten und notfalls die gewünschte Anleitung sogar ausdrucken. Eine beiliegende Übersicht zu den wichtigsten Befehlen und Informationen zu den enthaltenen Titeln wäre also ebenfalls eine Alternative und kein Papiermüll gewesen.

(Zu) minimalistisches Design

Ebenfalls störend dürfte die Hardware-Architektur des Geräts für den einen oder anderen Nintendo-Fan sein. Durch das kompakte Design war es von Vornherein klar, dass die Mini-Konsole keine originalen NES-Module schluckt. Wäre Nintendo diesen Schritt gegangen und hätten das Nintendo Classic Mini: NES mit einem Modulschacht ausgerüstet, hätte man alle Fans der ersten Stunde an Bord geholt, die auf einen großen Fundus an älteren Spielen zurückgreifen können. Wer übrigens noch originale NES-Controller besitzt, hat ebenfalls das Nachsehen. Die Miniaturkonsole lässt sich nur mit dem Controller-Anschluss-Standard verwenden, der seit Nunchuck

und Classic Controller für die Wii von Nintendo bei kabelgebundenen Controllern zum Einsatz kommt. Das finden wir im Übrigen nicht ganz so schlimm, da wir den beiliegenden NES-Controller somit auch für NES-Spiele auf Wii und Wii U verwenden können. Auch eine Anbindung zu einem speziellen NES-Bereich im eShop wäre eine feine Sache gewesen, um die Videospielesammlung auch digital erweitern zu können. All dies hat Nintendo nicht genutzt und die Retro-Erfahrung auf das Nötigste reduziert.

Nintendo-Kulturgut

Grundsätzlich muss man sagen, dass Nintendo mit dem kinderleicht zu bedienenden Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System eine kleine, aber feine Retro-Alternative zum Erwerb der originalen Module oder dem digitalen Einkauf im eShop auf Wii, Wii U und 3DS ein kleines Kunststück geglückt ist. Trotz der fantastischen Momente, die uns die Konsole jedes Mal im Betrieb beschert und stets Hoffnung auf eine Miniaturfassung von Super Nintendo und Nintendo 64 macht, gehen wir eher davon aus, dass die Konsole nur von den wenigsten Fans über einen längeren Zeit-

Vier Spielstände für ein Hallelujah

Betätigen wir den Reset-Knopf der Konsole, landen wir wieder im Systemmenü. Dort haben wir dann die Möglichkeit, das aktuelle Geschehen des Spiels abzuspeichern. Für jedes Spiel stehen uns vier Spielstände zur Verfügung. So können wir auch Spiele unterbrechen, die im Original über keine Speicherfunktion verfügten. Klasse!

raum tatsächlich genutzt und eher in die Vitrine als Sammlerstück gestellt wird. Wer aber genau dann hin und wieder mal eine Zeitreise in die 1980er Jahre unternehmen will, wird mit dem Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System aber wohl die praktischste kleine Konsole der Welt haben.

eric.e@n-mag.org



Nintendo Quest: 678 Spiele und 30 Tage Zeit



Dokumentationen erfreuen sich bei wissbegierigen Menschen über große Beliebtheit. Sucht man allerdings nach wissenschaftlichen Dokumentationen über Videospiele, wird man nur selten fündig. Die Dokumentation Nintendo Quest will daran nichts ändern. Von Eric Ebel

Die etwa neuzigminütige Dokumentation Nintendo Quest aus dem Jahr 2015 handelt vom Nintendo-Fan und Videospielsammler Jay Bartlett, dessen Freund Rob McCallum ihn zu einer Aufgabe der besonderen Art herausfordert. Da Bartlett in seinem Leben gerne eine vollständige Sammlung an Spielen für das Nintendo Entertainment System, kurz NES, besitzen will, soll dieser doch versuchen, innerhalb von dreißig Tagen alle vorhandenen Spiele für Nintendos erste Heimkonsole mit austauschbaren Modulen aufzutreiben. Die einzige Ausnahme bildet das Spiel Nintendo World Championships 1990, von welchem damals nur 116 Module hergestellt worden sind und somit das seltenste Spiel für

das NES ist. Wir begleiten ihn bei der Suche nach allen 678 nordamerikanischen NES-Titeln.

Dokumentierter Roadmovie

Selbstverständlich beobachten wir Bartlett nicht dabei, wie er stundenlang vor seinem PC hockt und die Spiele einzeln oder in größeren Sammlungen auf Online-Auktionsplattformen erwirbt. Von McCallum und seinem Produktionsteam



bekommt er einige Limitierungen vorgesetzt, an die er sich unbedingt halten muss. Bartlett darf unter anderem nicht über das Internet seine Sammlung vergrößern. Ebenso wenig zählen bereits die Titel, die sich schon in seiner privaten Sammlung befinden. Mit einem beschränkten Budget muss er tatsächlich über den Einzelhandel oder über Privatpersonen an jedes einzelne Modul gelangen. Entsprechend darf man sich den Film als einen dokumentierten Roadmovie vorstellen. Grundsätzlich geht es von einem Laden zum nächsten Geschäft, von London in der kanadischen Provinz Ontario geht die Reise unter anderem bis ins texanische Dallas in den Vereinigten Staaten von Amerika.

Einseitige Sammelleidenschaft

Unterwegs trifft das Team auf verschiedene Sammler, die nicht weniger enthusiastisch in ihrer Leidenschaft versunken sind. Durch das Fehlen der Kommunikation über das Internet wird vor allem gegen Ende des Werks deutlich, wie wichtig der persönliche soziale Kontakt in der NES-Ära war. Hinzukommen selbstverständlich Erinnerungen an die 1980er und 1990er Jahre von Bartlett, McCallum und anderen auftretenden Personen, wie etwa Todd Rogers, der bis heute in einigen Videospiele der Weltrekordhalter ist. Im Übrigen kommen lediglich US-amerikanische und kanadische Persönlichkeiten zu Wort, die Bartletts Vorhaben kommentieren. Wichtige Ansichten von Japanern werden gänzlich außen vorgelassen. Die Sammelleidenschaft von Bartlett und Co wird entsprechend sehr einseitig umschrieben.

Persönlich statt wissenschaftlich

Fraglich ist zudem, warum die Dokumentation zu Beginn den Anspruch erhebt, das NES und die Firmengeschichte von Nintendo halbwegs wissenschaftlich zu beschreiben, dann jedoch zunehmend persönlicher wird. So erfahren wir auch vom Selbstmord von Bartletts Vater, der keine Relevanz für das Thema hat, sondern „nur“ wichtig für das Verständnis ist, wenn wir Bartlett mit teils depressiver Stimmung erleben. Hier hat die Dokumentation ihren eigenen Ansatz ein wenig verfehlt. Sie soll weit mehr unterhalten, anstatt Wissen über eine besondere Ära zu vermitteln. Teilweise fühlen wir uns beim Ansehen der Dokumentation schon wie bei einer Episode der US-amerikanischen Reality-Fernsehproduktion Storage Wars.

Ein Hauch Reality-Fernsehen

Das liegt daran, dass die deutsche Voice-over-Synchronisation entsprechend über den englischen Originalton gelegt wurde und somit trotz guter Sprecher eher belächelt werden kann. Szenen, die es nicht mehr in die Dokumentation geschafft haben, liegen im Bonusbereich vor. Wer zur limitierten Ausgabe greift, erhält zudem noch eine Bonus-DVD mit interessanten und meist auch unterhaltsamen Interviews. Wer eine seichte Abendunterhaltung mit Nintendo-Inhalten sucht, darf bei Nintendo Quest gerne zugreifen, sollte aber nichts Anspruchsvolles erwarten.

Redaktionsdiskussion: Nintendo Switch (Ersteindrücke)

Das Flehen und Betteln hatte am 20. Oktober 2016 endlich ein Ende gefunden. Mit Nintendo Switch möchte der japanische Konzern in die nächste Konsolengeneration vortreten, ohne sich dabei mit der Konkurrenz zu messen. Die NMag-Redaktion teilt ihre Ersteindrücke.

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

Podcast

View



Mario Sports Super Stars

Mario Sports Super Stars 15

Klempner Mario kann von Sport nicht genug bekommen. Sören gibt einen ersten Ausblick, ob beim nächsten Sportspiel wieder die Kilos purzeln.

Poochy & Yoshi's Woolly World 16

Yoshis Wii-U-Abenteuer sorgte bei Jung und Alt für jede Menge Spaß. Jonas verrät euch, welche Details zum 3DS-Ausflug bereits bekannt sind.

Pikmin for Nintendo 3DS 17

Nach drei Ausflügen in die Heimkonsolenwelt finden sich die Pikmin demnächst auf dem Handheld wieder. Ob wir uns freuen dürfen, verrät Tobias.



Poochy & Yoshi's Woolly World

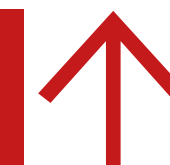


Pikmin for Nintendo 3DS

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:



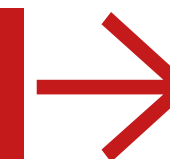
Das Spiel hat uns von der ersten Minute an gepackt. Hier kann wirklich nur wenig schiefgehen, sodass uns ein potenzieller Hit ins Haus stehen kann.

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.

Mario Sports Super Stars



Das Jahr 2016 war mit der Fußball-Europameisterschaft und der Olympiade ein sportliches Jahr. Nintendo setzt den sportlichen Wettbewerb fort und schickt Mario und seine Freunde erneut in die Sporthallen.

Von Sören Jacobsen

Im September dieses Jahres hat Nintendo im Zuge einer Nintendo-Direct-Ausgabe ein neues Super-Mario-Sportspiel für den Nintendo 3DS angekündigt. Mit Mario Sports Super Stars begeben wir uns wieder in die Sportarenen. In insgesamt fünf Sportarten kämpfen wir um Ruhm und den sportlichen Erfolg. Zu den verfügbaren Sportarten zählen Fußball, Tennis, Baseball, Golf und Reiten.

Mit elf Spielern zum Sieg

Aus dieser Sammlung von Sportarten sticht vor allem Fußball heraus. Mit einem Team aus elf Spielern gehen wir auf Torjagd. Dabei ist vor dem Spiel sogar die taktische Formation wählbar. Wir können also entscheiden, ob wir lieber defensiv oder offensiv spielen wollen. Wir können wahrscheinlich jeden Spieler unseres Teams steuern, aber nur zwei Positionen werden von Mario und seinen Freunden eingenommen. Die Rolle des Torwarts übernimmt Bumm

Bumm; Spikes oder Toads übernehmen die restlichen Positionen. Spielerisch sieht das Fußballspektakel gut aus, allerdings wird entscheidend sein, wie die künstliche Intelligenz der Mitspieler ausfällt, beziehungsweise wie wir Einfluss auf diese nehmen können.

Gefühl mit dem Schläger

Rasant geht es auch in den Sportarten Tennis und Golf zu. Dabei fällt besonders die Ähnlichkeit am Gameplay zu Mario Tennis Open und Mario Golf: World Tour auf. Überraschend ist dies aber nicht, da Mario Sports Super Stars von Camelot entwickelt wird. In Tennis schlagen wir uns wie schon in Mario Tennis Open die Bälle mit den Schlägern um die Ohren und nutzen dabei besondere Flächen für Powerschläge. Beim Golf wiederum müssen wir den Ball in das passende Loch der Bahn bugsieren. Dabei bestimmen wir Kraft und Richtung unter Berücksichtigung der Bahn und den Windverhält-

nissen. Baseball gestaltet sich dagegen spielerisch anderes: Über eine Art kleines Roulett bestimmen wir als Werfer, wie wir den Ball auf den gegnerischen Schläger werfen. Dieser benötigt wiederum das richtige Timing, um den Ball für einen Home Run zurück zu schlagen. Baseball scheint von den fünf Disziplinen am meisten vom Glück abhängig zu sein.

Hoch zu Ross

Am ausgefallensten wirkt die Disziplin Reiten. In verschiedenen Hindernisparcours müssen wir als Erstes mit unserem Pferd die Zielinie erreichen. Spielerisch orientiert sich dies dabei an der Reitsport-Disziplin aus Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016. Für das richtige Timing von Tricks auf unserem Ross können wir einen kleinen Turboschub bekommen. Für Rennspiel-Fans wird Reitsport mit ziemlicher Sicherheit der Lieblingsmodus darstellen, auch wenn die Präsentation etwas ungewohnt ausfällt.

Wer wird der Champion?

Haben wir keine Mitspieler zur Verfügung, steht bisher der Turniermodus für uns bereit. In jeder einzelnen Disziplin können wir uns der Herausforderung eines Turniers stellen: Dort spielen insgesamt acht Teilnehmer um den Goldpokal. Spielerisch wird sich dieser Modus wahrscheinlich stark an den Turniermodus von Mario Tennis Open orientieren. Die Turniere werden in verschiedene Schwierigkeitsgrade unterteilt und für eine gewisse Anzahl an Turnierfolgen können wir wahrscheinlich neue Sportarten und Charaktere freischalten. Entscheidend wird sein, wie lange der Turniermodus begeistern kann und ob es noch weitere Modi für einen Spieler geben wird.

Online und offline gegen die besten Sportler

Sofern keine weitere Einzelspielermodi vorhanden sind, könnten wenigstens die Mehrspielermodi für Abwechslung sorgen. Entweder lokal oder online können wir gegen Freunde sowie gegen zufällige Spieler auf der ganzen Welt antreten. Die Frage ist nur, wie dieser Online-Modus gestaltet sein wird. Wünschenswert wäre es, wenn es wie bei der Mario-Kart-Serie für Siege Punkte gibt und man hauptsächlich auf Spieler mit einer ähnlichen Punktzahl als Gegner trifft. So könnte man weitgehend frustfreie und faire Onlinepartien gewährleisten.

soeren.j@n-mag.org

- + spannende Mehrspielermodi (online und lokal)
- + Fußball mit elf Feldspielern und taktischen Aufstellungen
- + Turniermodus für einen Spieler
- ungewisse Langzeitmotivation



PROGNOSE:

Mario Sports Super Stars sieht nach einem spaßigen Sportspiel, besonders mit mehreren Spielern, aus. Auch technisch scheint die spannende Sportsammlung eine gute Figur zu machen. Entscheidend wird sein, wie motivierend der Online-Modus gestaltet sein wird und ob es neben dem Turniermodus weitere Modi für einen Spieler geben wird.

Poochy & Yoshi's Woolly World



Viele Wii-U-Ports dominieren das kommende Line-up des 3DS. Neben einer neuen Super-Mario-Maker-Version erwartet uns nächstes Jahr auch eine Neuauflage von Yoshi's Woolly World.

Von Jonas Maier

Bangen um den Mehrspielermodus

Wir hoffen, dass auch der Mehrspielermodus wieder mit von der Partie ist. Ähnlich wie die New-Super-Mario-Bros.-Spiele sorgte der Multiplayer-Modus durch sein Chaos – für das die Spieler verantwortlich sind – für einen Heidenspaß. Zumindest eine Einbindung der lokalen Möglichkeiten erwarten wir. Daneben wird es selbstverständlich auch für Schnuffel eine Amiibo-Figur geben. Schönerweise ist auch sie aus echter Wolle, die ähnlich wie damals beim ursprünglichen Release zusammen mit dem Spiel in einer Packung erhältlich sein wird.

jonas.m@n-mag.org

Im Sommer letzten Jahres bewies Entwickler Good-Feel mit Yoshi's Woolly World, dass ein Jump 'n' Run, welches markante Design-Elemente mit gutem Gameplay mischt, immer noch möglich ist. Nun entschied sich Nintendo dafür, uns mit dem Spiel ein zweites Mal auf dem 3DS zu beglücken – weiter in den Fokus rückt allerdings Yoshis Spießgeselle Poochy – hierzulande als Schnuffel bekannt. Der vierbeinige Begleiter war im Wii-U-Spiel hauptsächlich für die Fleißarbeit zuständig. Während Mario Yoshi für sich ackern lässt, muss für Yoshi Poochy schuften. In der Wii-U-Version gelangte er in schmale Gänge, holte Items und diente als Sprungplattform. Die portierte 3DS-Version will mehr Wert auf seine Fähigkeiten legen.

Neue Level für Schnuffel

Dafür wurden brandneue Level kreiert, die die Zusammenarbeit mit Schnuffel in den Fokus stellen. Wie es aktuell aussieht, werden dies Auto-Scrolling-Level sein, in denen wir viele Extra-Kristalle

einsammeln können, die Währung in Woolly World. Ebenfalls neu sind die Schnuffelchen. Diese Hilfestellungen in Form von kleinen Woll-Welpen sollen den Spieler auf Geheimnisse wie versteckte Gegenstände hinweisen. Davon gibt es in Woolly World erwartungsgemäß ziemlich viele. Auch in der portierten Version werden wir erneut auf die Jagd nach versteckten Blumen, Kristallen und Wunder-Wollen gehen.

Grafisch einzigartig

Besonders für seinen visuellen Stil heimste Woolly Worlds positive Kritiken ein. Ähnlich wie schon in Kirby und das magische Garn für die Wii besteht die gesamte Spielwelt und alle Spielfiguren aus Textilien-Grundstoffen, auf der Wii U wurde dieser Stil noch einmal enorm verfeinert und an den knuffigen Yoshi angepasst. Besonders die hohe Auflösung kam dem Stil zu Gute, auf dem 3DS

werden wir das natürlich nicht zu Gesicht bekommen. Dafür gibt es weitere exklusive, visuelle Inhalte.

Die Serie im Spiel

Das Animationsstudio Dwarf, ansässig im französischen Montpellier, wird für das Spiel kleine Kurfilmchen produzieren. Im Ankündigungstrailer haben wir schon einen Ausschnitt zu Gesicht bekommen. Nintendo und Dwarf scheinen erkannt zu haben, welches visuelle Potential der wollene Yoshi

und Schnuffel besitzen und werden in dreißig Kurzfilmen Situationen aus dem alltäglichen Leben der Figuren einfangen. Diese müssen wir allerdings erst freischalten, für den zuckersüßen Anblick lohnt sich das aber auf jeden Fall. Dwarf produzierte schon einige 3D-Animationsserien, unter anderem für das französische Fernsehen – an Qualität wird es den Yoshi-Filmchen höchstwahrscheinlich nicht mangeln.



Ursprünglich sollte Yoshi, wie bei Kirby und das magische Garn, nur anhand seiner wollenen Umrisspräsentiert werden. Zum Glück wurde sein ganzer Körper fertig gestrickt.

- + verspieltes sowie forderndes Jump 'n' Run mit neuen Level
- + dreißig animierte Kurzfilme mit Yoshi als Hauptfigur
- + unglaublich süßer Woll-Yoshi verspricht auch auf dem 3DS seinen Charme,...
- ...wobei die schwächere Hardware keine HD-Wolle und -Strickwelt zulässt.



PROGNOSE:

Wir sind uns sicher, dass Yoshis neuestes Wii-U-Abenteuer auch auf dem 3DS funktioniert. Solange die Schnuffel-exklusiven Level überzeugen können und Nintendo nicht einmal mehr den Multiplayer-Modus auf dem 3DS vergisst, ist das Spiel auch trotz Einbußen bei seiner knalligen Woll-Ästhetik einen Blick Wert. Die Kurzfilme sind ein netter Bonus!

Pikmin for Nintendo 3DS



Pikmin genießt seit Jahren eine eingeschworene Fan-Gemeinschaft, die die Spielereihe für ihr einzigartiges Gameplay feiert. Pikmin for Nintendo 3DS will nun neue Wege gehen – weg von 3D hin zum Side-Scroller.

Von Tobias Schmick

Für alle, die Pikmin noch nie gespielt haben: In dieser Spielereihe von Mastermind Shigeru Miyamoto übernehmen wir die Kontrolle über den auf einem fremden Planeten gestrandeten Astronauten mit dem Namen Olimar. In einer vollständig dreidimensional gestalteten Welt finden wir schon bald die namensgebenden Pikmin, kleine bohnenförmige Pflanzenwesen, die uns von nun an auf Schritt und Tritt folgen werden. Unser Ziel ist es, mithilfe der Pikmin unser Schiff zu reparieren und ultimativ von dem Planeten zu entkommen. Dazu stehen uns verschiedene Pikmin zur Verfügung, die jeweils unterschiedliche Fähigkeiten haben. Die roten Pikmin sind beispielsweise immun gegen Feuer, wogegen die blauen Pikmin als einzige unter Wasser atmen können. Außerdem sitzt uns ein mächtiger Zeitdruck im Nacken, denn wir haben nur begrenzt Zeit, unser Raumschiff zu reparieren. Die bisher erschienenen Teile kombinier-

ten geschickt diese Spielelemente, um unser Zeit-, Risiko- und Ressourcenmanagement herauszufordern, gepaart mit einer würzigen Prise Entdeckerdrang. Pikmin for Nintendo 3DS legt einen anderen Kurs ein.

Abwendung von 3D

Beim bisher gezeigten Material zu Pikmin for Nintendo 3DS handelt es sich um einen Side-Scroller, nicht mehr um ein vollständig dreidimensionales Spiel. Ein riskanter Schritt. So konzentriert sich das Gameplay nun sehr stark auf das Rätsellösen mit Pikmin. Das erinnert stark an Toki Tori, nur eben, dass wir mit Pikmin werfen und nicht Eiskanonen einsetzen. Fans der Reihe sollten sich dementsprechend bewusst machen, dass aufgrund der Linearität von Side-Scrollern der Forscherdrang vermutlich nicht mehr stark zum Tragen kommt.

Nach wie vor gibt es unterschiedliche Pikmin-Arten, die in unterschiedlichen Situationen eingesetzt werden können, um Rätsel zu lösen und weiter im Level voranzuschreiten. Wie es „This pikmin game is being designed with action in mind.“ im offiziellen Vorstellungsvideo heißt, wurde Pikmin for Nintendo 3DS mit Action als Hintergedanken entworfen. Eine ganz klare Abwendung von dem doch eher ruhigen Spielstil der ersten drei Teile. Aber deswegen heißt dieses Spiel (bisher) vermutlich auch Pikmin for Nintendo 3DS und nicht Pikmin 4.

Was die Zukunft bringt

Es bleibt – wie immer bei Vorschauen – abzuwarten, was das finale Spiel mit sich bringt, wenn es zu einem nicht näher ge-

nannten Datum 2017 erscheint. Zu diesem Zeitpunkt ist ziemlich sicher, dass man dieses Spiel als eine Art Spin-off ansehen kann, das keinen Effekt auf die Hauptreihe der Spiele haben wird. Eingeschworene Pikmin-Fans müssen also keine Angst haben, denn Pikmin for Nintendo 3DS ist nicht Pikmin 4. Bisher sieht das Spiel jedenfalls wie ein netter Zeitvertreib aus, mit Fokus auf Rätsel und Action, anstatt auf Erkundung und Abenteuer. Eine weitere offene Frage bleibt, wie umfangreich das Spiel ausfällt. Bisher gab es lediglich ungefähr bis zu drei unterschiedliche Level zu sehen, die rote, blaue und gelbe Pikmin kurz näher beleuchtet haben. Fraglich ist außerdem, wie es mit speziellen Formen der Pikmin aussieht, denn weitere Pikmin-Farben waren bisher nicht zu sehen. Wir sind gespannt, was noch gezeigt wird und wann das Spiel final erscheinen wird.

tobias.s@n-mag.org

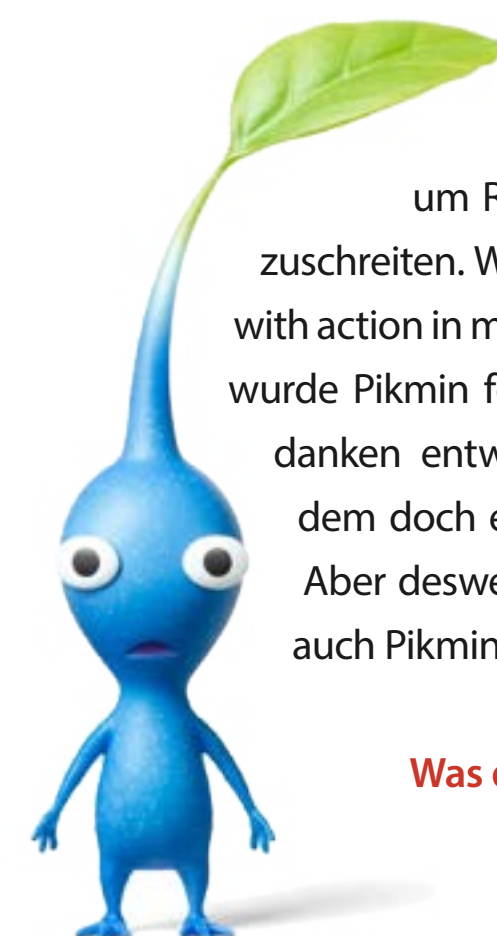


- + interessant wirkende Rätsel
- + gutes Art-Design
- + Touchscreen zum präzisen Werfen
- bisher wenige Pikmin-Arten zu sehen



PROGNOSE:

Ich habe das Material zuerst mit etwas gemischten Gefühlen aufgenommen. Zu anders scheint dieses Spiel zu sein. Aber jetzt ist klar, dass es gar nicht gleich sein will. Es will etwas eigenständiges sein und da schaue ich gespannt, was die Zukunft bringt.

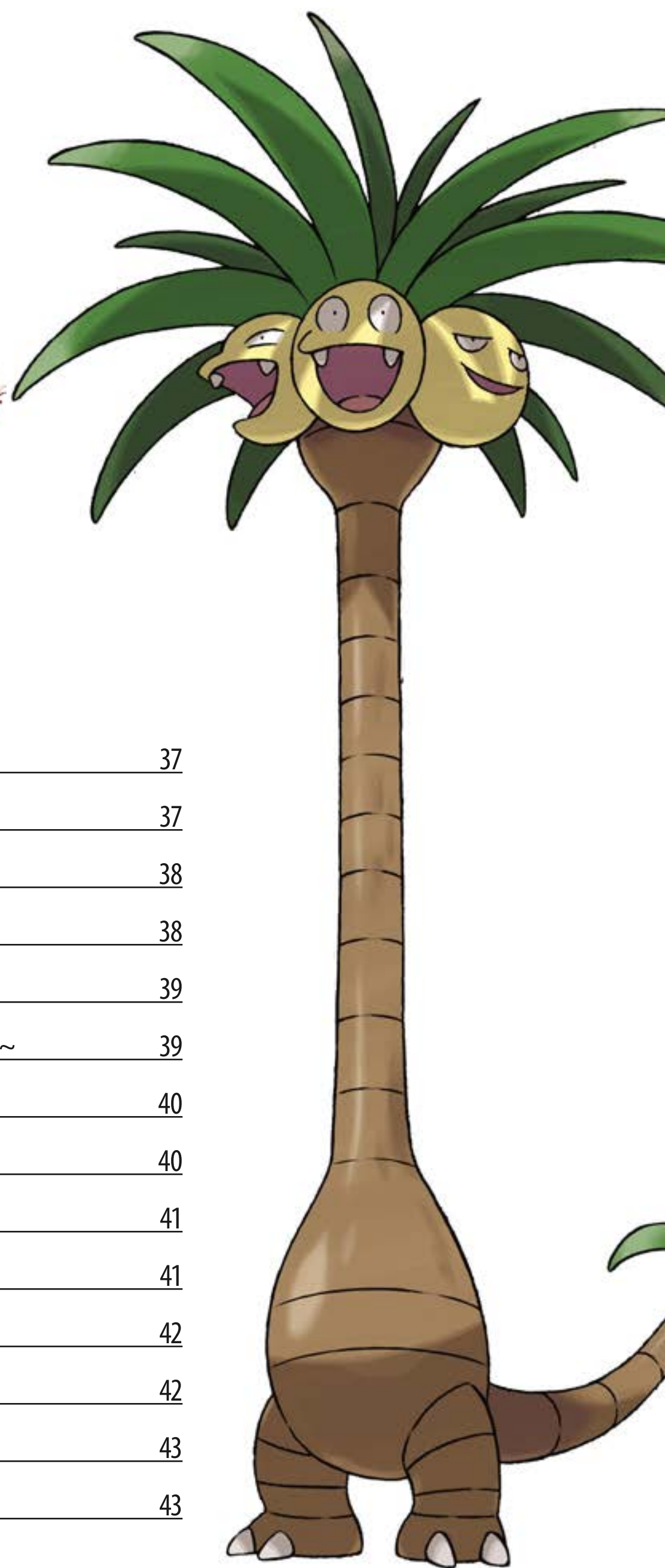


Test

Skylanders Imaginators	19
Just Dance 2017	20
Pokémon: Sonne & Mond	21
<i>Dieses Mal schlägt es die Pokémon-Reihe in tropische Gefilde. Amin hat sich den digitalen Rucksack aufgeschnallt und geht mit euch auf eine neue Reise.</i>	
Super Mario Maker for Nintendo 3DS	24
<i>Mit Super Mario Maker erschien für die Wii U bereits ein Kreativbaukasten der ersten Güte. Sören untersucht die Handheld-Portierung auf Herz und Nieren.</i>	
Rhythm Paradise: Megamix	26
<i>Rhythmusspiele können einen ganz schön mitnehmen. Trotz zahlreicher bekannter Elemente hat Amin jede Menge Spaß mit der Minispiel-Mixtur.</i>	
Shin Megami Tensei IV: Apocalypse	28
7th Dragon III - Code: VFD	30
Sega 3D Classics Collection	32
Picross 3D: Round 2	33
Disney Magical World 2	34
Cartoon Network: Battle Crashers	35
Fast Racing Neo: Neo Future Pack (DLC)	36
Kritzelpost: Nintendo-Premium-Paket (DLC)	36



Ninja Pizza Girl	37
Act it out!: Ein Scharadespiel	37
Soul Axiom	38
Pirate Pop Plus	38
River City: Tokyo Rumble	39
Chase: Cold Case Investigations ~Distant Memories~	39
Azure Striker Gunvolt 2	40
Fairune 2	40
Gurumin 3D: A Monstrous Adventure	41
WarioWare: Smooth Moves	41
F-Zero X	42
Mario's Super Picross	42
Breath of Fire	43
Breath of Fire II	43



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 leidensfähig 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.

Skylanders Imaginators



Der Bösewicht Chaos versetzt die Welt der Skylanders mal wieder in ein gewaltiges Chaos. Seine zerstörerischen Doomlander können nur von mutigen Portalmeistern aufgehalten werden.

Von Mario Nguyen

Die Skylanders-Figuren dürfen wieder aus dem Schrank geholt werden, denn mit Skylanders Imaginators wird nun das sechste Hauptspiel aus dem Franchise veröffentlicht. Erst letztes Jahr durften wir mit Skylanders Superchargers, erstmals sogar mit Nintendo-Figuren Donkey Kong und Bowser, an den Start gehen. Doch Skylanders Imaginators setzt auf ein etwas älteres Prinzip. Diesmal sind wir nicht hauptsächlich mit fahrbarem Untersatz unterwegs, sondern wieder zu Fuß. Damit wir überhaupt loslegen können, schließen wir unser Skylanders-Portal mittels USB-Verbindung an unsere Wii U an und stellen eine unserer Skylanders-Figuren darauf. Diese spawnt daraufhin im Spiel und ist nun unser Hauptcharakter. Mit deren Hilfe müssen wir Chaos, der seine Doomlander wieder einmal in die Skylands schickt, erfolgreich besiegen und Frieden in die Welt bringen.

Erstelle deinen eigenen Helden

Die Neuerung in Skylanders Imaginators ist aber das Erstellen eines eigenen Helden. Wir können nun, dank der eingeführten Imaginator Kristalle, unseren personalisierten Krieger erschaffen und ihn mittels des Skylanders-Portals in das Spiel teleportieren. Dabei stehen uns zehn verschiedene Elemente zur Verfügung, sowie mehrere Klassen wie Krieger, Magier oder Schütze. Ausrüstungsgegenstände finden wir während des Abenteuers und können diese dann direkt an unserem Helden anbringen. Oft bietet es sich an, den Helden während des Kampfgeschehens zu wechseln, da jeder Held eine eigene Energieleiste hat und gegen manche Gegner effektiver ist als andere Skylanders.

Eine bezaubernde, lebendige Welt

Skylanders Imaginators sieht, wie auch seine Vorgänger, fantastisch aus. Die bunte Spielwelt wurde mit viel Liebe zum Detail erstellt und strotzt nur vor kleinen Tieren und wehenden Bäumen. Wir fühlen uns richtig in einen Animationsfilm versetzt und wollen am liebsten jede Ecke der Welt erkunden. Dabei werden wir von passenden Soundtracks und einer guten deutschen Synchronisation begleitet. Einzig der Schwierigkeitsgrad könnte besser optimiert sein. Die künstliche Intelligenz greift uns einfach wahllos an und nutzt keinerlei strategische Taktiken, sodass wir in keinem Level ernsthaft Gefahr laufen, an den Gegnern zu scheitern. Unsere Energieleiste sank höchstens vom Herunterfal-



len zum Nullpunkt, da wäre ein ausgeklügelter Schwierigkeitsgrad angebracht gewesen.

mario.n@n-mag.org



- + tolle deutsche Synchronisation
- + zahlreiche Ausrüstungsgegenstände
- + ein makelloses Animationsdesign
- zu leichter Schwierigkeitsgrad

MARIO

8

PATRICK

8

33/40

8

NTOWER

9

NINTENDO
ONLINE

FAZIT:

Skylanders Imaginators setzt weiterhin auf den Hype der Figuren. Ich besitze zwar nur das Starterpack, konnte aber trotzdem komplett in die liebevoll designte Welt eintauchen und lange Zeit meinen Spaß dort haben. Die Implementation der Figuren mit dem Skylanders-Portal funktioniert einwandfrei und lässt sich jederzeit ausführen, wodurch ein nahtloses Spielgeschehen zur Atmosphäre beiträgt. Es dürfte nur etwas herausfordernder sein.

Just Dance 2017



Alle Jahre wieder! Ubisoft veröffentlicht auch in diesem Jahr ihre beliebte Tanzspielreihe Just Dance und lässt die Spieler wieder zu den neuesten Hits ihre Hüften schwingen.

Von Mario Nguyen

Das Prinzip des Titels ist schnell und leicht erklärt. Wir nehmen uns eine Wii Remote in die rechte Hand und tanzen was das Zeug hält. Alternativ können wir seit diesem Ableger nun auch unser Smartphone als Tanzerkennungsgerät nutzen. Auf dem Bildschirm sehen wir einige bunt angezogene Tänzer, deren Bewegungen wir nachahmen müssen. Je nach dem, wie genau wir tanzen, erhalten wir eine Bewertung in Sternen, von denen maximal fünf erreicht werden können. Sowohl neue, ältere als auch ulkige Interpretationen wie Psy oder Hatsune Miku sind mit von der Partie und geben somit jedem Spieler mindestens einen Song, den sie mögen.

Werde der beste Tänzer der Welt!

Um den Schwierigkeitsgrad für jeden angenehm zu gestalten, gibt es für viele Songs eine weitere, als Sweat bezeichnete, Version; frei übersetzt die Version zum Schwitzen, doch auch die normalen Versionen bringen einen schnell aus der Puste. Zumindest, wenn sich die Spieler Mühe geben, die Maximalanzahl von Sternen zu sammeln. Die Tanzbewegungen können direkt vom angezeigten Tänzer nachgeahmt werden oder wir orientieren uns an den dar-

gestellten Positionen. Diese sind allerdings leider nur schwach angedeutet, sodass wir beim ersten Tanzen kaum die Möglichkeit haben, perfekt zu tanzen.

Scheinbar unendlich viele Songs

Beim Kauf von Just Dance erhalten wir drei Monate Testzugang zu Just Dance Unlimited. Dies ist eine Songbibliothek mit über zweihundert tanzbaren Songs. Egal ob Neuheiten, wie Ariana Grande, oder Legenden wie Michael Jackson, dort finden wir von so gut wie jedem wichtigen Musiker einen Song. Leider kostet der Zugang danach aber monatlich Geld. Zahlen wir dieses nicht, haben wir nur Zugang zu den auf der Disc enthaltenen vierzig Songs. Obwohl die Songs aus dem Internet geladen werden müssen, stehen sie schon nach wenigen Sekunden bereit. Erfreulich, denn ewig lange Wartezeiten wären ein absoluter Stimmungskiller auf jeder Party.

Kaum Veränderungen

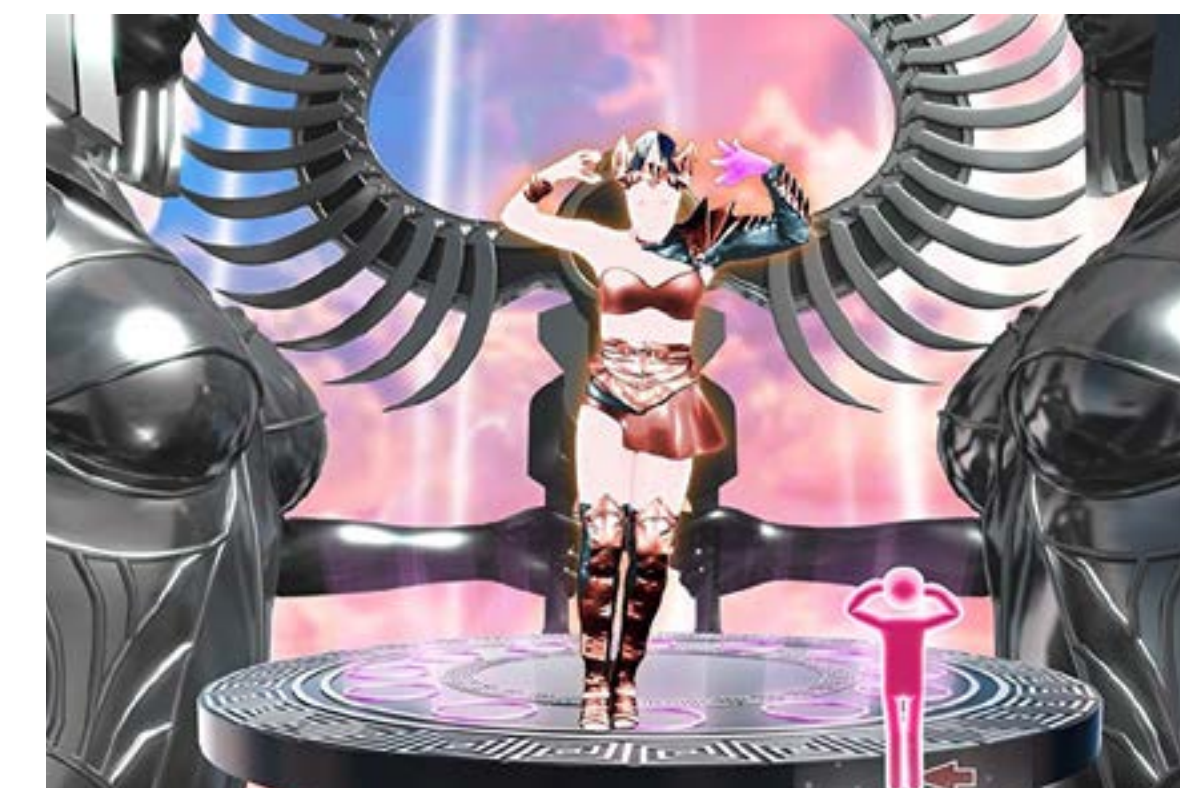
Im Grunde genommen könnten wir auch Just Dance 2015 oder Just Dance 2016 spielen. Bis auf kleine Änderungen haben sich nur

die tanzbaren Songs verändert. Allerdings muss auch gar nichts verändert werden, denn Just Dance setzt weiterhin auf bunte Neon-Optik, neue, sowie ältere Hits und interessante, leicht nachzunehmende Tanzbewegungen. Leider sind nicht alle Songs auch



die Originalversionen sondern oftmals neu eingesungene, eigene Varianten. Interessant ist auch das Feature mithilfe des Wii U GamePads die Performance aufzuzeichnen. Leider allerdings nur eine zehnstündige Zusammenfassung, die scheinbar wahllos zusammengeschnitten wird.

mario.n@n-mag.org



- + auf jeder Party ein Hit
- + nun auch ohne Wii Remote spielbar
- umfangreiche Song-Bibliothek mit über zweihundert Titeln, ...
- ...von denen aber nur circa vierzig kostenlos tanzbar sind

MARIO
7

PATRICK
9

31/40

7
NTOWER

8
NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Ich bin begeistert! Just Dance 2017 ist zusammengefasst zwar nur ein Song-Update und bietet im Kern nichts Neues und doch ist es einfach überaus lustig, alleine oder mit Freunden zu den neuen Songs zu tanzen. Allerdings warte ich noch immer darauf, dass die nächsten Tanzschritte besser angekündigt werden. Die angezeigten Standbilder sind einfach nicht zu gebrauchen.

Pokémon: Sonne & Mond



Zum zwanzigsten Geburtstag der Pokémon-Reihe erscheinen mit Pokémon: Sonne & Mond eine Generation, die sich erstmals in der Serie an grundlegenden Änderungen im Spielablauf versucht.

Von Amin Kharboutli

Die Pokémon haben es seit Jahren nicht leicht. Jede Generation wusste zwar mit sinnvollen Neuerungen zu überzeugen, die das Gesamtpaket mehr und mehr abrundeten, im Kern hat sich das Spielprinzip der Hauptreihe allerdings nie verändert. Es gab stets die acht beziehungsweise sechzehn Arenen, in denen wir uns die Orden erkämpften, um letzten Endes die Top Vier herausfordern zu können und schließlich zum Champion aufzusteigen.

Bist du der Alola-Herausforderung gewachsen?

In den neuesten Editionen hat sich Entwickler Game Freak etwas Neues einfallen lassen, das auf den Namen Alola-Herausforderung hört. Hierzu sei gesagt, dass Alola, die Welt der neuen Spiele, in vier verschiedene Inseln aufgeteilt ist. Auf diesen gilt es besagte Herausforderungen zu bestreiten, welche äußerst abwechslungsreich ausfallen. In einer Situation wird uns beispielsweise durch drei Knoggas ein Tanz zweimal vorgeführt und wir

müssen erraten, was sich verändert hat. Am Ende einer solchen Herausforderung wartet ein Herrscher-Pokémon auf uns, welches zwar stärker als „normale“ wilde Pokémon ist, für uns aber in den meisten Fällen keine große Hürde darstellt. Haben wir alle Herausforderungen einer Insel absolviert, so können wir den Inselkönig beziehungsweise die Inselkönigin herausfordern, welche in gewisser Weise den Arenaleiter ersetzen. Dieses System wurde sinnvoll in die bekannte Pokémon-Formel implementiert und lässt uns zu keiner Sekunde das altbekannte Arenen-System vermissen. Einziger Nachteil für die Entwickler ist der nun gel-

tende Anspruch, bei jeder neuen Edition auch mit neuen Ideen in Bezug auf das Arenen-Konzept aufkommen zu müssen.

Urlaubsfeeling pur

Ebenfalls sehr gelungen ist Alola selbst. Angelehnt an Hawaii dominieren hier sonniges Wetter, tropische Palmen, Vulkane und noch viele weitere Merkmale, die an das Vorbild erinnern. Im Vergleich zu den Vorgängern fällt auf, dass sich der Kamerawinkel auf der Oberwelt verändert hat. Anstatt einer Fast-Vogelperspektive wird hier wesentlich näher an das Geschehen herangezogen und der Charakter fast von der Front gezeigt. Damit wir nicht den Überblick verlieren, hält der Pokédex, in dem neuerdings das Pokémon Rotom haust, eine Karte bereit, die sich in Echtzeit mit unserem Charakter bewegt und uns stets das nächste Ziel auf der Karte anzeigt. Auch die Gestaltung der Welt wirkt wesentlich dynamischer und kreativer. Die immer gleichen linearen Landschaften sind vertrackten Wegen und die kleinen Städte mit wenigen Häusern Metropolen gewichen. Zwar geht eine erheblich höhere Anzahl an nicht begehbaren Haustüren mit der zuletzt genannten Veränderung einher, doch dieses Manko nehmen wir im Hinblick dessen, was wir geboten bekommen, gerne in Kauf. Die Entwickler haben sich außerdem bemüht mehr Personen in der Welt zu platzieren, die mit kleinen Nebenmissionen auf uns warten. Einen nicht unwesentlichen Anteil zur großartigen Atmosphäre tragen außerdem der stets passende Soundtrack und das Pokémobil bei. Mit Letzterem wurden die Versteckten Maschinen, kurz VMs, der früheren Teile ersetzt. Anstatt also seinem Pokémon Surfer beibringen zu müssen, um an das nächste Ufer zu gelangen, können wir nun gemütlich auf ei-



Die Funktion, seinen Charakter nach Belieben einzukleiden, hat auch seinen Weg in Pokémon: Sonne & Mond gefunden. Sogar mit mehr Kleidungsstücken als in den Vorgängern.

Versionsunterschiede

Traditionell weisen die Pokémon-Versionen einige kleine, aber dennoch bedeutende Unterschiede auf. Pokémon: Sonne & Mond bilden hierbei keine Ausnahmen. So gibt es zum einen, wie wir es gewohnt sind, versionsexklusive Pokémon. Ein Vulpix und dessen Weiterentwicklung Vulnona können wir beispielsweise nur in Pokémon: Sonne fangen, während Sandan beziehungsweise Sandamer Mond-exklusiv sind. Auch die Ultrabestien unterscheiden sich teilweise in beiden Fassungen. Die Versionen finden zum anderen zeitversetzt zueinander statt. Das heißt, bei Pokémon: Sonne stimmt die Uhrzeit mit der aus den 3DS-Systemeinstellungen überein, während wir bei Pokémon: Mond mit einer zwölfstündigen Zeitverschiebung leben müssen. Diese Umstellung wirkt sich auch neben der optischen Darstellung auf das Spielgeschehen aus, da beispielsweise gewisse Pokémon nur nachts fangbar sind. Des Weiteren unterscheiden sich auch manche Herrscher-Pokémon in den einzelnen Versionen. In Pokémon: Mond treffen wir beispielsweise in einer Höhle auf ein Rattikarl in der Alola-Form und in Pokémon: Sonne haust in derselben Höhle das neue Pokémon Manguspektor.



Game Freak haben im Biologieunterricht aufgepasst

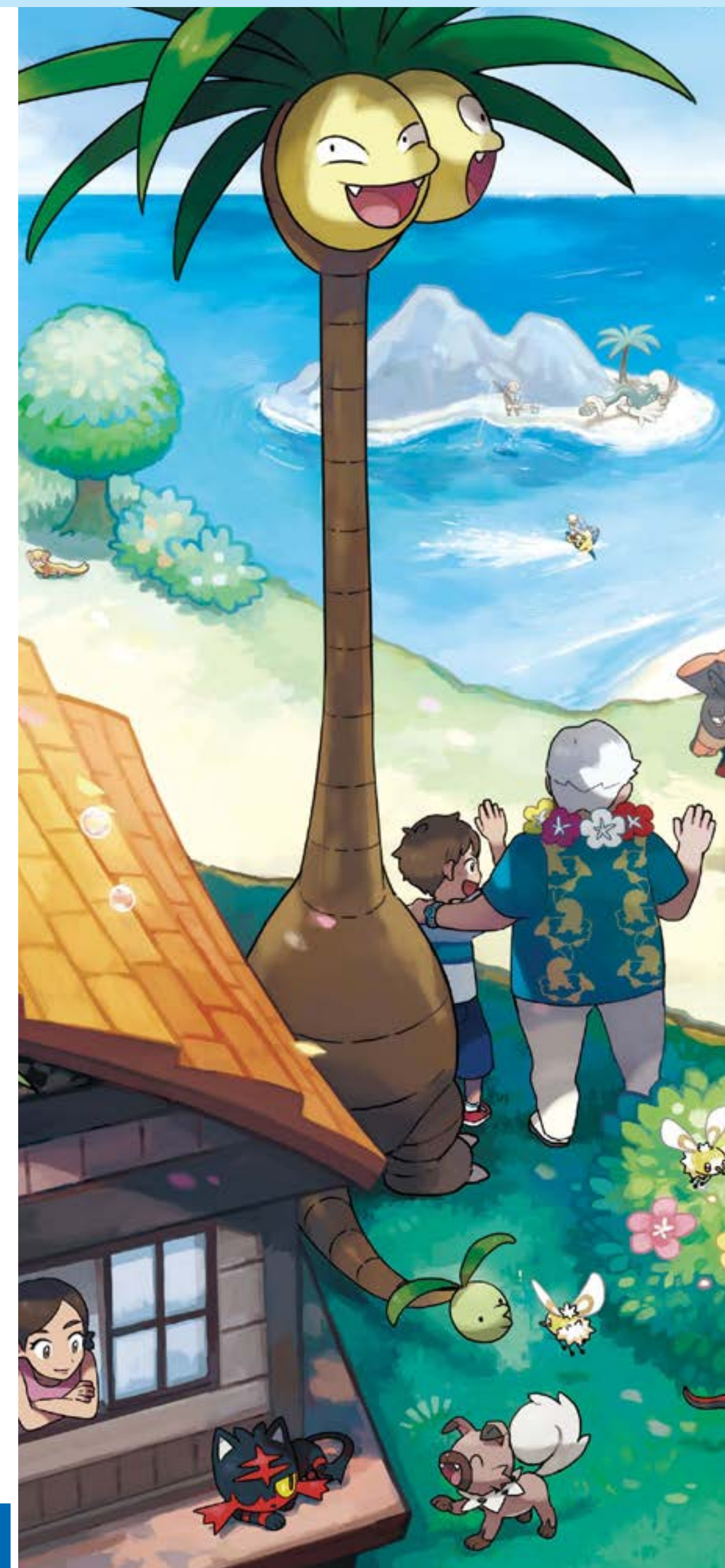
Einen sehr subjektiven Teil der Editionen stellen stets die Pokémon selbst dar. In Sonne & Mond gibt es insgesamt achtzig neue Taschenmonster zu entdecken. Außerdem sind spezielle Pokémon der ersten Generation in der sogenannten Alola-Form auffindbar. Diese unterscheiden sich nicht nur durch ihre äußere Gestalt, sondern auch durch ihren Typen. So finden wir auf einer der Inseln in Pokémon: Mond beispielsweise ein Sandamer vom Typ Eis, da die Monster in der Region aufgrund von Vulkanausbrüchen gezwungen waren, von trockenen Vulkangebieten in verschneite Bergregionen auszuwandern. Solche Erklärungen sind aus rein biologischer Sicht schlüssig und verhärten den Eindruck einer lebendigen Welt. Auch die neuen Pokémon passen in den meisten Fällen gut zu den regionalen Gegebenheiten und es wurden designtechnisch keine großen Kreativanfälle ausgelebt oder Totalausfälle erlaubt.

Kämpfen leicht gemacht

Die Pokémon dienen im Spiel allerdings nicht nur der Begutachtung in ihrem natürlichen Lebensraum, sondern in erster

Linie dem Kampf mit anderen Kontrahenten. Treten wir gegen einen Herausforderer an, so fallen uns auf dem oberen Bildschirm sofort zwei Merkmale ins Auge. Erstens: Die Präsentation während eines Kampfes wurde deutlich detailreicher gestaltet. Die einzelnen Gegner werden nun nicht mehr als Sprites dargestellt, sondern haben eigene 3D-Modelle erhalten, die eigenständig die Pokébälle ins Gefecht werfen. Außerdem wurde der Hintergrund wesentlich aufwendiger gestaltet, was uns allerdings zum zweiten Manko bringt: Dem fehlenden 3D-Effekt. Konnten wir in den Vorgängern auf dem 3DS noch stark ruckelndes 3D anschalten, so wurde hier, zugunsten eines höheren Detailgrades auf dieses Gimmick voll und ganz verzichtet. Eine grundsätz-

nem Lapras reiten. Den einzigen größeren Wermutstropfen stellt der sehr lineare und zähe Spielbeginn dar. In den ersten Spielstunden sind wir leider dauerhaft damit beschäftigt von A nach B zu laufen, damit uns C Trivialitäten, wie das richtige Werfen von Pokébällen, erklärt.



Promotion zu Pokémon: Sonne & Mond

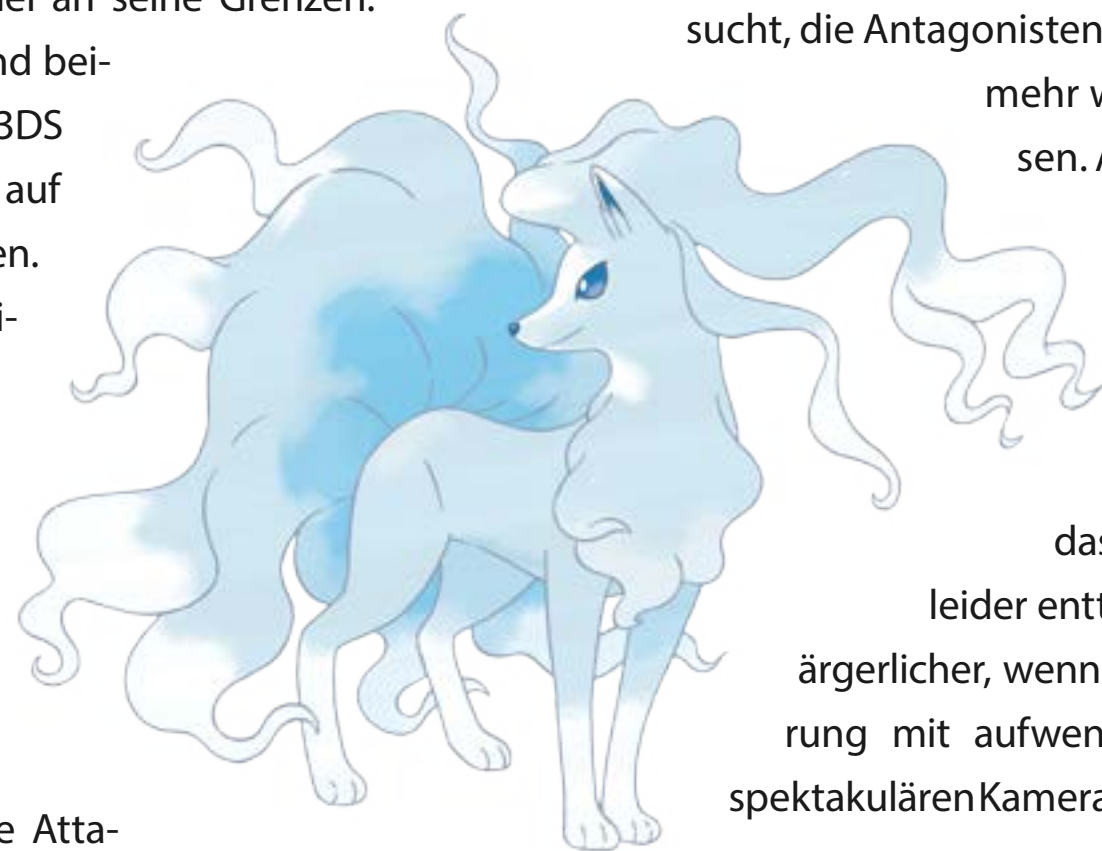
Seitdem bereits Ende Februar die Namen Pokémon: Sun und Pokémon: Moon publik wurden, hat es stetig neue Informationen zu den neuen Editionen gegeben. Ende Februar lief eine fünfminütige Pokémon-Direct-Ausgabe, in welcher dann offiziell das Spiel angekündigt wurde. Anfang Juni wurden die beiden legendären Pokémon vorgestellt, die außerdem die Verpackungen zieren. Zusätzlich wurde die Alola-Region und einige neue Charaktere, sowie der QR-Code-Scanner und der neue Rotom-Pokédex vorgestellt. Diese Informationen konnten die Fans bereits auf der offiziellen Seite von Pokémon nachlesen und etliche Videos zu besagtem Thema abrufen. Auf der E3-Präsentation wurden drei neue Pokémon, sowie auch die neue Kampfform „Battle Royal“ vorgestellt. Am 22. Juni 2016 kündigte Nintendo of Europe eine New-Nintendo-3DS-XL-Sol-galeo-und-Lunala-Limited-Edition und eine Steelbook-Fan-Edition für Europa an. Nach Bekanntgabe der Z-Attacken in Sonne & Mond, wurde der dazu passende Z-Ring angekündigt, welchen es in physischer Form zu erwerben gibt. Dieser soll - ähnlich wie Pokémon Go Plus - passend zum Spiel vibrieren, aufleuchten und Geräusche von sich geben. Ab dem 18. Oktober 2016 stellte Nintendo im eShop eine spezielle Demoversion von Pokémon: Sonne & Mond bereit, welche es dem Spieler erlaubt, nach erfolgreichem Durchspielen, ein Quajutsu auf Level 36 auf die Vollversion zu übertragen. Anfang November konnten die eifrigen Vorbesteller (der digitalen Version) das Spiel im Nintendo eShop den Preload starten und sich damit einen Code für zwölf Flottbälle sichern. Spieler, die bis zum 11. Januar 2017 eine der beiden Spiele kaufen, sind außerdem in der Lage, ein Mampfaxo herunterzuladen, das sich zu einem Schluss-mit-lustig-Relaxo entwickelt.

Ursprung der Welten

Die Alola-Region aus Pokémon: Sonne & Mond ist bekanntermaßen den fünf hawaiischen Hauptinseln nachempfunden, doch auch die früheren Editionen haben ihren Ursprung in der realen Welt. So basieren die Welten Kanto aus der ersten, Johto aus der zweiten, Hoenn aus der dritten und Sinnoh aus der vierten Generation allesamt auf unterschiedlichen Regionen oder Inseln Japans. Die Sevii Eilande aus den Neuauflagen von Pokémon: Rote & Blaue Edition für den Game Boy Advance existieren ebenfalls in ähnlicher Form im Süden Japans. Mit der fünften Generation wurde erstmals eine Region außerhalb Japans als Vorbild herangezogen, nämlich die Vereinigten Staaten von Amerika. Es folgte auf dem 3DS mit Pokémon: X & Y die Kalos-Region, welche erstmals auf Frankreich und damit der ersten europäischen Region basiert, was unter anderem an den typisch französischen Boutiquen, Kanälen und einem Nachbau des Eiffelturms zu erkennen ist.

lich weise Entscheidung, allerdings gelangt der betagte 3DS auch ohne stereoskopisches 3D mit dem Spiel an seine Grenzen.

Lange Ladezeiten nach den Kämpfen sind beispielsweise die Folge. Wer einen New 3DS sein Eigen nennen kann, darf sich jedoch auf eine relativ makellose Performance freuen. Werfen wir, während eines Kampfes, einen Blick auf den Touchscreen, so fallen uns ebenfalls einige kleinere Neuerungen auf. Neben einer neuen Anordnung der einzelnen Aktionen wurde eine Schnellwahltaste für Bälle integriert. Außerdem können wir bei Pokémon, die wir bereits gesehen haben, angezeigt bekommen, wie effektiv eine Atta-



cke auf das besagte Monster sein wird. Diese Neuerung kann für Einsteiger, aber auch für erfahrene Spieler durchaus nützlich sein; die Möglichkeit dieses Gimmick auszustellen wäre dennoch nett gewesen. Ebenfalls neu sind die sogenannten Z-Attacken, die je Pokémon einmal im Kampf eingesetzt werden können. Diese richten zwar relativ viel Schaden an, kommen allerdings in einer langen Animation daher, die nicht abgebrochen werden kann. Was während den Kämpfen ebenfalls ziemlich nervt, ist die Fähigkeit, von wilden Monstern Hilfe herbeizurufen. Da sie dies beliebig oft wiederholen können und wir ein Pokémon nur zu fangen in der Lage sind, wenn es alleine gegen uns kämpft, kann das Sammeln aller Pokémon an der einen oder anderen Stelle in ziemlich hohem Frust ausarten.

Unliebsame Charaktere

Ebenfalls frustrierend sind einige Dialoge in Pokémon: Sonne & Mond. Grund hierfür sind die teils furchtbar geschriebenen Charaktere. Die neuen Rüpel, die auf den Namen Team Skull hören, wirken beispielsweise mit ihrer „hippen“ Art sehr aufgesetzt und unnatürlich. Schade eigentlich, da Game Freak hier erstmals versucht, die Antagonisten bewusst weniger gefährlich und mehr wie Kleinkriminelle wirken zu lassen. Auch unser Rivale Tali geht einem mit seinem permanenten Rumgehüpfe und seiner aufgesetzten guten Laune sehr schnell auf die Nerven. Wer hier endlich auf Besserung im Hinblick auf das Charakterdesign hofft, der wird leider enttäuscht. Dieser Umstand ist umso ärgerlicher, wenn man bedenkt, dass die Inszenierung mit aufwendigen Zwischensequenzen und spektakulären Kamerafahrten besserausfällt, als je zuvor.

amin.k@n-mag.org



Das offizielle Lösungsbuch

Zu Pokémon: Sonne & Mond erschien passend zum Release des Spiels von The Pokémon Company das offizielle Lösungsbuch für die Alola-Region. Das Werk enthält neben generellen Tipps für Neulinge einen kompletten Leitfaden durch das Spiel. Mit vielen Informationen bestückt kann der Lösungsweg nicht nur mit reichlich Kartenmaterial, sondern auch mit den dazugehörigen Fundorten von wilden Pokémon und versteckten Items punkten. Ebenso verrät das Buch Tipps zu den Prüfungen und den Herrscher-Pokémon. Neben vielen Listen zu den Attacken mit ihren Wirkungen gibt es auch Kurzeinträge zu allen im Spiel enthaltenen Pokémon – der Wermutstropfen des Werkes, denn tiefgründige Informationen bieten die Einträge nicht. Der richtige Pokédex in Buchform wird jedoch Anfang 2017 für alle Puristen nachgereicht. Trotzdem ist das sich hochwertig anfühlende Lösungsbuch mit seinem liebevollen Design für jeden Fan des Spiels für knapp zwanzig Euro ein nützliches Nachschlagewerk.

Publisher: The Pokémon Company

ISBN: 978-1-911015-13-0

Preis: 19,99 Euro



WERTUNG:



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

NMAG

9

PLANET 3DS

10

38/40

10

NTOWER

9

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Der Umfang von Pokémon Sonne und Mond ist wirklich beeindruckend. Neben den besagten Neuerungen gibt es noch die neue Kampfform Battle Royal, das Nintendogs-Pendant PokéPause und vieles mehr. Leider verwehren kleine, aber entscheidende Mankos wie die nervigen Charaktere, die Bestnote. Was übrig bleibt ist nicht weniger als ein hervorragendes Rollenspiel auf einer wunderschönen Inselgruppe.

Super Mario Maker for Nintendo 3DS



Zum dreißigjährigen Jubiläum des Super-Mario-Franchises erfüllte sich der Traum vieler langjähriger Nintendo-Fans. Dieses Jahr bringt Nintendo eine Portierung für die Nintendo-3DS-Familie heraus.

Von Sören Jacobsen

Kenner des Wii-U-Ablegers werden beim Spielstart leicht überrascht und verwundert sein, wenn sie die Nintendo-3DS-Portierung zum ersten Mal in Betrieb nehmen, denn wir werden von zwei Charakteren durch das Spiel geführt, die in der Wii-U-Fassung nur eine kleine Rolle gespielt haben. Mashiko und Yamamura - eine Sekretärin und eine Taube, in der Wii U-Version nur in Form von Level-Vorschlägen zu sehen - zeigen euch in interaktiven Tutorials Kniffe und Tipps für erfolgreiche Level. Außerdem erklären sie euch die Besonderheiten neuer Level-Elemente, sofern ihr diese freigeschaltet habt.



Wann? Wo? Wie? – Unsere Entscheidung!

Wollen wir lieber bauen oder doch lieber spielen? Unterwegs an einem Level bauen oder doch gemütlich auf dem Sofa? Diese Fragen können wir uns nun stellen, da wir nicht mehr beim Bauen an die Wii U gebunden sind. Alle Elemente, die wir auf der Wii U nutzen konnten, um ein Level zu erstellen, dürfen wir auch auf dem Nintendo 3DS - inklusive von Elementen aus den Wii-U-Updates - bis auf kleine Ausnahmen nutzen: Der Fragezeichen-Pilz, der Mario mit einem Amiibo-Kostüm ausstattet, wurde entfernt und durch den seltsamen Pilz ersetzt. Dies ist deswegen schade, da dem Spiel somit sämtliche Amiibo-Funktionalität genommen wurde.

Geteilte Freude ist doppelte Freude

Eine neue, nützliche Funktion wurde in die Nintendo-3DS-Portierung mit eingebaut: Wir können nun unsere unfertigen Level mit Freunden lokal teilen, diese können unsere Kreationen anschließend weiterbauen. So können wir mehrere Ideen in Level einfließen lassen und unsere Anstrengungen auf weitere Spieler verteilen. Diese Level werden dann mit einem besonderen Symbol gekennzeichnet, welches auf die Zusammenarbeit hinweist.

Level wechsele dich!

Das Herzstück neben dem Bau-Modus bildet bei Super Mario Maker for Nintendo 3DS die Super-Mario-Herausforderung. In diesem Modus warten einhundert von Nintendo kreierte Level, die in neunzehn Welten eingeteilt sind, auf uns. Für eine abgeschlossene Welt erhalten wir Level-Elemente für den Bau-Modus. Jedes Level

der Super-Mario-Herausforderung verfügt zudem über zusätzliche Herausforderungen. So genügt es nicht immer, nur die Zielfahne innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erreichen, sondern zusätzliche Aufgaben, wie beispielsweise eine gewisse Anzahl an 1-up-Pilzen oder Münzen einzusammeln oder das Level ohne Sprünge zu beenden, zu erfüllen. Für jede abgeschlossene Herausforderung erhalten wir eine Medaille, die im Gegensatz zur Wii-U-Fassung keinen Nutzen mehr hat. Konnten wir damals noch mit Medaillen mehr Level hochladen, zeigen sie auf dem Nintendo 3DS ausschließlich unsere Fertigkeiten. Dieser Modus unterhält dabei neben dem Bauen von Levels am meisten. Es fällt schwer aufzugeben, um die gestellte Herausforderung zu meistern.

Online-freie Zone?

Die wahrscheinlich größte Enttäuschung der 3DS-Portierung ist die Entfernung der Funktion, erstellte Level hochzuladen und diese mit seinen Freunden und mit der ganzen Welt zu teilen. Die einzige Möglichkeit, unsere Level an andere Spieler weiterzugeben ist



Vier Spielstile, vier verschiedene Erfahrungen

Wie schon auf der Wii U könnt ihr eure Level in einem von vier Spielstilen erstellen. Dies bestimmt nicht nur das Aussehen, sondern auch das Verhalten von Mario und den Gegnern in einem Level.

Super Mario Bros.

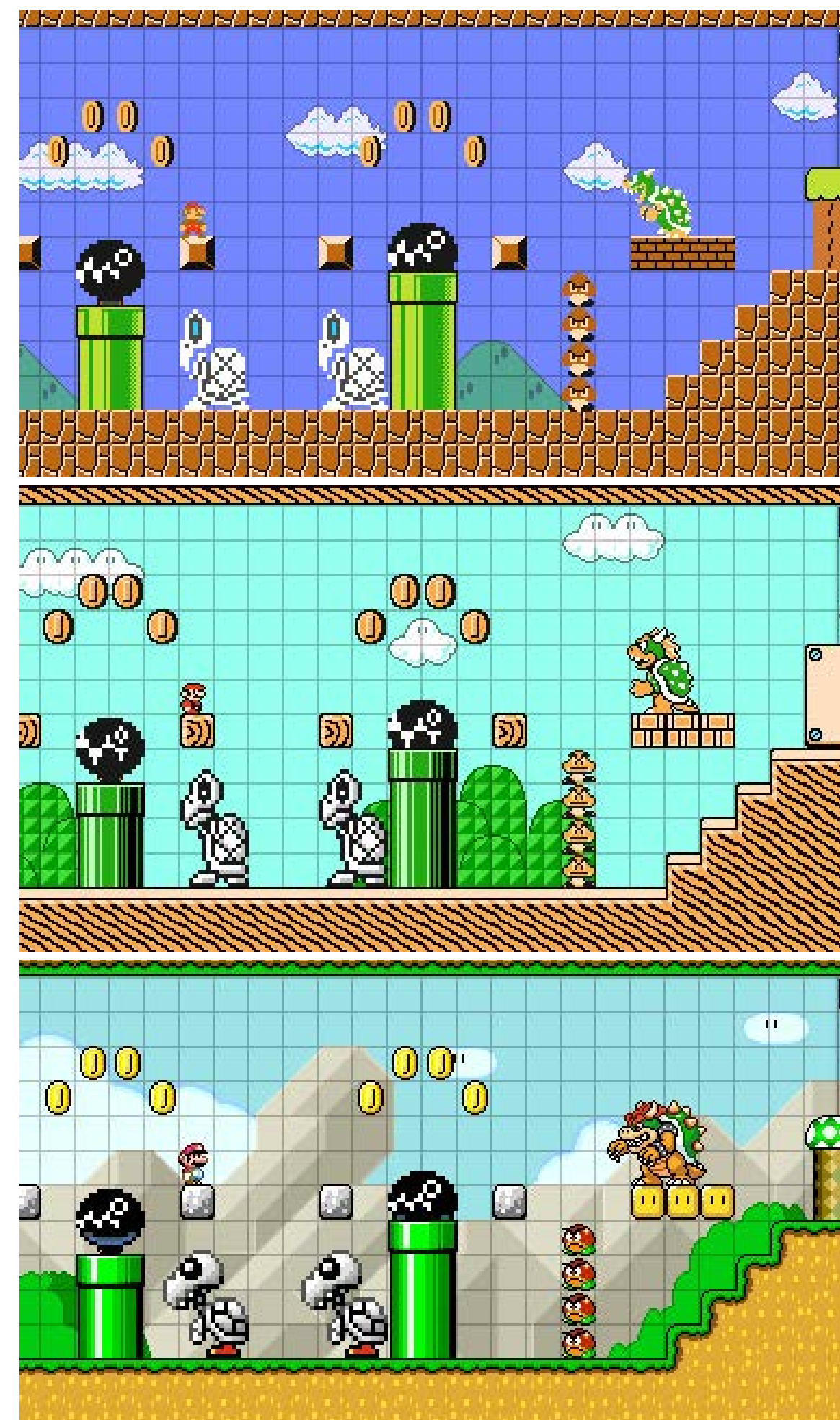
Mit Super Mario Bros. auf dem Nintendo Entertainment System begann die glorreiche Ära des beliebten Klempners. Zum ersten Mal konnte Mario sich mit seinen Fähigkeiten Laufen und Rennen berühmt machen. Mit Super-Pilzen wächst er und eine Feuerblume erlaubt ihm Feuerbälle zu werfen.

Super Mario Bros. 3

Nachdem Nintendo mit dem zweiten Teil der Super-Mario-Reihe in Europa und Nordamerika andere Wege ging und in Japan als zweiten Teil eine schwierigere Variante des ersten Teils angeboten hatte, besann man sich bei Super Mario Bros. 3 auf die Wurzeln und fügte bis heute elementare Fähigkeiten für Mario hinzu: So kann Mario beispielsweise zum ersten Mal Panzer von Koopas tragen. Außerdem wurde der Tanuki-Anzug eingeführt.

Super Mario World

Der Sprung von 8-Bit zu 16-Bit brachte einige Neuerung für das Super-Mario-Franchise mit sich. So kann Mario mit einem Cape durch die Lüfte segeln und mit einem Drehsprung bestimmte Blöcke entfernen, sofern er einen Super-Pilz eingesammelt hat. Auch Yoshi erhielt seinen ersten Auftritt in Super Mario World.



New Super Mario Bros. U

Das Super-Mario-Jump-'n'-Run der Gegenwart heißt New Super Mario Bros. U. Vor allem grafisch sticht das Wii-U-Abenteuer von Mario heraus, denn in den New-Super-Mario-Bros.-Ablegern sind die Charaktere dreidimensionale Modelle; das Leveldesign ist zweidimensional gestaltet. Außerdem verfügt Mario im New-Super-Mario-Bros.-U-Stil den Propeller-Anzug, der uns in luftige Höhen katapultiert und uns die Fähigkeit gibt, in der Luft kurzzeitig abzubremsen.

entweder die Level lokal mit unseren Freunden zu tauschen oder mit Begegnungen über StreetPass. Das ist schon sehr schade, da das Teilen von Level ein Herzstück der Wii-U-Version ist. Immerhin ist die Rivalität beim lokalen Teilen unter Freunden, um ein bestimmtes Level durchzuspielen - besonders durch Platzieren von trickreichen Fallen mit versteckten Blöcken, Trampolinen oder Notenblöcken - durchaus gegeben.

Einhundert Marios kehren zurück

Im Gegensatz zum Online-Teilen von Level auf der Wii U hat es die 100-Mario-Herausforderung in die Portierung geschafft. In diesem Modus spielen wir eine Auswahl von Level in einem von drei Schwierigkeitsgraden. Ironischerweise tauchen hier ausschließlich Level auf, die von der Wii-U-Version hochgeladen wurden und tauglich für den Nintendo 3DS sind. Das bedeutet, dass wir auf keine Amiibo-Level in diesem Modus stoßen. Dieselben Bedingungen für Level gelten auch im Modus Vorschläge. Dort absolvieren wir unabhängig des gewählten Schwierigkeitsgrades ein zufälliges Level, welches von der Wii U hochgeladen wurde.

Nicht für die Konsole konzipiert?

So spaßig und unterhaltsam die Portierung am Ende umgesetzt wurde, so fallen doch die einen oder anderen technischen Schwächen auf, die darauf schließen lassen, dass das Spiel eigentlich nicht ursprünglich für den Nintendo 3DS konzipiert wurde. Neben den Limitierungen beim Bauen von Level sind besonders im New-



Super-Mario-Bros.-U-Levelstil an Framerate-Einbrüchen zu erkennen. Diese Mängel sind auch ab und zu im Bau-Modus zu bemerken, besonders wenn man viele Elemente in das Level gesetzt hat. Außerdem



wird auf den Tiefeneffekt des Nintendo 3DS grundsätzlich verzichtet.

soeren.j@n-mag.org

- + spannende Level in der Super-Mario-Herausforderung
- + Level können von Freunden weiter bearbeitet werden
- keine Möglichkeit, Level online zu teilen
- Framerate-Einbrüche in Level im New-Super-Mario-Bros.-U-Stil

NMAG

7

PLANET 3DS

6

28/40

7

NTOWER

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Super Mario Maker for Nintendo 3DS ist eine solide Portierung der Wii-U-Version. Leider schmälern das Fehlen der Möglichkeit, Level hochzuladen und mit Freunden zu teilen, sowie die technischen Schwächen besonders bei Level im New-Super-Bros.-U-Stil den Gesamteindruck der Portierung.

Rhythm Paradise: Megamix



Die hauptsächlich in Japan beliebte Rhythmuspielreihe Rhythm Paradise erhält mit Megamix einen neuen Ableger, der vor allem Neulingen als perfekter Einstieg dienen soll.

Von Amin Kharboutli



Rhythm Paradise: Megamix stellt den mittlerweile vierten Teil der Reihe dar. Allerdings wird in dem 3DS-Titel erstmals, wie es der Name vermuten lässt, auf alte Minispiele zurückgegriffen. Einige komplett neue Rhythmusspiele wurden dem Titel ebenfalls spendiert, wodurch auch Veteranen der Reihe stellenweise etwas Neues erleben können.

Die hanebüchene Geschichte

Neben den neuen Minispielen bietet der Titel erstmals in der Franchise-Geschichte einen Story-Modus, der versucht, die einzelnen Minispiele gekonnt miteinander zu verknüpfen. In diesem fiel der Rosa-Irokesen-Kopf Fipsi vom Himmel und wir helfen ihm dabei, freundlich wie wir sind, wieder zu besagtem Ort zu gelangen. Lei-

der versperren uns Passanten den Weg, die uns nur voranschreiten lassen, sofern wir drei Minispiele meistern. Diese stehen so gut wie nie im Kontext zu den Erzählungen der Passanten, weshalb sie trotz fantasievoller Aufmachung und amüsanter Dialoge schnell lästig beziehungsweise überflüssig werden. Dieser Umstand ist zwar schade, aber verschmerzbar, da der Fokus des Spiels eindeutig auf den Minispielen liegt. Nichtsdestotrotz wäre eine Möglichkeit, die Dialoge überspringen zu können, wünschenswert gewesen.

Rhythmusspiele in Reinform

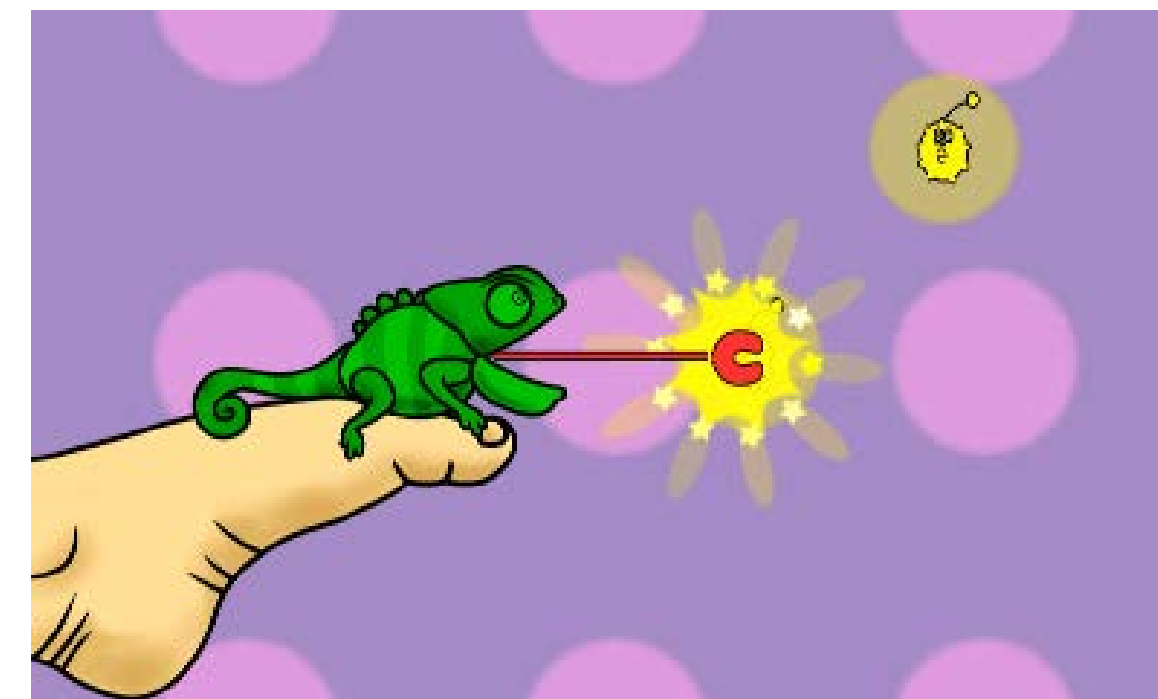
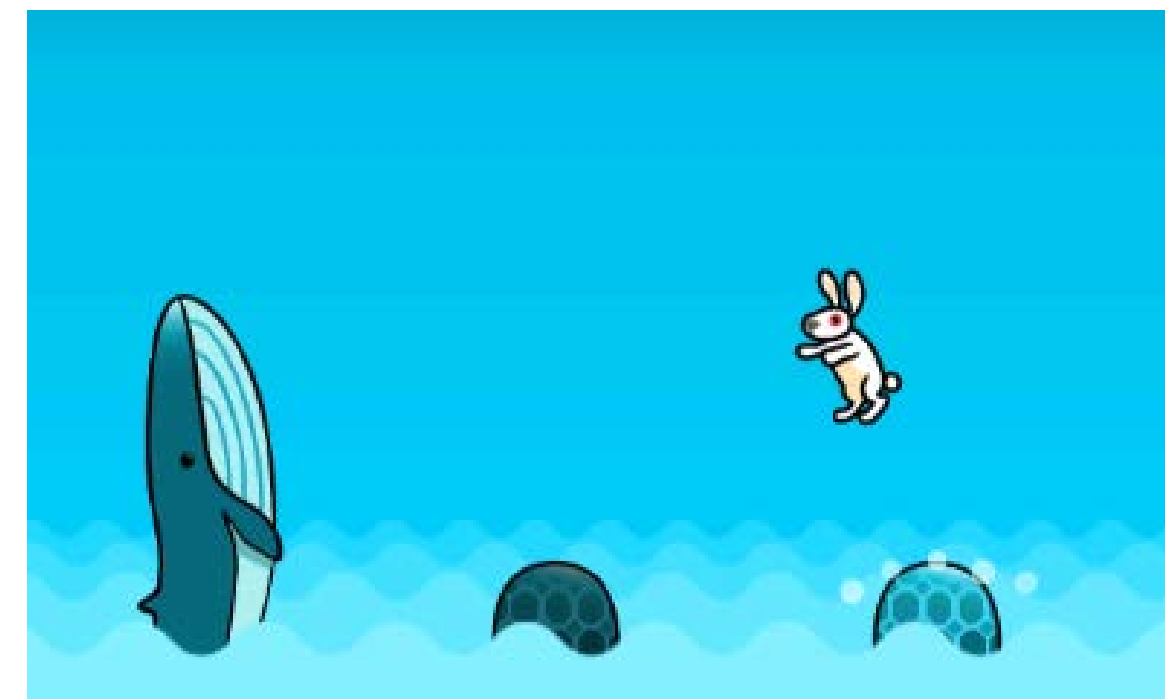
Besagte Rhythmusspiele besitzen auf den ersten Blick keine große Substanz. Alles was wir tun müssen, ist den richtigen Knopf

zum richtigen Zeitpunkt zu drücken. Alternativ lässt sich auch der Touchscreen als Eingabefeld heranziehen, wobei hier zu erwähnen sei, dass manche Minispiele in dieser Steuerungskonfiguration bewusst simplifiziert wurden. Während wir also mit der klassischen Steuerung bei bestimmten Minispielen auf die Wahl des richtigen Knopfes angewiesen sind, reicht bei der Eingabe über den Touchscreen das Tippen auf den Bildschirm. Die Spiele an sich hätten dabei kaum kreativer ausfallen können. Bei einem schlüpfen wir beispielsweise in die Rolle eines Astronauten, der die Aufgabe hat, Botschaften eines Aliens für die Bevölkerung, die per Live-Übertragung zuschaut, zu übersetzen. Besagte Aufgabe erfüllen wir, indem wir den Rhythmus der Sprache des Außerirdischen nachahmen, sprich er sagt etwas vor und wir ahmen ihn nach. Untermalt wird das ganze Geschehen von einer stets hervorragend zur Situation passenden Hintergrundmusik. Das Spiel nimmt sich hierbei zu kei-

ner Zeit ernst und sorgt dank lustiger Soundeffekte in Kombination mit abgedrehten Szenarien, wie einem Tischtennis-Match auf einer Blume oder einer federballspielenden Katze, für eine unheimlich fröhliche Atmosphäre und den einen oder anderen Schmunzler.

Viel Tiefgang auf den zweiten Blick

Wer Rhythm Paradise aufgrund seines Wesens als Minispielsammlung eine geringe Spieltiefe unterstellt, der könnte falscher nicht liegen. Hierbei sei zu erwähnen, dass einem während der Minispiele zum Drücken des Knopfes nur ein extrem kurzes Zeitfenster zur Verfügung steht, um eine perfekte Eingabe zu erlangen. Treffen wir nicht den perfekten Augenblick, so wird unsere Eingabe in eine der zahlreichen Abstufungen eingeordnet. An optisches Feedback haben die Entwickler ebenfalls gedacht, denn bei jeder Eingabe wird auf dem Touchscreen angezeigt, ob wir zu früh, zu spät oder genau



richtig getippt haben. Des Weiteren fordert der Titel dem Spieler glücklicherweise nicht mehr ab, als seine technischen Möglichkeiten zulassen, da die Eingabe sowohl über Tasten, als auch über den Touchscreen extrem präzise funktionieren. Haben wir ein Minispiel absolviert, so wird unsere Leistung bewertet. Sechzig Prozent benötigen wir für ein erfolgreiches Absolvieren und Gold erhalten wir bei achtzig Prozent. Wer zudem dreimal an demselben Minispiel scheitert, der erhält Nintendo-typisch die Möglichkeit, besagten Stolperstein zu überspringen. Im Normalfall werdet ihr jedoch nur selten Gebrauch von diesem Feature machen. Grund dafür ist das sehr ausführliche Tutorial, das uns an jeden, im Minispiel vorkommenden Rhythmus, genau heranführt und bei Bedarf sogar das optimale Timing auf dem Touchscreen visuell veranschaulicht. Leider erscheint das Tutorial jedes Mal, wenn wir versuchen, ein Mi-

nispiel aus dem Story-Modus heraus neu zu starten. Zwar können wir die Einführung jedes Mal überspringen, dennoch nervt dieser Zwischenschritt bei mehrmaligen Beenden und erneutem Starten.

Ein bisschen Abwechslung im Minispiel-Alltag

Allerdings wissen nicht nur die Minispiele an sich über einen längeren Zeitraum zu überzeugen. Im Story-Modus tauchen beispielsweise hin und wieder drei Wächter auf, welche uns vor eine Minispiel-Prüfung stellen. Alle drei tragen uns hierbei die gleiche Aufgabe auf, jedoch in einem unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad. So steht es uns frei zu entscheiden, welchen der drei Wächter wir in einem Minispiel herausfordern. Jedoch müssen wir beim Scheitern eines

Versuches Münzen abdrücken. Je leichter die Herausforderung war, desto teurer wird die Niederlage für uns. Besagte Münzen erhalten wir wiederum beim Absolvieren der Minispiele. Zusätzliche Münzen können durch spezielle Aktionen eingesammelt werden, wie zum Beispiel

beim Einsammeln des Beat-Sterns während eines Minispiels. Diesen erhalten wir, indem wir einen speziellen Ton mit perfektem Timing treffen. Eine weitere Möglichkeit unser Geld los zu werden stellt der Meisterzug dar. In diesem Spielmodus müssen wir eine Reihe von bereits bekannten Minispielen, teilweise mit neuen Regeln, absolvieren. Dieser Modus lässt sich außerdem nicht nur alleine, sondern mit bis zu drei weiteren Teilnehmern im Download-Spiel bestreiten. Wer lieber dem Sammelwahn



verfällt, der hat außerdem im Shop die Möglichkeit, sich Musikstücke oder Items zuzulegen. Außerdem sorgen StreetPass-Funktionalitäten, eine weitere Währung und andere Gimmicks wie die Remix-Spiele, bei denen kurze Passagen mehrerer Minispiele ohne Pause aufeinanderfolgend absolviert werden müssen, für einen lang andauernden Spielspaß.

Minispiele en masse

Wer glaubt, nichts Neues mehr entdecken zu können, nachdem er jedes Minispiel in Rhythm Paradise gesehen hat, der irrt sich erneut. Die Rhythmus-Spiele wissen nicht nur dank ihrer schieren Masse zu überzeugen, sondern existieren auch in mehreren Stufen. Bei einer Stufe wurden von den Entwicklern beispielsweise neue Mechanismen hinzugefügt, die wir zusätzlich zu beherrschen haben, um die Minispiele erfolgreich zu absolvieren. Dieser Kniff stellt eine geschickte Variante zur Erhöhung der Spielzeit dar, ohne dabei dem Spieler das Gefühl zu geben, gerade alte Kost nur neu aufgesetzt zu bekommen. Des Weiteren wurde dem Titel ein Museum spendiert, in dem alle bereits absolvierten Minispiele erneut gespielt werden können.

amin.k@n-mag.org

- + viel Inhalt und Abwechslung
- + perfekte Symbiose von Musik und Gameplay
- + kreativ gestaltete Minispiele,...
- ...die zum größten Teil aus vorherigen Teilen übernommen wurden

NMAG

8

PLANET 3DS

8

33/40

8

NPLAYER

9

CONTINUE

FAZIT:

Ich gebe zu, dass ich sehr viel Spaß mit Rhythm Paradise: Megamix hatte, was nicht zuletzt an den unheimlich kreativen und detailverliebten Minispielen liegt. Dennoch muss vor allem Kennern der Serie bewusst sein, dass er hier viele bereits bekannte Elemente erneut erlebt. Neulingen sei wiederum empfohlen, sich zumindest über Trailer einen ersten Eindruck von der sehr japanischen Atmosphäre des Spiels zu machen.

Shin Megami Tensei IV: Apocalypse



Ein weiteres Mal bekommt ein Shin-Megami-Tensei-Hauptteil einen direkten Nachfolger - genauso wie Shin Megami Tensei IV erscheint dieser ebenfalls auf dem Nintendo 3DS.

Von Jonas Maier

Shin Megami Tensei IV: Apocalypse setzt vor einem der drei Enden des Vorgängers an und erzählt die Geschichte mit einem anderen Charakter weiter. Die relevanten Ereignisse des Vorgängers werden zu Beginn zusammengefasst. Das postapokalyptische Tōkyō wird von einer gigantischen Kuppel geschützt, dennoch ist auch der Innenbereich nicht von einfallenden Dämonen verschont geblieben. Zurückgezogen in die Tiefen der U-Bahn-Schächte, sammeln sogenannte Jäger Vorräte und Ressourcen, um das weitere Überleben der Menschen zu sichern. Auf Beutejagd sind Auseinandersetzungen mit Dämonen allerdings unvermeidlich. Unser junger Protagonist Nanashi, ein Anwärter auf den Rang des Jägers, wird zwischen die Fronten der Kämpfe von Menschen gegen Dämonen, Dämonen gegen Engel und nicht zuletzt Himmel gegen Hölle geworfen.

Gestalterische Vielfalt

Das Setting des Spiels, angesiedelt im Jahre 2038, gehört nicht zur üblichen Fantasy-Kost der japanischen Rollenspiele. Wenn wir hier von Engeln, Dämonen, Göttern und anderen Gestalten reden, von denen sich jeder sofort ein stereotypisches Bild machen kann, werden damit allerdings die längste Zeit sehr abstrakte Gestalten gemeint. Diese Wesen, der japanischen Vorstellungskraft entsprungen und vermischt mit mythologischen und okkulten Einflüssen aus aller Welt, bilden das Grundgerüst der Shin-Megami-Tensei-Reihe. Im Kampf setzen auch wir sie in Form von Beschwörungen ein. Das erlaubt uns eine apokalyptische App auf unserem Smartphone.



Deine Schwachstelle ist meine Stärke

Das Kampfsystem der Videospieldreihe ist klassisch rundenbasiert, besitzt aber einen interessanten Twist. Das Aufspüren und Ausnutzen von Schwächen gegen elementare oder physische Angriffe ist wie in vielen anderen Rollenspielen sehr wichtig, solche Angriffe verursachen aber nicht einfach nur mehr Schaden. Wenn wir einen Gegner am Schwachpunkt oder kritisch treffen, bekommen wir eine zusätzliche Runde spendiert. Das gilt allerdings auch für die Gegner, sodass sich das Blatt im Kampf unglaublich schnell wenden kann, falls nicht nachsichtig genug agiert wurde. Um das Zünglein an der Waage, das zwischen Tod und Leben entscheidet, wieder etwas mehr dem Spieler in die Hand zu geben, gibt es den neuen Zustand namens Smirk, der uns einmalig vor kritischen Treffern

schützt. Neben unserem Protagonisten nehmen drei Dämonen und ein unterstützender Charakter am Kampf teil, der jedoch eigenständig agiert. Ähnlich wie in Etrian Odyssey sehen wir auch in diesem Atlus-Spiel nur die Gegner und nicht unsere Figuren auf dem Kampfbildschirm.

Freund und Feind zugleich

Im Kampf bietet sich uns die Möglichkeit, die feindlichen Dämonen anzusprechen und für unsere Sache zu überzeugen, insofern wir ihnen im Level ebenbürtig sind. Zum Glück verstehen uns auch Gestalten mit den absurdesten Designs, bei denen wir uns nicht einmal sicher sind, ob sie die entsprechenden Organe zur Kommunikation überhaupt besitzen. Über Dialogoptionen verhandeln wir dann über die Bedingungen - einige Dämonen sind schon damit zufrieden, nicht beleidigt zu werden, andere verlangen Items oder gar den Tod eines anderen Spießgesellen. Diese Passagen bieten nicht





nur eine schöne Abwechslung zum routinierten Kampfgeschehen, sondern besitzen auch ihren eigenen Charme. Allerdings werdet ihr in Kauf nehmen müssen, dass nicht jedes Wesen so einfach auf eure Seite wechselt. Auch wenn sie nicht so aussehen, haben einige Dämonen höhere Anforderungen, als die Pendants in Pokémon, die sich nach einem mehr oder weniger großen Hagel aus Pokébällen letztendlich doch so gut wie immer in unser Team bequemen.

Dämonenbeschwörung per Knopfdruck

Drumherum ergänzen weitere Elemente das Bild des klassischen japanischen Rollenspiels. Nach absolvierten Kämpfen gibt es Erfahrungspunkte und Ressourcen. Beim Levelaufstieg dürfen wir fünf Punkte den Statuswerten frei zuweisen, sodass wir uns ganz nach unseren Vorstellungen entfalten – oder verskillen – können. Die Dämonen leveln auch auf und lernen neue Fähigkeiten. Jede neue Fähigkeit eines Dämons, kann auch unserem Repertoire an Angriffen hinzugefügt werden, was das Zusammenspiel zwischen Hauptfigur und Dämonen verstärkt. Richtig interessant wird es allerdings erst, wenn wir die Wesen fusionieren, um völlig neue und stärkere Mitstreiter zu erschaffen. Damit macht es wirklich Sinn, kontinuierlich auf Dämonenjagd zu gehen. Unser Team wird stets durchrotiert, sodass neues Futter für Fusionen stets willkommen ist. All diese Elemente sind nicht nur Beiwerk, sondern existenziell, um im Spiel, dessen Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern ist, voranzukommen. Trotzdem gibt es drei wählbare Schwierigkeitsgrade.

Das Leben im japanischen Untergrund

In den Läden der Kinshichō-Bahn-Station, in der sich die Jäger organisieren, verbessern wir unsere Ausrüstung und nehmen neue Quests an, die abgesehen von den Hauptquests unter den Schlagwörtern Sammeln, Töten und Finden zusammenzufassen sind. Viele davon werden im Spielverlauf nebenher abgearbeitet. Das Spiel erzählt sich auf Englisch die längste Zeit über Texttafeln und Charakter-Portraits. Die wichtigsten gesprochenen Passagen wurden schönerweise auf Englisch synchronisiert, der Wechsel zur originalen japanischen Spur ist allerdings nicht möglich. Unsere Figur bleibt klassischerweise stumm, hier und da haben wir die Wahl zwischen einigen Antwortmöglichkeiten, um die Dialoge etwas aufzulockern.

Der Held mit Lesebrille

Die heruntergekommenen Umgebungen in Tōkyō sind dreidimensional nett in Szene gesetzt und durchaus abwechslungsreich gestaltet, auch wenn nach unserem Geschmack ein paar Tekturen zu viel an die braun-graue Nachkriegszeit erinnern. Das Spiel bietet einen sehr starken Tiefeneffekt, der das gesamte Spielgeschehen hindurch aktiv bleibt. Sehr viele Level-Assets wurden direkt aus Shin Megami Tensei IV übertragen. Das macht zwar Sinn, immerhin spielt das Spiel in derselben Welt, allerdings gilt das auch für die Menügestaltung, die durchaus übersichtlicher und vor allem großflächiger hätte ausfallen können. Besonders auf dem normalen Nintendo 3DS kann die kleine Schrift in Statusmenüs für einige Erkennungsschwierigkeiten sorgen. Im Kampf werden teilweise sogar wichtige Informationen von Bedienelementen verdeckt. Auch der Touchscreen hätte stärker in die Bedienung des Spiels eingebunden werden können.

jonas.m@n-mag.org



- + cooles postapokalyptisches Setting mit interessanten Figuren
- + runde, tiefgehende und motivierende Rollenspielsysteme mit Suchtgefahr
- + abwechslungsreiche Dämonen-Designs
- teils winzige Menüelemente mit dämonenhaften Bedienelementen

JONAS
9

ALEX
8

34/40

8
SÖREN

9
NTOWER

FAZIT:

Wer nach einer dunklen, verschrobenen und vor allem anspruchsvolleren Alternative zu Pokémon für die diesjährige Weihnachtszeit sucht, ist mit dem neuen Shin-Megami-Tensei-Teil bestens bedient. Der Kampf gegen und mit den Dämonen motiviert, das Kampfsystem ist flott und die Dämonen-Fusionierungen setzen immer neue Anreize. Kleinere grafische und gestalterische Schwächen schmälern hier kaum den Gesamteindruck.

7th Dragon III – Code: VFD



Anfang Dezember erhalten Fans japanischer Rollenspiele neues Futter für den Nintendo 3DS. Erstmals erscheint ein Spiel von Segas 7th-Dragon-Reihe außerhalb Japans. In dem Dungeon-Crawling-Titel versuchen wir den Weltuntergang abzuwenden. Von Alexander Geisler

Bereits 2009 erschien das erste 7th Dragon für den Nintendo DS. Drei Sequels folgten, doch mit dem vierten Teil der Reihe erscheint erstmals ein Ableger auch außerhalb Japans. Vorwissen wird allerdings nicht benötigt, da das Rollenspiel zwar Hinweise und Andeutungen auf die Ereignisse der Vorgänger beinhaltet, aber eine eigenständige Geschichte erzählt, die gänzlich unabhängig von den anderen Teilen funktioniert. Das ist auch gut so, da die bisher nicht in den Genuss gekommenen europäischen Spieler somit ebenfalls ohne Verständnisprobleme in den Kampf gegen die wahren Drachen ziehen können.

Umfangreicher Baukasten

Bevor wir loslegen können, gilt es jedoch erst einmal einen Cha-

rakter zu erstellen. Auch die späteren Mitglieder unserer Gruppe werden über den umfangreichen Editor des Spiels erstellt. Zu Beginn stehen neben vier von acht Klassen auch verschiedene Designs für unsere Spielfigur zur Verfügung. Die Entwürfe stehen jeweils in beiden Geschlechtern zur Auswahl, wodurch beim Spielstart acht unterschiedliche Charaktere gestaltet werden können. Diese stehen wiederum in zwei Varianten und dann noch einmal in drei Farbvariationen bereit. Im Laufe des Spiels schalten wir zusätzlich vier weitere Klassen und Designs für beide Geschlechter frei, doch damit ist die Charaktererstellung nicht abgeschlossen. Auch eine Stimme gilt es zu vergeben – und die Auswahl kann sich sehen lassen: Vierzig Sprecher beinhaltet 7th Dragon III Code: VFD. Zwanzig männliche und zwanzig weibliche.

Apokalyptische Drachen

Nachdem wir unseren ersten Charakter erstellt haben, geht es auch schon los. Wir finden uns im Tōkyō des Jahres 2100 wieder und erfahren von einem neuen Virtual-Reality-Multiplayer-Spiel. Kaum sind wir der etwas unsicheren und kränklichen Mio begegnet, stürzen wir uns alleine oder mit zwei weiteren selbsterstellten Charakteren in das 7th Encount genannte Spiel. Wie wir herausfinden, handelt es sich dabei eigentlich um eine geheime Rekrutierungsmaßnahme der Firma Nodens, die auf der Suche nach Drachenjägern ist. Natürlich sind wir für diesen Job geeignet. Wie wir erfahren, wird die Welt von den sieben wahren Drachen, die bereits in vergangenen Epochen aufgetaucht sind, bedroht. Die Ankunft des siebten wahren Drachen, und damit der Weltuntergang, steht bevor. Um ihn aufzuhalten, werden möglichst viele Informationen benötigt. Deshalb reisen

wir durch Raum und Zeit, um die anderen wahren Drachen zu bekämpfen und Proben von ihnen zu erhalten. Allerdings schaltet sich auch die internationale Regierungsorganisation ISDF, die ebenfalls gegen die Drachen kämpft, ein.

Schwächelnd Spannung

Eigentlich ist die Geschichte recht interessant und kann auch mit ein paar gelungenen Twists, sowie guten Nebenfiguren – allen voran dem Plüschhasen-ähnlichen Nagamimi – überzeugen, dennoch fehlt es weitgehend an wirklichen Höhepunkten. Zu einem gewissen Teil liegt das auch daran, dass durch die komplett freie Charaktererstellung ein starker Protagonist in der Geschichte fehlt. Selbst die starken Momente mit den Nebencharakteren können dieses Manko nicht wett machen. Dafür liefert die Zeitreihethematik die Möglichkeit einige ausgefallene Gebiete ins Spiel einzubauen. So bereisen wir das in der fernen Vergangenheit ge-





legene Königreich Atlantis oder erkunden das zukünftige, aber mittelalterliche Eden.

Taktik gefragt

Schon in 7th Encount, das quasi den ersten Dungeon darstellt, kamen Erinnerungen an die Etrian-Odyssey-Spiele auf. Allgemein erinnert 7th Dragon III Code: VFD an manchen Stellen stark an typische Dungeon Crawler. Neben der freien Gruppengestaltung hat Segas Rollenspiel auch bei den Zufallskämpfen eine Gemeinsamkeit mit der Etrian-Odyssey-Reihe: Die Gefahrenanzeige. Statt tatsächlich zufällig auf Gegner zu treffen, weist uns eine Anzeige auf die aktuelle Nähe der Monster hin. Ist diese rot, kommt es zu einem rundenbasierten Kampf. Klassisch wählen wir für unsere drei Gruppenmitglieder – die später um zwei weitere, als Unter-

stützung dienende Reihen mit zusätzlichen sechs Kämpfern erweitert wird – zwischen Angriff, Verteidigung und Spezialfähigkeiten oder setzen Items ein. Dabei spielt sich jede Klasse durch die individuellen Fähigkeiten gänzlich anders und andere Vorgehensweisen und Taktiken sind gefragt. So unterscheiden sich sogar die Bedingungen der verschiedenen Klassen für den Einsatz einer Fähigkeit. Hier verbirgt sich einiges an Potenzial, das durch den angenehm ansteigenden Anspruch zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad auch angemessen fordernd ausfällt.

Entwicklung und Nebenbeschäftigung

Durch Kämpfe verdienen wir genretypisch Erfahrungspunkte und steigen im Level auf, was uns wiederum Skillpunkte einbringt. Diese investieren wir in neue Fähigkeiten oder verbessern bereits

Gelerntes. Auch Gesundheits- und Manapunkte müssen auf diese Weise erhöht werden. Zusätzlichen Einfluss auf die Kämpfe hat unsere Ausrüstung, die wir an entsprechender Stelle im Nodens Hauptquartier kaufen können. Bezwingen wir Drachen, erhalten wir neben einfachem Geld eine als DZ bezeichnete besondere Währung, die wir dafür einsetzen können, um neue Items, Waffen oder Ausrüstungsgegenstände zu erforschen – oder um das Hauptquartier von Nodens zu erweitern. So können wir Stockwerke ausbauen und neue Räumlichkeiten hinzufügen. Angefangen bei einfachen Unterkünften, in denen wir schlafen oder mit unseren Gruppenmitgliedern reden können, bis hin zu ausgefalleneren Optionen wie einem Katzencafé oder der Skylounge. In Letzterer können wir mit unseren selbst erstellten Charakteren oder Story-Charakteren auf Dates gehen. Ein netter Zeitvertreib, der allerdings keine Relevanz für das eigentliche Spiel hat. Anders verhält es sich bei den Quests, die uns zusätzliche Aufträge mit besonderen Belohnungen liefern und uns abseits der Geschichte beschäftigen und in Kämpfe führen.

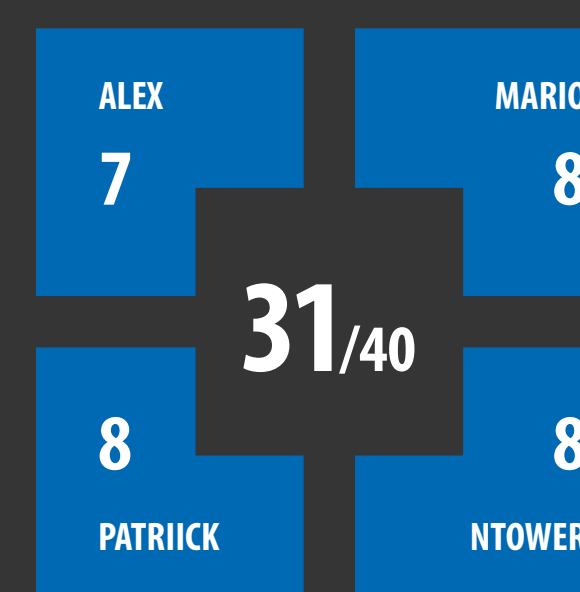
Gut präsentiert

7th Dragon III Code: VFD kann sich durchaus sehen lassen. Der Artstil des Rollenspiels ist ausgefallen und kann durch unterschiedliche Umgebungen überzeugen. Lediglich die etwas zu gleichbleibenden Levelarchitekturen innerhalb eines Ortes fallen ein wenig negativ auf. Dafür gefallen die Charakter- und Gegnerdesigns. In den Kämpfen wartet der Titel zudem mit ordentlichen Effekten auf und auch auf der Soundseite kann 7th Dragon III

Code: VFD abseits der großen Synchronsprecherwahl überzeugen. Besonders die Musik von Yūzō Koshiro weiß zu gefallen und untermalt das Geschehen auf gelungene Weise. Anhänger des 3D-Effekts des Nintendo 3DS schauen bei 7th Dragon III Code: VFD allerdings in die Röhre. Auf diese Funktion haben die Entwickler komplett verzichtet.

alexander.g@n-mag.org

- + taktische, anspruchsvolle Kämpfe
- + umfangreiche Charaktererstellung mit viel Auswahlmöglichkeiten
- + unterschiedliche, individuelle Klassen
- Geschichte ohne Höhepunkte und fehlender starker Hauptcharakter



FAZIT:

7th Dragon III Code: VFD trumpft besonders durch das taktische Kampfsystem mit den unterschiedlichen Spielstilen durch die Klassen auf. Die umfangreiche Charaktererstellung und die Beschäftigungsmöglichkeiten wissen mich neben der zwar nicht überragenden, aber dennoch interessanten Geschichte mit ihrer Zeitreisethematik zu überzeugen.

Sega 3D Classics Collection



In der Zeit, in der Sega noch Nintendos stärkster Konkurrent war, wurden auf Seiten von Sega viele kuriose und weniger wegweisende Titel entwickelt. Einige dieser kuriosen Perlen finden sich in der Sega 3D Classics Collection für den 3DS zusammen. Von Eric Ebelt

Die Sega 3D Classics Collection enthält verschiedene Spiele des japanischen Konzerns, die in den 1980er und 1990er Jahren für unterschiedliche Sega-Plattformen erschienen sind. Sowohl Arcade-Automaten, als auch das Sega Mega Drive und das Sega Master System wurden dabei bedacht. Die Spielhallentitel stechen dabei vor allem mit kurzlebigen Gameplay heraus, denn sie waren immerhin so ausgelegt, dass sie Spielern das Geld aus den Taschen ziehen sollten.

Actionreiche Klassiker

Den Anfang macht Power Drift. In diesem schrägen Rennspiel von Shenmue-Schöpfer Yū Suzuki fahren wir mit anderen Fahrern um die Wette und müssen auf ulkigen Strecken unter die ersten drei Plätze gelangen, um voranzukommen. Dass das ganz schön knifflig ist, liegt vor allem an der sehr gewöhnungsbedürftigen Verfolgeransicht, wodurch diverse platte Hindernisse ins Auge springen. Der heftige Tiefeneffekt verstärkt dieses Gefühl und durch die zu direkte Steuerung werden hier vor allem Rennspielprofis an ihre Grenzen gebracht. Nicht weniger Action wird uns in Galaxy Force II

geboten. Der Titel, der am ehesten mit dem Super-Nintendo-Spiel Starwing verglichen werden kann, bietet auf engem Raum wenig Platz für Schusswechsel in einem Science-Fiction-Setting. Für jeden Abschuss landen Punkte auf unserem Konto. Ähnlich funktioniert auch Thunder Blade. Hier sind wir jedoch in einem Helikopter unterwegs, regulieren die Geschwindigkeit und die Flughöhe des Vehikels, weichen feindlichen Geschossen aus und erledigen aus der Vogelperspektive unsere Gegner.

Mega-Drive-Erinnerungen

Wer es etwas ruhiger mag, wird mit Puyo Puyo 2 seine wahre Freude haben. Hier müssen wir verschiedenfarbige Elemente beziehungsweise Blobs miteinander kombinieren. Immer dann, wenn wir vier gleichfarbige Blobs miteinander verbunden haben, lösen sie sich auf und sorgen dafür, dass Hindernisse im Spielfeld des Gegners landen. Nintendo-Fans kennen dieses Spielsystem vor allem von Kirby's Ghost Trap für das Super Nintendo. Die bekanntesten Spiele der Sammlung dürften aber wohl Sonic the Hedgehog und Altered Beast vom Mega Drive sein. Während wir in Sonic

the Hedgehog mit dem gleichnamigen blauen Igel mit einem Affenzahn durch verschiedene Jump-'n'-Run-Abschnitte sausen, auf Gegner hüpfen und goldene Ringe einsammeln, die als Lebensanzeige dienen, müssen wir uns in Altered Beast durch die griechische Mythologie kämpfen. Aus der Seitenansicht kämpfen wir als muskelbepackter Krieger mit Fäusten und Tritten gegen Untote und Dämonen.

Zeitreise in die Vergangenheit

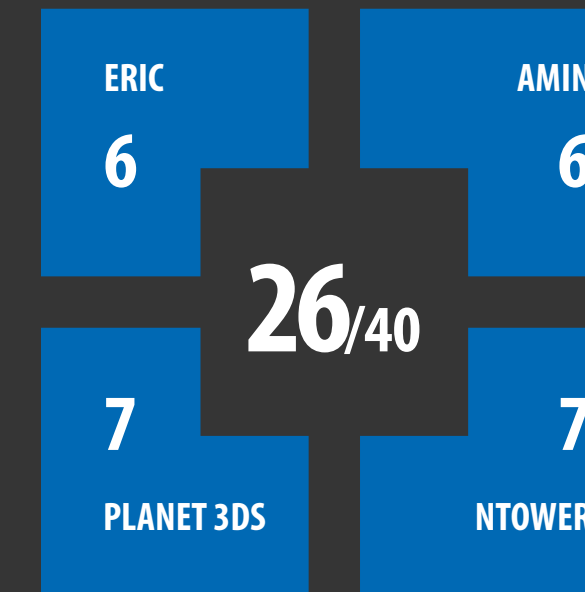
Der Spielhallenklassiker Fantasy Zone II liegt gleich in zweifacher Ausführung vor, denn auch die Master-System-Version befindet sich auf der Cartridge. Mehr als herumfliegen und farbenfrohe Gegner abschießen machen wir hier nicht. Im teils bockschweren Spiel Maze Walker laufen wir mit einem Stock bewaffnet durch schmale Gänge und erledigen fast schon im Vorbeigehen unsere Feinde. Nicht sonderlich spielsenswert, aber ein gut gemeinter Bonus! Unterm Strich bietet die Sega 3D Classics Collection zwar recht unterschiedliche Titel, doch nur wenige der Spiele können vollends überzeugen. Teilweise ist die Kollektion auch etwas lieblos gestaltet, denn die vom Spiel zugewiesene Knopfbelegung passt nicht immer zu den Bildschirmanzeigen. Dafür bieten die Ti-

tel diverse Einstellungsmöglichkeiten und selbst an Mehrspielermodi haben die Entwickler gedacht. Davon könnte sich selbst Nintendo eine Scheibe abschneiden, wenn sie Virtual-Console-Titel veröffentlichen. Trotzdem dient die Kollektion in erster Linie dazu, in der Vergangenheit zu schwelgen und um kurze Busfahrten zu überbrücken. Um bedeutend zu sein, sind viele der enthaltenen Spiele nicht prägend genug.

eric.e@n-mag.org



- + neun kurzweilige Klassiker auf einer Cartridge
- + Personalisierung durch viele Einstellungsmöglichkeiten
- teils unbedeutende und sehr lahme Videospieldassiker
- Tiefeneffekt wirkt nicht immer optimal auf die Spiele



FAZIT:

Die Sega 3D Classics Collection bietet eine überschaubare Anzahl an älteren Spielen, die vielen Nintendo-Fans vielleicht noch unbekannt sind. Viele der Titel muss man meiner Meinung nach auch nicht gespielt haben, da vergleichbare Werke eher einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Wenigstens können die enthaltenen Titel Bus- und Bahnfahrten mit ihrem kurzweiligen Gameplay wunderbar überbrücken.

Picross 3D: Round 2



Wie schon der Vorgänger stammt auch Picross 3D: Round 2 von HAL Laboratory. Das Puzzlespiel verfrachtet die Zahlenrätsel in die dritte Dimension. Statt Felder in Spalten und Reihen auszufüllen, um Bilder entstehen zu lassen, gilt es nun auch in die Tiefe zu gehen. Dafür dient ein Block, der aus mehreren kleinen Würfeln besteht und bei erfolgreicher Absolvierung eine Figur ergibt. Zur Lösung der Rätsel sind die Blöcke mit Zahlen versehen, die uns Hinwei-

Picross 3D: Round 2 bietet die Möglichkeit, Amiibo einzuscannen, um zusätzliche Rätsel, die an der jeweiligen Figur orientiert sind, freizuschalten.



Über ein Jahr nach der Veröffentlichung in Japan ist der Nachfolger des DS-Puzzlespiels Picross 3D auch in Europa erschienen. Picross 3D: Round 2 orientiert sich am Vorgänger, hat von den Entwicklern aber auch Neuerungen spendiert bekommen. *Von Alexander Geisler*

se darauf geben, wie viele Blöcke in der entsprechenden Reihe oder Spalte verbleiben. Als Einführung steht ein ausführliches, wenn auch etwas trockenes Tutorial zur Verfügung. Durch die einfache, schnell zu erlernende Steuerung, die sowohl für Rechts- als auch Linkshänder eine Option anbietet, geht das Lösen der kniffligen Aufgaben schon nach kurzer Zeit locker von der Hand.

Farbenlehre

Die wichtigste Neuerung von Picross 3D: Round 2 dürften die verschiedenfarbigen Zahlen, die entweder blau oder orange sind, sein. Zur Lösung der Rätsel ist es nicht nur erforderlich, die richtigen Blöcke zu entfernen, sondern die verbliebenen auch mit der entsprechenden Farbe zu versehen. So simpel diese Änderung des Spielprinzips klingt, so sinnvoll und weitreichend ist sie. Stets gilt es darauf zu achten, dass wir auch die richtige Farbe wählen, um keine Strafpunkte zu kassieren. Zudem müssen wir auf die Art der Zahlen achten. Diese gibt es in drei verschiedenen Varianten, die darauf Hinweisen, ob die entsprechenden Felder aneinander oder in mehreren Gruppen eine

Reihe oder Spalte ausfüllen. Auch zwei verschiedenfarbige Zahlen, die gemeinsam eine Reihe und Spalte angeben, sind vorhanden.

Willkommen im Picross-Café

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen seiner Art, sind die Rätsel in Picross 3D: Round 2 nicht nach Schwierigkeitsgrad oder Größe sortiert, sondern werden gemäß der Picross-Café-Präsentation thematisch angeboten. So finden wir Aufgaben zum Neujahr in Japan oder mit Bezug zur Farbe Rot. Erfolgreich absolvierte Rätsel werden anhand des Picross selbst, der benötigten Zeit und der gemachten Fehler mit Punkten bewertet, die wiederum durch einen vom Schwierigkeitsgrad abhängigen Multiplikator erhöht werden können. Durch die Gesamtpunktzahl eines Picross erhalten wir eine von vier Bewertungen. Neue Rätsel schalten wir durch festgelegte Anforderungen wie eine Mindestzahl an gelösten Aufgaben frei.

Herausforderungen und Hilfen

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

Ungenau Bonus-Level

Neben den Standard-Picross warten auf uns auch besondere Herausforderungen. Diese sind mit entsprechenden Symbolen markiert und verlangen uns noch mehr Knobelei und Vorsicht ab. Beispielsweise gilt es ein Rätsel ohne Fehler zu absolvieren oder wir müssen gegen die Zeit antreten. Auch Riesenpicross, bei denen eine Figur aus mehreren Rätseln besteht, ist in Picross 3D: Round 2 zu finden. Damit kann sich der Umfang des Puzzlespiels sehen lassen. Um bei all den Kopfnüssen auch Neulingen den Einstieg zu erleichtern, stehen mit der Bombe und der Hilfe-Funktion zwei nützliche Optionen zur Verfügung. Während erstere dazu dient, alle mit einer null gekennzeichneten Blöcke automatisch zu entfernen, zeigt uns die Hilfe-Funktion Reihen, in denen wir einen Würfel markieren können.

alexander.g@n-mag.org

- + sinnvolle Neuerungen
- + großer Umfang
- + Rätsel-Variationen bringen Abwechslung
- + intuitive Steuerung für Links- und Rechtshänder



FAZIT:

Über sechs Jahre nach dem Vorgänger bringt Picross 3D: Round 2 endlich wieder 3D-Knobeleyen, die mich als Rätsel-Freund noch genauso fesseln können wie auf dem Nintendo DS. Durch die Farben kommt eine sinnvolle Neuerung ins Spiel, die für zusätzliche knifflige Kopfnüsse sorgt und das Puzzlespiel etwas von anderen Genre-Vertretern absetzt.

Disney Magical World 2



Zwei Jahre nach unserem letzten Ausflug lädt uns Disney wieder in ihre magische Welt ein. Und so begeben wir uns wieder auf die Jagd nach Stickern.

Von Emanuel Liesinger

sprang, senkten technische und Designmängel den Spielspaß. Wird unser zweiter Ausflug von mehr Glück begleitet?

Viel zu tun

Am Prinzip des Spiels hat sich nicht viel geändert. Zu Beginn begleiten Micky, Donald und Freunde uns durch die weiterhin elendslange Einführung, in der wir unsere ersten 18 Puzzleteile verdienen. Diese benötigen wir, um neue Bereiche in der großen Welt des Spiels freizuschalten. Nach dem Tutorial können wir diese auch gleich erkunden, denn das Spiel lässt uns ab sofort die freie Entscheidung, was wir tun möchten. So kann man Winnie Puuh, Stitch und weitere Disney-Charaktere in ihren respektiven, liebevoll gestalteten Welten besuchen und mit ihnen Abenteuer erleben, sein Haus umge-

stalten, ein Café führen oder sich weiter auf die Jagd nach Puzzleteilen machen, um neue Welten und Freunde zu finden. Vor allem bei Letzterem greift das Spiel nun hilfreich unter die Arme, indem es uns vorschlägt, welche Missionen wir als nächstes angehen sollten.

Sammeln, sammeln, sammeln...

Diese Missionen sind in den meisten Fällen einfache Sammelaufgaben, bei denen es gilt, eine gewisse Anzahl eines Objektes abzuliefern. Zwischendurch überraschen die Entwickler allerdings mit Abwechslung durch Rhythmus-Minispiele oder einem rollenspiel-ähnlichen Modus, in dem man sich durch kleine Dungeons bis zum Endboss kämpft, immer auf der Suche nach bestimmten Sammelobjekten, um Missionen zu erfüllen oder neue Gegenstände zu erstellen. Diese wurden zum großen Teil aus dem Vorgänger übernommen, allerdings nochmals um eine große Zahl erweitert, um

es so endgültig jedem Spieler zu ermöglichen, das Kostüm seiner Träume schneidern zu lassen und sein Haus nach Belieben zu dekorieren. Zur Unterstützung können nun auch mehrere Kostüme markiert und die dafür benötigten Rohstoffe im Hauptmenü angezeigt werden – so müssen wir nicht wie beim Vorgänger immer wieder zurück in die Schneiderei gehen, um zu prüfen, ob wir alles Benötigte gesammelt haben, um das Kostüm zu schneidern.

Inhalt hui, Technik pfui

So viel Zeit die Entwickler auch in den vergrößerten Umfang des Spiels gesteckt haben, so wenig blieb ihnen scheinbar für die Verbesserung der Probleme, die schon den ersten Teil plagten. Andauernde und zu lange Ladezeiten unterbrechen den Spielfluss häufig, größere Plätze führen weiterhin zu Rucklern und auch ein Komplettabsturz konnte in unserem Test beobachtet werden. Auch grafisch hat sich zum ersten Teil nichts Erwähnenswertes getan, der Fokus lag offensichtlich auf dem größeren Inhalt und der erleichterten Bedienbarkeit. Dies ist zwar gelungen, doch hätte es dem Spiel nicht geschadet wenn sich auch jemand ein wenig um den technischen Teil gekümmert hätte.

redaktion@n-mag.org

- + viele neue Welten und Charaktere
- + sinnvolle kleine Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger
- technisch weiterhin eine Katastrophe
- zu wenige Neuerungen für ein Sequel

EMIL

6

PATRICK

8

28/40

7

PLANET 3DS

7

NTOWER

FAZIT:

Neue Welten, mehr Objekte und ein paar Designverbesserungen reichen leider nicht, wenn keiner die Bugs ausmerzt. So wirkt das Spiel zwar besser als sein Vorgänger, hinkt aber weiterhin dem Vorbild nach. Junge Spieler werden mit dem Setting genug zu tun finden, wer aber einen echten Nachfolger erwartet hat, wird enttäuscht.

Cartoon Network: Battle Crashers



Seit 1992 unterhält der Fernsehsender Cartoon Network kleine und auch große Kinder. Mit Cartoon Network: Battle Crashers treffen sich nun die verschiedenen Serien-Figuren und kämpfen Seite an Seite gegen das Chaos in ihren Welten.

Von Mario Nguyen



Nachdem der urige Uncle Grandpa aus Versehen einige Dimensionslöcher verursachte, gelangten zahllose Schergen in die friedliche Welt unserer Helden. Diese stammen, wie der Name des Spieles schon verrät, allesamt aus dem Repertoire des Senders Cartoon Network. Ältere Figuren des Senders wurden leider gänzlich vergessen. Hauptsächlich neue Figuren sind in Cartoon Network: Battle Crashers spielbar. Die sechs spielbaren Helden sind der zuvor genannte Uncle Grandpa, Finn & Jake aus Adventure Time, Clarence und Gumball aus The Amazing World of Gumball, Rigby & Mordecai aus der Regular Show sowie Steven aus der Serie Steven Universe. Zumindest von Finn & Jake haben wir in der Redaktion schon gehört. Mehr gibt es eigentlich gar nicht zur Story zu erzählen und das muss es bei einem Titel wie Cartoon Network: Battle Crashers aber vielleicht auch nicht. Die Zielgruppe wird sich auch ohne tiefgründige Geschichte ins Spiel stürzen, um mit ihrem Lieblingscharakter die Welt zu retten.

Position des Ziels erfasst?

Im Grunde genommen ist Cartoon Network: Battle Crashers ein relativ normaler Side-Scrolling-Titel. Wir bewegen einen unserer sechs Helden von links nach rechts, mit eingeschränkten Bewegungen nach oben und unten und verkloppen wie wild die Gegner. Hierbei kommen aber einige Änderungen zu gewohnten Titeln aus der Genre-Reihe auf. Durch das einsammeln von Juwelensplittern können wir unsere Charakter unabhängig voneinander trainieren und deren Level erhöhen. Außerdem dürfen wir jederzeit zwischen den sechs Kämpfern mittels Touchscreen wechseln. Leider ist Letzteres aber leichter gesagt als getan. Die Hitbox eines Gegners, also der Bereich in dem ein Treffer gewertet wird, ist winzig klein, so dass wir oft direkt vor dem Gegner stehen müssen bevor wir überhaupt zum Schlag ausholen sollten. Besonders erfahrene Spieler des Genres werden es



ungewohnt finden, so nahe an einen Gegner herankommen zu müssen, um einen Treffer zu landen.

Sechs verschiedene Serien-Franchises und doch gähnende Leere?

Man sollte meinen, dass Cartoon Network: Battle Crashers nur so vor Spielwelten strotzt. Weit gefehlt! Mit leider nur insgesamt sechs Welten, die jeweils aus drei kleinen Abschnitten bestehen, sind wir leider schneller durch das Spiel gelaufen als erwartet. Zu allem Übel müssen wir öfters auch alte Level noch einmal besuchen, um dort neue Gegenstände aufzusammeln. Diese künstliche Streckung hätte definitiv nicht sein müssen. Technisch gesehen ist es ein solider Nintendo-3DS-Titel, der allerdings gezielt nur für Kinder entwickelt wurde. Das es auch anders geht, bewies Sender Nick mit seinem ähnlichen Spiel Nicktoons Unite damals für den Nintendo DS. Selbes Prinzip, bessere Umsetzung.

mario.n@n-mag.org



- + interessantes Stufen-system
- kaum vorhandene Story
- kurze Spieldauer
- eintöniges Kampfsystem

MARIO

4

ALEX

3

13/40

3

AMIN

3

PLANET 3DS

FAZIT:

Cartoon Network: Battle Crashers ist für mich leider eine große Enttäuschung. Ich hatte gehofft, eine bunte Mischung aus der Vielfalt von Cartoon Network zu Gesicht zu bekommen und bekam leider nur einen mittelmäßigen Side-Scroller ohne viel Fanservice. Für Hardcore-Fans der Serien-Figuren, die in diesem Spiel vorkommen, kann ich das Spiel aber durchaus empfehlen. Allerdings könnten selbst Fans enttäuscht werden.

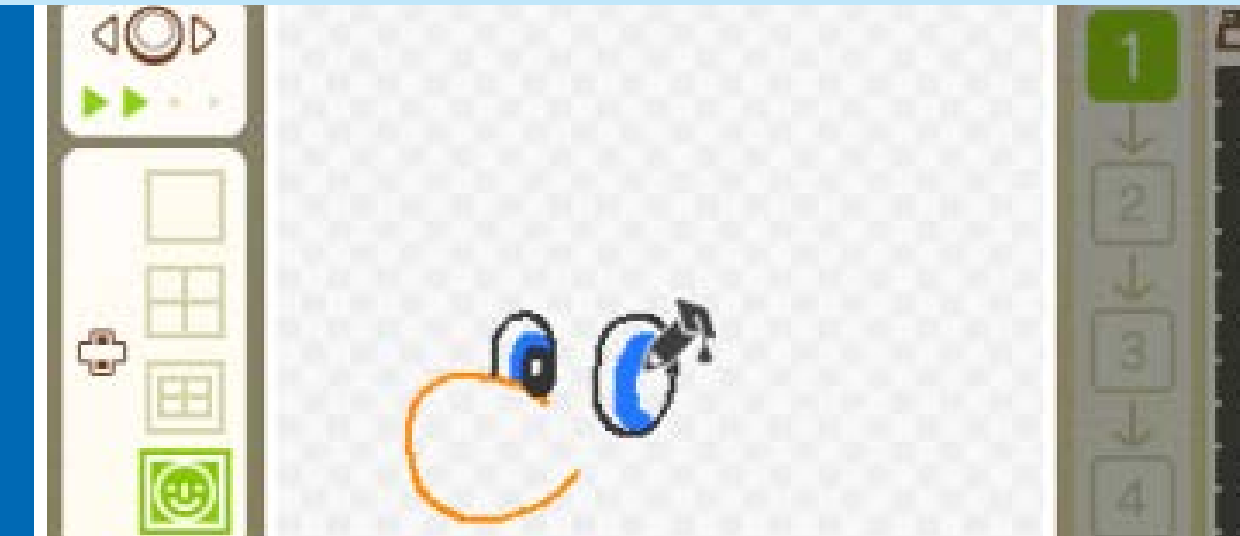
Fast Racing Neo: Neo Future Pack (DLC)



2015 hat es Shin'en Multimedia mit Fast Racing Neo geschafft, die Lücke an fehlenden F-Zero-Spielen zu füllen. Jetzt folgte ein erster Zusatzinhalt.

Von Eric Ebelt

Kritzelpost: Nintendo-Premi- um-Paket (DLC)



Nachdem der Nintendo Briefkasten aus kuriosen Gründen bereits vor Jahren offline ging, eröffnete am 17. November 2016 plötzlich die Kritzelpost.

Von Eric Ebelt



beenden und nochmals starten – nur um ein weiteres Mal über den neuen Menüpunkt Shop in den eShop und wieder zurück zu wechseln, damit der DLC freigeschaltet wird. Umständlich, nicht zeitgemäß und verwirrend für jeden Kunden. Ist diese Hürde jedoch überstanden, kann der DLC mit adrenalingeladenen Rennen stundenlang unterhalten. eric.e@n-mag.org

- + acht frische und teils vielfältige Rennstrecken
- + 18 neue Musikstücke ergänzen den Soundtrack
- keine neuen Vehikel, nur Fahrzeugprofile
- komplizierte Installation ohne Hilfestellung

FAZIT:

Ähnlich wie Nintendos Zusatzinhalte von Mario Kart 8 erweitert auch der DLC von Fast Racing Neo die Streckenauswahl mit acht neuen Pisten. Diese können mich zwar nicht allesamt überzeugen, doch besonders der Carbon Cup bleibt mir mit einzigartigen Stellen gut in Erinnerung. Hinzukommt ein aufgebohrter Soundtrack. Fans des Spiels sollten sich den kostengünstigen DLC definitiv einmal genauer ansehen!

Das Neo Future Pack bietet zwei neue Cups mit jeweils vier frischen Rennstrecken. Während der Iridium Cup mit ereignislosen Pisten wohl nur ein netter Bonus ist, können uns im Carbon Cup vor allem die Strecken The Haze und Zenoshi Habitat begeistern. Hier wollen uns Windräder von der Straße drängen und Plasmasäulen unser Vehikel zerstören. Von diesen gibt es übrigens keine neuen Boliden, sondern einzig und allein etwas dröge Fahrzeugprofile.

Komplizierte Installation

Kritisch beäugeln wir zudem die Art der Installation. Zunächst müssen wir das Spiel per Update auf den aktuellen Stand bringen, dann die Zusatz-Daten aus dem eShop herunterladen, das Spiel

Die Entwickler haben nie einen Zusatzinhalt geplant. Da Nintendo aber an sie herangetreten ist, wurde so nicht nur ein DLC, sondern auch eine Retail-Fassung ermöglicht.



haltet ihr zu guter Letzt noch sechs Lektionen, in denen euch kurz und bündig beigebracht wird, wie ihr Mario, das Inkling-Mädchen, ein rotes Pikmin, Link, Melinda und Samus aufs Papier bringt. Zwar ist die Kritzelpost liebevoll aufbereitet, doch sind solche Umfangspakete unserer Meinung nach der falsche Schritt, die Software zu verkaufen. eric.e@n-mag.org

- + Platz für weitere dreitausend Briefe
- + neue Farbstifte und Briefpapiere
- langweilige Mal- und Zeichenlektionen
- grundsätzlich unnötiges Download-Paket

FAZIT:

Seit Nintendo das Verkaufsmodell der Download-Inhalte erkannt hat, geht der Konzern nur selten in die richtige Richtung, wie etwa bei den Download-Paketen von Mario Kart 8. Das Nintendo-Premium-Paket hievt das Niveau der Kritzelpost nur minimal in die Höhe. Man sollte Nintendo das Geld für Funktionen, die andere Messenger kostenlos (wenn auch nicht so liebevoll) bieten, nicht hinterherwerfen. Punkt.

Während der Nintendo Briefkasten vollkommen kostenlos für alle Nutzer war, so gilt dies bei der Kritzelpost nur noch für das Rahmenprogramm. Mit Download-Inhalten möchte Nintendo vor allem die fleißigen Briefeschreiber zur Kasse bitten. Eines dieser Download-Pakete ist das Nintendo-Premium-Paket. Mit diesem ist es vor allem möglich, dreitausend weitere Briefe im digitalen Briefkasten aufzunehmen. Hinzukommen neun Farbstifte und sechs Briefpapiere.

Zwispältiges Download-Paket

Damit wir unsere Brieffreunde mit möglichst viel geschriebenem Text terrorisieren können, wird der Tintenvorrat um vier Einheiten aufgestockt. Falls ihr gerne spezielle Motive malen möchtet, er-

Ninja Pizza Girl



Pizza wird wohl von vielen gleichermaßen geschätzt und verschlungen. In Ninja Pizza Girl dürfen wir aber nicht naschen, sondern müssen sie ausliefern.

Von Eric Ebelt

Korsett zu zwängen und scheitern daran. Nett ist zumindest das Auflesen von verschiedenen Sammelgegenständen, die wir gegen etwaige Boni eintauschen dürfen.

eric.e@n-mag.org

- + durchgehend flüssiges und schnelles Gameplay
- + Sammelobjekte schalten Bonusmaterial frei
- unkreative Geschichte dank schwachem Humor
- veraltete Technik mit recht müdem Artdesign

ERIC	5	AMIN	5
22/40			
SÖREN	5	NTOWER	7

FAZIT:

Ninja Pizza Girl versucht in der Liga von Mirror's Edge und Co mitzuspielen, scheitert aber an einer lahmen Präsentation und einer mauen Atmosphäre. Es ist zwar amüsant, für ein paar Minuten über die Häuserdächer zu flitzen und Sammelobjekte zu entdecken, doch der logische Zeitdruck macht das Erkunden geradezu obsolet. Wer Lust auf das Konzept bekommen hat, sollte wohl lieber zur Vorlage greifen.

Die Geschichte von Ninja Pizza Girl ist schnell erzählt. In der Rolle des titelgebenden Ninja Pizza Girls Gemma machen wir uns in der Stadt einen Namen als Lieferbotin, indem wir über Häuserdächer, Balkone und Hinterhöfe flitzen. Ausgeliefert werden muss die Pizza bevor sie abgekühlt ist, weshalb uns in jedem Level nur begrenzt Zeit zur Verfügung steht. So will jeder Sprung und auch das Rutschen gut abgestimmt sein. Daran hindern wollen uns Ganoven, die wir aus Zeitgründen im Vorbeilaufen außer Gefecht setzen sollten.

Krampfhaft abkupferung

Präsentiert wird die Story mit platten Dialogen und lahmem Art-design, zu denen sich auch ein einfallsloser Soundtrack gesellt. Optisch sieht das Spiel bestens wie ein früher GameCube-Titel in der Entwicklung aus. Nahezu krampfhaft versuchen die Entwickler das Konzept von Mirror's Edge in ein zweidimensionales

Pizza sorgt für Inspiration: Pac-Man-Erfinder Tōru Iwatani behauptet, die Idee für den Charakter sei beim Verzehr der italienischen Speise entstanden.

Act it out! Ein Scharadespiel



Früher oder später wird wohl jeder in seinem Leben (un)freiwillig mit Freunden Scharade spielen. Act it out!: Ein Scharadespiel will dabei helfen.

Von Eric Ebelt

IN DIESER RUNDE WIRST DU ...



ZEICHNEN

VERMITTE DEN TITEL, INDEM DU BILDER ZEICHNEST.

DRÜCKE ○, WENN ES LOSSEHEN KANN.

deren Wort auszutauschen, falls wir ihn nicht kennen. Für einen spaßigen Abend mit Freunden ist bei diesem Modus auf jeden Fall garantiert. Am Ende fragen wir uns jedoch, warum wir Act it out! benötigen, da sämtliche Inhalte auch ohne den Titel funktionieren.

eric.e@n-mag.org

- + sehr großer Fundus an vielseitigen Begriffen
- + funktionierende Wii-U-GamePad-Einbindung
- kein Begriffsaustausch im normalen Modus möglich
- ersetzt grundsätzlich nur Einsatz von Stift und Papier

ERIC	7	AMIN	7
28/40			
SÖREN	7	PATRICK	7

FAZIT:

Wer schon einmal Scharade gespielt hat, wird seine wahre Freude am Spielkonzept gefunden haben. Act it out! möchte dieses Spielgefühl für bare Münze veräußern, obwohl man es auch mit Papier und Stift ebenso fast kostenlos spielen kann. Immerhin bietet der Titel einen großen Fundus an Begriffen, sodass unfaire Vorteile bei der kreativen Erstellung der Zettel ausbleiben und der Spaßfaktor steigt.

Ausgelegt ist der Titel auf zwei bis acht Spieler. Eine Einstiegs-hürde gibt es aber nicht, da das Spiel selbst die Teilnehmer verstehen, die sonst nie einen Controller in der Hand halten. Im normalen Modus bekommen wir einen Begriff aus verschiedenen Kategorien wie Film, Musik, Bücher, Sport, Videospiele oder gar Theater vorgesetzt, den wir pantomimisch unseren Mitspielern erklären sollen. Je schneller das gesuchte Wort erraten wird, desto mehr Punkte gibt es für den Spieler oder die Spielergruppe.

Nette Zusatzhilfe

Im erweiterten Spielmodus kann es auch vorkommen, dass wir die Begriffe singen, zeichnen oder beschreiben sollen. Hier ist es dann kurioserweise auch möglich, den gesuchten Begriff mit einem an-

Soul Axiom



In der virtuellen Welt Elysia steht die Welt Kopf! Kann unser virtuelles Ich Klarheit in die Geheimnisse bringen und dabei gleichzeitig überleben?

Von Mario Nguyen

gut verteilt und mit einem ausgeglichenen Schwierigkeitsfaktor versehen. Wer Science-Fiction-Filme mag und über die enttäuschende Grafik hinwegsehen kann, wird mit Soul Axiom ein ordentliches Adventure erhalten.

mario.n@n-mag.org

- + zahlreiche und vielfältige Umgebungen
- + stimmiger Soundtrack
- grafisch recht anspruchslos
- teilweise klobige Steuerung

MARIO
6

SÖREN
5

23/40

PATRICK
5

NTOWER
7

FAZIT:

Liebhaber von Filmen wie Tron oder Matrix werden die Geschichte von Soul Axiom mit Sicherheit spannend finden. Gefallen hat mir außerdem die Levelgestaltung. So besuche ich unter anderem ein Museum oder auch einen durchwachsenen Dschungel. Leider ist die Grafik von Soul Axiom aber absolut veraltet, dass selbst Spieler, die keinen großen Wert auf Grafik legen, leicht enttäuscht sein werden.

Dank des Elysia Soulsync können wir in Elysia unsere Erinnerungen noch einmal erleben und gleichzeitig die schlechten Erfahrungen ausblenden. Leider funktioniert das System aber noch nicht so gut und bringt die eine oder andere Erinnerung durcheinander, sodass wir uns schnell in einer wirren Welt wiederfinden, in der wir durch das Lösen von Rätseln Ordnung wiederherstellen. Dabei stehen uns übernatürliche Fähigkeiten zur Verfügung. Mithilfe dieser können wir - unter anderem - Objekte aus der Welt verschwinden lassen oder verschieben.

Der visuelle Effekt

Während die musikalische Untermalung durchaus atmosphärisch ist und die mystische Grundstimmung des Spieles verstärkt, bleibt leider bei der grafischen Umsetzung wohl jeder sitzen anstatt aufzustehen und zu applaudieren. Soul Axiom erinnert stark an ein Game-Cube-Spiel; da hätte mehr drin sein müssen. Die Rätsel sind allesamt

Pirate Pop Plus



Das Zeitalter der technisch stark limitierten LCD-Spielchen ist schon seit Jahrzehnten vorbei. Pirate Pop Plus möchte an alte Tugenden anknüpfen.

Von Eric Ebelt



tisch und akustisch wie ein Game-Boy-Titel. Das schmalspurige, aber dennoch süchtigmachende Gameplay ist schnell erlernt und wird mit freischaltbaren Grafikoptionen und weiteren Inhalten wunderbar unterstrichen.

eric.e@n-ma.org

- + kurzweilige Geschicklichkeitseinlagen
- + freischaltbare Inhalte sorgen für Motivation
- auf Dauer recht monotones Gameplay
- schmerzlich fehlende Mehrspieleroptionen

NMAG
6

PLANET 3DS
7

27/40

NTOWER
7

NINTENDO ONLINE
7

FAZIT:

Pirate Pop Plus entführt in eine längst vergangene Zeit, in der das Gameplay eines Spiels aufs Nötigste reduziert war und verbindet dies mit der Motivation, stets neue Inhalte freischalten zu wollen. Auf Dauer unterhält der Titel aber nicht, da das Geschehen monoton ist und ein Mehrspielermodus leider gänzlich fehlt. Zudem leidet die New-3DS-Fassung seltsamerweise an leichten Frame-rate-Einbrüchen.

Rumble in the Box

Hinzukommt, dass wir uns mit einer wechselnden Erdanziehungskraft herumschlagen dürfen. Gelegentlich laufen wir also auch an den Wänden oder der Decke eines quadratischen Raumes herum, um dem Bubble-Piraten den Garaus zu machen. Während das Gameplay an ältere LCD-Spielgeräte erinnert, wirkt das Spiel op-

River City: Tokyo Rumble



Hierzulande ist die Kunio-kun-Reihe nahezu unbekannt. Am ehesten dürfte man Street Gangs für das NES kennen, auf dem River City: Tokyo Rumble aufbaut.

Von Eric Ebelt

Wir schlüpfen in die Rolle des Nekketsu-Oberschülers Kunio, der mit Worten und Taten seine Lehrerin Madoka zur Verzweiflung treibt. Als dann eine rivalisierende Bande die Hauptstadt Japans unsicher macht, ist es um Kunios restliche Aufmerksamkeit geschehen. Anstatt fleißig für Prüfungen zu lernen, durchstreift er mit seinen Freunden lieber den Großstadtdschungel von Tōkyō, um der Konkurrenz mit allerlei Kampftechniken das Fürchten zu lehren. Nett!

(Zu) einfaches Konzept

Aus der Seitenansicht bewegen wir uns durch die an die 8-Bit-Ära angelehnten Schauplätze, greifen Feinde an, sammeln Erfahrungspunkte für Level-Aufstiege, lernen neue Attacken und rüsten uns mit Schutzgegenständen aus. Ist unsere Ausdauer erschöpft, hilft ein Restaurant-Besuch. Das Konzept von River City ist in der kurzen Einmalspielzeit schnell verinnerlicht. Wer länger Spaß haben will, darf Nebenmissionen absolvieren oder im kurzweiligen Mehrspielermodus lokal mit Freunden ein Battle-Royal-Dodgeball-Match ausprobieren.

eric.e@n-mag.org

- + an 8-Bit-Ära und reale Orte in Tōkyō angelehnte Schauplätze
- + motivierendes Gegnerschicksen dank Erfahrungspunktesystem
- auf Dauer sehr eintönige Kämpfe aufgrund Button Mashing
- sehr kurze Einmalspielzeit und zu plötzliches Story-Ende

ERIC

7

AMIN

7

25/40

6

SÖREN

5

PLANET 3DS

FAZIT:

River City: Tokyo Rumble macht mir grundsätzlich sehr viel Spaß, da ich nach dem Abschließen des kurzen Story-Modus die Handlung immer wieder spielen und jedes Mal meine Charakterwerte behalten darf. Für das einmalige Durchspielen bietet der Titel aber zu wenig, zumal das schmalspurige Konzept darauf ausgelegt ist, kurzweilig zu unterhalten. Ein kooperativer Story-Modus hätte hier Wunder bewirkt.

Chase: Cold Case Investigations ~Distant Memories~



Die Visual Novel Chase: Cold Case Investigations ~Distant Memories~ ist nach dem Release im Mai in Japan nun auch im europäischen 3DS-eShop erhältlich.

Von Alexander Geisler



Wenig, aber trotzdem unterhält der Titel durch die gute Geschichte, während die kleinen Gameplay-Passagen für etwas Abwechslung sorgen. Das liegt auch am interessanten Setting und der gelungenen Noir-Atmosphäre, zu der maßgeblich der gute Soundtrack beiträgt.

alexander.g@n-mag.org

In Chase: Cold Case Investigations ~Distant Memories~ begleiten wir die beiden Polizisten Shounosuke Nanase und Koto Amekura bei ihren Ermittlungen zu einer Explosion in einem Krankenhaus fünf Jahre zuvor. Ursprünglich als Unfall eingestuft, behauptet ein anonymes Anrufer, dass es sich um Mord gehandelt habe.

Bekannter Stil

Chase: Cold Case Investigations ~Distant Memories~ erinnert durch die beteiligten Entwickler deutlich an Cing-Spiele wie Hotel Dusk: Room 215. Beim grafischen Stil, atmosphärisch und narrativ orientiert sich der Titel am DS-Adventure. Die spannende, manchmal sprunghaft erzählte Geschichte überzeugt mit gut geschriebenen, englischen Dialogen und Figuren. Dadurch unterhält der Fall, allerdings trübt die kurze Spielzeit von knapp zwei Stunden gemeinsam mit dem Cliffhanger den guten Eindruck etwas.

Wenig Spiel

Auch das Gameplay fällt rudimentär aus. Abgesehen von Multiple-Choice-Fragen gilt es lediglich Tatort-Fotos zu untersuchen.

- + spannende, gut geschriebene Geschichte
- + gelungene Noir-Atmosphäre mit passendem Stil und Soundtrack
- sehr kurze Spielzeit mit Cliffhanger
- Texte ausschließlich in Englisch

NMAG

7

PLANET 3DS

6

25/40

7

NTOWER

5

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Chase: Cold Case Investigations ~Distant Memories~ erzählt eine spannende, atmosphärische Geschichte, die alleine schon durch die gut geschriebenen Dialoge und Charaktere überzeugt. Allerdings wird spielerisch nur wenig geboten. Die größten Mankos sind jedoch die kurze Spielzeit und das offene Ende. Hier fehlt ein runder Abschluss, so dass eine Fortsetzung Pflicht ist.

Azure Striker Gunvolt 2



Azure Striker Gunvolt von 2014 hat uns damals hervorragend unterhalten. Dieses Vorhaben nimmt sich auch die zweite Serienepisode zum Vorbild.

Von Eric Ebet

Fairune 2



Fairune 2 sieht auf den ersten Blick wie ein japanisches Rollenspiel der alten Schule aus. Wer genau hinschaut, wird einige Abweichungen entdecken.

Von Eric Ebel



setzpunkte sind fair gesetzt. Selbst mit der an die 16- und 32-Bit-Zeit erinnernde Grafik und dem Soundtrack kann Azure Striker Gunvolt 2 wie sein Vorgänger durchweg überzeugen.

eric.e@n-mag.org

Die Handlung von Azure Striker Gunvolt 2 spielt nach den Geschehnissen des Serienerstlings. Wer diesen nicht gespielt hat, wird zwar einige der besonders zu Beginn ausufernden Dialoge nicht gänzlich nachvollziehen können, doch macht das die Story nicht weniger spannend. Die Organisation Eden stellt sich dem titelgebenden Protagonisten Gunvolt und seinem Rivalen Copen, den wir erstmals selbst spielen dürfen, auf der Suche nach Kristallsplittern in den Weg.

Klassische Fortführung

Das Gameplay orientiert sich wie die Handlung an klassischen Action-Spielen wie Mega Man Zero und Co. Wir laufen in beiden Kampagnen durch abwechslungsreiche Levels, erledigen mit Schüssen und elektrischen Schlägen Gegner, rüsten uns mit neuen Gegenständen aus und bekämpfen knackige Bossgegner. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei stets human und selbst die Rück-

- + zwei Kampagnen mit unterschiedlich spielbaren Charakteren
- + angenehmer Schwierigkeitsgrad
- + abwechslungsreiche Levels mit knackigen Bossgegnern
- teils zu komplexe Handlung, da Story-Rückblicke fehlen

FAZIT:

Azure Striker Gunvolt 2 bietet zwei Kampagnen mit teils abweichenden Levels und Bossgegnern, die ich mit zwei unterschiedlich spielbaren Charakteren angehen kann. Genau dieser Aspekt gleicht aus, dass nur eine leicht spürbare Entwicklung stattgefunden hat und ich somit eigentlich nur mehr vom Gleichen spielen darf. Das macht aber nichts, da schon der erste Teil ein Fest für Action-Fans war.

ERIC

8

AMIN

8

32/40

8

PLANET 3DS

8

NTOWER

In Fairune 2 schlüpfen wir in die Haut einer jungen Abenteurerin, die sich auf Geheiß eines magischen Buches in die Welt aufmacht, um Feen zu retten. Auf unserer Reise schicken wir Monster ins virtuelle Nirwana, sammeln Erfahrungspunkte, entdecken viele Geheimnisse an unterschiedlichen Orten und setzen gefundene Gegenstände an bestimmten Punkten geschickt ein. Das klingt zwar alles nach einem typischen Rollenspiel, doch das ist Fairune 2 nicht.

Puzzle-Mechanik als Rollenspiel

Um Monster zu besiegen, müssen wir einfach nur auf sie losstürmen. Handelt es sich dabei um schwächere Feinde, nehmen wir währenddessen keinen Schaden. Je stärker die Monster sind, desto mehr Energie verlieren wir. Zum Glück verrät uns das Buch, welche Mons-

ter wir uns als nächstes vorknüpfen sollten. Das mündet mit dem Lösen von Schalterrätseln in einem weitgehend linearen Abenteuer, das mit ständigen Laufwegen demotiviert. Immerhin kann der charmante Grafikstil mit seinem einprägsamen Soundtrack durchweg überzeugen.

eric.e@n-mag.org

- + hübsch gestaltete Welt mit vielen Geheimnissen
- + charmanter Grafikstil und schöner Soundtrack
- lahmes Kampfsystem durch gut gemeinte Puzzle-Nähe
- Rätsel münden viel zu oft in nervigen Laufwegen

FAZIT:

Fairune 2 ist optisch und akustisch ein wahrer Genuss für Nostalgiker, die sich prompt an alte Spiele wie Mystic Quest erinnern. Inhaltlich ist das Spiel aber nur durchwachsen. Die Kämpfe fallen durch die Puzzle-Nähe lahm aus und die restlichen Rätsel münden zu oft in einfallslosen Laufwegen. Fairune 2 hätte mehr sein können, ist aber nur ein Titel für experimentierfreudige Rollenspieler geworden.

ERIC

6

SÖREN

6

25/40

6

PLANET 3DS

7

NTOWER



Gurumin 3D: A Monstrous Adventure



Bereits im Jahr 2004 erschien Gurumin: A Monstrous Adventure für den PC und 2007 für die PlayStation Portable in Japan. Jetzt folgte die 3DS-Fassung.

Von Eric Ebelt

gelegten Abenteuer zur Weißglut treibt. Action-Rollenspieler freuen sich jedoch über kurze Dungeons und die zahlreichen Geheimnisse, die diese offenbaren.

eric.e@n-mag.org

- + humorvolle Spielwelt mit vielen Geheimnissen
- + schöner Tiefeneffekt und gute Vertonung
- auf Dauer leider sehr repetitives Gameplay
- beeinträchtigter Blickwinkel durch zähe Kameraführung

ERIC

6

SÖREN

5

22/40

7

PLANET 3DS

4

NTOWER

FAZIT:

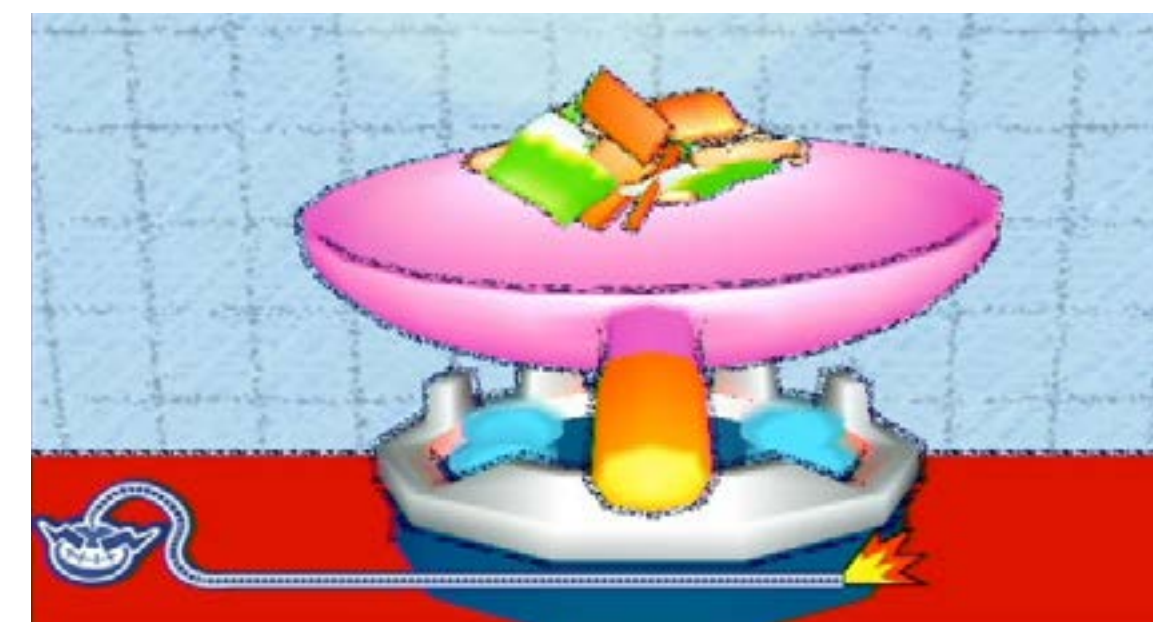
Gurumin 3D: A Monstrous Adventure ist nichts mehr als ein netter Appetithappen für zwischendurch. Das Gameplay ist auf Dauer einfach zu repetitiv, als dass ich mich ständig auf neue Inhalte freuen kann. Obwohl die Technik unter der Portierung ein wenig leidet, können die zahlreichen Dungeons Action-Rollenspieler trotzdem mit ihren Geheimnissen immer mal wieder kurz an den 3DS locken.

WarioWare: Smooth Moves



Im Launch-Zeitraum einer neuen Nintendo-Konsole ist die WarioWare-Serie immer oft gesehen. Der Wii-Ableger erscheint nun auch für die Nintendo Wii U.

Von Sören Jacobsen



Mit bis zu zwölf Spielern ist es möglich herauszufinden, wer am meisten Mikrospiele hintereinander schafft. Schade ist jedoch, dass alleine die Motivation rasch schwindet, wenn man jeden Modus freigeschaltet hat.

soeren.j@n-mag.org

- + unterhaltsame, schrullige Inszenierung
- + vielseitige Nutzung der Wii-Fernbedienung
- + im Mehrspielermodus sehr Spaßig
- alleine schnell langweilig

SÖREN

8

ERIC

9

31/40

7

AMIN

7

PATRICK

FAZIT:

Wie schon damals auf der Wii ist auch auf der Wii U WarioWare: Smooth Moves eine wahre Mehrspieler-Granate. Dies liegt nicht nur an der unterhaltsamen Inszenierung, sondern auch an der vielseitigen Nutzung der Wii-Fernbedienung in den verschiedenen Minispielen. Leider verliert das Spiel im Einzelspielermodus sehr schnell an Reiz.

Wir schlüpfen in die Haut des Mädchens Parin, die zu ihrem Großvater zieht und kurz darauf ulkige Monster kennenlernt. Sie schließt Freundschaft mit den eigenartigen Wesen und wird kurz darauf von diesen eingespannt, die Welt vor einer sich anbahnenden Katastrophe zu retten. Dafür steht ihr ein Bohrer zur Verfügung, mit dem sie Felsblöcke aus dem Weg räumen und gefährliche Feinde besiegen kann. Das Gameplay ist also bestenfalls als solide zu bezeichnen.

Monströses Spiel

Selbiges gilt für die durchschnittliche Technik. Zwar sind Tiefeneffekt und Synchronsprecher angenehm, doch dafür müssen wir Vorlieb mit kleineren Framerate-Einbrüchen und einer zähen Kameraführung nehmen. Hinzu kommen austauschbare Stücke eines Soundtracks und ein nerviger Ton beim Springen, der spätestens beim dritten Hüpfen über einen Abgrund im auf dutzende Stunden aus-

Minispiele, die nicht mal zehn Sekunden andauern und davon gleich mehrere hintereinander - genau dies ist das Konzept von WarioWare. Der Wii-Ableger, der nun auch für den eShop der Wii U erhältlich ist, macht da keine Ausnahme. Verpackt sind die schrullig und unterhaltsam inszenierten Mikrospiele in kleine Modi, die die Abenteuer Warios oder von einem seiner Freunde in Diamond City erzählen.

Meister des Formenstabs

In den verschiedenen Minispielen kommt die Wii-Fernbedienung - vom Spiel Formenstab genannt - auf unterschiedliche Art zum Einsatz: So müssen wir die Wii-Fernbedienung zum Beispiel wie ein Lenkrad halten oder diese auf unserer Handfläche balancieren. Besonders Spaß macht die Minispiel-Sause dabei mit mehreren Spielern.

F-Zero X



Mit F-Zero legte Nintendo 1990 den Grundstein für ein rasantes Renngefühl, das 1998 mit F-Zero X für das Nintendo 64 deutlich erweitert wurde:

Von Eric Ebelt

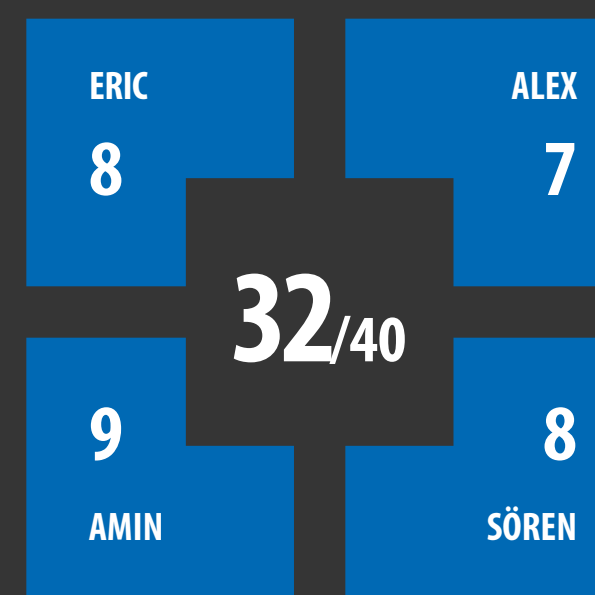
Das merken wir an der Mitfahreranzahl, denn während wir auf dem Super Nintendo mit nur drei Rivalen und unwichtigen Computergegnern die Rennstrecken unsicher machen, sind es in F-Zero X gleich 29 Kontrahenten, die aufs Siegertreppchen wollen. Viel wichtiger sind die aufgebohrten Strecken, denn diese sind beim Nintendo-64-Ausflug mit Loopings, Tunneln und wahnwitzigen Rampen völlig dreidimensional gestaltet. Dazu gesellen sich ein Time-Attack-Modus und das Death Race, bei dem wir alle Rivalen aus dem Weg räumen müssen.

Rennspiel für Profis

Hinzukommt, dass das Spiel mit butterweichen sechzig Bildern pro Sekunde läuft und mit seinem Soundtrack stets unterhalten kann. Erkauft wird dies mit matschigen Texturen, die bei den hohen Geschwindigkeiten aber kaum auffallen. Bei aller Begeisterung ist F-Zero X aber definitiv ein Titel, der sich eindeutig an Profis richtet. Manche Strecken sind unfassbar schwierig gestaltet, sodass man oft mehr als drei Anläufe braucht, bis man diese verinnerlicht hat.

eric.e@n-mag.org

- + abwechslungsreiche Rennstrecken, Fahrer und Vehikel
- + butterweiche sechzig Bilder pro Sekunde bei hohem Tempo
- + adrenalingetränkter Soundtrack
- Streckenführung gelegentlich etwas unfair



FAZIT:

F-Zero X beweist, dass manche Videospielderien unbedingt in die Dreidimensionale gehören. Durch die mit Loopings, Tunneln und Rampen aufwendig gestalteten Strecken bietet der Titel bei schier unglaublichen Geschwindigkeiten ein fantastisches Renngefühl. Nur selten ärgere ich mich darüber, dass ich bei manchen Rennstrecken oft von der Bahn abkomme und einen Versuch nach dem nächsten verschwende.

Mario's Super Picross



Super Mario hat sicher jeden Beruf einmal ausprobiert. 1995 hat er gleich zweimal, einmal davon in Mario's Super Picross, den Archäologen gemimt.

Von Eric Ebelt

Ausgerüstet mit Hammer und Meißel brechen wir in ansteigenden Spielstufen, die in jeweils zwölf Rätsel aufgeteilt sind, die richtigen Steine aus einem in Quadrate aufgeteilten Puzzle heraus. Hierbei orientieren wir uns an der horizontalen und der vertikalen Angabe, wie viele der quadratischen Felder entfernt werden müssen. Die restlichen Quadrate dürfen wir anschließend markieren, damit wir sie beim Rätsellösen getrost außer Acht lassen können.

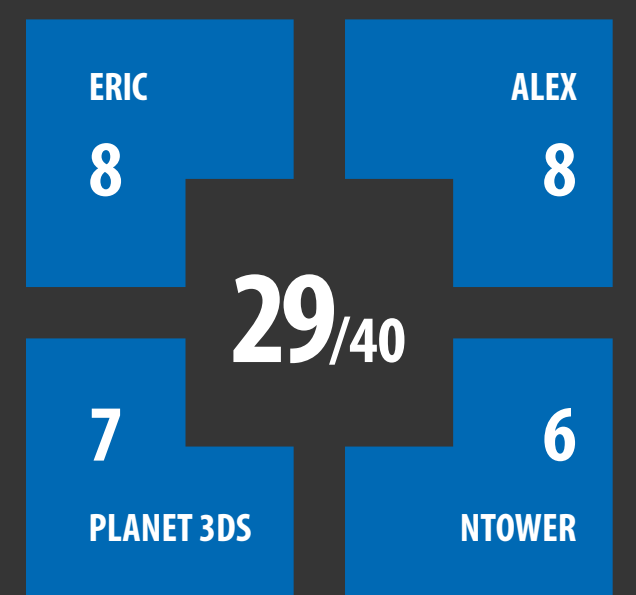
Süchtigmachendes Spielprinzip

Mit ansteigender Spielzeit werden die Puzzles schwieriger, sodass wir uns beim Zeitlimit von dreißig Minuten vor allem bei den letzten Rätseln sputen müssen. Wem das immer noch zu leicht ist, versucht sich im Modus Wario's Super Picross. Hier gibt es zwar kein Zeitlimit, aber auch keine Fehlererkennung. Obwohl der Titel im eShop und im Wii-Shop-Kanal nur in der japanischen Fassung mit wenigen englischen Übersetzungen vorliegt, ist das Spielprinzip dennoch leicht zu erlernen und die Sprachbarriere fast nicht vorhanden.

eric.e@n-mag.org



- + mit ansteigender Spielzeit schwieriger werdende Rätsel
- + zusätzlicher Spielmodus mit noch kniffligeren Puzzles
- horizontale und vertikale Anzeigen manchmal schwer zu erkennen
- musikalische Untermalung kann auf Dauer sehr nervig sein



FAZIT:

Mario's Super Picross kann dutzende Stunden lang unterhalten. Nicht selten habe ich mich dabei ertappt, dass ich nur noch ein Rätsel lösen wollte – als ich dann wieder auf die Uhr geschaut habe, war es bereits mitten in der Nacht. Trotzdem kann ich beim süchtigmachenden und herausfordernden Spielprinzip gerade dann einfach nicht aufhören. Puzzle-Fans werden hier ihre wahre Freude haben!

Breath of Fire



1993 traute sich Capcom in neue Gefilde und entwickelte mit Breath of Fire das erste Rollenspiel der Firmengeschichte; der Beginn einer stolzen Serie.

Von Eric Ebelt



Breath of Fire handelt vom Konflikt zweier verfeindeter Drachenklaues. Wir schlüpfen in die Rolle des Lichtdrachennachkommens Ryū und müssen die Welt vor den Dunkeldrachen beschützen. Es gesellen sich mehrere Charaktere zur Gruppe, die mit diversen Fähigkeiten gesegnet sind und uns nicht nur in den zufallsgenerierten und rundenbasierten Kämpfen zur Seite stehen. Wir können auch Wälder durchqueren oder den Ozean als Vogel überwinden.

Einstiegsdroge ins Genre

Das erste Rollenspiel von Capcom ist in puncto Schwierigkeitsgrad auch für unerfahrene Spieler keine große Herausforderung. Allerdings stören die verschachtelten und schon 1993 nicht mehr zeitgemäßen Menüs das Abenteuer genauso wie die undurchsich-

Der Name von Protagonist Ryū kann im Japanischen auch „Drache“ bedeuten.

tige Leitung zum nächsten Zielpunkt. Gerne erfahren wir nämlich nur von Nebencharakteren, welchen Ort wir als nächstes besuchen sollten. Wer des Englischen nicht mächtig ist, sollte sich lieber für die eingedeutschte und überarbeitete Game-Boy-Advance-Portierung von 2001 entscheiden. eric.e@n-mag.org

- + spannende Handlung und vielseitige Charaktere
- + durchgehend angenehmer Schwierigkeitsgrad
- umständliche Menüführung demotiviert stark
- meist versteckte Hinweise und Hilfestellungen

ERIC

7

ALEX

7

29/40

8

JASMIN

7

NTOWER

FAZIT:

Breath of Fire kann ein toller Einstieg in die Welt der Japan-Rollenspiele sein. Die Story ist spannend, die Charaktere vielseitig und der Schwierigkeitsgrad dürfte selbst für unerfahrene Spieler keine Hürde sein. Allerdings stören in der Super-Nintendo-Fassung verkomplizierte Menüs das Gesamtbild. Wer ohne Guide ans Rollenspiel geht, wird durch versteckte Hilfestellungen öfters vom Weg abkommen.

Breath of Fire II



Nach dem erfolgreichen Genre-Einstieg veröffentlichte Capcom 1994 mit Breath of Fire II bereits den zweiten und besseren Teil der Rollenspielserie.

Von Eric Ebelt



Feinde haben – zumindest in der Super-Nintendo-Version. Wer zur Game-Boy-Advance-Fassung von 2002 greift, erhält mehr Erfahrungspunkte und Goldmünzen. Episch bleibt das nur auf Englisch verfügbare Breath of Fire II mit seiner großen Spielwelt aber in beiden Versionen. eric.e@n-mag.org

- + tiefgründige Handlung, interessante Charaktere
- + gigantische Oberwelt mit zahlreichen Ortschaften
- + sehr schöner Soundtrack und optisch beeindruckende Kämpfe
- übertrieben hoher Schwierigkeitsgrad

ERIC

8

ALEX

7

30/40

8

JASMIN

7

NTOWER

FAZIT:

Breath of Fire II baut auf den Grundlagen des ersten Teils auf und erzählt eine noch tiefgründigere Story, die nicht vor Themen wie Religion oder Politik haltmacht. Allerdings richtet sich der Titel an Rollenspielprofis, da vor allem die Kämpfe in der zweiten Spielhälfte sehr herausfordernd sind. Nur wer sich stundenlang mit dem Aufstufen der Charaktere beschäftigen will, wird hier glücklich werden.

Im zweiten Teil schlüpfen wir in die Haut des plötzlich verwaisten Ryū. Zehn Jahre nach den kuriosen Vorfällen in seinem Heimatdorf macht er sich in die Welt auf, um das Geheimnis über seine Familie zu lüften. Hinzukommen weitere Charaktere mit persönlichen Interessen, die den Helden mit ihren Fähigkeiten in einer Geschichte um religiöse Fanatiker, politischen Verschwörungen und mystischen Ereignissen auf seiner Reise durchgehend unterstützen.

Hardcore-Rollenspiel

Während die Kämpfe im ersten Teil fast schon zu leicht sind, zieht der Schwierigkeitsgrad im zweiten Teil enorm an. Nur wer sich stundenlang mit der Monsterjagd beschäftigen kann, wird vor allem in der zweiten Spielhälfte eine Chance gegen die teils übermächtigen

Plus



Nintendos Controller-Evolution

Der Einfluss von Pokémon auf die Videospiegelindustrie 45

Seit 1996 sind die knuffigen Taschenmonster nicht mehr aus der Populärkultur wegzudenken. Jonas untersucht ihre Wirkung auf andere Videospiele.

NES: 8-Bit im Brotkasten 47

Mit dem Nintendo Entertainment System gelang Nintendo 1983 ein durchschlagender Erfolg. Eric analysiert die Bedeutung der Heimkonsole.

Nintendos Controller-Evolution 49

Das Steuerkreuz zieht sich seit dem NES durch Nintendos Controller-Evolution. Nintendos Controller sind jedoch sehr vielfältig, wie Eric feststellt.



NES: 8-Bit im Brotkasten



Der Einfluss von Pokémon auf die Videospiegelindustrie

Der Einfluss von Pokémon auf die Videospelindustrie

Glumanda / WP 87



Für viele Spieler im mittleren Alter besticht die Marke Pokémon heutzutage durch ihren Nostalgie-Faktor. Der enorme Erfolg hat damals viele Entscheidungen von Nintendo und dessen Konkurrenz geprägt, deren Auswirkungen wir heute noch spüren. *Von Jonas Maier*

Als 1996 die ersten Pokémon-Editionen Rot und Grün in Japan erschienen, war der Game Boy schon ein sinkender Stern am Nintendo-Himmel. Den Überraschungshit der Pokémon-Spiele sah Nintendo absolut nicht kommen und auch im Westen mauserten sich die Taschenmonster drei Jahre später zu einem rigorosen Erfolg. Hinter Tetris beanspruchten damit die Pokémon-Spiele Platz zwei der meistverkauften Spiele auf allen Game-Boy-Systemen.



Dem Erfolg auf den Fersen

Während sich Nintendo am Erfolg von Pokémon erfreute, tat die Konkurrenz ihr Möglichstes, um irgendwie auch ein Stück vom Kuchen abzubekommen. Dazu musste man allerdings erst einmal herausfinden, wieso um die Jahrtausendwende die Marke Pokémon so

unglaublich beliebt war. Lag es am suchterregenden Sammelspaß oder doch am Reiz des kompetitiven Wettkampfs mit den Monstern auf dem Schulhof? Sicherlich war auch die fantastische Abenteuer-Atmosphäre der großen Reise auf dem doch so kleinen Game-Boy-Bildschirm nicht ganz unbedeutend.

Volle Dröhnung auf allen Kanälen

Unbeteiligt dürfte die ausgefuchste Multimedia-Strategie von Nintendo allerdings auch nicht gewesen sein: Neben den Spielen auf dem Game Boy lief die

ikonische Anime-Serie im TV. Dann gab es noch das Sammelkartenspiel und natürlich unendlich viel Merchandise aus Plastik und Plüsch, bei dem jeder Heranwachsende große Augen bekam. Wahrscheinlich war es eine ausgewogene Kombination aus allen Elementen, die zum Erfolg führte. Konkurrenzprodukte, die sich eindeutig an Pokémon inspiriert haben lassen, versuchten entweder diese Mixtur selbst zusammenzustellen oder setzten bestimmte Schwerpunkte.

Pokémon-Abziehbildchen

Robopon erschien zwar hierzulande nie, hätte aber Ende der 1990er sehr leicht mit den Pokémon-Spielen verwechselt werden können. Das Rollenspiel für den Game Boy Color bediente sich schamlos am optischen Design, am Gameplay und Inhalten der Vorlage von Nintendo und ließ kaum mehr Platz für eigene Kreativität - vielleicht war es deswegen auch gar nicht mal so schlecht. Zumindest war es erfolgreich genug, um grünes Licht für ein paar Nachfolger zu geben.

Pokémon digitiert zu Digimon

Wesentlich bekannter ist hierzulande schon die Digimon-Reihe. Angefangen als außergewöhnliche Tamagotchis, die sich in Kämpfen messen konnten, realisierte Markeninhaber Bandai schnell den Erfolg von Pokémon und münzten diese Erkenntnisse auf Digimon um. Im Gegensatz zu Robopon waren Spiele wie Digimon Adventure: Anode Tamer oder Digimon World um einiges eigenständiger und versuchten sogar etwas mehr als die Konkurrenz von Nintendo.

Gleich blieb allerdings der mediale Rundumschlag. Noch bevor das erste Videospiel erschien, wurden schon die ersten Digimon-Manga gedruckt. Die erste Anime-Serie lief ebenfalls Ende der 1990er im japanischen Fernsehen und neben Filmen gab es natürlich auch einiges an haptischem Merchandise.



Yo-kais überfluten Lenzhausen

Die damals ikonischen Elemente der Pokémon-Reihe finden wir auch noch in heutigen modernen Spielen wieder. Allen voran springt da natürlich Yo-kai Watch von Level-5 ins Auge. Die drolligen Fabelwesen aus Japan wollen in einer wesentlich realistischer anmu-

tenden Umgebung geschnappt und im Kampf eingesetzt werden. Die Spiele erarbeiten sich trotz der unübersehbaren Parallelen zu Pokémon durch ihre Präsentation, dem aktiveren Kampfsystem und nicht zuletzt durch seinen Humor mehr Eigenständigkeit, als man auf den ersten Blick vermuten würde.

Gotta Catch 'Em All

Den Sammelaspekt von Pokémon führten noch viele andere Spiele fort. So können Spieler auch in Ni no Kuni: Der Fluch der Weißen Königin Gegner, sogenannte Vertraute, einfangen und im Kampf trainieren. Auch in Dragon Quest Monsters wollen sich Wesen nach einem Kampf eventuell anschließen. Durch Zucht entstehen dann weitere einzigartige Monster. Die neusten Spiele der Shin-Megami-Tensei-Hauptreihe haben ein ähnliches System: Nach dem Besiegen der Dämonen verhandeln die Spielfiguren mit ihnen und überzeugen sie, sich ihnen im Kampf anzuschließen. Durch Fusionen können dann stärkere Dämonen erschaffen werden. Das alles erinnert stark an die Fang- und Entwicklungsmechaniken aus Pokémon.

Doppelter Spaß

Als Pokémon Rot und Grün erschienen, war das Konzept zwei sehr ähnliche Titel nebeneinander im Regal zu verkaufen, noch unverbraucht. Damit wurde der soziale Aspekt gefördert, der durch das Austauschen von spiel-exklusiven Pokémon und Erfahrungen im Mittelpunkt stand. Finanziell dürfte Nintendo mit dem Konzept allerdings auch mehr als zufrieden sein. Bis heute führt Nintendo die Doppelveröffentlichung der Editionen konsequent fort, andere Marktteilnehmer haben sich davon auch inspirieren lassen. So versuchte Nintendo in Zusammenarbeit mit Capcom 2001 eine ähnliche Strategie auf die The-Legend-of-Zelda-Reihe anzuwenden – dies führte zu The Legend of Zelda: Oracle of Ages & Oracle of Seasons.



Dreifacher Spaß

Darüber hinaus wurde bei der Shin-Megami-Tensei-Devil-Children-Reihe an einem ähnlichen Konzept gearbeitet. Diese Rollenspiele für den Game Boy Color und die PlayStation erschienen sogar in bis zu drei Versionen mit jeweils einer anderen Spielfigur, die – ähnlich wie in Pokémon – Monster fangen und mit ihnen kämpfen. Auch Digimon versuchte Pokémon in diesem Punkt zu kopieren und bekam auf dem Nintendo DS Digimon Story: Sunburst & Moonlight im Doppelpack spendiert. Ähnlich steht es um Robopon, das schon 1998 in den Versionen Sonne, Mond und Sterne erschien. Inazuma Eleven und zuletzt der zweite Teil von Yo-kai Watch sowie Fire Emblem: Fates führten diese Gedanken ebenfalls weiter.

Die Folgen von Pokémon Go

Der letzte Streich der Marke Pokémon hat wohl für mehr Wirbel gesorgt, als jedes andere Pokémon-Spiel in der Lage gewesen wäre. Pokémon Go sprach auf Smartphones nicht nur eine enorme Masse von Leuten an, sondern traf mit den klassischen 151 Pokémon genau den richtigen nostalgischen Nerv, dem sich kaum einer entziehen konnte. Noch können wir nicht abschätzen, inwiefern andere Entwickler sich von diesem Erfolg leiten lassen und ebenfalls ihre Marken auf den schnelllebigen Smartphone-Markt portieren wollen. Nintendos Plan ging hundertprozentig auf und der Erfolg bestätigt für die Firma damit die Entwicklung von Mobile-Titeln der Animal-Crossing- sowie Fire-Emblem-Reihe und natürlich Super Mario Run in ihrer Richtigkeit.

Konkurrenz belebt das Geschäft

In Zukunft muss Nintendo allerdings aufpassen, dass gewisse Konkurrenten wie Yo-kai Watch Pokémon langfristig nicht den Rang ablaufen. Solche Konkurrenz ist zumindest für uns Spieler alles andere als schlecht, erst dadurch wird Nintendo durch bestimmte Innovationen oder auch nur grafische Verbesserungen die Augen

geöffnet und zur Weiterentwicklung getrieben. Mit Pokémon: Sonne & Mond und einem potentiellen Pokémon-Spiel für Nintendo Switch befindet sich Nintendo allerdings auf dem richtigen Weg.

jonas.m@n-mag.org



NES: 8-Bit im Brotkasten



Am 10. November 2016 veröffentlichte Nintendo das Nintendo Entertainment System: NES Classic Edition. Wir beleuchten die Hintergrundgeschichte des Originals und nehmen euch mit auf eine spannende Zeitreise in die 1980er Jahre und darüber hinaus. *Von Eric Ebel*

Die Heimkonsolengeschichte von Nintendo beginnt nicht, wie von Fans oft fälschlicherweise angenommen, mit der Veröffentlichung des in Japan als Family Computer, kurz Famicom, bekannten Geräts. Bereits im Juni 1977 legte der Konzern mit dem ersten von fünf Color-TV-Game-Geräten den Grundstein der unaufhaltsamen Entwicklung zum heutigen Konzernriesen. Diese Heimkonsolen der ersten Konsolengeneration bieten nicht viele Möglichkeiten, da die Speicherkapazität dieser Gerätschaften begrenzt ist und man nur auf die vorinstallierten Spiele beziehungsweise Spielvarianten zugreifen

kann. Bis ins Jahr 1980 entwickelte Nintendo in Zusammenarbeit mit Mitsubishi Electric diese Konsolen, deren letzter Ableger (Computer TV-Game) sich vor allem an Firmenkunden richtete, damit diese wiederum ihre Kunden für lästige Wartezeiten unterhaltsam entschädigen konnten. Aus heutiger Sicht wirken diese ersten Gehversuche für das an Familien gerichtete Unternehmen zwar befremdlich, doch nach dem weltweiten Arcade-Automaten-Erfolg Donkey Kong aus dem Jahr 1981 nahm die Geschichte eine sehr positive und vor allem für die Videospieldindustrie bedeutende Wendung.

Der große Video Game Crash

Am 15. Juli 1983 veröffentlichte Nintendo in Japan ihre erste Konsole mit austauschbaren Modulen und prägte damit das Bild jeder einzelnen nachfolgenden Nintendo-Heimkonsole. Unbedingt erwähnt werden muss in diesem Zusammenhang jedoch, dass Nintendo nicht der erste massentaugliche Konsolenhersteller war. Zu jener Zeit dominierte der US-amerikanische Markt, insbesondere das Unternehmen Atari, die Videospieldindustrie. Zwischen den Jahren 1983 und 1985 sollte sich dies durch ein besonderes Ereignis, den so genannten Video Game Crash, prompt ändern. Seit 1982 überschwemmten dutzende minderqualitative Spiele den Markt

für eine große Anzahl zueinander inkompatibler Konsolen. Es kam zur Atari Video Game Burial; hunderttausende unverkaufte Exemplare dieser Spiele wurden auf einer Deponie in der Nähe der Stadt Alamogordo im US-Bundesstaat New Mexico vergraben. Was jahrelang als lebendiger Mythos gehandelt wurde, bewies schlussendlich die von Microsoft unterstützte Dokumentation Atari Game Over aus dem Jahr 2014. Drei Jahrzehnte früher sorgte jedoch auch ein Rechtsstreit zwischen Activision und Atari dafür, dass neben dem Konsolenhersteller auch andere Firmen Spiele für das Atari 2600 entwickeln durften. Hinzukommt, dass das Unternehmen Commodore in dieser Zeit versuchte, mit Heimcomputern den Konsolen den Rang abzulaufen.

Konzeptanpassung

Mitte der 1980er Jahre lag die Videospieldindustrie in den Vereinigten Staaten von Amerika in Trümmern und der Fokus verlegte sich nach Japan. Entsprechend hat sich Nintendo überlegt, die Konsole



nicht wie ursprünglich geplant in Zusammenarbeit mit Atari auf den umkämpften amerikanischen Markt zu bringen. Da die Heimcomputerindustrie allerdings eine nicht ganz unbedeutende Stellung auf dem amerikanischen Markt hatte, stellte Nintendo das Famicom für das amerikanische Publikum als Nintendo Advanced Video System vor. Unter dem Zubehör befanden sich unter anderem eine Tastatur, ein Infrarot-Joystick und sogar ein Kassettenrekorder. Was aus heutiger Sicht wohl belächelt wird, war Mitte der 1980er Jahre das gängige High-Tech-Programm. Anscheinend konnte man mit diesem Angebot das gesättigte Publikum nicht begeistern und überarbeitete das System wesentlich. Auf der Consumer Electronic Show 1985, auf der ebenfalls der bereits Anfang 1985 veröffentlichte Commodore 128 und das Atari ST beworben wurde, stellte der japanische Konzern die Konsole schließlich als Nintendo Entertainment System vor, womit der weltweite Siegeszug der 8-Bit-Konsole beginnen sollte.

Marktdominierung

Am 18. Oktober 1985 erschien das Nintendo Entertainment System in den USA, während sich Europäer noch bis zum 1. September 1986 gedulden mussten. Allerdings hat man sich vom japanischen Design distanziert, da der rötliche Look womöglich nicht für das amerikanische und europäische Publikum geeignet ist. Durch den Video Game Crash und die schnelle Marktübernahme von Nintendo ist es kaum überraschend, dass sich das NES sehr lange am Markt halten konnte. Selbst die Nachfolgekonzole, das Super Nintendo, konnte 1990 kaum etwas an diesem Umstand ändern und kam auch trotz deutlich stärkerer Technik nicht an die Verkaufszahlen des Vorgängers heran. 1993 erhielt das NES sogar ein zeitgemäßes Redesign. Man verabschiedete sich vom Brotkastenlook und orientierte sich gestaltungstechnisch am Super Nintendo. Spielmodule wurden nun einfach an der Oberseite eingesteckt und auch die Steuerungseinheit ähnelte stark dem Super-Nintendo-Controller. Diese Form des NES wurde in Nordamerika noch bis 1995 produziert. In Japan hat man die Produktion sogar erst 2003, also erst während der GameCube-Ära, eingestellt. Die letzten Spiele für das NES erreichten im Übrigen 1996 Europa – keine andere

Nintendo-Konsole hat bisher fast anderthalb Jahrzehnte am Markt durchgehalten. Im November 2016 war das NES nach der Wii mit circa sechzig Millionen verkauften Einheiten die meistverkaufte Heimkonsole des Konzerns.

Videospielprägungen

Verantwortlich dafür dürften aber in erster Linie die veröffentlichten Spiele für das System gewesen sein, die nicht nur bei Videospieffans, sondern auch bei Entwicklern einen bleibenden Eindruck hinterlassen haben. Viele Franchises haben auf dem NES ihren Ursprung, der auch heute noch in den Nachfolgern sehr stark spürbar ist. Mit der Super-Mario-Bros.-Reihe hat Nintendo zum Beispiel das Jump-'n'-Run-Genre maßgeblich geprägt und uns in The Legend of Zelda eine riesige und verschachtelte Welt vorgesetzt. In Kirby's Adventure haben wir einen Gegner nach dem anderen verdrückt, in Metroid einen ganzen Planeten erkundet (und mit Stift und Papier währenddessen das Höhlensystem als Karte aufgezeichnet, da es so etwas wie eine automatische Kartenerstellung noch nicht gab) und in Tetris sind wir schließlich ab 1988 dank Ohrwurm-musik einmal mehr sprichwörtlich in die Psychiatrie eingewiesen worden. Auch andere wichtige Reihen hatten auf dem NES ihren ersten Auftritt. Ohne das NES hätten womöglich die Final-Fantasy- und Dragon-Quest-Serien niemals das Publikum gefunden, das die Reihen bis heute genießen. Über die Jahre haben Spiele schon auf dem NES eine Entwicklung durchgemacht, die dank der ebenso weiterentwickelten Technik auf den Folgekonsolen konsequent fortgeführt wurden und stets unterhalten konnten.

Zukunftsvisionen

Abgesehen von vereinzelten Peripherien wie der Datenhandschuh Power Glove, der Robotic Operation Buddy und dem Zapper, bot das NES schon in den 1980er Jahren einige technische Raffinessen. Allen voran sei hier das Family Computer Disk System erwähnt. Die 1986 und nur in Japan veröffentlichte Hardware ermöglichte es, Spiele von einem Diskettenlaufwerk zu starten. Grund dafür war, dass viele Titel nicht über batteriegeschützte Speicher verfügten und die beschreibbaren Disketten für einige Hersteller eine kostengünstige Alternative darstellten. In ausge-

wählten Geschäften durfte man einen Datenträger des weitgehend eigenständigen Diskettenformats gegen ein wesentlich geringeres Entgelt mit einem Spiel beschreiben, für das man sonst einen höheren Preis hätte zahlen müssen. Dieser Service wurde in Japan bis ins Jahr 2003 und somit bis zur Produktionseinstellung der Konsole beibehalten. Wesentlich vor ihrer Zeit war das Hardware Family Computer Network System. Dieses Modem ermöglichte es, vollständig an erwachsene Benutzer gerichtet, zum Beispiel den Wetterbericht abzurufen oder an Pferdewetten teilzunehmen. Wie wir aus heutiger Sicht leider wissen, war dies nicht der einzige erfolglose Versuch Nintendos, ins damals noch utopische Internet zu investieren.

Nachhaltiger Einfluss

Ohne das Nintendo Entertainment System würde die Videospieflandschaft heute sicherlich ganz anders aussehen. So hätte sich die amerikanische Videospieindustrie womöglich wieder erholen und nicht erst wieder mit Microsofts Xbox einen spürbaren Erfolg verbuchen können. Genauso gut wäre es auch möglich gewesen, dass an der Stelle von Nintendo der japanische Konzern Sega getreten wäre. Fraglich ist dann aber immer noch, ob die erschienenen Titel eine ebenso große Prägekraft gehabt hätten. Eine Antwort auf diese Frage werden wir wohl nie erhalten. Wir sind froh, dass das NES mitsamt seiner Architektur, den vorhandenen Spielen und der weltweiten Veröffentlichung wesentlich dazu beigetragen hat, eine schier unaufhaltsame Entwicklung auszulösen, die sich zwar im Lauf der Jahrzehnte gerne mal im Kreis drehte, aber dennoch bis heute anhält. Wer die Prägekraft der Konsole selbst erleben will, kann die Konsole entweder gebraucht ersteigern, einzelne Spiele für einen kleinen Betrag im eShop beziehungsweise Wii-Shop-Kanal herunterladen oder sich bei geringem 8-Bit-Bedarf gleich das Nintendo Entertainment System: NES Classic Edition zulegen, um mit den dreißig vorinstallierten Spielen in die glorreiche 8-Bit-Ära abzutauchen.



Nintendos Controller-Evolution



Obwohl wir die Eingabegeräte bei Videospiele als selbstverständlich erachten, steckt hinter dem Design eines Controllers jede Menge Arbeit, zahlreiche Experimente und manchmal gar eine Revolution. Wir führen euch durch Nintendos Controller-Evolution. Von Eric Ebel

Bekanntermaßen ist Nintendo nicht erst seit dem Nintendo Entertainment System im Bereich der Unterhaltungselektronik beziehungsweise im Videospielektor tätig. In den 1970er Jahren versuchte der Konzern mit Arcade-Automaten seinen Profit zu vergrößern. Fast gleichzeitig begann man 1980 mit der Veröffentlichung der Game-&Watch-Reihe, sprich kleinen LCD-Handhelds, auf denen man nur das vorinstallierte Spiel spielen kann. Bei den

LCD-Spielen waren die Steuerungsmöglichkeiten alleine schon aufgrund des schmalspurigen Gameplays einfach gestrickt und für jeden Spieler verständlich. Den Durchbruch im Videospielektor konnte Nintendo jedoch vor allem mit der Arcade-Version von Donkey Kong im Jahr 1981 erzielen. Ausgestattet war der Automat mit einem Steuerknüppel und drei überdimensionalen Tasten – im Grunde kaum abweichend von anderen Arcade-Auto-

maten der Achtzigerjahre und somit ebenfalls leicht zu erlernen. Grobmotorik reichte hier quasi aus, um mit Jumpman loszusausen, dem Gorilla das Handwerk zu legen und Freundin Pauline aus dessen Klauen zu befreien.

Ein Hauch von Retro

Etwas einfühlsamer konnte man den in Mario umgetauften Zimmermann (und späteren Klempner) 1983 auf dem NES, Nintendos erster Konsole mit austauschbaren Modulen, über Fässer springen

und an Leitern hochklettern lassen. Der Steuerknüppel wurde mit dem bis heute auf jeder Nintendo-Plattform genutzte Steuerkreuz ausgetauscht und die Knöpfe wurden auf die Maße des rechteckigen und somit aus heutiger Sicht nicht gerade handlichen Controllers zugeschnitten. Während das Steuerkreuz auf der linken Seite positioniert ist, befinden sich auf der rechten Controller-Hälfte zwei rote Buttons. In vielen Spielen reichen diese Eingabemöglichkeiten aus beziehungsweise mussten die Entwickler ihre Titel auf den Controller zuschneiden. Laufen, zuschlagen, springen, eine Aktion bestätigen oder abbrechen – all das ist mit A- und B-Knopf möglich. In der Mitte des Controllers befindet sich mit den Start- und Select-Knöpfen ein weiterer Eingabebereich, um das Spiel zu pausieren oder ulkigerweise trotz des vorhandenen Steuerkreuzes durch eine Reihe von Menübefehlen zu wechseln. Das schlichte Design mit seiner schwarzen, weißen, grauen und roten Farbgebung definiert für viele Spieler heutzutage auch den Retro-Begriff.

Erste Innovationsversuche

Obwohl man meinen könnte, dass Nintendo erst im Jahr 2006 mit der Wii aus der Controller-Evolution eine Controller-Revolution machte, ist diese Behauptung schlichtweg falsch. Schon in den 1980er Jahren entwickelte Nintendo weitere Peripherien für das NES beziehungsweise ließ das japanische Unternehmen andere Hersteller lizenzierte Produkte herstellen. Der Power Glove ist wohl das beste Beispiel für eine der ersten intuitiven Spielbedienungen auf einer Heimkonsole. Über einen speziellen Sensor





werden die Bewegungen des Datenhandschuhs vor dem Fernsehgerät auf das Spiel übertragen. Unterstützt wird diese Technik allerdings nur in zwei Spielen, sodass wir das Konzept als gescheitert betrachten dürfen. Spielhallen-Feeling versprüht hingegen der NES Zapper, der wie eine Lightgun vor dem heimischen Fernseher benutzt und von deutlich mehr Spielen unterstützt wird. Mit dem NES Advantage orientierte sich Nintendo noch etwas mehr an Arcade-Automaten – inklusive zusätzlichen Features wie eine Turbo-Funktion für die Aktionsknöpfe, was dann später von vielen anderen Herstellern bei Controllern für Super Nintendo, Sega Mega Drive und Co sehr oft aufgegriffen wurde.

Konsequenter Fortschritt

Das Super Nintendo kann man in vielerlei Hinsicht als konsequente Weiterentwicklung des NES bezeichnen. Nicht nur die grafischen und soundtechnischen Aspekte suchten in der 16-Bit-

Ära ihres Gleichen, sondern auch das Controller-Design war bei der Erstveröffentlichung 1990 ein großer Fortschritt. Das Steuerkreuz bietet dank der fortschrittlicheren Technik verstärkt die Möglichkeit, Spielfiguren nicht nur in vier, sondern gleich in acht verschiedene Richtungen zu bewegen. Des Weiteren befinden sich gleich vier Aktionsknöpfe auf der rechten Seite des immer noch flachen Controllers, der durch das abgerundete Design etwas besser in der Hand liegt. An der Oberseite des Eingabegeräts legen sich unsere Zeigefinger wunderbar auf die zwei neuen Schultertasten, sodass uns Entwickler mit komplexeren Titeln fordern können. Das schlichte graue, schwarze und weiße Design hat durch die vier farbigen Aktionsknöpfe



ein dermaßen markantes Gesicht, das eine fast identische Farbgebung auch bei den New-Nintendo-3DS-Modellen standardmäßig zum Einsatz kommt.

Auf die dritte Dimension zugeschnitten

Der große Sprung nach vorne bildet in Nintendos technologischer Konsolengeschichte 1996 das Nintendo 64. Damit wir unseren Charakter wesentlich besser durch dreidimensionale Abschnitte bewegen können, bietet der dreizackige und in verschiedenen Farben produzierte Nintendo-64-Controller mit seinem in die Tiefe gehenden Aufbau einen Analog-Stick am mittleren Griff. Welche kuriosen Gedanken die Designer bei Nintendo bei der Festlegung der Form des Controllers hatten, wissen wir bis heute nicht. Auf dem linken Griff befindet sich nach wie vor das markante Steuerkreuz und die Schultertasten sind an den beiden äußeren Griffen ebenfalls an der Oberseite vorhanden. Die Aktionsknöpfe hat man zwar wieder auf A- und B-Knopf reduziert und den meist ohnehin überflüssigen Select-Knopf wegrationalisiert, doch dafür entschädigen gleich vier neue C-Knöpfe über den Aktionsknöpfen und unter dem mittleren Griff befindet sich mit dem Z-Knopf ein weiterer Geniestreich. Fakt ist, dass man niemals alle Eingabemöglichkeiten zur gleichen Zeit bedienen kann. Dennoch funktioniert das System, da dreidimensionale Spiele durch viele neue Features wie die

Lock-on-Funktion sehr gut auf die Eingabemöglichkeiten zugeschnitten sind. Das Bewegen über die C-Knöpfe beim gleichzeitigen Umschauen im dreidi-



mensionalen Raum per Analog-Stick hat außerdem dem Ego-Shooter-Genre auf dem Nintendo 64 ein funktionierendes Konsolenzuhause gegeben.

Nachahmer und Verbesserungen

Nicht vergessen dürfen wir in diesem Zusammenhang die zusätzlichen Peripherien, die wir an der Unterseite des Nintendo-64-Controllers anbringen können. Dort hat nämlich zum Beispiel entweder ein Rumble Pak oder ein Controller Pak Platz. Während das batteriebetriebene Rumble Pak unser Spielerlebnis mit teils sehr starken Vibrationen erweitert, bietet das Controller Pak die Option, Speicherstände und besondere Daten von diversen Spielen zu sichern. Weitere Peripherien wie das Transfer Pak folgten, wurden in der Regel aber nur für wenige Spiele genutzt. Es ist sicher kein Geheimnis, dass sich Sony Computer Entertainment sowohl am Super-Nintendo-, als auch am Nintendo-64-Controller inspiriert hat. Aus einem Analog-Stick wurden auf dem PlayStation-Controller zwei Sticks und auch die Schultertasten haben sich verdoppelt. Man muss dem PlayStation-Controller trotz aller Kopierwürfe aber zugutehalten, dass die beiden Analog-Sticks sehr viel besser als auf dem Nintendo-64-Pendant der Belastung standhalten. Mario-Party-Fans wissen nur zu gut, dass der Analog-Stick sehr schnell und im allerschlimmsten Fall dauerhaft ausleiert kann – entsprechend nutzlos kann ein grauer Nintendo-64-Controller nach einer durchzechten Mario-Party-Nacht sein.

Beste Controller aller Zeiten

Das hat auch Nintendo gemerkt und hat sich für den GameCube-Controller ein neues Design ausgedacht, das von vielen Fans bis heute selbst plattformübergreifend als wohl beste Gestaltung



eines Controllers angesehen wird. Das dreizackige Konzept hat die Nintendo-64-Zeit nicht überdauert, sodass wir seit 2001 über dem linken Griff des GameCube-Controllers nun einen gummierten Analog-Stick bedienen und das geschrumpfte Steuerkreuz darunter nur noch für verschiedene Eingaben nutzen. Auf der rechten Seite hat man sich wieder an den Super-Nintendo-Controller besinnt, sodass wir erneut vier Aktionsknöpfe bedienen können. Alleine dadurch, dass jeder der vier Knöpfe eine andere Form hat, gelingt es Nintendo bei Spielern, die sich partout nicht die Buchstaben zu den jeweiligen Knöpfen merken können, diese mit dem haptischen Feedback an die Konsole zu schweißen. Wäre das noch nicht genug, haben sich die C-Knöpfe in einen kompakten C-Stick verwandelt. Besonderes Lob verdient Nintendo auf alle Fälle für die analogen Schultertasten, sodass die einstufigen Eingaben für eine Konsolengeneration ihr Ende gefunden haben. Auf die Z-Taste wollte man nicht verzichten, sodass diese recht schmale Eingabemöglichkeit am oberen rechten Seitenrand betätigt werden kann. Halten wir also fest, dass Nintendo den Sprung vom Nintendo 64 auf den GameCube ähnlich gut und konsequent wie beim Umstieg vom NES auf das Super Nintendo vollzogen hat.

Revolutionäre Fernbedienung

Mit der Wii hat sich Nintendo nicht zu weit aus dem Fenster gelehnt, denn das revolutionäre Konzept hat die Konsole aus dem Jahr 2006 in erster Linie dem innovativen Controller zu verdanken. Dieser hat nämlich nicht mehr viel mit den vorherigen Modellen zu tun. Viel mehr ähnelt er einer Fernbedienung und liegt ebenso griffig in der Hand. Der Zeigefinger liegt ähnlich wie beim NES-Zapper auf der B-Taste und der Daumen liegt auf dem A-Knopf, von wo aus wir aber noch leicht das Steuerkreuz für andere Aktionen erreichen können. Noch dazu bietet der Controller eine Pointer-Funktion, mit der wir kinderleicht einen Cursor über den Bildschirm bewegen können. Um das Spiel zu pausieren oder Menüs aufzurufen, können wir auf der Wii Remote die eingeführten Plus- und Minus-Tasten verwenden. Möchten wir ein eher klassisches Spiel oder gar einen Download-Titel aus der Virtual Console zocken, können wir den Controller vertikal halten und so das Steuerkreuz bedienen und die Eins- und Zwei-Knöpfe quasi als Ersatz für die A- und B-Knöpfe des NES-Controllers sehen. Für



andere Spiele bietet Nintendo wiederum die Möglichkeit an, die Nunchuck-Erweiterung oder einen Classic Controller anzuschließen. So vielfältig wie die Wii-Fernbedienung war noch nie eine Steuerungseinheit von Nintendo zuvor, sodass dem Konzern wie schon wie beim GameCube-Controller großes Lob gebührt. Einzig und allein die Tatsache, dass die Pointer-Funktion durch Sonnenlicht stark beeinträchtigt wird und der enthaltene Gyrosensor erst ein paar Jahre nach Launch der Konsole mit der Controller-Erweiterung Wii Motion Plus sein wahres Potenzial entfalten konnte, hat bis heute einen bitteren Nachgeschmack hinterlassen.

Touchscreen-Übertragung

2012 versuchte Nintendo das Touchscreen-Konzept, das man seit Jahren erfolgreich mit DS und 3DS verfolgte, auf den Heimkonsolenbereich zu übertragen. Entsprechend klassisch fällt der über große Controller mit dem Touchscreen in der Mitte aus. Das Hin- und Herschauen von einem Bildschirm auf den anderen mag auf den Handhelds hervorragend funktionieren, doch auf der Wii U war das Konzept aufgrund fehlender Ideen und schlechtem Marketing schon nach kurzer Zeit zum Scheitern verursacht. Immerhin ist es auf der Wii U möglich, sehr viele Spiele auch einfach auf

den Bildschirm des Controllers zu übertragen, sofern der Fernseher einmal von einer anderen Person aus dem eigenen Haushalt benutzt wird. Außerdem kann man dank des NFC Reader/Writers ebenso Amiibo-Figuren auf dem Gerät einlesen. Je nach gewähltem Spiel unterstützt die Konsole aber auch noch die Wii-Fernbedienung und den zusätzlichen Pro Controller, der fast schon frappierend an einen Xbox-360-Controller erinnert. Der einzige Unterschied liegt darin, dass beide Analog-Sticks auf der oberen Hälfte der Oberfläche positioniert sind. Zu Gunsten der Symmetrie ändert Nintendo dieses Konzept mit den Joy-Con-Controllern für die kommende Konsole Nintendo Switch.

Nicht zu unterschätzendes Potenzial

Trotz kleiner Impulse kommt man nicht umher, dem Konzern in puncto Controllerdesign ein wenig Ideenlosigkeit vorzuwerfen. Schon auf den Handhelds waren die Knöpfe meist immer gleich oder zumindest sehr ähnlich positioniert und genau diese Sterilität, die nicht selten in wenigen Varianten gleichfarbig ausfällt, versucht Nintendo beizubehalten. Dabei wäre es unbedingt nötig, die Controller einer Konsole mit Alleinstellungsmerkmalen abseits technischer Spielereien und Entwicklungen zu bestücken. Der GameCube-Controller gehört schließlich nicht umsonst zu den beliebtesten Eingabegeräten unter Videospielemern. Ein Fakt, den der japanische Konzern aus Kyōto nicht unterschätzen sollte. Da für die Nintendo Switch wohl einige Peripherien geplant sind, wäre dies der richtige Zeitpunkt, über diesen Vorschlag ernsthaft nachzudenken. Das Potenzial ist nämlich definitiv vorhanden. Nintendo muss es einfach nur nutzen.

eric.e@n-mag.org



Das fehlerhafte Wii-U-Marketing sorgte unter anderem dafür, dass interessierte Kunden glaubten, dass man das Wii U GamePad auch unterwegs nutzen könne.

Impressum

NMAG

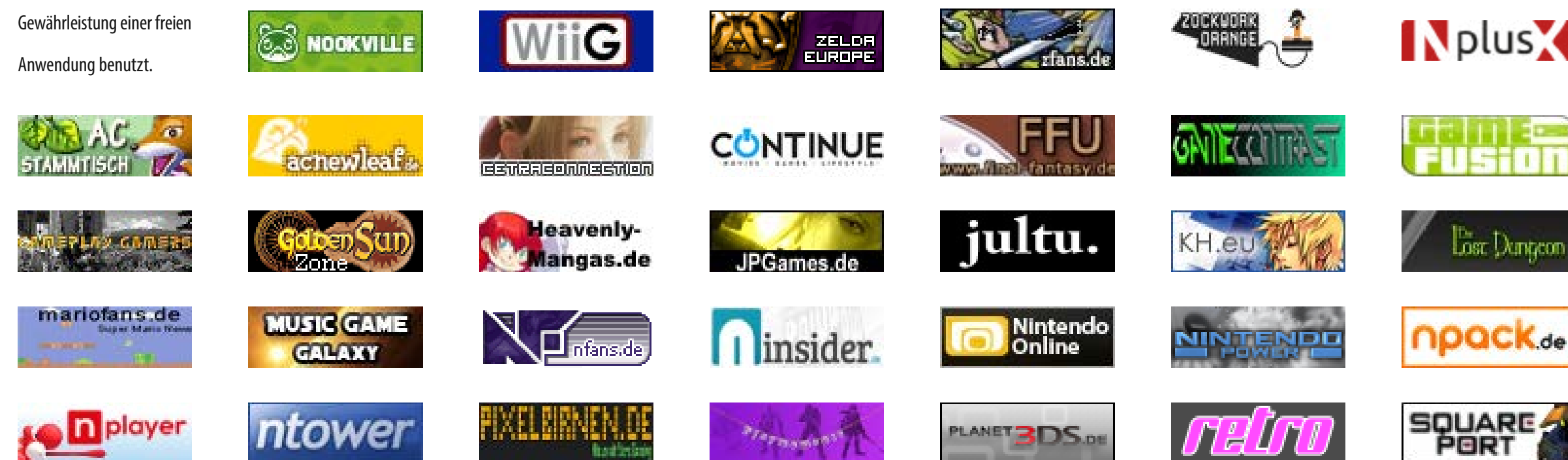


REDAKTION: NMag, Auf dem Komp 20, 53773 Hennef
 E-MAIL: redaktion@n-mag.org
 CHEFREDAKTION: Eric Ebelt
 STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Jonas Maier
 REDAKTEURE: Alexander Geisler, Amin Kharboutli, Sören Jacobsen,
 Sebastian Klein, Mario Nguyen, Tobias Schmick
 GASTREDAKTEURE: Sebastian Zeitz, Emanuel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



Liebe Spielerinnen und Spieler,

während wir diese Zeilen tippen, blicken wir der Zukunft mit einem weinenden und einem lachenden Auge entgegen. Mit der Umstellung zur informationshaltigen Webseite verliert das NMag nämlich sein bisheriges Alleinstellungsmerkmal, in regelmäßigen Abständen als PDF-Magazin über die Geschehnisse in der Nintendo-Welt zu berichten. In den letzten Monaten hat sich jedoch ein Bild abgezeichnet, dass unser Veröffentlichungsrhythmus weder für uns, noch für euch einen Sinn ergibt. Tests, die schon etwas ältere Spiele behandeln, interessieren den Großteil unserer Leserschaft nicht. Die Informationen können anderswo, selbst bei den monatlichen Print-Magazinen am Kiosk, sehr viel schneller abgerufen werden, sodass der Download unserer Ausgaben nur einen geringen Mehrwert für euch bietet. Leider ist es aber auch nicht möglich, unseren Veröffentlichungsrhythmus angenehm zu verkürzen.

Da wir unserem Projekt nur in unserer Freizeit nachgehen, verdienen wir mit der Erstellung des NMags nichts. Wir opfern Ressourcen in Form von Zeit und Geld und stoßen mit unserem kleinen Team schon länger an die Kapazitätsgrenzen. Entsprechend ist es auch für unsere einzige Layouterin jedes Mal ein Kraftakt, das Magazin alleine zu erstellen. Der Aufwand steht nicht in Relation zum Ergebnis, sodass wir uns schweren Herzens vom PDF-Charakter unseres Magazins trennen müssen. Wir sind diesen Schritt vor ein paar Jahren bereits einmal gegangen und sind nach einiger Zeit wieder zurückgerudert. Wir möchten nicht ausschließen, dass wir irgendwann in der Zukunft wieder zu unserer bekannten PDF-Form zurückkehren werden. Für den Moment möchten wir aber mit unserer Magazinform brechen, damit wir euch trotz der angeschlagenen Situation, in die sich Nintendo leider manövriert hat und mit der Switch hoffentlich wieder herausfinden wird, alle Artikel so schnell wie möglich zu liefern.

Es ist uns sehr wichtig, dass ihr in erster Linie schnell und vor allem sehr gut von uns über die wichtigsten Themen informiert werdet. Nach wie vor möchten wir für euch eine der ersten Anlaufstellen für Nintendo-Fans sein, weshalb wir im stillen Kämmerlein selbstverständlich an neuen Konzepten werkeln, um euch den Umstieg zu unserer Website ab dem 1. Januar 2017 so leicht und so gehaltvoll wie nur möglich zu gestalten. Das heißt auch, dass bekannte Formate wie der NMag-Podcast bestehen bleiben und in der bisherigen Form fortgeführt werden. Wir würden uns sehr freuen, wenn ihr auch weiterhin treue Fans des NMags bleibt und wünschen euch viel Spaß mit unseren bekannten und neuen Erzeugnissen.

Eric Ebelt, Chefredakteur

