

AUSGABE NR. 58

DEZEMBER 2014

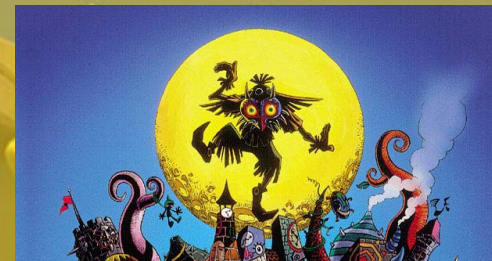
KOSTENLOS

NMAG

100% NINTENDO

Captain Toad: Treasure Tracker

Kurz und knackig, aber grandioser Inhalt! Der kunterbunte Puzzle-Plattformer im großen Test!



*Zelda: Majora's Mask 3D
Yōkai Watch*



*Super Smash Bros. for Wii U
Pokémon: Alpha & Omega
Bayonetta 2*



*Zehn Jahre NMag
Faszination Super Smash Bros.
Pokémon im Wandel der Zeit*



VORWORT

Liebe Spielerinnen und Spieler,

ein weiteres Jahr geht zu Ende und schon wieder blicken wir zurück auf viele schöne Momente. Der schönste Moment für unsere Redaktion dürfte jedoch unser Geburtstag sein. In diesem Jahr wurden wir nämlich stolze zehn Jahre alt. Wir blicken zurück auf 58 Ausgaben NMag. Dieses Ereignis zelebrieren wir mit einem großen Artikel und auch mit einem tollen Gewinnspiel, bei dem ihr einen Nintendo 3DS XL mit Super Smash Bros. für 3DS in der Limited Edition gewinnen könnt!

In der Vorweihnachtszeit standen im Testlabor keine Rädchen still. Während sich Emanuel mit Hexe Bayonetta durch die Welt schnetzelte und in Super Smash Bros. for Wii U die Fäuste sprechen ließ, hackte sich Eric durchs virtuelle Chicago im endlich nachgereichten Watch Dogs. Der arme Jonas durfte jedoch wieder mehrere Nachtschichten einlegen, um den Test zu Pokémon: Alpha Saphir & Omega Rubin noch rechtzeitig fertigstellen zu können.

Besonders stolz ist aber vor allem unser Tobias, der schon zwei Monate vor Release Captain Toad: Treasure Tracker durchspielen durfte. Im großen Test verrät er euch, auf was ihr euch im ersten großen Nintendo-Titel des nächsten Jahres freuen dürft. Freuen dürft ihr euch auch auf eine Generalüberholung des NMag. Wir arbeiten fleißig an einem frischen Layout und einer neuen Website. Um euch noch besser informieren zu können, erhalten wir sogar tatkräftige Unterstützung in Form neuer Redakteure. 2015 wird ein tolles Jahr!

Viel Spaß mit dem neuen NMag,
Eric Ebelt



NEUES AUS DER REDAKTION

1. Oktober 2014

Ein trauriger Tag für das NMag: Nicht nur unser Chefredakteur Björn Rohwer geht von Bord, sondern auch unser Redakteur Alexander Schmidt. Beide Redakteure haben 2008 beim NMag zusammen mit Eric angeheuert. Seit dem 1. Oktober hält nun Eric das Ruder in den Händen und wird tatkräftig von Emanuel durch die tosende See navigiert. Die gesamte Redaktion wünscht den beiden für die Zukunft alles Gute und winkt ihnen von der Reling ein letztes Mal zu.

26. November 2014

Ironie des Schicksals, die Erste: Einmal mehr kommt unser Testexemplar der neuen Pokémon-Edition auf den letzten Drücker. Ironie des Schicksals, die Zweite: Schon wieder freut sich unser Redakteur Jonas auf viele schlaflose Nächte, um Pokémon zu fangen und die Hoenn-Region zu erkunden.



Stellenausschreibung „Layouter gesucht!“

Derzeit sind wir auf der Suche nach kreativen Layoutern. Wenn ihr euch mit Adobe InDesign auskennt, Spaß am Layouten habt und gerne mit motivierten Menschen zusammenarbeitet, dann steht euch einem Platz im NMag-Team nichts mehr im Weg! Falls ihr euch angesprochen fühlt, dann freuen wir uns auf eure Bewerbung - schickt einfach eine E-Mail an redaktion@n-mag.org und wir werden uns umgehend bei euch melden!





INHALTSVERZEICHNIS

INDEX

VORWORT UND NEUES AUS DER REDAKTION
 REDAKTIONSSSEITE
 AUSBLICK UND KALENDER FRÜHJAHR 2015
 IMPRESSUM UND PARTNER

LIVE

NEWS-RÜCKBLICK
 DAS IST AMIIBO
 ZEHN JAHRE NMAG
 VOR ZEHN JAHREN BEI NINTENDO
 JUBILÄUMSGEWINNSPIEL

VIEW

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK *3D*
 YŌKAI WATCH *3D*

TEST

CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER *Wii U*
 SUPER SMASH BROS. FOR *Wii U* *Wii U*
 HYRULE WARRIORS *Wii U*
 WATCH DOGS *Wii U*
 BAYONETTA 2 *Wii U*
 BAYONETTA *Wii U*
 LEGO BATMAN 3: JENSEITS VON GOTHAM *Wii U*
 SONIC BOOM: LYRICS AUFSTIEG *Wii U*
 SKYLANDERS: TRAP TEAM *Wii U*
 JUST DANCE 2015 *Wii U*
 POKÉMON: ALPHA SAPHIR & OMEGA RUBIN *3DS*
 SUPER SMASH BROS. FOR NINTENDO 3DS *3DS*
 FANTASY LIFE *3DS*
 ULTIMATE NES REMIX *3DS*
 SHIN MEGAMI TENSEI IV *3DS*
 SONIC BOOM: DER ZERBROCHENE KRISTALL *3DS*
 DISNEY MAGICAL WORLD *3DS*
 TETRIS ULTIMATE *3DS*
 TENKAI KNIGHTS: BRAVE BATTLE *3DS*
 ENGLISCH LERNEN MIT BIFF, CHIP UND KIPPER (VOL. 1) *3DS*
 ENGLISCH LERNEN MIT BIFF, CHIP UND KIPPER (VOL. 2) *3DS*
 ENGLISCH LERNEN MIT BIFF, CHIP UND KIPPER (VOL. 3) *3DS*

MARIO KART 8 (DOWNLOAD-PAKET 1) *Wii U*
 ZEN PINBALL 2 (DLC) *Wii U*
 HOW TO SURVIVE *Wii U*
 PULLBLOX WORLD *Wii U*
 STEAMWORLD DIG *Wii U*
 TESLAGRAD *Wii U*
 ART OF BALANCE *Wii U*
 TENGAMI *Wii U*
 CRAZY CONSTRUCTION *Wii U*
 WARIO LAND 4 *Wii U*
 MARIO GOLF: ADVANCE TOUR *Wii U*
 MEGA MAN XTREME 2 *3DS*
 GAME & WATCH GALLERY 3 *3DS*
 DONKEY KONG LAND III *3DS*

PLUS

FASZINATION SUPER SMASH BROS.
 POKÉMON IM WANDEL DER ZEIT
 MERCHANDISE CORNER

REDAKTION



Tobias Schmick



Sebastian Klein



Emanuel Liesinger



Eric Ebelt



Mario Nguyen



Jonas Maier

SPIELT GERADE

Starcraft II (PC)

WUNSCH-AMIIBO

Kirby, Kirby, Kirby!!

LIEGT UNTERM

WEIHNACHTSBAUM

Viele Steam-Gutscheine

KRIEGT ZUCKERSCHOCK VON

Marzipan-Kartoffeln

SPIELT GERADE

Pokémon: Alpha Saphir

WUNSCH-AMIIBO

Proto-Groudon

LIEGT UNTERM

WEIHNACHTSBAUM

Link-amiibo

KRIEGT ZUCKERSCHOCK VON

Zimtsternen

SPIELT GERADE

Sunset Overdrive (Xbox One)

WUNSCH-AMIIBO

Iwata mit Banane

LIEGT UNTERM

WEIHNACHTSBAUM

Von Katzen zerstörte Kugeln

KRIEGT ZUCKERSCHOCK VON

Zu viel Monster Energy

SPIELT GERADE

Super Smash Bros. for Wii U

WUNSCH-AMIIBO

Captain Toad

LIEGT UNTERM

WEIHNACHTSBAUM

Drei-Sorten-Cornetto-Trilogie
(Blu-ray)

KRIEGT ZUCKERSCHOCK VON

Keksen

SPIELT GERADE

Super Smash Bros. for Wii U

WUNSCH-AMIIBO

Buu Huu

LIEGT UNTERM

WEIHNACHTSBAUM

Ganz viel Schokolade

KRIEGT ZUCKERSCHOCK VON

Marzipan

SPIELT GERADE

Pokémon: Alpha Saphir

WUNSCH-AMIIBO

Cranky Kong

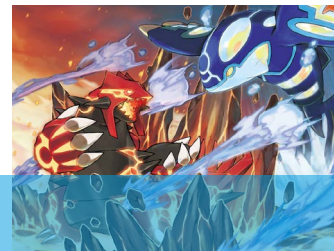
LIEGT UNTERM

WEIHNACHTSBAUM

Bayonetta 2

KRIEGT ZUCKERSCHOCK VON

Salzwasser-Tofees



NEWS



USA: Algorithmus der Nintendo-Sternecodes geknackt

In den Vereinigten Staaten haben Betrüger anscheinend den Algorithmus hinter den Sternecodes von Nintendo geknackt, wodurch sie die Möglichkeit haben, Sternepunkte zu erhalten - ohne das dazugehörige Produkt erworben zu haben! Problematisch wird es, wenn der Käufer eines Spiels oder einer Konsole einen dieser Codes einlösen möchte, da dann angezeigt wird, dass er bereits eingelöst wurde. Bisher sind nur die USA betroffen, es ist aber nicht auszuschließen, dass auch der Algorithmus in Europa und Japan damit als unsicher einzustufen ist.



Drei 3DS-Download-Spiele erhalten in gewisser Weise eine Retail-Version

Nintendo hat in einer Pressemitteilung bekanntgegeben, dass die bisher nur via Download erhältlichen Spiele Nintendo Football Club, Mario vs. Donkey Kong: Die Rückkehr der Mini-Marios! und Mario vs. Donkey Kong: Minis on the Move ab dem 16. Januar 2015 als Retail-Versionen im Handel erhältlich sind. Allerdings handelt es sich nicht direkt um physische Spiele, da die 3DS-Hüllen lediglich Download-Codes für die Spiele und keine Cartridges enthalten. Auf den Verpackungen sollen die jeweils benötigten Blöcke angegeben werden. Während Nintendo Football Club einzeln veröffentlicht wird, erscheinen die beiden Mario-vs.-Donkey-Kong-Spiele gemeinsam in einer Hülle.



Trine: Enchanted Edition verspätet sich etwas

Ursprünglich sollte der erste Teil des Wii-U-Launch-Download-Spiels Trine 2: Director's Cut noch in diesem Jahr im eShop der aktuellen Nintendo-Heimkonsole erscheinen. Das Entwicklerstudio Frozenbyte hat nun allerdings via Twitter bekanntgegeben, dass sich Trine: Enchanted Edition etwas verspäten wird. Die Veröffentlichung des Puzzle-Jump-'n'-Runs soll nun im Januar 2015 erfolgen.



Teslagrad bekommt Retail-Version

Mit Teslagrad hat das Entwicklerstudio Rain Games einen Rätsel-Jump-'n'-Run-Mix im eShop der Wii U veröffentlicht, der durchweg positive Resonanz erzielen konnte. Wie die Entwickler kürzlich in einer Pressemitteilung bekannt gegeben haben, erscheint Teslagrad Anfang 2015 auch als Retail-Version im Handel. Einen Preis nannte Rain Games allerdings nicht.



Nintendo entfernt zwei Tetris-Spiele aus dem eShop des 3DS

Nintendo hat in einer Mitteilung im eShop darauf hingewiesen, dass der 3DS-Titel Tetris und das Virtual-Console-Tetris zum 31. Dezember 2014 aus dem europäischen eShop des Nintendo 3DS entfernt werden. Ab diesem Termin können die beiden Spiele nicht mehr erworben werden, allerdings stehen sie für Käufer auch weiterhin zum Download zur Verfügung. Einen Grund für diese Maßnahme nannte Nintendo nicht.

SQUARE ENIX.

Square Enix kündigt Vorstellung an

Der japanische Entwickler und Publisher Square Enix hat in der aktuellen Famitsu bekannt gegeben, dass im Dezember 2014 ein neues Konsolenrollenspiel angekündigt werden soll. Um was es sich dabei handelt, ist noch nicht bekannt, allerdings soll es sich um kein Remake handeln. Es ist auch noch nicht sicher, für welches System das neue Werk der Final-Fantasy-Macher erscheinen wird.



Japan: Nintendo beendet Produktion einiger 3DS-XL-Modelle

Nintendo stellt die Produktion von sechs 3DS-XL-Varianten in Japan ein. Die Farbversionen Mint x White, Black, Blue x Black, Pink x White, Red x Black und Silver x Black sollen zukünftig nicht mehr produziert werden. Angesichts der in Japan bereits erfolgten

Veröffentlichung des New Nintendo 3DS und New Nintendo 3DS LL ein Schritt, der zu erwarten war. Ob ähnliche Pläne für Europa oder die USA bestehen, ist noch nicht bekannt.

Nintendos Präsident Satoru Iwata nimmt Arbeit wieder auf

Satoru Iwata hat nach einer Operation seine Arbeit als Präsident von Nintendo wieder aufgenommen. Wie der 54-jährige während einer Pressekonferenz anlässlich des Halbjahresergebnisses bekannt gab, sei er von der Entfernung eines Tumors im Juni 2014 wieder genesen.



Amazon Frankreich listet ZombiU 2

War es ein Fehler oder eine zu frühe Aufnahme in die Produktpalette? Für kurze Zeit listete Amazon Frankreich ZombiU 2. Dies geht aus einer Meldung von Jeuxvideo hervor, die zugleich auch einen Screenshot des Eintrages lieferten. Als Erscheinungstermin gibt Amazon Frankreich den 17. Oktober 2015 an – ein Samstag und damit ein Platzhalterdatum. Allerdings ist als Publisher nicht Ubisoft, sondern Bandai Namco aufgeführt. Bisher haben sich weder Ubisoft noch Bandai Namco zu dem Eintrag geäußert. Ob tatsächlich

die Ankündigung eines ZombiU 2 bevorsteht, kann also nur abgewartet werden, da auch ein Fehler von Amazon Frankreich nicht auszuschließen ist.



Die News im NMag werden freundlicherweise von unserer Partnerseite *N Insider* bereitgestellt und von Alexander Geisler verfasst.

Das ist amiibo



Activision hat es mit dem Skylanders-Franchise erfolgreich vorgemacht, wie man mit Figuren in dutzenden Variationen und Videospieleinbindung die Finanzen ordentlich verbessern kann. Jetzt legt Nintendo mit der ersten Welle der haus eigenen amiibo-Figuren nach.

Der US-amerikanische Konzern feiert mit Skylanders zwar große Erfolge, doch hat das Franchise dennoch ein prägnantes Problem. Sämtliche Figuren sind ausschließlich mit den Skylanders-Spielen kompatibel. Nintendo blickt jedoch auf ein großes Portfolio an Franchises zurück und hat das Grundkonzept richtig verstanden. Man braucht Figuren, mit denen treue Kunden in möglichst allen Spielen der japanischen Firma interagieren können. Gesagt, getan.

Die erste Welle

Nicht einmal ein halbes Jahr nach der Ankündigung auf der Electronic Entertainment Expo ist Nintendo im Stande, die ersten Figuren an den Markt auszuliefern. Vor Redaktionsschluss hat die erste amiibo-Welle bereits die Kaufhäuser erobert; drei weitere Wellen werden 2014 und 2015 folgen. Es ist abzusehen, dass nach den amiibo der Super-Smash-Bros.-Kollektion noch viele weitere Figuren in unterschiedlichen Kollektionen folgen werden. Irgendwie aufregend.

Potenzielle Reichweite

Jetzt stellt sich natürlich die Frage, in welchen Titeln die amiibo-Figuren überhaupt genutzt werden können. Bisher sind nur Mario Kart 8, Hyrule Warriors und Super Smash Bros. for Wii U mit amiibo kompatibel. Captain Toad: Treasure Tracker, Mario Party 10, Kirby und der Regenbogen-Pinsel und Yoshi's Woolly World werden die nächsten Titel auf der Wii U sein, welche die Figuren unterstützen werden. Da bereits ein Adapter für den 3DS in Entwicklung ist und der New 3DS schon ab Werk über die Funktion verfügt, amiibo zu erkennen, werden folglich auch 3DS-Titel in die Riege der amiibo-Titel aufgenommen werden.

Produktmängel

Ernüchterung hat sich in den letzten Wochen breitgemacht, als Bilder von den finalen Figuren im Internet grassiert sind. Im Gegensatz zu den Prototypen kann man teils starke Änderungen am Design vernehmen. Könnte man darüber noch hinwegsehen, ärgern sich Fans vor allem über die amiibo von Link und Co, denn hier stechen zusätzliche einfarbige Halterungen für die Figuren sofort un schön ins Auge. Hier hätte man lieber gleich das Design ändern sollen.

Kein wirklicher Nutzen

Der Nutzen von amiibo hält sich noch arg in Grenzen. In Mario Kart 8 können wir bestimmte amiibo auf den NFC Reader/Writer stellen, um neue Outfits für unseren Mii freizuschalten. Das ist ausschließlich kosmetischer Natur und verändert die Spielerfahrung kaum. Besser sieht es da schon bei Hyrule Warriors aus. Hier können wir pro Tag bis zu fünf amiibo nutzen, um im Spiel zusätzliche Waffen freizuschalten. In Super Smash Bros. for Wii U dürfen wir den Chip des amiibo aktivieren, um darauf Daten von Kämpfern zu speichern, die wir andersorts abrufen können. Das ist zwar alles nett, doch wären diese Features auch rein digital möglich.

Hoher Preis

Derzeit beträgt der Preis für einen amiibo in der Regel 15 Euro. Das sind 15 Euro für ein recht kleines Plastikgüßchen, dessen digitaler Inhalt kaum einen Mehrwert bietet. Im Moment ist es wohl vernünftiger, abzuwarten und zu schauen, welche Ideen Nintendo noch umsetzen will. Hält man tatsächlich am Konzept fest und wenn auch zukünftige Plattformen amiibo-tauglich gemacht werden, kann die Vision tatsächlich aufgehen. Bis dahin bleiben wir aufgrund des noch geringen Nutzens und der fragwürdigen Preispolitik skeptisch.

Eric Ebelt

ERICS MEINUNG „Bereits als Nintendo auf der letzten E3 die amiibo vorgestellt hat, war ich noch nicht überzeugt von den Figuren. Sie machen sich im Regal eines Sammlers sicher gut, doch steht der Nutzen der Figuren in keiner Relation zu den Anschaffungspreisen. Boni in Spielen könnten in meinen Augen auch nur auf digitale Wege ohne Figuren erzeugt werden, indem zum Beispiel Spielstände von anderen Titeln ausgelesen werden. Mich würde das als Kunde sehr viel mehr motivieren, mehr Nintendo-Titel zu konsumieren, als mir amiibo-Figuren anzuschaffen. Aber damit würde Nintendo unterm Strich wohl sehr viel weniger Einnahmen verzeichnen. Das finanzielle Interesse steht hier zu sehr im Vordergrund.“

SEBASTIANS MEINUNG „Ich bin von den amiibo positiv überrascht. Für 15 Euro kann ich sie in einer immer größer werdenden Palette an Spielen verwenden. Die Umsetzung in Mario Kart 8 ist im Vergleich zu der in Super Smash Bros. for Wii U zwar sehr dürftig, aber immerhin. Eventuell kommt da ja noch was. Ich besitze bislang zwar noch keine Figur, nach Weihnachten wird aber erst mal ordentlich was gekauft und gekämpft in Super Smash Bros. for Wii U. Darauf freue ich mich schon sehr, zumal sie sich ja doch schon sehr zum Sammeln eignen.“

EMILS MEINUNG „Als Freund von digital verwendbaren Sammelfiguren habe ich inzwischen über fünfzig Skylanders, knapp zwanzig Disney Infinity-Figuren und alle zwölf bisher erhältlichen amiibo in meine Sammlung integriert - doch was Nintendo sich bei den amiibo gedacht hat, wird mir wohl ewig ein Rätsel bleiben - aber wahrscheinlich nicht viel mehr, als dass sie am Skylanders-Hype

mitverdienen wollen. Während die ersten Ankündigungen noch vielversprechend waren, machte sich mit jeder folgenden Info Ernüchterung breit. Man könne sie in Smash zwar auftauchen lassen, aber nicht selbst spielen. Der Nutzen in anderen Titeln beschränkt sich auf eine einmalige Interaktion, um ein Item freizuschalten - und die finalen Designs sind eine Katastrophe. Hier ein Hinweis an Nintendos Designer: Wenn eine Figur in ihrer ursprünglichen Position nicht sinnvoll steht, ergänzt man sie nicht um einen großen gelben Pflock - man stellt sie anders hin! Dann siehst es auch nicht so aus, als ob sich der Wii Fit Trainer den Fuß gebrochen hat. Und zu Miyamos Aussage, beim Design wurde angeblich auf das kleinste Detail geachtet, kann ich nur müde lächeln. Link schielt grauenhaft, der Kopf des Bewohners ist unförmig und grundsätzlich hat man das Gefühl, dass die chinesischen Kinder, die die Figuren bemalen durften, stark feldsichtig bis blind waren.

Nicht, dass sich die amiibo mit diesen unzähligen Fehlern als Sammelfiguren eignen würden, aber was muss im Kopf eines Menschen vorgehen, wenn er die glorreiche Idee hat, einen kleinen Metall-aufkleber unter jeden amiibo anzubringen, damit auch Sammler gezwungen sind die Figur auszupacken oder zumindest in Kleinstarbeit vorsichtig zu öffnen und den Aufkleber zu entfernen?

Setzen, sechs, Nintendo! Nehmt euch ein Beispiel an den Skylanders - die kosten in derselben Größe fünf Euro weniger, sind hochwertig gestaltet und produziert und haben in einem Spiel mehr Funktionen als die amiibo in allen bisherigen zusammen. Amiibo treten das Nintendo Seal of Quality mit Füßen und ich hoffe das ändert sich

schleunigst, denn eigentlich hab ich mich sehr drauf gefreut...“

MARIOS MEINUNG „Von weitem sind die amiibo noch immer eine Augenweide, von nahem wirken sie mir doch ein wenig billig im Vergleich zu den ersten Bildern. Zum Aufstellen werde ich mir sicher die ein oder andere Figur gönnen, ob ich sie allerdings auch aktiv zum Spielen einsetzen bezweifle ich stark. Bis jetzt wurden meiner Meinung nach einfach zu wenig Möglichkeiten gezeigt, für was man die amiibos vernünftig einsetzen könnte. Da reicht mir das Freischalten von einem Item oder einem Kostüm einfach nicht!“

JONAS' MEINUNG „Viel gemekert wurde über amiibo in der letzten Zeit, geflucht und gezeht über die unzureichende Qualität und vor allem den hohen Preis. Ein schauriges Schauspiel, das ich aber nur als Beobachter miterlebe. Die amiibo-Figuren haben für mich seit der Ankündigung bis nun zum Erscheinen nicht an Reiz verloren, dieser war nie vorhanden. Sicher sind die Figuren schick, aber auch wenn sie von Nintendo kommen, sind sie für mich nicht mehr, als offizielles Merchandise. Solange die Figuren nicht essentielle Funktionen in Spielen, die ich spiele, einnehmen, wird sich daran auch nichts ändern.“

TOBIAS' MEINUNG „So oder so - zumindest die Kirby-Figur werde ich mir zulegen. Denn auch wenn ich mir mehr von den amiibo erhofft habe, Kirby gehört bei mir ins Regal! Ansonsten kann ich mich nur Emil anschließen, Skylanders macht vor, wie sinnvoll solche NFC-Figuren sein können. Bitte mehr Funktionen nachliefern, Nintendo!“

ZEHN JAHRE N MAG

ZUM JUBILÄUM LÄSST UNSER
DIENSTÄLTESTER REDAKTEUR
EMANUEL DIE LETZTEN ZEHN
JAHRE REVUE PASSIEREN –
GESCHICHTEN AUS DER WELT
EINES NINTENDO-FANMAGAZINS.



Die Geschichte des NMag begann im Jahre 2004. Es war die Zeit, als das Web noch der digitale, wilde Westen war. Eine Zeit, als der Game Boy noch das Zugpferd im Handheld-Sektor war, eine Messe namens Games Convention ein paar tausend Gamern nach Leipzig strömen lies und Nintendo auf der Firmen-Webseite noch ein Forum pflegte. Eine Zeit, in der Verlage das Internet noch belächelten und griffige Zeitschriften die primäre Informationsquelle von Gamern waren.



Angetrieben von der Idee, die Aufmachung und Themen aus Print-Zeitschriften auch im Web verfügbar zu machen, formierte sich im verregneten Frühsommer 2004 ein Team aus Nintendo-Enthusiasten, die mit wenig Mitteln, aber umso mehr Leidenschaft und Tatendrang, das NMag entwickelten. Noch in den Kinderschuhen steckend wurde das NMag in der ersten Ausgabe in Form einzelner in Microsoft Paint gestalteter Bilder in einem ZIP-Archiv zusammengefasst veröffentlicht. Mit der zweiten Ausgabe folgte eine Umsetzung als statische Webseite, die einem dreispaltigen Zeitschriftenlayout nachempfunden war. Erst Ende 2005 erschien die erste Ausgabe im PDF-Format, wie wir es heute kennen, mit einem kleinen Team aus motivierten Nintendo-Fans, die sich damals wahrscheinlich nicht hätten träumen lassen, dass das NMag das zehnjährige Jubiläum erlebt. Damals war der Nintendo Gamecube gerade am Ende seiner Lebensdauer und mit Nintendos „Revolution“ stand bereits die nächste Heimkonsole bereit, um dessen Platz einzunehmen. Und deutsche Seiten, die sich mit Nintendo auseinandersetzen, waren noch rar gesäht.

Reichweitensteigerung

Natürlich waren die Macher damals erpicht darauf, das Personal auszubauen, und so stoß Emanuel im Mai 2006 zum Team. Damals waren wir noch nicht mit der offiziellen Unterstützung der Publisher gesegnet, und so mussten die selbst erworbenen Spiele als Testmuster erhalten – was Emanuel schon in der ersten Ausga-

be mit Importware wie Chibi-Robo oder Electrop plankton einen Vorteil verschaffte. Durch das Konzept, welches vorsieht, dass neue NMag-Ausgaben auf unseren Partnerseiten beworben werden, konnten wir unsere Reichweite schnell ausbauen und weckten so auch bald das Interesse der Publisher. Dies war ein großer Wendepunkt für das Magazin, denn während früher der Heftinhalt hauptsächlich mit Specials gefüllt wurde, konnten wir nun endlich auch Tests zu aktuellen Spielen abliefern und Termine auf Messen wie der Games Convention wahrnehmen.

Schwerer Markt

Spätestens als sich der Erfolg von Nintendo DS und Wii abzeichnete, sprangen unzählige Hobbyredakteure auf den Nintendozug auf, und die Websites zu dem Thema schossen nur so aus dem Boden. Das war natürlich auch für uns ein Problem, denn durch das Heftkonzept konnten wir die meisten Tests nicht einfach am Erscheinungstag des Spiels online stellen – mussten wir doch erst genug Inhalt für ein gesamtes Heft sammeln und dieses auch layouts. Doch stellte sich diese Befürchtung zum Glück als unbegründet heraus, da die Leser das Alleinstellungsmerkmal des NMag's erkannten, und unsere Reichweite stieg weiter. So weit, dass wir 2007 mit der Unterstützung von IDG Entertainment die Möglichkeit bekamen, unser Heft in gedruckter Form in den Handel zu bringen. Das „NMag Powered by Gamepro“ war ab September für günstige 1,99 Euro im Zeitschriftenhandel erhältlich und

als „Light-Version“ kostenlos als Download verfügbar. Auch wenn die Verkäufe stimmten, war der Anzeigenmarkt schwierig und wir entschieden uns in Absprache mit IDG, zu den Online-Wurzeln zurück zu kehren.

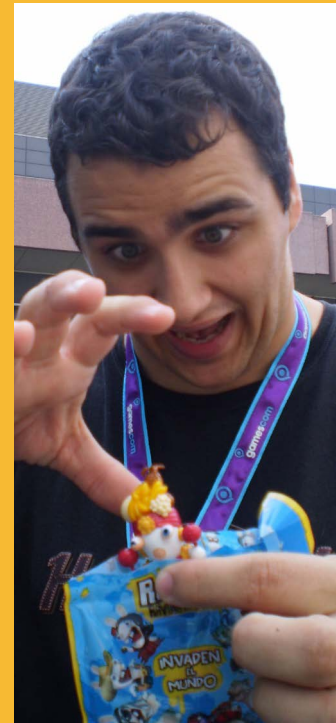
Back to the Web

Es folgte eine Phase der Experimente: So war es immer unser Ziel, den Heftcharakter zu erhalten, doch wollten wir gleichzeitig eine zeitnahe Veröffentlichung unserer Artikel ermöglichen. Die Idee einer Website im Design des Hefts war geboren, in dem Artikel variabel ausgetauscht werden können. Mit dem Aufkommen von Smartphones und vor allem Tablets kam aber immer mehr die Forderung der Leser auf, zum alten PDF-Format zurückzukehren – eine Chance, die wir natürlich sofort nutzten, denn in Heftform fühlten wir uns immer am wohlsten.

Einfach Danke

Geld verdient haben wir mit dem NMag nie, doch das störte uns nicht im Geringsten. Ein Magazin von Fans für Fans eben. Und bei diesen Fans möchten wir uns auch für zehn spannende Jahre bedanken – denn auch wenn ihr nicht mehr tun müsst als ein kostenloses Heft zu lesen – ohne euch wäre das alles nicht möglich. Und natürlich auch ein großes Danke an alle Mitarbeiter die uns über die Jahre mit ihrer Arbeit unterstützten – ein paar von ihnen haben die Gelegenheit ergriffen und kommen auf den nächsten Seiten zu Wort. Auf zehn weitere Jahre!

Emanuel Liesinger



Jonas Weiser (2004-2009)

Zehn Jahre NMag heißt auch zehn tolle Jahre mit Nintendo. Das NMag wird seitjeher von Fans erstellt, die mit Leidenschaft und Liebe zum Detail die Faszination der Videospiele und Nintendo anderen Spielern näher bringen. Für viele war es eine Passion in unserer Jugend: Wir arbeiteten als Team via Skype zusammen, ohne uns regelmäßig zu sehen. Jeder Redakteur brachte seine Stärke und Ideen ein. Pro Ausgabe investierten wir über hundert Stunden Arbeit in das Schreiben, Recherchieren, Testen und Layouten - ohne am Ende des Tages einen Penny zu sehen. Entlohnt wurden wir dabei jedoch immer: Ein neues PDF endlich online zu stellen und mit euch zu teilen, war ein wahnsinnig tolles Gefühl. In zehn Jahren arbeiteten über zwanzig begeisterte Nintendo-Fans am NMag. Auch wenn sich das Team verändert hat und sich Wege getrennt haben, eins hat das NMag nie verloren: Die Liebe zu Nintendo.



Damian Figoluszka (2005-2013)

Ich war überrascht und fühlte mich ein Stückweit stolz, als Emil Kontakt mit mir aufnahm, um mit Erfolg einen Beitrag zum NMag-Jubiläum von mir zu erbitten. Überrascht, weil es nun schon satte zehn Jahre her ist, als das NMag in der mittlerweile weiten Landschaft des Videospield Journalismus' das Licht der Welt erblickte. Stolz, weil ich damals auf das „Baby NMag“ aufmerksam wurde und aktiv an der Entwicklung bis hin zur jetzigen Reife beitragen konnte. Es war ein Weg von Meilenstein zu Meilenstein, vollgespickt mit Herzblut und einer Print-Phase als Peak im Lebenszyklus. An die Erfahrungen, die ich in dieser Zeit als Redakteur sammeln konnte, denke ich mit Freude zurück. Leider zwang mich vor kurzem mein BWL-Studium zu einem Cut im Bereich der Videospiele, sodass ich das Jubiläum in der Position als Redakteur knapp verpasse. Gerade in Hinblick auf aktuelle und kommende Spiele-Releases ein schwerer, aber vorerst wichtiger und richtiger Schritt. Doch das NMag lebt weiter und ich bin mir sicher, dass sich das nicht so schnell ändern wird. In diesem Sinne: Auf die nächsten Jahre!

Marcel Foulon (2004-2008)

Mittlerweile bin ich schon einige Jahre nicht mehr im Team aktiv, umso erfreulicher war die Nachricht des zehnjährigen Jubiläums und der Möglichkeit, einen kurzen Gastbeitrag zu verfassen. Als einer der ersten Redakteure zum Start des NMag hängen natürlich viele Erinnerungen an diesem Projekt. Zusammen mit Jonas und den anderen etwas Neues aufzubauen, nachdem ich hobbymäßig für die ein oder andere Nintendo-Fanpage geschrieben habe, war toll. Der Höhepunkt war natürlich die Möglichkeit als Printmagazin zu erscheinen, worauf ich vor allem angesichts meines damals jungen Alters von gerade einmal 17 Jahren verdammt stolz war und bin. Auch wenn ich nicht mehr als Redakteur aktiv bin; wünsche ich dem NMag eine weiterhin erfolgreiche Zeit und bin gespannt, wohin es den ein oder anderen im Team vielleicht auch durch das NMag in Zukunft hintreibt.



Daniel Büscher (2004-2011)

Zehn Jahre NMag – wenn ich an die Zeit meiner Mitarbeit zurückdenke, werde ich ganz nostalgisch. Als wir 2004 angingen, handelte es sich bei uns hauptsächlich um eine Gruppe von Schülern, die das wenige Wissen, das ihnen zur Verfügung stand, mit jeder Menge Enthusiasmus wettzumachen versuchten. Mit den Jahren folgte eine Professionalisierung, die zum einen durch unsere wachsende Erfahrung, zum anderen auch durch neue Mitarbeiter zustande kam. Ob Layout, Webseiten-Design, Kontaktpflege mit Partnerseiten und Publishern – jeder übernahm die Aufgaben, die ihm am besten lagen, und manche fingen ein Studium an, das dem Heft direkt behilflich war. Ich trug Verantwortung für das Korrekturlesen. Oh, die vielen Texte, die ich lesen musste! Mitunter konnte ich an Fehlern und Schreibstil erkennen, von welchem Autor der Text kam. Die Einblicke in den Produktionszyklus einer Zeitschrift sind bis heute eine sehr wertvolle Erfahrung für mich. Es läuft nicht alles immer rund, aber wenn man letztlich das Produkt seiner Arbeit sieht und merkt, dass es positiv aufgenommen wird, macht man sich mit umso mehr Elan an das nächste Werk. Das NMag ist für mich deshalb auch ein Beispiel dafür, dass kontinuierliches Arbeiten mitunter doch belohnt wird. Meine persönlichen Highlights waren dabei die Interviews, die ich im Dezember 2007 auf Einladung von Square Enix in Tōkyō geführt habe, sowie die Games Convention 2008, bei der ich einigen der anderen Redakteure zum ersten Mal begegnen und mit ihnen einige sehr launige Tage in Leipzig verbringen konnte. Ich wünsche dem NMag daher alles Gute und der heutigen Generation von Schreibern eine gehörige Portion Durchhaltevermögen. Auf dass es noch viele weitere Jahre werden mögen!



Robert Rabe (2004-2009)

Zehn Jahre NMag – wow! Ich war zwar nur 5 Jahre dabei (und wenn ich das tippe denke ich an unseren Ex-Lektor Daniel, der mir sagen wird „fünf schreibt man aus“), aber es waren wohl die fünf bewegtesten Jahre, an die ich mich persönlich erinnern kann. Webseite, PDF, Print, interaktives Multimedia-PDF, Webmagazin – wir haben mit zahlreichen Formaten experimentiert. Wir waren ein eingeschworenes Team, das einfach nur ein tolles und ehrliches Nintendo-Magazin machen wollte, landeten aber auch in einer Welt von gekauften Wertungen und Bemusterung, die an Vorgaben geknüpft waren. Vielleicht auch weil wir diesen Idealismus beibehalten haben und dieses Spiel nicht mitgespielt haben, gibt es das NMag auch heute noch. Leidenschaft kennt keine Grenzen.



Alexander Schmidt (2008-2014)

Schon seit Kindheitstagen bin ich ein riesiger Nintendo-Fan und so freute es mich umso mehr, als ich am Kiosk das NMag entdeckte und feststellen musste, dass es endlich ein gutes Nintendo-Magazin auf den Markt geschafft hatte. Umso tiefer traf mich dann die Ankündigung, dass es keine weiteren Print-Ausgaben meines Lieblingsmagazins mehr geben würde. Doch das NMag war ja immer noch quicklebendig und so las ich im Netz, dass neue Redakteure gesucht würden. Also versuchte ich mein Glück und wurde am 23.09.2008 um 19:01 Uhr (Ja, ich habe die E-Mail noch!) von Damian in die illustre Runde der NMag-Redaktion eingeladen. Und so begannen sechs ereignisreiche Jahre voller Erfahrungen, die ich nicht missen möchte. Jedes Mal, wenn ich an meine erste Gamescom im Jahr 2009 denke, die ich zusammen mit einem Haufen NMag-Kollegen in einer Ferienwohnung verbracht habe, zaubert es mir ein freudiges Grinsen ins Gesicht. Doch genug der Nostalgie: Das NMag wird auch in der Zukunft bestehen bleiben und wird hoffentlich noch viele Jahre unser aller Leben bereichern! Alles Gute NMag!

Eric Ebel (seit 2008)

Wie meine Kollegen Alex und Björn fing ich in der Redaktion Ende September 2008 an und arbeite nun seit sechs Jahren aktiv am NMag mit, um Ausgabe für Ausgabe das Magazin mit Inhalten zu füllen. In den letzten sechs Jahren konnte ich eines sehr gut – über Nintendo schimpfen. Das passt auch sehr gut zum kritischen Ton des NMag, den wir nach wie vor verfolgen. Obwohl ich viele Entscheidungen des Konzerns nicht immer nachvollziehen kann, schäfen es die Japaner aber trotzdem immer noch, dass ich mir jede Nintendo-Konsole zum Release anschaffe, damit ich Abenteuer mit Mario, Link und Co erleben kann. Ich denke, dass es genau diese Faszination für Nintendo ist, die mich die letzten sechs Jahre ebenso motiviert hat, am NMag mitzuarbeiten. Früher als einfacher Schreiberling und nun in leitender Position als Chefredakteur. Über die letzten zehn Jahre hat sich das NMag immer mal wieder verändert und weiterentwickelt. Ich freue mich schon sehr darauf, an der Entwicklung des NMag zukünftig noch intensiver mitzuwirken, um unseren Lesern ein noch besseres Lesevergnügen zu beschern.



Björn Rohwer (2008-2014)

Auch wenn ich nicht zu den „Gründervätern“ des Magazins zähle und die glorreichen Printzeiten nicht miterlebt habe, ist mir das NMag in meinen sechs Jahren doch sehr ans Herz gewachsen. So viel Zeit haben wir alle in dieser Zeit in dieses Projekt investiert und so viel konnten wir auch durch dieses Projekt mitnehmen – definitiv war der naive Beschluss, mich mit 14 Jahren mal bei so einem Videospielemagazin zu bewerben, wegweisend. Ich wusste gar nicht, was ich eigentlich heute für Ziele und Pläne hätte, wenn ich hier nicht das erste Mal journalistische Luft hätte schnuppern dürfen. Drei Jahre Redakteur, drei Jahre Chefredakteur – unzählige Artikel sind in dieser Zeit entstanden und noch viel mehr Stunden saßen wir dort und überlegten Konzepte, wie man das NMag noch besser präsentieren könnte. Aktuell bin ich noch so frisch ausgeschieden, dass ich noch regelmäßig zu unserer wöchentlichen Redaktionskonferenz fast automatisch mich gen PC bewege und Skype starten will. Wer weiß, vielleicht lässt es ja die Zeit zu, irgendwann einmal wieder dem Team unter die Arme zu greifen – mir war es jedenfalls eine Ehre drei Jahre lang der Captain sein zu dürfen. Auf weitere zehn Jahre NMag!



Vor 10 Jahren bei Nintendo

Zehn Jahre sind eine lange Zeit, in der sich so einiges ändern kann. Banken gehen bankrott, Facebook besteigt den Social-Media-Thron und eine kleine Idee wird zu einem Lauffeuer. Nur Nintendo scheint eine Konstante in diesem Wandel zu sein. Aber das war nicht immer so.

Die erste Welle

2004 war ein riskantes Jahr. Hiroshi Yamauchis letzter Vorschlag für Nintendo nahm langsam gestalt an. Es würde der Nintendo DS sein, an dem sich ihr Schicksal besiegeln sollte.

„Nintendos Schicksal entscheidet sich in den nächsten zwei Jahren. [...] Ist [der Nintendo DS] erfolgreich, fahren wir auf in den Himmel. Scheitert er, stürzen wir alle in die Hölle.“

Theatralische Worte von Yamauchi, die allerdings nicht weit von der Wirklichkeit entfernt sind.

Das Gameboy-Altertum

Das Management wurde sich 2003 langsam bewusst, dass die Marke Gameboy mit ihren 14 Jahren auf dem Buckel einfach zu lange auf dem Markt war. Zwar war der Gameboy Advance 2003 noch verhältnismäßig jung, aber langsam musste etwas Neues her, damit Nintendo längerfristig abgesichert ist. Aber wie geht man so etwas an? Vielleicht einen Nachfolger des Gameboy Advance entwickeln?

Nein, Nintendo entschied sich dagegen, die Marke Gameboy fortzuführen. Ein Nachfolger, eine neue Installation in der überflügelnden Reihe der Gameboys könne nur enttäuschen. So entschied man sich, etwas vollkommen Neues zu machen, eine Art dritte Marke neben den Heimkonsolen und Gameboys zu entwickeln: Den Nintendo DS.

Lebe wohl, alter Freund

Nur ein Jahr später, 2004, war es dann soweit und die neue Handheld-Konsole, die grafisch auf einem etwas besseren Niveau als das Nintendo 64 rangiert, erblickte am 21. November in Amerika und am 2. Dezember in Japan das Licht der Welt. Europäer mussten sich dagegen noch bis zum 11. März des Folgejahres gedulden. Mit Release brachen die Verkäufe des Gameboys kritisch ein. Aber das war zu erwarten, setzte der Nintendo DS doch revolutionäre neue Standards, die Handhelds zu erfüllen haben. Mit großartigen Starttiteln wie Super Mario 64 DS und Funktionen wie dem berührungsempfindlichen Bildschirm, der überragenden Grafikleistung und der Online-Fähigkeit, war Nintendo nun

wieder auf der Höhe der Zeit und lieferte ein Produkt, das wesentlich gereifter war, als noch der im Vergleich gesehene eher kindliche Gameboy.

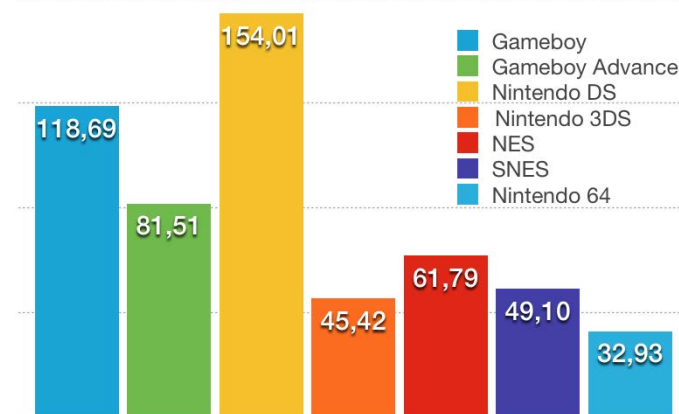
Auffahrt in den Himmel

Zehn Jahre später sollte der Nintendo DS sogar die Verkaufsrekorde des Gameboy Advance in den Schatten stellen. Mit circa 154 Millionen verkauften Exemplaren hat die Marke siebzig Millionen Geräte mehr abgesetzt, als noch der Gameboy Advance. Heutzutage ist der DS und aktuell vor allem sein Nachfolger, der 3DS, eine der wichtigsten Säulen, auf denen Nintendo steht. Im Nachhinein betrachtet hatte Yamauchi also durchaus Recht behalten, denn wo wäre Nintendo heute, gäbe es den Nintendo DS und den 3DS nicht?

Angefangen mit diesem Artikel, könnt ihr euch von nun an in jeder neuen NMAG-Ausgabe auf einen kleinen und hoffentlich interessanten Jahresrückblick bei Nintendo freuen, in dem so allerlei interessante und vielleicht auch kuriose Fakten präsentiert werden.
Tobias Schmick



Verkaufte Einheiten in Millionen



„Ist [der Nintendo DS] erfolgreich, fahren wir auf in den Himmel. Scheitert er, stürzen wir alle in die Hölle.“

Hiroshi Yamauchi, ehemaliger Präsident von Nintendo

JUBILÄUMSGEWINNSPIEL

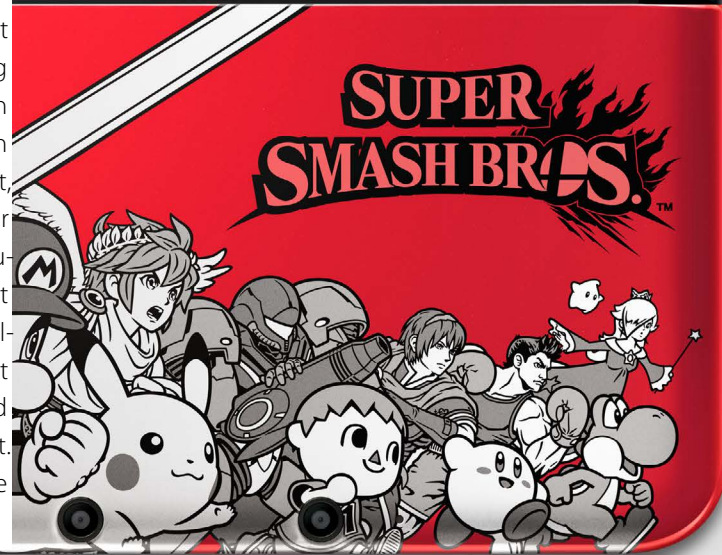
Gewinne einen Nintendo 3DS XL Smash Bros. Limited Edition inklusive Spiel (vorinstalliert)



Durchlesen Mitmachen Gewinnen

In diesem Jahr feiert das NMag seinen zehnten Geburtstag! Um dieses Ereignis mit euch auch gebührend zu feiern, haben wir bei diesem Gewinnspiel ein ganz besonderes Schmankerl für euch parat. In freundlicher Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir diesmal nämlich einen Nintendo 3DS XL mitsamt Super Smash Bros. for Nintendo 3DS in der Limited Edition!

Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müsst ihr uns einfach via E-Mail an gewinnspiel@n-mag.org verraten, welche Erlebnisse mit dem NMag (aus den letzten zehn Jahren) euch ganz besonders in Erinnerung geblieben sind. Falls euch also ein bestimmter Artikel beeindruckt hat, ihr euch bei einem unserer Podcasts vor Lachen nicht mehr halten konntet oder ihr mit unseren Let's Playern auf Youtube bei einer kniffligen Spielstelle mitgefiebert habt, dann lasst uns das unbedingt wissen. Wie ihr das macht, ist dabei vollkommen euch überlassen. Schreibt uns einen Text, zeichnet ein Bild, nehmt eine Audiodatei oder gar ein Video auf und teilt es mit uns. Eurer Kreativität ist dabei keine Grenze gesetzt. Der beste Beitrag wird zudem in der nächsten NMag-Ausgabe prämiert! Wir wünschen euch viel Glück!



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



VIEW

ENDLICH HAT NINTENDO ERBARMEN MIT DEN FANS UND VERÖFFENTLICHT 2015 SCHLISSLICH THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D. OB AUCH YŌKAI WATCH IM WESTEN ERSCHEINEN WIRD, STEHT NOCH IN DEN STERNEN. WIR SCHAUEN UNS DIE DREI VIELVERSPRECHENDEN TITEL IM VIEW-BEREICH AN.

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

Majora's Mask tat sich nicht leicht, in die Fußstapfen des gewaltigen Ocarina of Times zu treten. Die Ansprüche waren immens – als zu bizarr, zu abstrakt oder gar zu schwer galt der heutige Klassiker sogar unter vielen Zelda-Fans.



Schon seit geraumer Zeit fordern Spieler eine neue Version des zweiten N64-Zeldas, das mit seiner Einzigartigkeit selbst heute noch punkten kann. Link verließ Hyrule, doch seinen gewohnten Abenteuern entkam er damit nicht. In Termina muss er sich gegen das ebenso mysteriöse wie verrückte Horror Kid behaupten, welches Link nicht nur schnurstracks in einen hilflosen Deku-Jungen verwandelt, sondern auch noch den Mond vom Himmel holen will!

Im Limbus gefangen

In dieser dystrophischen Spielwelt bleiben Link nur drei Tage, um jene verheerende Katastrophe aufzuhalten. Auf seiner Reise findet er die unterschiedlichsten Masken, dessen kluger Gebrauch den essentiellen Teil des speziellen Gameplay ausmacht. Auf dem 3DS wird es nun mit Sicherheit um einiges angenehmer, seine Masken und vor allem die begrenzte Zeit zu managen. Durch den Gestaltwechsel ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten, Termina zu erforschen und mit NPCs zu interagieren. War es im Vorgänger noch die große Anzahl an Dungeons, steht in Majora's Mask die finstere Story samt interessanter Nebenquests im Mittelpunkt.



Zeitlos fordernd

Über allem prangert aber immer noch der riesige Mond, der den Spieler konstant unter Zeitdruck hält und ihn mit seiner unheilvollen Atmosphäre regelrecht erdrückt. Nintendo hat schon bei der Ankündigung bestätigt, dass Majora's Mask seinen ursprünglichen Schwierigkeitsgrad beibehalten wird, aber das Spiel dennoch für Neulinge attraktiver gestaltet werden soll. Das Hauptaugenmerk liegt eben wie so oft auf einem runden Spielerlebnis. Die goldene Mitte ist das Ziel, in der Hinsicht vertrauen wir Nintendo bedingungslos!

Jonas Maier

Groß und bedrohlich, so wie mit dem Mond verhält es sich mit dem gesamten Abenteurer.

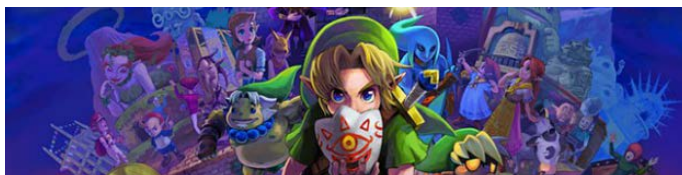


PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo EAD Tōkyō, Grezzo
GENRE Action-Adventure
SYSTEM 3DS
TERMIN Frühjahr 2015
PRO

- originelle & einzigartige Spielstruktur
 - schaurigstes Zelda in moderner Technik
 - korrigieren und verbessern unglatter Spielelemente, aber...
- CONTRA**
- ...mögliche Entfernung vom originalen Spieldesign

PROGNOSE

Das wohl unterschätzteste Zelda kommt mit Pauken und Trompeten endlich in der Neuzeit an und bringt längst verschollene Spiel-Konventionen mit sich – wir freuen uns drauf!



Yōkai Watch

Für den Westen ist Yōkai Watch zwar noch immer nicht offiziell angekündigt,

doch Akihiro Hino von Level-5 hofft, dass man den Titel 2015 außerhalb Japans veröffentlichen könnte.

Für uns ist das Grund genug, um einen ersten Blick auf das Spiel zu werfen. In Yōkai Watch schlüpfen wir in die Rolle von Keita Amano, der in der Stadt Sakura Nyū Taun lebt, welche Tsukuba in der Präfektur Ibaraki nachempfunden ist. Im umliegenden Wald treffen wir auf eine typische Kapselmaschine, die aber vor einem heiligen Baum steht. Aus einer der Kapseln schlüpft der Yōkai Wisupā, der unserem Helden die titelgebende Uhr in die Hand drückt.

Japanische Mythologie

Yōkai sind Sagengestalten der japanischen Mythologie, welche sich in Tieren, Tsukumogami, Oni, Tengu und menschlichen Formen zu erkennen geben. Von diesen Wesen gibt es in Yōkai Watch reichlich, denn schließlich ist es unsere Aufgabe in Sakura Nyū Taun diverse Yōkai aufzuspüren. Die treiben nämlich in der ganzen Stadt ihren Schabernack mit den Menschen und das müssen wir als neuer Träger der Yōkai Watch natürlich verhindern!

Hoffnung auf Veröffentlichung

Sobald wir auf Yōkai treffen, entfaltet sich das volle Rollenspiel-Potenzial des Titels. Im Spiel bekommen wir es mit ellenlangen Texten und mit rundenbasierten Kämpfen zu tun, in denen wir gebändigte Yōkai gegen feindliche Yōkai antreten lassen. Das erinnert an Dragon Quest Monsters und macht schon jetzt einen exzellenten Eindruck. Bleibt zu



Das Franchise

Obwohl Yōkai Watch erst im Juli 2013 erschienen ist, wird das Franchise seitdem regelrecht ausgebaut. Neben einem zweiten Ableger, der ein Jahr nach dem ersten Teil erschien, flimmert in Japan regelmäßig ein Anime über die Mattscheibe. Weiterhin gibt es einen Manga zum Spiel und der erste Kinofilm wird am 20. Dezember 2014 in japanischen Kinos uraufgeführt.



hoffen, dass Nintendo den Titel 2015 endlich auch im Westen veröffentlichen wird. In Japan erschien im Juli 2014 nämlich schon der zweite Teil, doch genau diesen Rhythmus kennen wir leider schon von der Professor-Layton-Reihe.

Eric Ebelt

UNTEN *Im Wald treffen wir auf Wisupā, der uns prompt einlädt, mit ihm interessante Dinge zu entdecken.*
DARUNTER *Yōkai Watch spielt in der Gegenwart. Hier kämpfen wir in einem modernen Badehaus; im Hintergrund das typische Abbild des Fuji.*



PUBLISHER Nintendo

ENTWICKLER Level-5

GENRE Rollenspiel

SYSTEM 3DS

TERMIN 2015

PRO

- japanische Mythologie
- interessantes Konzept
- fantastischer Anime-Stil
- gelungene Vertonung

PROGNOSE

Yōkai Watch ist einer der Titel, den ich seit dem japanischen Release auf den Schirm habe. Der Titel erfindet das Genre zwar nicht neu, doch ergeben alle Faktoren ein fantastisches Gesamtbild.





TEST

WÄHREND WIR IN CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER MIT DEM PILZKOPF FACETTENREICHE RÄTSEL LÖSEN, SCHLAGEN WIR UNS IN SUPER SMASH BROS. FOR WII U ORDENTLICH DIE VIRTUELLEN KÖPFE EIN. WER DEN SPASS ÜBER LÄNGERE ZEIT SUCHT, DARF SICH IN POKEMON: ALPHA SAPHIR & OMEGA RUBIN WIEDER IN DIE KINDHEIT ZURÜCKVERSETZEN UND DAS ABENTEUER IN FRISCHEM GEWAND ERLEBEN.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD Tōkyō Group No. 2, 1-UP Studio GENRE Puzzle-Platformer
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 40 EURO

Captain Toad: Treasure Tracker

Wer kennt den lebenswerten Captain Toad nicht? Zuletzt in Super Mario 3D World auf Reisen, hat Nintendo nun seine Spielmechanik aufgeschnappt und ein ganzes Spiel daraus gebaut.



Seinen ersten Auftritt hatte Captain Toad und seine toll-kühne Crew (von denen der gelbe Pilzkopf übrigens immer geschlafen hat) 2007 in Super Mario Galaxy. Dort allerdings nur als Nebencharakter und noch nicht spielbar. In Super Mario Galaxy 2 setzte er seine Reise durch das Weltall fort; nach wie vor als Statist. Ein paar Jahre später erschien Super Mario 3D World und Nintendo entschied sich endlich, Captain Toad spielbar zu machen in Form kleiner Rätselmissionen. Das neue Spielprinzip sagte Nintendo offenkundig sehr zu und sie entschieden sich, die Mechanik zu nehmen, sie sinnvoll zu erweitern und Captain Toad dann sein erstes eigenes Spiel zu schenken.

Mission „Rettet Toadette!“

Die Geschichte ist typischerweise schnell erzählt. Captain Toad und seine Freundin Toadette sind gemeinsam auf Sterne jagd, als Toadette urplötzlich von dem riesigen Vogel Wingo mitsamt Powerstern entführt wird. So simpel, so gut. Schon im Intro brilliert der Humor des Spiels durch Gestik und Situationskomik. Immer wieder gibt es urkomische Momente, die die Lachmuskeln strapazieren. So geht also Captain Toads lange Reise los, um Toadette und den Powerstern wiederzufinden.

Dem Vogel auf den Fersen

Captain Toad ist sicherlich nicht der schnellste. Oder der athletischste. Oder der stärkste. Genau genommen begrenzen sich seine Fähigkeiten auf lustig rumwatscheln und irgendwo runterfallen. Aber trotzdem ist er ein Held - und ein unglaublich sympathischer und lustiger noch dazu. Eben durch seine eingeschränkten Möglichkeiten eröffnet sich uns eine völlig neue Art zu spielen. Das Prinzip aus Super Mario 3D World wurde dabei mit neuen Mechaniken, sammelbaren Objekten und Missionen derart erweitert, dass sie ein eigenes Spiel durchaus rechtfertigen.

Gib nicht auf, Captain Toad!

Das generelle Spiel dürfte dem einen oder anderen noch aus Super Mario 3D World bekannt sein. Wir steuern Captain Toad, der den Stern irgendwo im Level einsammeln will. Nun kann er aber nicht springen und auch nicht schnell rennen, also müssen wir uns intelligent durch die Level manövrieren. Glücklicherweise gibt es keinen nervigen Timer; Wir können uns also ganz auf das Erkunden des Levels konzentrieren. Durch Bewegen des Gamepads oder mithilfe des rechten Analogsticks bewegen wir dabei die Kamera um das Level herum und durch Antippen besonderer Steine können wir selbige bewegen. Häufig ist die richtige Kameraperspektive wichtig, denn wir betrachten die Szene über eine Vogelpers-

pektive und nicht mit einer Verfolgerkamera, wie man sie aus Spielen mit Mario kennt.



Mit einer solchen Spitzhacke graben wir uns den Weg durch die Steine weiter ins Erdreich. Vielleicht erreichen wir ja den Kern?



Auf der Spur der Sterne

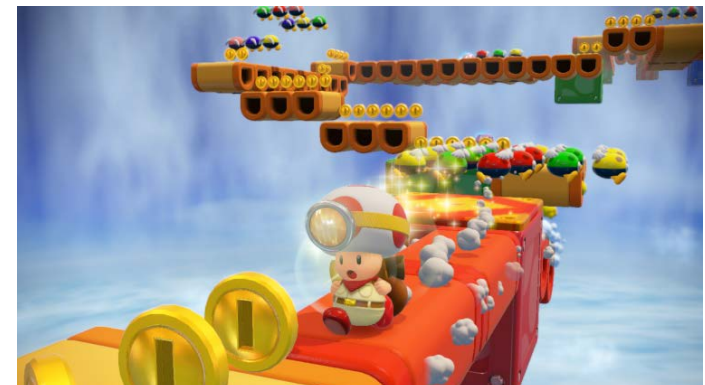
Neu in Captain Toad: Treasure Tracker ist dabei, dass Captain Toad einmal getroffen werden kann, bevor er ein Leben verliert. Zudem gibt es in jedem Level drei Edelsteine zu finden, mit denen wir uns den Zugang zu anderen Level erkaufen können. Wie in Mario in Super Mario Bros. 2 kann Captain Toad Rüben oder andere Items aus dem Boden ziehen, wenn er eine Pflanze gefunden hat. Die Itemauswahl reicht dabei von einfachen Münzen über rote und grüne Pilze bis hin zu Spitzhacken, die ähnlich wie der Hammer aus Donkey Kong funktionieren. Große Steinblöcke sind damit zumindest für kurze Zeit kein Hindernis mehr.

Glaub fest an ein Wiedersehen

Das Spiel glänzt an allen Ecken und Enden mit Detailverliebtheit, grandioser Optik, einem fantastischen Soundtrack und – Überraschung!? - Abwechslung. Mal müssen wir uns durch ein Level mit ausgeschalteter Kopflampe schleichen, mal fahren wir eine wilde Lorenfahrt, schießen dabei mit Rüben um uns und nutzen dabei das Gamepad als Ego-perspektive und mal müssen wir sogar große Bossgegner wie den Feuerdrachen Draggadon besiegen. Um noch mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, hat sich Nintendo für jedes Level eine Mission erdacht, die wir nach Abschluss des jeweiligen Levels freischalten. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass wir minutenlang in der Mission „Suche den geheimen Goldpilz“ feststecken, weil er einfach unglaublich schwer versteckt ist. Und wem das immernoch nicht reicht, schaltet nach perfektem Abschluss einer Episode Zeitvorgaben für jedes Level der Episode frei, die geschlagen werden wollen.



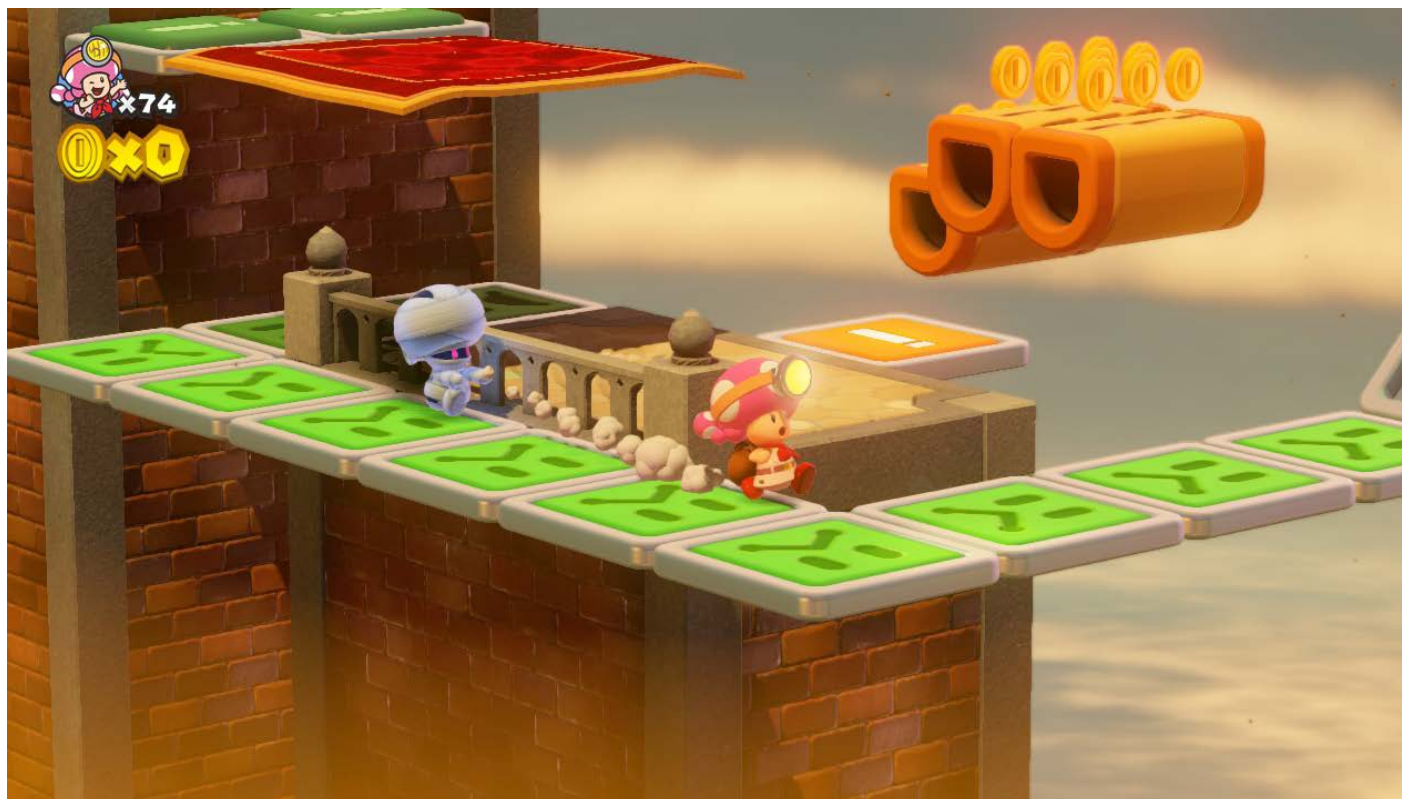
Da freut sich Captain Toad! Und wir uns auch. Die Grafik ist einfach bombastisch und farbenprächtig.



Der kostbarste Schatz von allen

Bei aller Lobhudelei muss sich Captain Toad: Treasure Tracker aber auch etwas Kritik gefallen lassen. Die Spielzeit von rund zehn Stunden steckt zwar voller Unterhaltung, fällt aber für den knackigen Preis dennoch etwas mager aus. Andererseits ist das Spiel dazu prädestiniert mit eventuellen Zusatzinhalten versorgt zu werden. Aber die Kosten wahrscheinlich auch wieder. Nett ist dagegen, dass Besitzer von Super Mario 3D World ein paar zusätzliche Level direkt aus dem Feenland ins Bonusbuch gutgeschrieben bekommen. Generell hat das Bonuskapitel noch ein paar Überraschungen in petto, unter anderem auch neue Spielmechaniken. Die Menüs sind zwar ganz nett aufgemacht, aber auch nicht mehr, was im direkten Vergleich zum restlichen Spiel wirklich schade ist. Die Episoden präsentieren sich in Buchform, wobei für jedes Level eine Doppelseite reserviert ist. Da wäre sicherlich auch mehr drin gewesen. Aber das ist Meckern auf hohem Niveau und wir freuen uns wirklich auf (hoffentlich) weitere Abenteuer mit Captain Toad und seinem Team, auch wenn der gelbe Pilzkopf das vermutlich wieder verpennt.

Tobias Schmick



OBEIN In manchen Level werden wir von einer gruseligen Mumie verfolgt. Da hilft nur noch panisches Wegrennen!

LINKS Manchmal ist es besser, einfach un-gesehen zu bleiben. Also machen wir es Toadette nach, machen die Lampe aus, verstecken uns und hoffen aufs Beste...

liebvolle Protagonisten
grandiose Grafik
überraschend abwechslungsreich
viel freischaubar

Zunächst war mir das Spiel wirklich zu kurz. Aber reflektiert betrachtet habe ich lieber eine geringere Spielzeit und richtig Spaß dabei, als eine hohe Spielzeit und ständig Wiederholungen.

33

/40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Sora Ltd., Namco Bandai Games GENRE Beat 'em up
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 8 (offline), 2 bis 4 (online) USK ab 12 Jahren PREIS circa 55 EURO

Super Smash Bros. for Wii U

Masahiro Sakurais Schergen schlagen wieder zu – diesmal gleich in doppelter Ausführung. Während die 3DS-Fassung bereits im Oktober erschien, beleuchten wir hier die großartige Wii-U-Fassung genauer.

Seit dem Nintendo 64 darf Smash Bros. auf keiner von Nintendos Heimkonsolen fehlen. Die Reihe wird für ihre große Charakterauswahl, viele Modi und vor allem das schiere Chaos auf dem Bildschirm von Fans innig geliebt und die Entwickler setzen mit jeder Ausgabe noch einen drauf. Und auch bei der vierten Ausgabe könnte man nicht von einem Mangel an Neuerungen berichten. 51 Kämpfer, um die vierhundert verschiedenen Musikstücke, 46 verschiedene Stages und 714 Trophäen machen das Spiel zu einer schier unendlichen Reise für jene, die alles freischalten möchten.

Smash Difference

Doch wer Smash Bros. kennt, weiß, was es bedeutet, noch mehr Kämpfer zur Auswahl zu haben. Denn wie in ihren originalen Spielen hat beinahe jeder Charakter vollkommen unterschiedliche Fähigkeiten und Angriffe und meistert man einen von ihnen, bedeutet das noch lange nicht, dass man dieses Können auf die anderen Charaktere übertragen kann. So ist Little Mac aus Punch-Out!!! ein schneller Boxer, der nicht besonders hoch springen kann, während Ganondorf zwar langsam unterwegs ist, seine Schläge aber richtig eingesetzt so manchen Gegner mit einem Schlag vom Spielfeld befördern können.

Smash Neuheiten

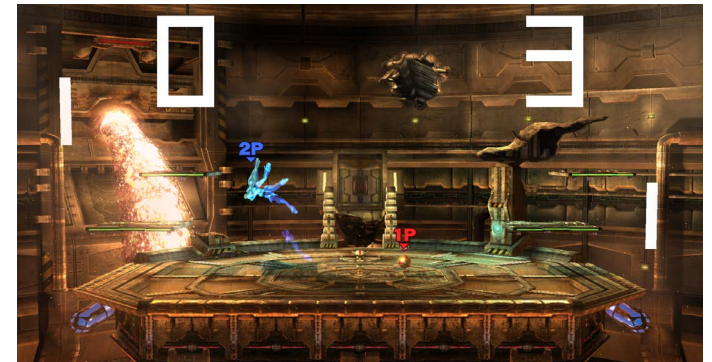
Doch nicht nur bei den Charakteren wurde aufgestockt, auch die Anzahl der neuen Modi kann sich sehen lassen. Alleine die Tatsache, dass die Wii-U-Fassung Kämpfe mit bis zu acht Spielern erlaubt sollte Kaufgrund genug sein; wer lieber alleine spielt kann sich aber von Master Hand Aufgaben geben lassen oder sich den wahnwitzigen Missionen von Crazy Hand stellen. Natürlich gibt es auch die bereits vom Nintendo 3DS bekannten Neuerungen wie Trophäenrausch und der Missionsmodus aus Smash Bros. Melee ist endlich zurück! Dieser bietet sowohl Missionen für einen als auch für zwei Spieler, die die perfekte Möglichkeit sind, sich in Level mit speziell angepassten Regeln mit den Eigenheiten der verschiedenen Charaktere vertraut zu machen. Neu ist auch der Smash Tour-Modus, ein Brettspiel welches immer wieder durch Kämpfe mit zufälligen Ereignissen unterbrochen wird. Dieser ist aber nicht nur unübersichtlich, er macht auch nicht wirklich Spaß – aber es gibt ja genug andere Modi zu spielen.

Smash Online

Ein großer Kritikpunkt der 3DS- und Wii-Fassungen war der Onlinemodus, der meistens in Zeitlupe ablief. Als Nintendo in der Smash-Bros.-Direct ankündigte, dass der Wii-LAN-Adapter für die Wii U-Fassung empfohlen wird, befürchteten wir



OBEN Im Gegensatz zu bisherigen Ausgaben der Reihe sind Shiek, Zelda, Samus und Zero Suit Samus nun eigenständige Charaktere.
UNTEN Neue Assist-Trophäen wie Nintendos Color TV Game 15 oder Ghirahim aus Skyward Sword unterstützen die Kämpfer bei ihrem Weg zum Sieg.



schon das Schlimmste. Doch in unseren Tests nach Erscheinen des Spiels zeigte sich, dass sämtliche Ängste unbegründet waren. Bis zu vier Spieler können sich weltweit vernetzt die Köpfe einschlagen und die Geschwindigkeit des Spiels unterscheidet sich auch ohne LAN-Adapter nicht vom lokalen Multiplayer. Es ist endlich soweit – Smash kann ohne Ruckler und Slowdowns online gespielt werden! Und wer nicht selbst kämpfen möchte, kann auch andere Spieler dabei beobachten – wir freuen uns auf erste Smash-Bros.-Turniere.

Smash amiibo

Auch Nintendo will auf den NFC-Zug aufspringen und Smash Bros. eignet sich perfekt dafür, fünfzig verschiedene Plastikfiguren an den Mann zu bringen. Mit der Qualität der Figuren beschäftigen wir uns in einem gesonderten Artikel, doch wie werden die amiibo im Smash Bros. verwendet? Wer sich jetzt denkt, er kann seinen Lieblingscharakter selbst spielen, seine Erfahrungen und Items auf dem amiibo speichern und damit zu Freunden gehen, wird schnell enttäuscht. Aus irgendeinem unerfindlichen Grund dachten die Entwickler, dass es ausreicht, amiibo als hochlevelnde Computergegner zu konzipieren, denen man seine hart erkämpften Items füttern kann, um sie stärker zu machen. Dasselbe kann durch einfache Schwierigkeitsauswahl bei den normalen Computergegnern bewerkstelligt werden, die Figuren bieten damit leider so gut wie keinen Mehrwert. Vielleicht ändert Nintendo das mit einem zukünftigen Update. Aber auch ohne amiibo ist Smash Bros. for Wii U ein Must-have für jeden Spieler, ob er nun Kampfspiele mag oder nicht.

Emanuel Liesinger



OBEN *Der 8-Spieler-Smash endet zwar meistens in totem Chaos, ist aber eine der besten Neuerungen der Wii-U-Fassung.*
LINKS *Mit dem passenden Adapter können auch Gamecube-Controller verwendet werden. Außerdem kann man mit Wii Remote, Nunchuk, Classic Controller, Nintendo 3DS und Gamepad steuern.*

9

NMAG

10

N INSIDER

ausgeglichene Charakterauswahl
Masse an Content

langweilige Smash Tour
amiibo-Support enttäuscht

Dieser Titel wird meine Wii U für lange Zeit nicht verlassen. Acht Spieler, unzählige Modi, großartig ausgearbeitete Charaktere – Danke Sakurai und Namco!

37 /40

fazit

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Koei Tecmo, Team Ninja, Nintendo SPD **GENRE** Action
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 12 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Hyrule Warriors

Der Wii U bedarf es großartige und vielfältige Titel, um nicht demselben Schicksal wie das des Gamecubes zu erliegen. Mit vielen neuen Partnerprojekten macht Nintendo da schon einiges richtig.

Neben einigen Titel von Platinum Games sowie weiteren unverhoffte Partnerschaften, greift Nintendo nun auch nach den Fans der Dynasty-Warriors-Reihe. Entwickler Koei Tecmo darf sich dabei an einer der größten und beliebtesten Spieleserie von Nintendo bedienen. Ganz Hyrule samt Bewohner wird Grundlage für den Action-Hit der besonderen Art.

Zelda-Salat

Wie es in Hyrule eben der Fall ist, schwebt das Königreich auch dieses Mal von der einen in die andere Sekunde urplötzlich in Gefahr. Glücklicherweise hat Link als Rekrut schon einiges auf dem Kasten und kann unter der Kontrolle des Spielers nicht nur Schloss Hyrule verteidigen, sondern auch Zeldas Aufmerksamkeit für sich gewinnen. Das beruht auf Gegenseitigkeit, denn nach dem kategorischen Verschwinden der Prinzessin setzt der Held zusammen mit ihrer Leibgarde Impa alles daran, sie aus den Fängen der bösen Mächte zu befreien. Dieses Abenteuer führt unsere Kämpfer durch das gesamte Königreich, vorbei an unzähligen vertrauten Orten aus den unterschiedlichsten Zelda-Teilen sowie -Timelines. Unterwegs schließt sich uns eine ikonische Zelda-Figur nach der andern an, völlig neue Charaktere wurden aber auch eingebaut.

Dich kenn' ich doch!

Da wären natürlich alte Feinde wie Ganondorf und Ghirahim, aber auch Charaktere, die er so wohl niemals in Hyrule treffen würde. Die süße Lana zum Beispiel - eine hochkarätige Vertreterin eines japanischen Anime-Teenagers - ist geschickt im Umgang mit Magie und unterstützt damit die eingespielte Hyrule-Crew ungemein. Alte Bekannte stehen natürlich trotzdem im Vordergrund. Dabei reicht es vollkommen aus, nur ein oder zwei Teile der Zelda-Spiele gespielt zu haben, um sich direkt heimisch zu fühlen.

Kampftraining

Im Gegensatz zur Hauptserie nimmt es Hyrule Warriors mit einem gepflegten Tutorial nicht ganz so ernst. Viel lieber soll der Spieler die einzelnen Techniken und Angriffe direkt beim Feindkontakt selbstständig erlernen. Mit zwei Buttons werden die primären Kombos gestartet, deren Verkettung mit Items, Spezial- und magischen Angriffen ist besonders effektiv - allerdings auch nicht besonders notwendig. Button Mashing bewies sich anfangs als genauso wirksam wie abgestimmte Angriffe. Erst später - besonders bei den Bossgegnern - fühlten wir uns gefordert und endlich genötigt, die Gegner etwas durchdachter anzugehen.



Impas Schwert ist besonders groß. Damit haut sie nicht nur richtig rein, sondern hat darauf auch genug Platz für Fertigungs-Sockel samt Status-Boni.

Bunte Waffenvielfalt

Die Abwechslung auf dem Schlachtfeld wird dabei sogar mit nur wenigen Waffen gewahrt. Links Feuerstab zum Beispiel dient im Nahkampf als Flammenwerfer und Ramme, kann auf größere Entfernungen aber immer noch Feinde verkohlen. Im heillosen Spektakel eines Scharmützels geht unsere Figur in der kämpfenden Masse schnell unter. Den Überblick schafft man sich am besten mit wuchtigen Spezialattacken. Die schicken die Standardgegner nicht nur flutenweise ins Grab, sondern stechen mit spektakulären Kampf-Moves und Animationen besonders hervor. Dabei reichen schon wenige Tasten, um auf dem Bildschirm auch als Anfänger ein Action-Inferno zu entfachen.

Couch-Coop

Alleine sind wir zwar fast nie unterwegs, unsere Verbündeten starren aber meist lieber Löcher in die Luft, als Gegner zu vermöbeln. Das macht für sie aber nichts – die Gegner machen nämlich dasselbe. Leider sträubt sich Nintendo wieder einmal gegen eine Onlineeinbindung des Multiplayer-Parts – zumindest können abseits der Hauptstory bestimmte Herausforderungen zusammen mit einem Freund absolviert werden, dieser verwendet zur Übersicht dann das Gamepad. Spieler, die mit Hyrule Warriors allerdings ihren Spaß haben, denen wird er auch richtig lange erhalten bleiben. Nach dem Storymodus kommt noch der üppige Abenteuermodus mit zahllosen Missionen auf die Spieler zu. Und danach gib es immer noch erschreckend viele Verbesserungen für Waffen und Charaktere – der Sammelwut wird also keine Einhalt geboten!

Jonas Maier



Da fliegen die Gegner! Das macht ihnen aber anscheinend nichts aus – richtig wehren wollen sie sich nämlich auch nicht.



7

NMAG

maximaler Zelda-Fanservice

massig Inhalt

homogenes Gameplay

fehlender Online-Multiplayer

Zelda-Fans wird Hyrule Warriors nur bedingt zusagen, zumindest ohne die elementare Affinität zu Dynasty Warriors mitzubringen. Als Ersatz bis zum nächsten richtige Zelda ist aber jeder vollends beschäftigt.

30

/40

fazit

PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** Ubisoft Montreal **GENRE** Action
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 18 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Watch Dogs

Am 27. Mai 2014 erschien Watch Dogs für nahezu jede Konsole und den PC, doch die Wii U musste an diesem Tag leer ausgehen. Zum Glück hatte das Warten Ende November ein Ende.

Ursprünglich sollte Watch Dogs schon Ende 2013 in den Läden stehen, doch da man mit dem Produkt zu diesem Zeitpunkt noch nicht zufrieden war, hat Ubisoft das Spiel kurzzeitig um ein halbes Jahr verschoben. Dadurch benötigte man (zumindest offiziell) Entwickler, die für die Umsetzung der Wii-U-Fassung vonnöten waren. Die Entwicklung der Wii-U-Version wurde deshalb vorübergehend auf Eis gelegt. Allerdings hatte Ubisoft versprochen, dass man das Spiel auch auf der Wii U veröffentlichen will. Daran wurde nicht gerüttelt. Gut so!

Drama in fünf Akten

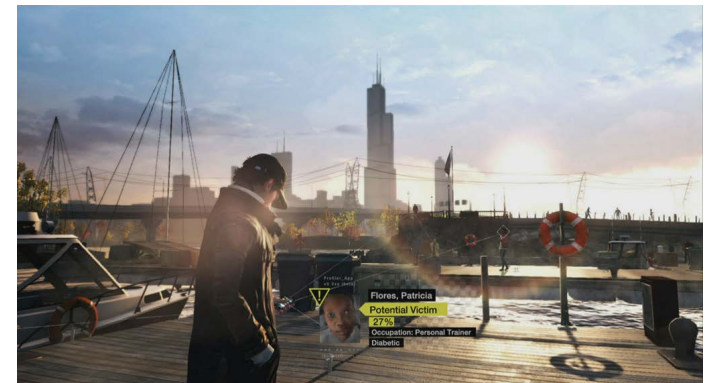
In Watch Dogs schlüpfen wir in die Haut von Aiden Pearce. Er ist ein krimineller Hacker, der mit seinem Partner Damien Brenks daran arbeitet, einen sechsstelligen Betrag von den Gästen des Merlaut Hotels zu erbeuten. Blöd nur, dass der Besitzer des Hotels Lucky Quinn ist - der Chef der Chicagoer Unterwelt. Es kommt wie es kommen musste und der Eingriff geht schief. Wenige Tage später muss Pearce die Konsequenzen tragen. Er gerät in einen Autounfall, bei dem seine Nichte Lena ums Leben kommt. Pearce begibt sich auf Spurensuche. Elf Monate später hat er endlich eine Spur und wir können ihn bei seinem Rachezug begleiten.

Lineare Handlung

Die Handlung von Watch Dogs ist alles andere als originell. Die Einbindung seiner restlichen Familie, seine Schwester und sein Neffe, ist zwar wirklich gut gelungen, doch reicht dieser Aspekt der Storyline nicht aus, um uns wirklich bei Laune zu halten. Wir hechten von einer Mission zur nächsten und hacken uns dort immer irgendwie irgendwo ins Netzwerk der Stadt, das Central Operating System. Die Möglichkeiten sind zwar durchaus ideenreich, doch die Story bereichert das nicht wirklich. Hier verschenkt Ubisoft wie einst beim ersten Teil der Assassin's-Creed-Reihe viel Potenzial. Da wäre durchaus mehr möglich gewesen!

Mächtiges Werkzeug

Haben wir einen Einsatzort erreicht, tauchen meistens auch schon die ersten Feinde auf, die das Gebiet bewachen oder durch die Gänge patrouillieren. Um sie auszuschalten, können wir uns entweder leise an sie heranpirschen und sie ausknocken, oder wir gehen brachial vor und töten sie mit unserem Waffenarsenal. Zusätzlich können wir mithilfe unseres Smartphones Kameras hacken, um von dort aus auf verschiedene Ziele zugreifen zu können. Gasleitungen können so hochgejagt oder Mobiltelefone der Gegner zur Explosion gebracht werden. Nett.



Ist ein Bürger ein potentielles Opfer einer Straftat, dürfen wir eingreifen.

Die Stadt des Windes

Zwischen den Missionen können wir uns frei durch das weitläufige Chicago bewegen. Hier können wir uns auf eine Tour einlassen und die Wahrzeichen der Stadt kennenlernen. Das John Hancock Center ist eines dieser Gebäude. Orte, die nicht mehr existent sind, werden aber ebenso gewürdigt. Wo einst der Blumenladen des Mobsters Dean O'Banions stand, befindet sich jetzt beispielsweise ein Parkhaus. Nebenbeschäftigungen wie Glücksspiel oder das Aufspüren von Gang-Verstecken sind ebenfalls möglich. Für fast alle Aufgaben hagelt es zudem Erfahrung.

Hacken leicht gemacht

Haben wir genug Erfahrungspunkte gesammelt, erhalten wir dafür Fähigkeitspunkte. Diese investieren wir, wie es der Name schon vermuten lässt, in neue Fähigkeiten. So erlernen wir beispielsweise, wie wir einen Hubschrauber ausschalten oder einen Blackout erzeugen können. Liefern wir uns eine hitzige Verfolgungsjagd mit der Polizei, ist es hilfreich, die Aktionen, Poller aus dem Boden schießen oder Brücken hochklappen zu lassen, zu lernen. Das System macht durchaus Spaß und selbst ohne das Erfüllen von Nebenaufgaben können wir in Watch Dogs fast alle überlebenswichtigen Funktionen freischalten.

Technische Defizite

Auf der technischen Ebene zeigt Watch Dogs vor allem in Innenräumen, zu was die Wii U im Stande ist. Außenareale wirken hingegen verwaschen und ein leichtes Dauerruckeln können wir ebenso nicht leugnen. Hinzukommen mittellange Ladezeiten, die besonders bei kniffligen Missionen zur Tortur werden können. Die deutsche Synchronisation geht

in Ordnung, doch auch hier hat man an wenigen Stellen geschlumpt. So stolperten wir gelegentlich noch über englische Texte und an einer Stelle wurde ein älterer Herr von einem jungen Sprecher vertont. Dafür untermalt der Soundtrack das dystopische Setting wirklich ausgezeichnet.

Kleine Enttäuschungen

Unterm Strich ist Watch Dogs ein solides Open-World-Spiel geworden. Die Kulisse mit dem tiefgründigen Szenario wird gut mit vielerlei Optionsmöglichkeiten und Action gefüllt, doch die Story bleibt wie die Anpassung an Nintendos Konsole hinter unseren Erwartungen zurück. Bei Möglichkeit sollte man Watch Dogs lieber auf PC, PlayStation 4 oder Xbox One spielen. Hat man nur die Wii U zur Auswahl, dann kann man auch hier mindestens 15 Stunden lang gut unterhalten werden.

Eric Ebelt



Wii-U-GamePad-Hacking

Der Touchscreen des Wii U GamePads kann für zwei Funktionen genutzt werden. Wenn wir Watch Dogs auf dem Fernseher spielen, sehen wir auf dem Screen des GamePads eine Karte von Chicago, die wir zur Navigation nutzen dürfen. Des Weiteren können wir auch das gesamte Spiel auf den kleinen Bildschirm übertragen und den Fernseher ausgeschaltet lassen.



GANZ OBEN Bei einer wilden Verfolgungsjagd können solche Poller äußerst nützlich sein.
OBEN Schon erschreckend, wie viele Informationen wir als Hacker doch erhalten.

7
NMAG
Eric E.

7
NMAG
Tobias S.

7
NMAG
Emanuel L.

7
WIIU X

Interaktionsmöglichkeiten
stimmige Spielwelt
Handlung und Charaktere
technisch unausgereift

Watch Dogs bietet ein fantastisches Szenario, welches aber durch die Story kaum zur Geltung kommt. Dafür bereichern Action und Interaktionsmöglichkeiten das Open-World-Spiel.

28
/40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Platinum Games GENRE Action
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 2 USK ab 16 Jahren PREIS circa 50 EURO

Bayonetta 2

Groß war der Aufschrei, dass Bayonetta 2 exklusiv für Nintendos Wii U erscheint. Doch während andere sich ärgern, freuen sich die Nintendojünger über eines der besten Actionspiele aller Zeiten.

Wer auf der Suche nach einem guten Actiontitel ist, wird früher oder später auf Bayonetta stoßen. Der 2010 hierzulande erschienene Titel orientiert sich zwar an Spielen wie Devil May Cry oder God of War, setzt aber mehr auf eindrucksvolle Kämpfe und die Kritiker überschlugen sich vor Lob. Die Verkäufe blieben jedoch nach einem anfänglichen Schub hinter den Erwartungen zurück. Umso größer war die Freude, als im September 2012 ein Nintendo Direct mit der Ankündigung einer Fortsetzung aufwartete – und zwei Jahre später halten wir den Titel endlich in den Händen.

The witch is back

Riesige Gegnermassen, liebevoll ausgearbeitete Bossgegner und viel Humor erwarten uns in der etwa zehn Stunden dauernden Kampagne. Die Entwickler versuchten nicht, ein neues Spiel zu erschaffen, sondern perfektionierten die Mechaniken des ersten Teils und fügten nur kleine Änderungen ein, die das Gameplay sinnvoll bereichern. Übrig bleibt ein Actionspektakel, das seinesgleichen sucht. Im Minutentakt trifft man auf neue Gegner, nur um ihnen mit allen der Hexe zur Verfügung stehenden Mitteln den Garaus zu machen. Das Spiel führt aber nicht mit langen Erklärungen in die Mechaniken ein, sondern wirft den Spieler von der ersten Sekunde an in die erbarmungslose Action.

Hart aber Fair

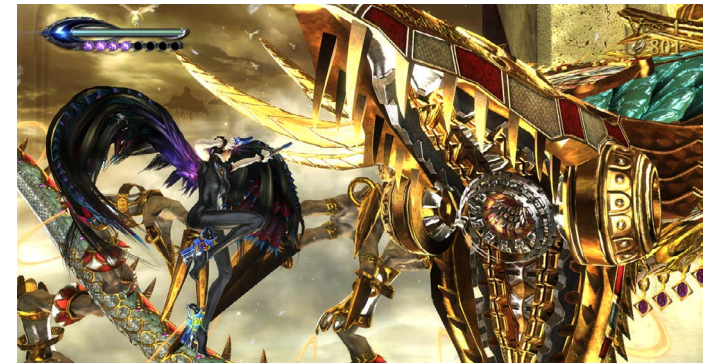
Die Protagonistin mag zwar magische Fähigkeiten haben, doch dadurch ist sie nicht übermächtig. Die Gegner bieten auch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad gekonnt Paroli und nur durch richtig getimte Angriffe hat man eine Chance gegen die Unterwelthorden. Dabei setzt das Spiel auf die autodidaktischen Fähigkeiten des Spielers – wer die Techniken nicht meistert, darf sich bald über einen Game Over-Bildschirm freuen. Dabei wird es aber nie unfair und der Spieler lernt zwangsweise schnell, wie er auf welchen Gegner zu reagieren hat. Dabei geht es vor allem, aufgrund der Hexenzeit, um das richtige Timing. Weicht man im letzten Moment einem Angriff aus, vergeht die Zeit für wenige Sekunden langsamer, was einem die Möglichkeit gibt, die Angriffscombo weiter auszubauen. Dies ist auch wichtig, denn Bayonetta 2 bewertet jede Kampfpassage individuell und nur wer sich gut anstellt und alle versteckten Passagen findet bekommt am Ende des Levels die begehrte Platin-Trophäe.

Umbran Climax

Aber natürlich ist auch die eine oder andere Änderung dabei – zum Beispiel der Umbran Climax. Sammelt die Heroine im Kampf genug Magie, kann sie diese für einen barbarischen Folterangriff nutzen, mit dem sie einen Gegner



OBEN Bei voller Magieanzeige kann Bayonetta mit ihren Folterangriffen einzelne Gegner eindrucksvoll vernichten – inklusive Punktebonus versteht sich. UNTEN Riesige, detailliert gestaltete Gegner trifft man in Bayonetta 2 an jeder Ecke – und sie könnten unterschiedlicher nicht sein.

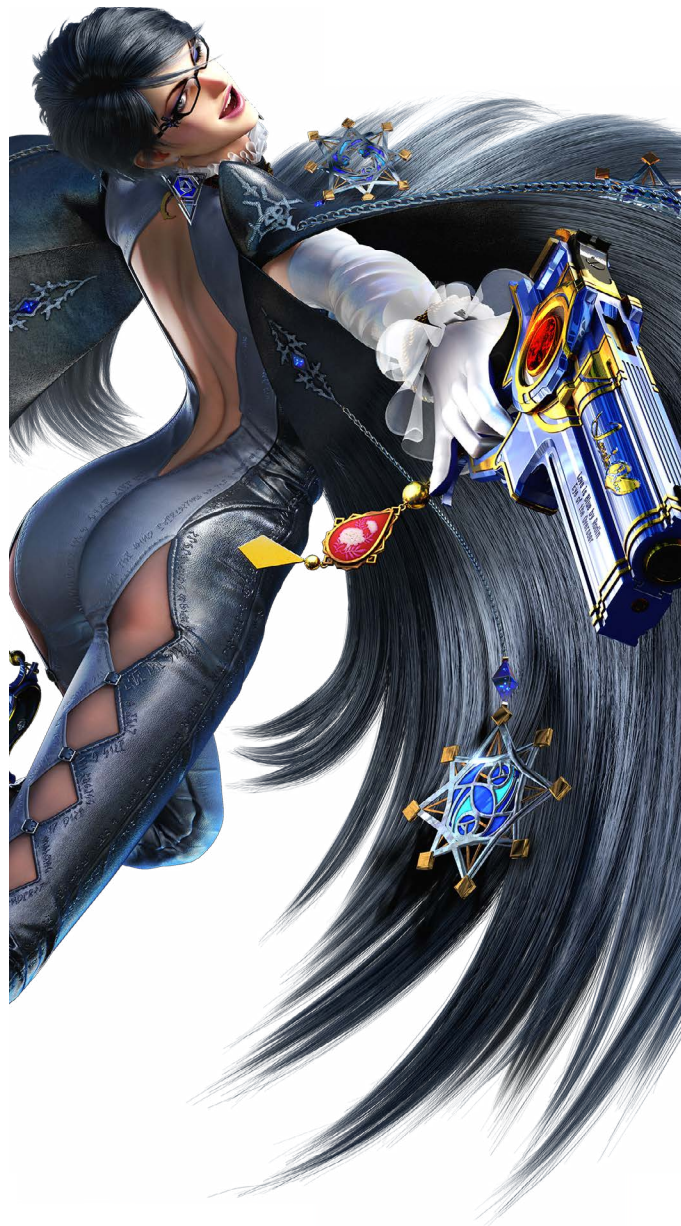


unter Höllenqualen in den Äther schickt. Ist man allerdings von Feinden umzingelt, kann der volle Magiebalken auch dafür herhalten, Bayonetta für kurze Zeit mit durchschlagskräftigen Dämonen-Angriffen zu verstärken, was selbst für übermächtige Schergen schnell den Tod bedeutet. Durch die perfekt reagierende Steuerung und die vielen optischen Feinheiten, die einem die Übersicht in den hektischen Kämpfen erleichtern, motiviert der Titel den Spieler, Perfektion zu erreichen. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es auch so gut wie keine Leerläufe mehr – ist man mit einem Kampf fertig, folgt kurze Zeit später der nächste epische Gegner oder die nächste humorvolle Zwischensequenz.

Peach joins the fight

Die Hintergrundgeschichte ist hingegen, wie von der Serie gewohnt, nebensächlich und vor allem übertrieben. Sie ergänzt sich aber perfekt mit der übertriebenen Brutalität und den eindrucksvoll gestalteten Feinden, sodass sie nie fehl am Platz wirkt. Durch viele freischaubare Waffen, Nintendo-Kostüme wie Peach, Samus oder Link und dem Drang, jeden Abschnitt auf Platin zu spielen und alle versteckten Passagen zu entdecken kommt nach Beenden der Kampagne auch nicht der Gedanke auf, das Gamepad zur Seite zu legen. Eine Runde geht immer noch und wenn das doch mal langweilig wird, kann man aus dem Multiplayermodus noch die eine oder andere Spielstunde rausholen. Bayonetta 2 sollte in der Sammlung keines Hardcorespielers fehlen – wer weiß, wann wir wieder in den Genuss eines solchen Titels kommen.

Emanuel Liesinger



Die aus dem Einzelspieler bekannten Gegenden werden im Multiplayermodus zu einem Schlachtfeld. Hier müssen beide Spieler kooperativ alle Gegner ausschalten.

10

NMAG

sinnvolle Verbesserungen
eindrucksvolle Kämpfe
Langzeitmotivation
nur Online-Multiplayer

Bayonetta 2 trumpft vor allem in den Kämpfen, die 95% des Spiels ausmachen, auf und wird dabei nie langweilig – ein must-have für Alle, die ein gutes Actionspiel zu schätzen wissen.

39

/40

fazit

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Platinum Games **GENRE** Action
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 18 Jahren **PREIS** circa 30 EURO bzw. 9,99 EURO beim Kauf im eShop zusammen mit Bayonetta 2

Bayonetta

Wer 2010 nicht die Chance hatte Bayonettas ersten Auftritt zu genießen, hat dank Platinum Games' Portierung nun auf der Wii U die Chance das nachzuholen.

Hideki Kamiya, bekannt durch Schöpfungen wie Devil May Cry, kann nicht die Finger vom Hack & Slay-Genre lassen. So nutzte er Ende des letzten Jahrzehnts seine Position bei Platinum Games, um einen spirituellen Nachfolger zu entwickeln. Ein weiblicher Hauptcharakter, Witze unter der Gürtellinie und vor allem epische Kämpfe waren die Zutaten, die er und sein Team in den großen Topf warfen – heraus kam ein Geheimtipp auf Sonys und Microsofts letzter Konsolengeneration.

Sexy Hexy

Nach 500 Jahren wird Bayonetta unsanft aus ihrem Schlaf geweckt. Das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wurde durcheinander gebracht und natürlich kann niemand anders die Welt retten. Dabei kämpft Bayonetta am liebsten nackt, und nutzt ihre Haare sowohl als Gewandung als auch als Waffe. Im Zuge des Abenteuers erinnert sie sich an immer mehr Details, wie sie in die derzeitige Situation gekommen ist und macht vor allem eines, um diese zu ändern: töten.

Mehr als ein Port

Doch man darf mehr als eine Portierung erwarten. Es sind die Extras, die vielleicht auch den einen oder anderen Käufer des Originals zugreifen lassen. Nicht nur wurden die auch in Teil 2 enthaltenen Nintendo-Kostüme inklusive ihrer besonderen Fähigkeiten in das Spiel integriert, es lässt sich auch mit

der für die Wii U entwickelten Touchscreensteuerung spielen. Dieser Casual-Modus erlaubt es Anfängern, durch einfaches Tippen auf Gegner automatische Angriffe auf diese zu starten. Es wäre aber jedem zu empfehlen, die normale Steuerung zu benutzen, denn nur so kommen die Stärken des Titels auch zur Geltung.

Emanuel Liesinger



OBEN Die Kostüme hören auf kryptische Namen wie galaktische Kopfgeldjägerin, Prinzessin des Pilzkönigreichs oder Held von Hyrule.
LINKS Sie passen aber nicht nur das Aussehen an – so schlägt beim Peach-Kostüm auch mal Bowser zu oder Starfox-Bayonetta springt in einen Arwing.

9

NMAG

technisch ausgezeichneter Port
Nintendo-Kostüme
günstiger Preis
langweiliger Casual-Modus

Teil 2 ist zwar der bessere Titel von beiden, wer allerdings den ersten nie probiert hat kann gerne zugreifen – die zehn Euro Aufpreis in der Special Edition oder im eShop ist der Titel ohne Zweifel wert.

35

/40

fazit

PUBLISHER Warner Bros. Interactive **ENTWICKLER** Traveller's Tales **GENRE** Action-Adventure
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham

Nach zweijähriger Pause schlüpfen wir erneut in die Rolle des Dunklen Lego-Ritters Batman, mit dem wir diesmal nicht nur Gotham City, sondern auch den Weltraum unsicher machen.

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham spielt sich nicht nur im Batman-Universum ab, sondern verbindet die Story mit anderen Superhelden von DC Comics. So übernehmen wir nicht nur die Rolle von Batman und Robin, sondern auch von Superman oder dem Roten Blitz, um gegen Bösewicht Braniac und seine Schergen zu kämpfen. Zwischendurch erhalten wir sogar Unterstützung von Lex Luthor oder dem Joker, um Braniac bei seinem Unterfangen, einen Planeten nach anderen zu schrumpfen und in seine Sammlung aufzunehmen, zu stoppen.

Der Sammelwahn schlägt zu

Sammeln ist ein gutes Stichwort, denn wie in so gut wie jedem Lego-Videospiel durchforsten wir die von den Oberwelten abgetrennten Levels nach Geheimnissen. Um sämtliche Rätsel in Lego Batman 3 zu lösen, nutzen wir die Spezialfähigkeiten aller Charaktere. Die Fähigkeiten unterscheiden sich zum Teil stark. So rasen wir mit Flash über Laufbänder und Cyborg reißt für uns massive Wände ein. Zudem erweitern hilfreiche Anzüge das Fähigkeitsrepertoire.

Mit der Liebe zum Detail

Dadurch wirkt Lego Batman 3 zum Teil jedoch stark überladen. Der Weg zum Ziel erschließt sich zwar meist von

selbst, doch manchmal sehen wir den Wald vor lauter Bäumen nicht. Zu zweit ist der Titel (nur offline) aber umso spaßiger. Angenehm fällt der Humor des Spiels auf, der auch in der deutschen Synchronisation punktet. Kleine Randnotizen, wie das Einspielen der Wonder Woman-Titelmelodie beim Umherfliegen mit der toughen Dame, machen den Titel für jeden verspielten DC-Comics-Fan zum Genuss.

Eric Ebelt



Keine Zusatzinhalte

Für die Wii-U-Fassung von Lego Batman 3: Jenseits von Gotham möchte Publisher Warner Bros. Interactive keine Zusatzinhalte anbieten. Wer Wert auf einen größeren Umfang legt, muss sich das Spiel für eine der anderen stationären Konsolen oder den PC zulegen.



OBEN *Die Ideen sind teils arg irrwitzig. Hier ballern wir in bester R-Type-Manier!*
 LINKS *Orte wie die Bat-Höhle sind die Oberwelten, die zu den Levels führen.*

6

NMAG

abwechslungsreiche Ideen
 Humor mit Randnotizen
 spaßiger Mehrspielermodus
 teilweise stark überladen

Das Spiel bietet altbekanntes Gameplay und kaum Neuerungen. Mich stört die Story, die zusammenhanglos wirkt und nicht zum Weiterspielen motiviert. Es gibt bessere Alternativen.

28

/40

fazit

PUBLISHER Sega ENTWICKLER Big Red Button Entertainment GERNE Action-Adventure
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 12 Jahren PREIS circa 60 EURO

Sonic Boom: Lyrics Aufstieg

Sonic Boom ist das dritte und letzte Spiel des Sega-Deals. Nachdem Lost World ja eher durchschnittlich war, geht man an diesen Titel wohl eher vorsichtig ran.

Sonic Boom: Lyrics Aufstieg spielt zeitlich vor den Ereignissen von Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall. Anfangen tut alles, wie immer, friedlich. Wir ruckeln uns mit ca. 20 fps durch die Highspeed-Passagen und versuchen Dr. Eggman auszuweichen. Schaffen wir dies, finden wir uns vor einer antiken Tür wieder, mit Robotern, Metal Sonic und Dr. Eggman im Rücken. Als letzten Ausweg legt Sonic seine Hand auf den Scanner und öffnet damit die Tür. Wir entweichen. Dies hat ungeahnte Folgen: Wir erwecken Lyric. Es stellt sich heraus, dass wir vor über 1000 Jahren diesen Bösewicht in Stein verwandelt haben, als er versucht hat, mit einer Roboterarmee die Welt zu erobern. Genau das droht sich nun zu wiederholen. Lyric nimmt uns mit einem Energiestrahl gefangen, Tails schafft es aber, uns zu befreien, und bastelt uns aus unserem Strick den Energiestrahl, mit dem wir an Seilrutschen entlang rutschen können.

Lyric – Eine Schlange will die Welt erobern?

Ja, und das nicht alleine. Als Dr. Eggman das mitbekommt, versucht er mit allen Mitteln mit Lyric zusammen zu arbeiten – erfolgreich. Ab sofort müssen wir also nicht nur Lyric aufhalten, sondern auch noch Dr. Eggman und seine Schergen. Um die Welt zu erobern, braucht Lyric Kristalle. Es gilt also nun, ihm diese vorher wegzuschnappen. Jeder Kristall dient dabei als Schlüssel zum nächsten Kristall. Die Welt ist schön

animiert und gestaltet, die Highspeed-Passagen sind trotz der instabilen Framerate schön anzusehen und das Charakter-Design ist letztlich doch nicht so schlimm wie befürchtet. Im Großen und Ganzen kann Sonic Boom sogar Spaß machen, wenn man es nicht als typischen Sonic-Teil sondern als eigenständiges Spiel betrachtet.

Sebastian Klein



Wenn wir an solchen Stationen unsere Roboter-Teile spenden, erledigen wir zum einen Side-Quests und zum anderen erhalten wir Sammelgegenstände.

8

NMAG
Sebastian K.

6

NMAG
Patrick S.

größtenteils flüssiges Gameplay
schöne und detaillierte Welt...
allerdings mit Nachlade-Problemen
keine Sprache auswählbar

Ich war nie ein großer Sonic-Fan, habe Sonic Heroes auf der Playstation 2 gehasst wie kein anderer. Sonic Boom hingegen hat sogar mir Spaß gemacht. Wenn die dummen Sprüche nur nicht wären.

21

/40

fazit

PUBLISHER Activision **ENTWICKLER** Toys for Bob, Beenox **GENRE** Action-Adventure
SYSTEM Wii U, Wii, 3DS **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 60 EURO

Skylanders: Trap Team

Der Erfolg der Skylanders-Reihe übertrifft wohl auch die Erwartungen von Activision. Kein Wunder also, das jedes Jahr ein neuer Teil erscheint – doch die Qualität stimmt noch immer.

Skylanders sollte jedem Spieler ein Begriff sein, spätestens wenn man im Media Markt von 200 verschiedenen Figuren begrüßt wird. Ein Spiel, bei dem Sammelfiguren zum Leben erwachen, in einer schier Masse, die Activision das Geld in die Taschen spült. Doch natürlich muss jede neue Ausgabe ein Feature mitbringen, welches es zu etwas Besonderem macht.

It's a Trap!

Dabei geht man dieses Jahr den umgekehrten Weg – während bisher Figuren am Bildschirm zum Leben erwachten, werden diesmal Charaktere vom Bildschirm in die reale Welt gezogen. Dies funktioniert mit dem neuen Portal, mit dem Endgegner im Spiel in die eingesteckte Falle gesaugt werden und von dort wie Skylanders als spielbare Charaktere ins Schlachtfeld gerufen werden können. Ganz nebenbei kommentieren sie mittels dem im Portal eingebauten Lautsprecher auch gerne mal das Spiel sarkastisch.

(noch) mehr Figuren

Zusätzlich gibt es natürlich auch neue Skylanders, welche dieses Jahr besonders kreativ gestaltet wurden. So ist vom Helikopter-Dinosaurier bis zur Piñata alles dabei, was das Herz begehrt. Doch auch das Spiel selbst kann sich sehen lassen. So bietet die etwa zwölf Stunden dauernde Kampagne abwechslungsreiche Levels, zahlreiche unterschiedliche Minispiele und

eine Story, die Jung und Alt gleichermaßen begeistern kann. Skylanders ist weit mehr als ein kapitalistischer Vorstoß, denn die vielen unterschiedlichen Charaktere sind die größte Stärke des Spiels, da sie durch ihre drastischen Unterschiede das Spiel innerhalb von Sekunden komplett anders erscheinen lassen können – und dafür muss man nur eine andere Figur auf das Portal stellen.

Emanuel Liesinger



OBE Die neuen Trap Master können mit ihren Traptanium-Waffen schweren Schaden austeilen.

LINKS Die Minis, die bisher als reiner Vorbesteller-Bonus erhältlich waren und den Charakter nur begleiteten, sind nun spielbar und in Doppelpacks erhältlich. **LINKS UNTEN**

Mittels Fallen kann das neue Portal dazu genutzt werden, den Endgegner einzufangen und zu spielen. Leider muss man darauf achten, dass man auch die Falle mit dem entsprechenden Element besitzt.

8

NMAG
Emanuel L.

8

NMAG
Patrick S.

amüsantes Fallen-Konzept
kreative neue Skylander
ein teurer Spaß

Element-abhängige Fallen

Man darf Skylanders nicht unterschätzen. Die liebevoll gestalteten Figuren und das spaßige Gameplay machen die Mechanik zu weit mehr als nur einem Gimmick.

33

/40

fazit

PUBLISHER Ubisoft ENTWICKLER Ubisoft Paris GENRE Rhythmus
SYSTEM Wii U, Wii SPIELER 1 bis 5 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Just Dance 2015

Über vierzig neue Tracks laden auch dieses Jahr wieder zum Tanzen ein. Doch gibt es noch andere Gründe für Just Dance 2015?

Just Dance schaffte auf Nintendos Wii etwas, von dem viele andere Publisher nur träumen mögen – es ergatterte sich einen Platz zwischen den vielen Nintendo-Spielen in der Liste der meistverkauftesten Spiele auf der Konsole. Natürlich muss eine solche Cash Cow gemolken werden, doch ein Entwickler, der was von sich hält, verbessert auch das Spielkonzept – solche Verbesserungen sucht man bei Just Dance aber seit Jahren vergebens.

Wii Motion Minus

Das größte Manko der Just Dance-Reihe war schon immer, dass die Sensoren der Wii Remote nicht ausreichen, um zuverlässig Bewegungen zu erkennen. So sehr man sich auch bemühen mag, den Tanzschritten zu folgen, ein einfaches Wippen der Fernbedienung im Takt führt meistens zu einer höheren Punktzahl. Das mag zu Beginn nicht anders möglich gewesen sein, doch schon vor fünf Jahren veröffentlichte Nintendo Wii Motion Plus – eine Entwicklung, die an den Verantwortlichen bis heute vorbeizog. Ähnlich sinnvoll bewertet die neue Karaoke-Funktion, die pfeifen oder summen mit Höchstpunktzahlen prämiert.

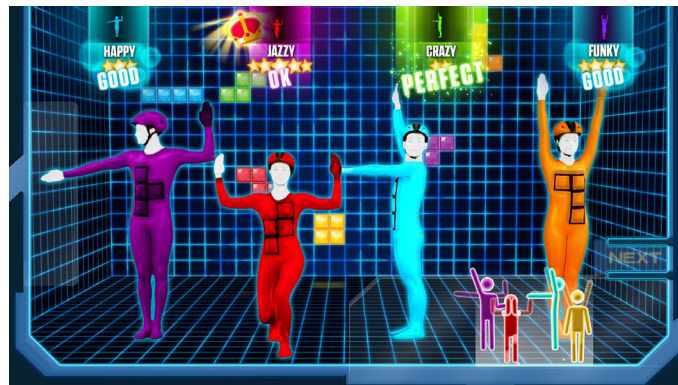
Nothing new

Das Konzept von Just Dance mag ja interessant sein, doch ist die technische Umsetzung leider auch beim sechsten Teil



der Reihe weiterhin mangelhaft. Der Titel bietet nichts, was nicht auch durch Download-Content realisiert hätte werden können; es fehlen sogar Features wie Just Dance TV, bei dem man seine Tanzperformance mit der Community teilen konnte. Die Neuerungen lassen sich an einer Hand abzählen, sind aber nicht der Rede wert. Eines sei aber lobend erwähnt: Die Songauswahl könnte abwechslungsreicher nicht sein und bietet für alle Spieler das eine oder andere Lied. Trotzdem – mehr Mühe bitte, Ubisoft!

Emanuel Liesinger



OBEN Von Klassikern wie das 1955 erschienene „Only You“ bis zu „Black Widow“ von Iggy Azalea ist für jeden Musikgeschmack was dabei.
LINKS Liedern wie Ylvis, „The Fox“ oder „Tetris“ sind zwar nicht die musikalischen Perlen, aber meistens die ersten Lieder, die man auf einer Just Dance-Party zu hören bekommt.

6

NMAG

Party-Kracher

keine nennenswerten Neuerungen
einige Cover-Versionen
viele unbekannte Lieder

Für Partys aufgrund der über vierzig neuen Tracks vielleicht eine Überlegung wert, aber langsam sollte sich die Serie mal weiterentwickeln.

29 /40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER GAME FREAK GENRE Rollenspiel
 SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 (offline), 2 bis 4 (online) USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Pokémon: Alpha Saphir & Omega Rubin

Zum dritten Mal dürfen Pokémon-Fans in Nostalgie schwelgen, die neuen Remakes geben auch allen Grund dazu.



Das alljährliche Erscheinen der Pokémon-Episoden hat Nintendo inzwischen stillschweigend etabliert. Den Spielern selbst macht es nichts aus, denn eine Sättigung ist nicht zu erkennen – im Gegenteil: Die Vorbestellungen der neuen Remakes übertrafen tatsächlich diejenigen des letzten Abenteuers. Anscheinend freuen sich die Spieler auf etwas, was sie schon genau kennen, besonders. Dementsprechend wäre Nintendo auch schön blöd, nicht alles beim Alten zu belassen, bei einem Remake erst recht. Noch immer starten wir unser Abenteuer in Wurzelheim und lernen Schritt für Schritt die Welt der Pokémon und ihre Bewohner kennen. An der Tagesordnung steht aber schon bald das klassische Trainer-Dasein, nur vom nie endenden Konflikt zwischen Team Aqua und Team Magma überschattet. Ob wir diesem RPG dabei lieber unseren Schwerpunkt auf eine steile Karriere als Orden-Jäger oder als Pokémon-Sammler hinlegen, bleibt uns überlassen.

Die Lust am Abenteuer

MGame Freak wusste genau, welche Orte und Ereignisse der Hoenn-Region für die Spieler damals die Highlights darstellten. Vom Ausstieg aus dem Möbelwagen in Wurzelheim bis zu der ersten Begegnung mit Troy - all diese unvergesslichen Momente sind uns Spielern erhalten geblieben und wurden auf Hochglanz poliert. Erneut hat es

Game Freaks geschafft, die umfangreichen Onlinefunktionen alle unter einem einheitlichen HUD zusammenzufassen. Die meiste Zeit werden auf dem unteren Bildschirm aber wohl die neuen Features des Poké-Multi-Navis genutzt werden. Dieses Gerät spürt auf den Routen ganz besondere Pokémon auf. Damit steigt die Chance auf einzigartige Attacken und Werte. Zusätzlich kann per Schleichen – die Sensitivität des Schiebepads gewinnt nun erstmals an Bedeutung - gewöhnlichen Zufallskämpfen aus dem Weg gegangen werden. Dies wüssten wir uns schon zu lange, noch besser sind vielleicht aber die anderen Features dieses Geräts. Dazu dient es noch als zuverlässiger Kampffahnder für Rückkämpfe mit Trainern und als Timer für unsere gepflanzten Beeren. Mit Symbolen wird uns auf dem Touchscreen mitgeteilt, was wir in anderen Generationen nie erfahren hätten. Diese optimale Einbindung des unteren Bildschirms in den Pokémon-Spielen war schon sehr lange überfällig!

Pokémon im Rampenlicht

Die Pokémon-Wettbewerbe der dritten Generation gehörten jeher zu den beliebteren Nebenaufgaben. In verschiedenen Kategorien stellen Trainer ihre Pokémon zur Schau. Attacken sind auch hier essentiell, nicht aber zum Kämpfen. Sie müssen möglichst ansprechend auf das Publikum wirken. Jeder Move ist unterschiedlich effektiv und bringt spezielle



Insgesamt gibt es unzählige Legendäre Pokémon – in den Remakes habt ihr nach dem Hauptspiel die Möglichkeit, fast alle davon einzufangen.



Boni mit sich - ohne einer Strategie läuft auch im Show-Business nichts. Es lohnt sich also auch einmal Pokémon und vor allem Attacken ins Blickfeld zu nehmen, die wir als angehender Pokémon-Champ sonst so schnell nicht ins Auge gefasst hätten. Nach den Shows lassen wir es dann etwas gemächlicher in unseren Super-Geheimbasen zugehen. Frei nach unserer Kreativität gestalten wir in versteckten Ecken rund um Hoenn diese privaten Rückzugsorte. Allzu privat bleibt dieser bei einer aktiven Internet-Verbindung aber nicht: Fügt Freunde in euer Team hinzu, sucht sie in ihren Basen auf oder fordert sie zu Kämpfen heraus – wem die Geheimbasen schon damals zugesagt haben, der wird jetzt nochmal mindestens genauso viel Spaß damit haben.

Die Differenz im Detail

Grafisch waren Pokémon X & Y nur eine Testphase – die Remakes hieven die Pokémon-Spiele auf ein visuelles sowie erzählerisch etwas höheres Niveau. Kurze Zwischensequenzen gab es schon davor, die neuen Editionen verleihen dem immersiven Gefühl für die Pokémon-Welt noch einmal eine neue Dimension. Die Kamera bewegt sich nun noch unabhängiger vom Geschehen, um per zoom sowohl weitläufige Routen einzufangen, als auch in verwinkelten Städten wie schon in Illumina City eine Third-Person-Perspektive zu suggerieren. Was den 3D-Effekt anbelangt, halten sich die Verbesserungen leider bedeckt. Zu bestaunen ist dieser nur in Kämpfen, einigen Zwischensequenzen und an besonderen Orten. Leichte Ruckler im aktivierten 3D-Modus sind leider immer noch an der Tagesordnung, ohne 3D fahren wir auch in dieser Edition am besten. Dafür wurden die Hintergründe in den Kämpfen merklich aufgehübscht. Das gilt auch für einige Schauplätze Hoenns, die umfangreiche Bauarbeiten



Das hilfreiche Poké-Multi-Navi weißt uns auf besondere Taschenmonster hin und zeigt an, welche wir auf den jeweiligen Routen noch nicht gefangen haben. Das ist besonders für Spieler nützlich, die ihren Pokédex komplettieren wollen.



über sich ergehen lassen mussten. Das eine oder andere völlig neue Areal ist auch hinzugekommen.

Verschenktes Potential

Leider ist auch dieses Abenteuer wieder zu leicht ausgefallen. Obwohl der relativ lineare Spielverlauf gegeben ist, hält das Level der Trainer kaum mit unserer wachsenden Stärke mit. Die Arenen, die sonst immer regionale Höhepunkte darstellten, verblassen leider zur unkomplizierten Routine. Das hätte nicht sein müssen. Eigentlich agieren die Trainer selbst nämlich alles andere als ungeschickt. Hätten sie nur etwas stärkere Pokémon, wäre das Potential für einige richtig anspruchsvolle und spannende Kämpfe vorhanden gewesen. Zumindest hatten wir so die Gelegenheit auch einmal etwas unbeachtete – da schwächere – Pokémon zu verwenden. Nach dem Triumph über die Top 4 gerät dieses Problem aber schnell in den Hintergrund. Offline sowie Online bringen neue Pokémon und Trainer auch für noch so erfahrene Spieler inspirierende Herausforderungen mit sich. Damit besitzen die Remakes insgesamt ein wesentlich höheres Potential, die Spieler langfristig zu unterhalten, als zum Beispiel noch Pokémon X & Y.

Jonas Maier



LINKS Das Pokémon Center und der Supermarkt wurden im Gegensatz zu den letzten Editionen wieder wie im Original getrennt gehalten. Einige kleine Städte hätten sonst wohl auch die Hälfte ihrer Gebäude verloren.

9

NMAG
Jonas M.

9

NMAG
Sören J.

altes Hoenn im modernen Antlitz
vielseitiges Spielerlebnis
sinnvolle Touchscreen-Features
inkonsequenter 3D-Effekt

9

NMAG
Sebastian K.

Viele kleine Verbesserungen verpassen auch solch einem großen Abenteuer eine neue und markant Note. Auch für Kenner ein lohnenswerter Flug zurück nach Hoenn!

36 /40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Sora Ltd, Bandai Namco Studios GENRE Beat 'em Up
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 12 Jahren PREIS circa 40 EURO

Super Smash Bros. for Nintendo 3DS

Nachdem mittlerweile schon fast jedes erfolgreiche Nintendo-Franchise seinen jeweiligen Handheld-Ableger bekommen hat, erobert die Smash-Bros.-Reihe nun 15 Jahre nach ihrem Start endlich den Mobile-Markt.



Wie schon in Super Smash Bros. Brawl erwartet uns auch hier wieder der absolute Overkill an Nintendo-Charakteren. Ein vollgestopftes Teilnehmerfeld, ein fabelhafter Soundtrack und zahlreiche Gastauftritte sorgen abermals unter Nintendo-Fans für innerliche Freudensprünge. Jedoch sollte man Super Smash Bros. for Nintendo 3DS nicht als reinen Fanservice abtun - das Kämpferfeld ist nahezu perfekt ausbalanciert, das Gameplay funktioniert tadellos und auch die weiteren Modi halten die Motivation oben. Hier steht ihr auch auf der mobilen Konsole einem vollwertigen Beat 'em up entgegen.

Nur für unterwegs

Die offensichtlichsten Unterschiede zur Wii-U-Fassung bieten auf den ersten Blick die Arenen, die bis auf wenige Ausnahmen komplett unterschiedlich sind. Hier bekommen wir also auf dem Handheld insbesondere Kulissen aus mobilen Spielen geboten. Aber auch ansonsten ist die 3DS-Version an vielen Ecken etwas abgespeckt, um der Konsole noch gerecht zu werden. Das Gebotene bringt unseren 3DS schließlich schon absolut an seine Grenzen. Ebenfalls an die Grenzen bringt das Spiel unsere Aufmerksamkeit. Gerade bei älteren und kleineren 3DS-Modellen müssen wir wahnsinnig aufpassen, wenn wir bei dem Gewusel noch den Überblick behalten wollen - mehrmals haben wir uns dann doch verguckt und sind schnurstracks in den Abgrund gelaufen.



Gegner-Mashup

Der große Exklusiv-Modus ist das Smash-Abenteuer, in dem ihr euch zunächst einige Minuten in einer Welt voller verschiedener Nintendo-Gegner Power-ups erkämpft, um im Finale dann Statusvorteile zu genießen. Der Spagat zwischen Taktik und Zufall gelingt dem Modus nur bedingt - dafür ist das Finale viel zu willkürlich. Sammeln wir fleißig Booster für unsere Kampfstärke und werden dann in ein Wettklettern gesteckt, kommt schon einmal Frust auf.

Do-it-yourself-Kämpfer

Nicht nur im Smash-Abenteuer lassen sich Boni für unsere Charaktere erspielen. Als hätten wir mit der Wagenladung Trophäen nicht schon genug zu tun, gibt es nun noch zahlreiche alternative Attacken, Waffen und Outfits, die für unsere Charaktere erspielbar sind. So können wir jeden Charakter weiter feinjustieren und auf unsere persönlichen Bedürfnisse einstellen - gerade für Profispieler eine interessante Option.

Das Herz des Smash

Neben den Solo-Modi mit den Boni und der obligatorischen Trophäenflut dreht sich auch der vierte Ableger der Super-Smash-Bros.-Reihe wieder vorrangig um Multiplayer-Kämpfe. Lokal funktionierte das Spiel in unseren Tests tadellos, während der Online-Modus auch einige Wochen nach Release immer noch mit starken Ruckeln zu kämpfen hat. Super Smash Bros. for Nintendo 3DS kann da schon mal ungewollt zum Rundenstrategiespiel werden. Können wir uns online aber einmal flüssig bewegen, treffen wir auch hier auf eine beachtliche Modibreite.

Björn Rohwer



Keine Zusatzinhalte

Nach der Ankündigung von Mewtu als kostenloser Super-Smash-Bros.-Zusatzinhalt war für viele klar, dass wir uns auch weiterhin auf einen regelmäßigen Charakternachschieb freuen können. Der Game Director Masahiro Samurai demotiert nun aber leider, dass sich kostenpflichtige Inhalte in der Planung befinden - der Aufwand einen Kämpfer zu erstellen stehe in keinem Verhältnis zu den erwartbaren Einnahmen.



8

NMAG

unglaublicher Fanservice
gigantischer Umfang
perfektioniertes Gameplay
unstabiler Online-Modus

Objektiv gesehen ist der Titel genial, aber irgendwie wurde ich mit dem Handheld-Ableger, gerade durch das gesteigerte Chaos, nicht so wirklich warm. Als mobiles Training für den großen Bruder ist das Spiel aber grandios.

34

/40

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Level-5 GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 3 USK ab 6 Jahren PREIS circa 40 EURO

Fantasy Life

Den Arbeitsmarkt aus Fantasy Life hätten wir auch gerne hier in Deutschland – unbegrenzte Jobs und jederzeitige Berufswechsel sind dort keine Hirngespinnste, sondern virtuelle Realität!



Dabei scheint Reveria erst mal eines von vielen der klassischen RPG-Königreiche zu sein. Schon im Charakter-Editor dürfen wir uns zwischen zwölf Berufe, sogenannte Leben, entscheiden, mit denen wir direkt in Fantasy Life starten. Sich hier für ein eher untypisches Berufsfeld zu entscheiden, bringt im Gegensatz zur echten Welt kaum negative Konsequenzen mit sich – wer würde heutzutage noch freiwillig ein Leben als Schürfer, Holzfäller oder Angler wählen? Glücklicherweise können die handwerklich veranlagten Berufungen alle sehr bald gewechselt und eigenständig ausprobiert werden, sodass der Erkundung des kunterbunten Reveria nichts mehr im Wege steht.

Wirtschaftswunder

Was der Schürfer mit Leichtigkeit in der Mine fördert, kauft der Alchemist lieber im Laden. Er versteht sich dafür hervorragend in der Herstellung von Heiltränken, die ihm wiederum Abenteuer wie Soldaten und Paladine regelrecht aus den Händen reißen. Falls unter euch echte Geizkragen stecken, könnt ihr natürlich alle Berufe selbst meistern, um als Alleinversorger in die Geschichtsbücher von Reveria einzugehen. Denn der Wechsel zwischen den Leben zieht keinen Verlust der elementaren erworbenen Fähigkeiten mit sich. Sehr angenehm!

Die Arbeit ist des Lebens Lust

Arbeit macht hier richtig Spaß. Beim Holzhacken oder Fischen werden wir aber nicht selten von feindlichen und angriffslustigen Gegnern wie Getier gestört. Auch nicht schlecht, deren Hinterlassenschaften können wir danach einfach auf dem Markt verhöckern. Das eigene Leben steht dabei aber immer im Vordergrund, deswegen sind die Gebiete auch hauptsächlich mit zahllosen Sammelobjekten ausgeschmückt, als rollenspielklassisch mit kategorischen Endgegnern. Fette Gegner gibt es natürlich trotzdem und die hinterlassen auch erwartungsgemäß fette Beute. Ohne entsprechender Ausrüstung geht da natürlich gar nichts, aber zum Glück lässt uns Level-5 auch als Geisteswissenschaftler oder Handwerker mit richtigen Waffen kämpfen. Geht es einmal rau zu, wehren wir uns in Echtzeit. Das Kampfsystem ist alles anderes als komplex, bringt aber auch in kleineren Dimensionen kurzweiligen Spaß und hin und wieder reizvolle Kampferfahrungen mit sich.

Maßstabsgerechtes MMO

Irgendwo unter dieser spielstarken Oberfläche verläuft auch eine Geschichte, die uns durch das gesamte Königreich treibt. Mit jedem Story-Kapitel öffnen sich neue Gebiete, womit die Beschäftigung mit der Hauptquest ratsam ist. Sie selbst ist

zwar nicht die interessantest, sie wirkt aber nie störend und sorgt für etwas Abwechslung – erst recht durch die schönen Schauplatzwechsel. Diese neuen Gebiete bringen natürlich wieder neue Gegenstände, Gegner und Personen samt Quests mit sich, die uns alle in unseren Berufen voran bringt. Daraus entsteht eine teuflische Motivations-Spirale, die mühelos ein paar dutzend Stunden anhalten kann, ohne langweilig zu werden. Dafür ist das ganze Konzept zu stimmig, zu perfekt mit unzähligen kleinen Erfolgen und Belohnungen, die sich sofort in irgendeiner Art und Weise positiv äußern.



Viele Handwerksberufe werden in Form von kleinen Minispielen ausgeübt. Sie ähneln sich zwar stark, sind aber immer wieder lustig.

Schamlos Schön

Wenige Entwickler verstehen sich in der Kombination aus Erzählen und Präsentieren so gut wie Level-5. Es macht einfach Spaß, die unterschiedlichen Figuren bei ihrem wuseligen Fantasy-Life-Leben zu begleiten. Kleine Anekdoten folgen Schlag auf Schlag - es ist total offensichtlich, dass hier die selben Autoren sitzen, die auch schon grandiose Abenteuer wie Professor Layton oder Inazuma Eleven geschrieben haben - viel Text sollten wir als Spieler also nicht abgeneigt sein. Das ganze funktioniert natürlich auch nur aufgrund der überragenden deutschen Lokalisierung, in die merklich Herzblut geflossen ist. Eine Sprachausgabe gibt es nicht, diese wäre hier wohl auch ein Mammutprojekt für jeden Sprecher.

Eine Aufgabe fürs Leben

Das selbe gilt fast eins zu eins für die grafische Präsentation. Abwechslungsreiche Gebiete und quatschbunte Innenausstattung reizen das Auge immer wieder aufs Neue. Trotz der enormen Größe lädt Fantasy Life auch gerne für die eine oder andere Rund für zwischendurch ein. Gemeisterte Fertigkeiten, Gegenstände und aktuelle Aufgaben sind jederzeit zur Überprüfung zugänglich und werden übersichtlich präsentiert. Wer unter der immensen Größe dieses Titels nicht zusammenbricht, nimmt sich dann Zeit für die Einrichtung seiner Wohnung oder dem Pflegen seines Haustiers. Zu tun gibt es immer genug, nur machen wir im Leben halt immer das, was uns am besten gefällt!

Jonas Maier



LINKS Den Einkaufs-Passagen sollten wir regelmäßige Besuche einräumen, um unsere Materialien an den Mann zu bringen. Das Sortiment wächst im Laufe unseres Spielfortschritts, sodass wir nicht erst alles selbstständig produzieren müssen.

8

NMAG

Verwirklichungs-Vielfalt
Charmante Spielwelt
Liebenswerte Präsentation
Erfolgs- & Belohnungs-System

Noch nie war Arbeiten so schön.
Für einen Unterhaltungswert wie ihn Fantasy Life ihm bietet, geben wir gern unser herkömmliches Leben auf!

36 /40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo GERNE Geschicklichkeit
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Ultimate NES Remix

Zurück in die Vergangenheit? Mit Ultimate NES Remix für den 3DS ist das kein Problem mehr! Erlebe die bekanntesten NES-Spiele auf eine ganz neue Art!

Das Prinzip von Ultimate NES Remix ist simple und doch genial! Nintendo packt mehr als ein Dutzend bekannter NES-Spiele in einen Topf und kreiert für jedes dieser Spiele kleine Herausforderungen wie zum Beispiel das Sammeln von zwanzig Münzen mit Mario bevor die Zeit abläuft. Daneben werden außerdem auch noch zahlreiche Remix-Herausforderungen angeboten. Mit Link einen Gumba niederstrecken? Samus Aran als Münzjägerin in Super Mario Bros.? Klingt verrückt, oder? In Ultimate NES Remix steht dies an der Tagesordnung!

Wer knackt den Rekord!?

Nach dem Absolvieren einer Herausforderung wird unser Können außerdem mit Sternen bewertet. Die höchste Wertung sind drei Regenbogensterne, die niedrigste ein Stern. Auch unsere Zeit wird gemessen und diese können wir online mit Spielern aus aller Welt vergleichen! Außerdem können wir uns das Replay von Spielern ansehen, um so wertvolle Tipps zu erhalten um die eigene Zeit zu verbessern!

Das kommt mir bekannt vor!

Nachdem die ersten Minuten gespielt sind, wird schnell klar, das Ultimate NES Remix starke Gemeinsamkeiten zu den vor kurzem erschienenen Wii-U-Spielen NES Remix und NES Remix 2 besitzt. Habt ihr schon beide Spiele für die Wii U,

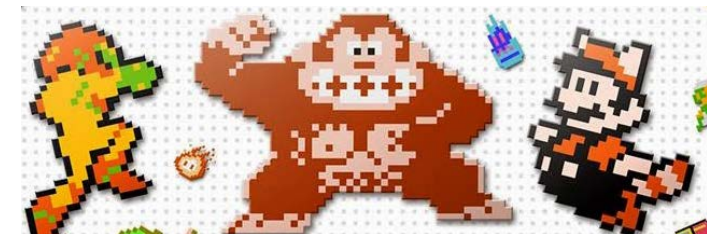


Ultimate NES Remix versetzt uns in epische Momente der Videospiegeschichte. Hier sollen wir etwa das siebte Triforce-Fragment sammeln. Problem: Das Fragment wird von einem Bossgegner bewacht.



bekommt ihr in Ultimate NES Remix, außer einigen Gimmicks, beinahe nichts Neues geboten. Herausforderungen und Remix-Missionen wurden, bis auf kleine Änderungen, aus den Wii-U-Ablegern übernommen. Neu sind unter anderem Speed Mario Bros., sowie die Möglichkeit, die japanische Version von NES Remix, Famicom Remix, freizuschalten.

Mario Nguyen



7

NMAG

großer Umfang an Spielen
knackige Aufgaben
Online-Ranglisten
kaum neue Inhalte

(Ultimate) NES Remix macht auch auf dem 3DS eine gute Figur. Die Herausforderung, in jeder Mission Regenbogensterne zu erhalten, fesselt wochenlang an den 3DS!

29 /40

fazit

PUBLISHER Atlus ENTWICKLER Atlus GERNE Rollenspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS circa 20 EURO

Shin Megami Tensei IV

Lange musste Europa auf Shin Megami Tensei IV warten. Nachdem es schon im Mai 2013 in Japan und nur zwei Monate später in Nordamerika erschien, war der Frust hierzulande groß.



Schließlich würde es ja eh nur auf Englisch hier erscheinen und eben diese Version ist ja in Amerika längst erschienen. Die Frage aller Fragen ist nun, hat sich das Warten gelohnt? Shin Megami Tensei ist genauso wie seine Vorgänger auch ein Rollenspiel, welches rundenbasiert abläuft. Heißt also, wir wählen eine Aktion aus und sie wird ausgeführt. Danach hat der Gegner die Gelegenheit selbiges zu tun. Dieses Prinzip haben viele Spiele, doch was genau unterscheidet denn Shin Megami Tensei IV nun von den ganzen anderen? Es ist weder die Story, die Welt noch die Charaktere, sondern das Gesamtpaket! So eine perfekte Harmonie der einzelnen Elemente sieht man selbst in Rollenspielen eher selten. Man freundet sich regelrecht mit Charakteren an und weint beinahe um jeden einzelnen Dämon. Denn wo man in anderen Rollenspielen auf menschliche Partner setzt, müssen wir hier versuchen, uns Dämonen zu Freunden zu machen.

Mensch und Dämon, das klappt?

Das Kämpfen mit den Dämonen wirkt authentisch, allein schon durch die sozialen Interaktionen, die man mit diesen hat. Im Zuge eines Levelanstiegs können jedes Mal fünf Skill-Punkte verteilt werden, durch die wir mal ganz schnell unseren Angriffsschaden erhöhen, sollte einer der vielen Bosskämpfe anstehen. Diese sind in der Regel mittelschwer gehalten und ist man nicht mindestens auf demselben Level



GANZ OBEN In den rundenbasierten Kämpfen gegen einen oder mehrere Gegner kann mit Druck der Taste R der Kampf automatisiert werden. OBEN Bis wir solche Kampfgeganten haben werden einige Spielstunden vergehen.hören bekommt.

wie der Gegner, verliert man den Kampf gegen den Endgegner auch meistens recht schnell. Auch Dämonen können sich nur mit euch anfreunden, wenn man mindestens denselben Level wie diese hat. Nun aber auf nach Mikado Castle, Samurai, euch steht ein neues Abenteuer bevor!

Sebastian Klein



9

NMAG
Sebastian K.

8

NMAG
Tobias S.

unterhaltsame Story
Synchronisation der meisten Texte
Dämonen via Streetpass teilen
nur auf Englisch

Ich als Rollenspiel-Hasser - abgesehen von Pokémon - muss echt sagen, dass mich dieser Titel überrascht hat. Es war eine spontane Entscheidung, ihn zu wählen, bereuen tue ich sie aber keinesfalls. Für viele Stunden Spielspaß ist gesorgt!

32

/40

PUBLISHER Sega ENTWICKLER Sanzaru Games GERNE Action-Adventure
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 40 EURO

Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall

Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall ist im Gegensatz zum Wii-U-Ableger wieder ein klassisches 2D-Sonic.

Amy ist gerade dabei eine alte Ruine zu untersuchen, als sie von Lyric entführt wird. Das lässt Sonic sich natürlich nicht gefallen und begibt sich auf die Suche nach Tails. Dieser soll ihr Tablet orten und den letzten Standort somit rausfinden. Dies gestaltet sich leider schwieriger als erwartet und so müssen sie erstmal Knuckles aufsuchen, Amys bester Freund. Dieser muss ja wissen, wo Amy hinwollte. Da er leider auch nichts Genaueres weiß, aber unbedingt helfen will, schließt er sich uns an. Letztlich lernen wir auch noch Sticks kennen, die mit ihren Bumerang einiges anrichten kann.



GANZ OBEN Spielen wir als Tails, können wir an solchen Stationen ein U-Boot-Minispiel starten.
OBEN Der Energiestrahler ist vielfältig einsetzbar. Zum Beispiel zum Überqueren eines Abgrundes.

Vier Helden – Ein Ziel: Amy retten und Lyric in Grund und Boden stampfen

Wie auch in jedem anderen 2D-Sonic laufen wir von A nach B und machen alles kaputt, was sich uns in den Weg stellt. Größere Abgründe überspringen wir gekonnt mit dem Energiestrahler. Dieser lässt sich auch nutzen, um Gegner anzuziehen oder um die Schilde der Gegner zu entfernen. Im Grunde macht dieser Titel nichts falsch, mal abgesehen von dem fehlenden Geschwindigkeitsgefühl. Um alle Aufgaben zu erfüllen müssen viele Level außerdem mehrmals besucht werden. Der Humor ist, wie auch schon in der Wii-U-Episode, unteririsch schlecht, die Synchronisation hingegen halbwegs gut. Wenn man mit wenig Erwartung an diesen Titel rangeht, kann man nicht viel falsch machen.

Sebastian Klein

6

NMAG
Sebastian K.

5

NMAG
Patrick S.

flüssiges Gameplay
gelungene Synchronisation
eintönige Level
Levelwiederholung stört

5

NMAG
Mario N.

Im Gegensatz zum Wii-U-Teil finde ich, dass man hier noch deutlich mehr Zeit gebraucht hätte. Die Level sind schnell eintönig und das Spiel auch viel zu einfach. Für wenige Stunden Spielspaß okay, mehr aber auch nicht.

21

/40

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER h.a.n.d., Namco Bandai GERNE Lebenssimulation
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 2 USK ab 6 Jahren PREIS circa 40 EURO

Disney Magical World

Ein Besuch im Disneyland hat vor allem einen bleibenden Effekt: Man will wieder hin. Und auch wenn ein echter Besuch teuer ist, den virtuellen kann sich jeder leisten.



Ein Animal Crossing mit Disney-Figuren – das wird das Herz eines jeden Disney-Fans erwärmen. Disney Magical World hat auch gute Ansätze, um diesen Traum Wirklichkeit werden zu lassen. Zu Beginn wird der eigene Mii in der Disney-Welt herzlich von den bekannten Charakteren begrüßt und auch recht schnell sesshaft, inklusive der Gründung eines kleinen Cafés. Über sechzig bekannte Charaktere sind dabei auf der Karte verteilt und haben immer wieder die eine oder andere Aufgabe für den Spieler parat.

Mein, Mein, Mein

Diese Aufgaben bestehen meistens daraus, dass ein Charakter eine gewisse Menge von Item X benötigt, um uns mit Item Y zu belohnen. Und das ist auch schon das größte Problem des Spiels – so liebevoll die Charaktere auch designt sind, so wenig Langzeitmotivation bieten die eintönigen Aufgaben. Dabei hat der Titel so viele tolle Belohnungen zu bieten – einhundert Sticker, die gesammelt werden müssen, um neue Areale wie Agrabah oder den Hundertmorgenwald freizuschalten und vor allem eine riesige Auswahl an verschiedenen Kostümen, mit denen man seinen Mii als seinen Lieblingscharakter verkleiden kann.



Hakuna Matata

Wer jetzt glaubt, dass das vielleicht daran liegt, dass das Alter des Testers nicht der Zielgruppe entspricht – wir haben das Spiel auch einige Stunden einem Kind in die Hand gedrückt. Und es kam zum selben Ergebnis – die fehlende Abwechslung und die nicht vertonten Bildschirmtexte schrecken leider auch das jüngere Publikum ab, wenn sie zum zwanzigsten Mal die Welt nach einer speziellen Blume abgrasen – leider.

Emanuel Liesinger

LINKS OBEN Die Einrichtung und Speisekarte des Cafés kann frei gewählt werden – und man sollte immer wieder mal vorbeischaun, um seine Einnahmen abzuholen. LINKS Minispiele wie ein kleiner Dungeon-Crawler bieten zwar ein wenig Abwechslung, doch sind sie zu simpel und selten, um das Spiel positiv zu bereichern.

5

NMAG

schön designte Welt
über sechzig Charaktere

eintönig

Framerate-Einbrüche

Als Disney-Fan habe ich mich sehr auf den Titel gefreut und er sieht auch wunderbar aus – leider mangelt es aber sehr an Abwechslung.

27

/40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo GERNE Geschicklichkeit
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Tetris Ultimate

1984 legte der russische Programmierer Alexei Leonidowitsch Paschitnow den Grundstein für ein Phänomen, welches selbst dreißig Jahre nach der ersten Version Jung und Alt fasziniert.

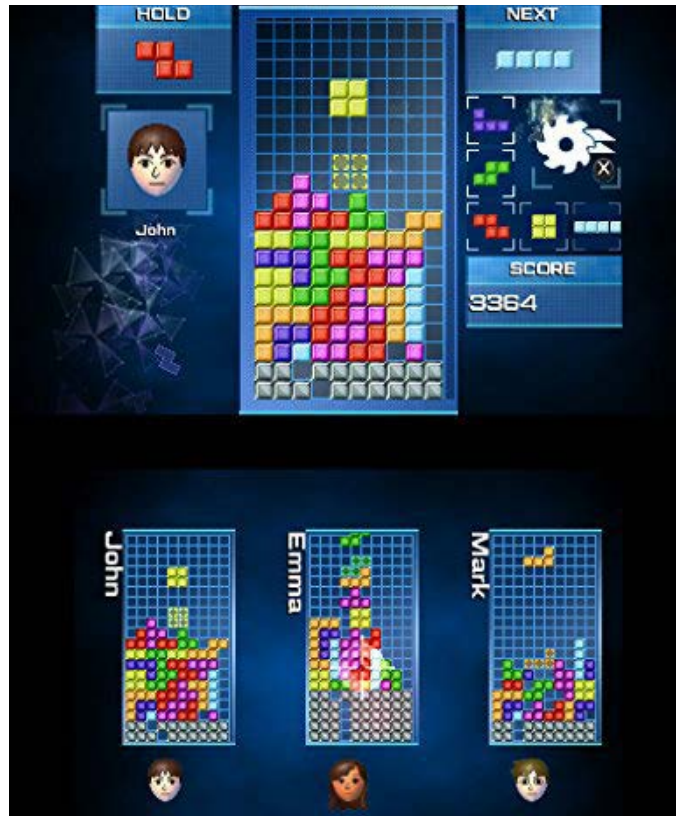
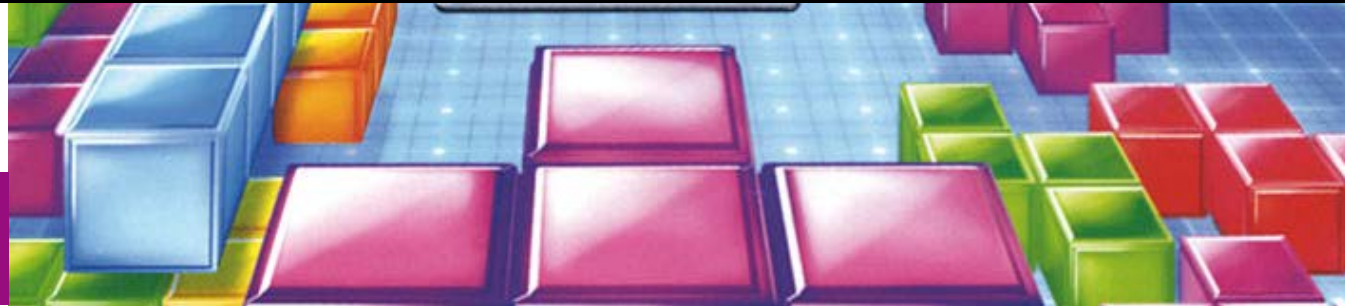
Ubisoft feiert den dreißigsten Geburtstag des Franchises mit Tetris Ultimate für den 3DS. Am grundlegenden Spielprinzip hat sich nichts geändert. Von oben fallen verschiedene Bausteine, die Tetriminos, herunter und wir müssen sie in einem limitierten Bereich geschickt anordnen. Ziel des Spiels ist es, hier kein Kunstwerk zu basteln, sondern das Bildnis wieder aufzulösen, indem wir geschlossene Reihen bilden. Im Mehrspielermodus schicken wir den Gegnern so ein paar Strafreihen rüber. Erreichen die Reihen den oberen Rand, heißt es Game Over.

Wenige Spielmodi

Das System variiert in verschiedenen Modi mal mehr und mal weniger. Mal müssen wir unter Zeitdruck so viele Punkte wie möglich durchs Auflösen der Reihen erreichen und mal müssen wir unsichtbare Steine in einem hohen Tempo sicher einsetzen. Das ist durchaus spaßig, doch nicht revolutionär. Hier hatte Nintendo mit Tetris auf dem 3DS schon ein deutlich besseres Händchen bewiesen und viel abwechslungsreichere Varianten geboten.

Steriles Gesamtpaket

Ebenfalls im technischen Bereich könnte Tetris Ultimate mehr leisten. Die Aufmachung ist zwar zeitgemäß, wirkt aber durchgehend zu steril. Selbiges gilt für den Soundtrack,



Ebenfalls dabei sind wieder Items, mit denen wir das Konstrukt des Gegners stören können.

welcher sich ständig auf das berühmte A Theme von Tetris in sehr wenigen Variationen bezieht. Dafür bietet Tetris Ultimate eine sehr direkte Steuerung und einen flüssigen Online-Modus, in dem bis zu acht Spieler teilnehmen können. Nur die Spielersuche zieht sich gerne in die Länge.

Eric Ebelt

Alexei Leonidowitsch Paschitnow

Paschitnow wurde am 14. März 1956 in der Sowjetunion geboren und entwickelte 1984 eben dort das Spiel Tetris. Bis 1996, weit nach seiner Auswanderung in die Vereinigten Staaten, erhielt er keinen Cent für sein Werk. Zuletzt arbeitete er am Puzzle-Spiel Marbly, welches für iOS-Geräte erschienen ist.

7

NMAG
Eric S.

6

NMAG
Patrick S.

süchtig machendes Konzept
sehr direkte Steuerung
wenig Abwechslung
sterile Aufmachung

Tetris Ultimate beruft sich nur auf die Stärken der Reihe und wagt selbst keine neuen Ansätze. Wer schon einen Tetris-Teil sein Eigen nennt, kann nicht mehr überrascht werden.

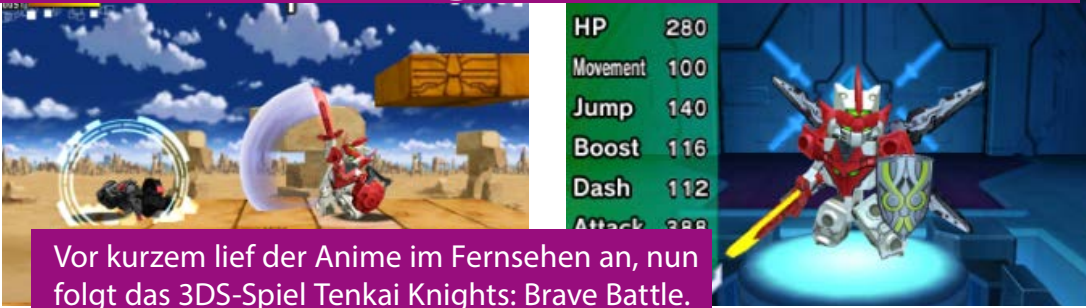
27

/40

fazit

PUBLISHER Bandai Namco Games ENTWICKLER Bandai Namco Games GENRE Action
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 6 Jahren PREIS circa 35 EURO

Tenkai Knights: Brave Battle



Vor kurzem lief der Anime im Fernsehen an, nun folgt das 3DS-Spiel Tenkai Knights: Brave Battle.

Die vier Teenager Guren, Ceylan, Chooki und Toxsa sind auserwählt, um in die Fußstapfen der legendären Tenkai Knights von Quarton zu treten und den Krieg gegen die Korrupten und deren Anführer Vilius zu beenden. Mit Hilfe ihrer Tenkaiwürfel sind sie in der Lage, sich in die Tenkai Knights Bravenwolf, Tributon, Lydendor und Valorn zu transformieren.

Der stärkste Tenkai Knight?

Nach dem Wählen einer Mission und dem Lesen der Anime-Skits, kämpfen wir auch schon gegen eine Horde Korrupter. Damit ist das Spielprinzip auch schon weitgehend erklärt. Die Steuerung ist schwammig und das Gameplay, dank immer gleich aufgebauten Stages und Missionen, schnell langweilig. Der wahre Reiz des Spiels liegt aber im Ausrüsten unseres Roboters. Durch das Sammeln von

Materialien lässt sich unser Charakter mit zahlreichen neuen Waffen und Rüstungen aufbohren.

Mario Nguyen

5

NMAG

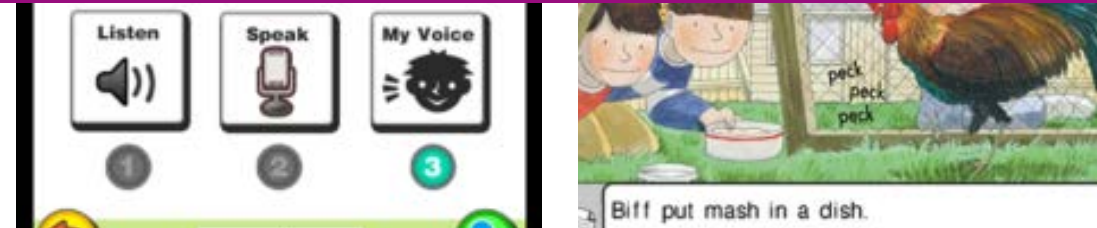
unterhaltsame Anime-Skits
viele Aufrüstmöglichkeiten
schwammige Steuerung
wiederholendes Spielprinzip

Tenkai Knights: Battle Brave unterhält mit lustigen Anime-Skits. Kann spieltechnisch allerdings nicht punkten. Für Anime-Fans und leidenschaftliche Roboterbastler aber durchaus empfehlenswert.

18 /40

PUBLISHER IE Institute ENTWICKLER Nintendo GENRE Lernsoftware
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ohne Altersbeschränkung PREIS circa 20 EURO

Englisch lernen mit Biff, Chip und Kipper (Vol. 1)



Englisch lernen mit dem 3DS? Was vor einigen Jahren noch über Bücher und Schule lief, wird heute an der Konsole erledigt.

Seien wir mal ehrlich. Wer hätte ein Spiel wie Englisch lernen mit Biff, Chip und Kipper (Vol. 1) für den 3DS erwartet? Wohl keiner, und trotzdem ist es da und erledigt seinen Job überraschend gut.

Let us sing and make sounds

Auf welche Altersgruppe der erste Teil zugeschnitten ist, wird direkt klar. Wir ahmen Geräusche von den unterschiedlichsten Dingen nach, hören englische Kinderlieder und Geschichten an, wiederholen sie mehrmals und schreiben sie letztendlich nieder. Das alles klappt sehr gut, auf Dauer dürfte es aber schnell langweilig werden. Als kleine Motivationshilfe gibt es ein Stempelbuch, welches wir durch Erledigen der Aufgaben füllen. StreetPass-Einbindung gibt es natürlich auch - einen Sinn hat diese

aber nicht wirklich. Alles in allem eine sinnvolle Idee, die allerdings an manchen Stellen zu wünschen übrig lässt

Sebastian Klein

6

NMAG
Sebastian K.

6

NMAG
Patrick S.

Wörter müssen nachgesprochen werden
Englische Lieder zum mitsingen
Lernfortschritt wird angezeigt
Keine Nachsprachprüfung

Englisch lernen mit Biff, Chip und Kipper (Vol. 1) richtet sich an Dreis- bis Achtjährige, und das merkt man auch. Jene, die mindestens sechs Jahre alt sind, sollten sich lieber an Volume 2 versuchen.

24 /40

Englisch lernen mit Biff, Chip und Kipper (Vol. 2)



Nach Teil 1 folgt nun Teil 2, welcher sich an Drei- bis Achtjährige richtet. Nach dem sehr simplen Anfang geht es weiter mit etwas anspruchsvollerem.

Wir haben gesungen, gelesen, nachgeahmt und nachgesprochen, um so die Konsonanten zu erlernen. Nachdem dies nun getan ist, widmen wir uns den Vokalen, doppelten Buchstaben und deren Aussprache. Und dies tun wir mit.... Singen, Lesen, Sprechen und Nachahmen. Wer hätte es gedacht.

erreicht wird sie leider wieder nicht. Das Stempelbuch und StreetPass sind selbstverständlich wieder mit dabei, haben aber keinerlei neue oder andere Funktionen.

Sebastian Klein

Let us sing, write, make sounds to learn... or so

Mittlerweile singen wir etwas anspruchsvolleres, hören andere Bücher mit ganz vielen neuen Wörtern, schreiben wieder selbst, sprechen nach und so weiter, alles schon bekannt. Neu dazugekommen ist die Übung, aus vorgesprochenen Vokalen das richtige Nomen zu finden. Dies steigt natürlich auch in der Schwierigkeit und bietet Potenzial für Langzeitmotivation -

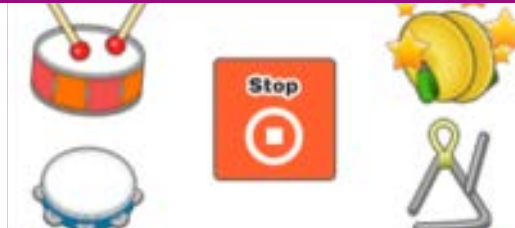


Altersgerechte Anforderungen knüpft nahtlos an Vol. 1 an lässt sich ans Lerntempo anpassen keine neuen StreetPass-Optionen

Wenn Teil 1 zu einfach war, ist Teil 2 eventuell besser geeignet. Die Erwartungen an das Wissen werden gesteigert, aber ohne zu übertreiben. Empfohlen und perfekt geeignet für Drei- bis Achtjährige.

24 /40

Englisch lernen mit Biff, Chip und Kipper (Vol. 3)



Auf gehts mit dem dritten und vorerst letzten Teil der Let's Learn English with Biff, Chip and Kipper-Reihe.

Blicken wir mal zurück. Wir haben bisher Geschichten gelesen, Geräusche gemacht, die Geschichten nachgeschrieben und Rätsel gelöst, um die Grundlagen der englischen Sprache zu erlernen. Ob das alles sitzt und wir bereit für mehr sind, erfahren wir jetzt.

Level 5, Level 5M & Level 6

Im Grunde haben wir in Teil 3 dieselben Übungen, die auch die anderen beiden Teile zu bieten hatten. Der einzige Unterschied besteht im Schwierigkeitsgrad und dem Inhalt der Übungen. Wir lesen relativ anspruchsvolle Bücher mit Bildern, versuchen Wörter nachzusprechen, lernen die Aussprache von doppelten Vokalen und anderen speziellen Wörtern. Die empfohlene Altersgruppe ist 3 bis 12, was auch völlig gerechtfertigt ist.

Sebastian Klein



Altersgerechte Anforderungen knüpft nahtlos an Vol. 2 an lässt sich ans Lerntempo anpassen keine neuen StreetPass-Optionen

Wenn Teil 2 abgeschlossen ist, wird es Zeit für Teil 3. Die Erwartungen an das Wissen werden gesteigert, aber ohne zu übertreiben. Empfohlen und perfekt geeignet für Drei- bis Zwölfjährige.

24 /40



PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo EAD 1 **GENRE** Rennspiel
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 4 (offline); 2 bis 12 (online) **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 8 EURO

Mario Kart 8 *Download-Paket 1*



Zum ersten Mal in der Mario-Kart-Geschichte erhält ein Teil der Reihe zusätzliche Inhalte.

Gedankt sei es der Infrastruktur der Wii U, dass wir seit November 2014 in den Genuss von ein paar neuen Rennstrecken, Karts und Fahrern kommen. Nun dürfen wir auch mit Tanuki-Mario, Katzen-Peach und Hylianer Link Platz in den Karts nehmen. Zudem dürfen wir Yoshi und Shy Guy andere Farben zuteilen. Die zusätzlichen Strecken des Download-Pakets ähneln entweder alten Pisten oder wurden völlig neu entworfen.

Zwiespältiges Download-Paket

So rasen wir über Yoshis Piste vom Gamecube, durch Warios Goldmine von der Wii und über den Regenbogen-Boulevard vom Super Nintendo. Außerdem düsen wir durch Hyrule, Mute City und das Excitebike-Stadion. Eigenständige Entwicklungen sind die Große Drachenmauer und der Polarkreis-Parcours.

Der Inhalt des Download-Pakets erreicht zwar nicht die Qualität des Hauptspiels, erweitert den Umfang des Spiels aber angenehm abwechslungsreich.

Eric Ebelt



acht weitere Strecken

drei zusätzliche Fahrer

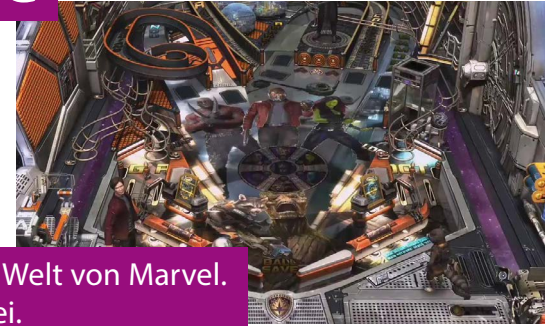
auch online nutzbar

Features kaum ausgereizt

Der Inhalt des ersten Download-Pakets gefällt mir zwar ganz gut, bleibt aber hinter meinen Erwartungen zurück. In meinen Augen wurde die Gameplay-Mechanik von Mario Kart 8 zu wenig ausgereizt.

PUBLISHER Zen Studios **ENTWICKLER** Zen Studios **GENRE** Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** je 2,99 EURO

Zen Pinball 2 *DLC*



Die neuen Tische führen uns tiefer in die Welt von Marvel. Aber auch The Walking Dead ist mit dabei.

Doctor Strange, Deadpool, Guardians of the Galaxy und The Walking Dead - das sind die neuen Tische in Zen Studios Zen Pinball 2! Eine breit gefächerte Auswahl, und genauso angenehm unterschiedlich, fallen auch die Spielelemente auf den Tischen aus. So können wir auf dem Tisch von The Walking Dead beispielsweise Schlüsselergebnisse aus den einzelnen Episoden nachspielen und unsere Punktzahl nach oben treiben.

Der Zufallsfaktor

Typisch für Pinball ist natürlich dieses Quäntchen Glück, das wir brauchen, um die wirklich hohen Punktzahlen erreichen zu können. Nichtsdestotrotz sind die Tische samt Soundkulisse einwandfrei gestaltet und Pinballfans kommen voll auf ihre Kosten. Für alle anderen gibt es hier und da netten

Fan-Service und gute Unterhaltung für ein paar Spiele. Vielleicht auch für ein paar mehr.

Tobias Schmick

Fan-Service

wundervoll gestaltet

abwechslungsreiche Tische

arg kurzweilig

Zen Pinball 2 ist durchaus einen Blick wert, zumal es jeden Tisch als Demo gibt. Die Jagd nach dem Highscore kann schnell abhängig machen. Momentan wohl das beste Pinball-Spiel auf dem Markt!



PUBLISHER 505 Games **ENTWICKLER** Eko Software **GENRE** Action-Rollenspiel
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 18 Jahren **PREIS** circa 15 EURO

How to Survive



Da fliegt man in brausender Urlaubslaune in den Süden und endet dann doch wieder im Überlebenskampf auf einer der zombieverseuchten Inseln...

Schnell die Grundlagen der Überlebenskunst zu meistern ist vorteilhaft, denn die vier feindseligen Inseln bieten zahlreiche Möglichkeiten unser Leben zu lassen - im Angesicht der fiesen Zombies wird uns nicht selten der Hunger, Durst oder die Erschöpfung zum Verhängnis. Jede Tätigkeit dies zu verhindern ist zurückzuführen auf die Kombinationsfähigkeit unseres Charakters. Alles was nützlich erscheint wird unterwegs eingepackt, sodass wir jederzeit auf dem Touchscreen herumprobieren können.

Die Leiden eines Messie

Eine Pause-Funktion gibt es zwar, aber wir vermissen einen sicheren Rückzugspunkt, in dem wir unsere Sammelgegenstände langfristig irgendwo aufzubewahren können. So bleibt viel Kram - nützlich oder nicht - erst

mal auf dem Boden liegen. Den Zombies ist das natürlich gleich, sie wollen uns nur von unserem einzigen Ziel abhalten – der Flucht zurück in die Zivilisation.

Jonas Maier

7

NMAG

spaßige Zombie-Reibereien
spaßige Tag- & Nachtaktivitäten
Platzprobleme & kein Itemlager
kein Online-Coop-Modus

Der Überlebenskampf für zwischendurch punktet vor allem durch sein gelungenes Crafting-System und versucht dabei noch viele verschiedenen Genre-Komponenten hinzu zu mixen.

25

/40

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Intelligent Systems **GENRE** Puzzle-Platformer
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** 9,99 EURO

Pullblox World



Drei Dimensionen können manchmal ganz schön knifflig sein - vor allem wenn sie so sind wie in Pullblox World!

Eine großartige Story suchen wir in Intelligent Systems Pullblox World vergebens. Aber eine interessante Geschichte zu erzählen ist auch gar nicht das Ziel des Spiels. Es will mit kurzweiligem Rätselspaß den geneigten Casual-Spieler unterhalten.

Hauruck!

Mallo ist hierbei der Protagonist des Spiels, dessen Aufgabe es ist, Kinder aus den sogenannten Pullblox zu befreien, in die sie sich aus Versehen eingesperrt haben. Ein Pullblox ist im Prinzip ein 2D-Bild, bei dem sich unterschiedliche Segmente herausziehen lassen. Das funktioniert aber nur bis zu drei Mal. Dummerweise sitzen die Kinder meist ganz oben fest und da hin zu gelangen stellt sich vor allem bei den späteren Pullblox, die nicht nur in der Schwierigkeit sondern auch

der Größe gewachsen sind, als eine ziemliche Kopfnuss heraus. Und sei das alleine noch nicht genug, erschweren uns verschiedene Mechanismen wie Teleporter den Aufstieg.

Tobias Schmick

7

NMAG

ungewöhnliches Spielprinzip
kreative Level
auf Dauer einseitig
etwas zu leicht

Pullblox World gelingt es größtenteils mich bei der Stange zu halten und mich zu motivieren weiterzuspielen. Der Schwierigkeitsgrad ist allgemein allerdings etwas zu niedrig; erst gegen Ende des Spiels wird es knackig.

30

/40

PUBLISHER Image & Form ENTWICKLER Image & Form GENRE Action-Adventure
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS 8,99 EURO

SteamWorld Dig



Ein auf dem 3DS gefeierter Titel hat es nun in verbesserter Variante auf die Wii U geschafft. Nur, sind 1080p & 60fps einen erneuten Kauf wert?

In SteamWorld Dig spielen wir Rusty, einen Steam-Roboter, der die Mine seines Onkels übernimmt. Diese ist voller Gefahren und Gegner, die wir, anfangs nur mit einer Spitzhacke bewaffnet, besiegen müssen, bevor sie uns besiegen und uns unser Geld abknöpfen.

We need to go deeper and deeper...

Je tiefer wir kommen, desto härter werden die Steine, stärker die Gegner, gefährlicher die Umgebung und desto wertvoller die Erze, die es natürlich abzubauen gilt. Von dem Geld das wir damit verdienen, kaufen wir Upgrades für Hacke und Beutel. Im Laufe des Spiels, werden wir auch andere Höhlen erkunden, die uns zum Teil neue Funktionen spendieren, die wir am Ende auch gut gebrauchen können. Wer neue Features

erwartet, wird leider enttäuscht. Es handelt sich um beinahe dasselbe Spiel, abgesehen von einem netten aber eher unnützen Wii-U-Easter-Egg.

Sebastian Klein

9

NMAG
Sebastian K.

7

NMAG
Eric E.

flüssiges Gameplay
frei konfigurierbare Steuerung
Wii-U-Easter-Egg
fehlende Innovationen

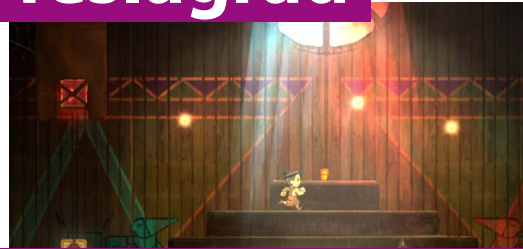
Auch wenn SteamWorld Dig in HD super aussieht, wer den Titel bereits auf dem 3DS gespielt hat, muss ihn nicht unbedingt nochmal kaufen. Dafür gibt es zu wenig Neues.

33 /40

fazit

PUBLISHER Rain Games ENTWICKLER Rain Games GENRE Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS 14,99 EURO

Teslagrad



Teslagrad ehrt Nikola Tesla, denn Magnetismus und Elektrizität sind hier die Leitthemen.

In Teslagrad schlüpfen wir in die Haut eines kleinen Jungen, der sich nachts aus der Herberge stiehlt, um den Teslaturm zu erkunden. Im Turm angekommen, finden wir wie in der Metroid-Serie diverse Gegenstände, wodurch wir einen immer größeren Bereich des Turms erkunden dürfen. Vorankommen ist nur durch das Lösen von Rätseln möglich, die sich voll und ganz auf Magnetismus und Elektrizität konzentrieren.

Versuch und Irrtum

Die Aufgabenstellung ist zwar klar definiert, doch arten viele Rätsel im Versuch-und-Irrtum-Prinzip aus. Ärgerlich ist zudem, dass wir nur ein Leben haben und so beim Checkpoint im Falle des Versagens wieder von vorn beginnen müssen. In wichtigen Momenten entpuppt sich die Steuerung

als schwammig und fummelig. Immerhin können Optik und Soundtrack in den vier bis fünf kurzen Stunden Spielzeit positiv und durchweg überzeugen.

Eric Ebelt

7

NMAG

toller Soundtrack
intelligente Rätsel...
...und viel Try and Error
kurze Spielzeit

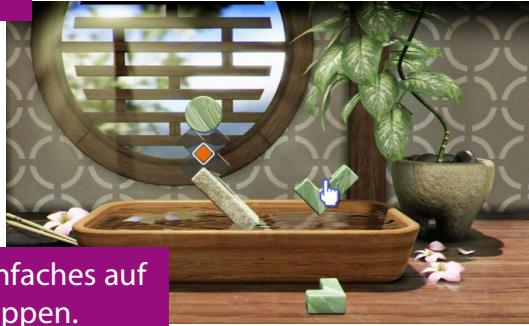
Teslagrad unterhält mit intelligenten Rätseln, die aber meist in Ausprobieren enden. Dafür animiert die tolle Musik zum Weitermachen, bis nach wenigen Stunden der Abspann über den Bildschirm flimmert.

29 /40

fazit

PUBLISHER Shin'en Multimedia **ENTWICKLER** Shin'en Multimedia **GENRE** Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 5 (offline), 2 bis 8 (online) **USK** ab 0 Jahren **PREIS** 8,99 EURO

Art of Balance



Jeder kennt das: Man schafft etwas Einfaches auf Anhieb nicht und möchte gerne ausflippen.

So könnte man Art of Balance umschreiben, denn wie der Titel des Spiels vermuten lässt, ist es hier unsere Aufgabe, ein Gebilde in Gleichgewicht zu bringen. Auf einer Grundlage errichten wir diverse Bausteine der unterschiedlichsten Formen. Alle eckigen und runden Steine, die uns pro Puzzle zur Verfügung stehen, müssen stabil übereinander angeordnet werden. Eine Musterlösung gibt es dabei oftmals nicht.

Wunsch zur Korrektur

Schaffen wir es beim ersten Versuch nicht, probieren wir es beim nächsten Mal auf andere Art und Weise. Einen Rückspulknopf vermischen wir dabei sehr, da kleine Korrekturen so nicht vorgenommen werden können. Dazu kommen noch zerbrechliche Blöcke, welche die späteren Puzzles anspruchsvol-

ler gestalten. Die Steuerung fällt zwar fast durchgehend präzise aus, doch gelegentliche Aussetzer schmälern das Gesamtbild etwas.

Eric Ebelt

7

NMAG

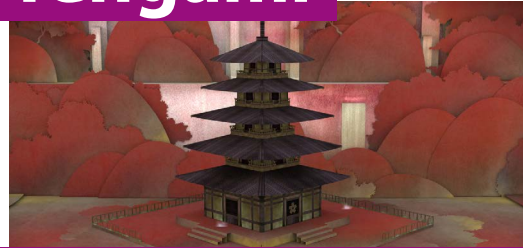
zweihundert Rätsel
motivierendes Konzept
spaßiger Mehrspielermodus
seltene Aussetzer

So manches Puzzle kann mich stundenlang zur Verzweiflung treiben, doch habe ich ein Rätsel erst mal gelöst, will ich schon gleich das nächste in Angriff nehmen. Hier wartet stundenlanger Spielspaß!

32 /40

PUBLISHER Nyamyam **ENTWICKLER** Nyamyam **GENRE** Adventure
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** 7,99 EURO

Tengami



Tengami enttäuscht auf spielerischer Ebene weitgehend, bleibt aber dennoch ein Kunstwerk.

In Tengami übernehmen wir die Rolle eines Helden, der durchs malerische Japan zieht, um drei magische Kirschblüten zu finden und einen Baum zum Blühen zu bringen. Unterwegs lösen wir allerhand Rätsel. Während die ersten Rätsel von uns noch müde belächelt werden, fordern spätere Denkaufgaben zum Grübeln auf. Der Wermutstropfen dabei: Der Abspann läuft schon nach 75 Minuten über den Bildschirm.

Entspannung

Aufgebaut ist das Spiel in Form eines Pop-up-Buches, in welchem wir die Rätsel lösen. Den Helden bewegen wir nur via Stylus. Eine Knöpfchensteuerung gibt es nicht, weshalb unser Blick durchgehend auf den Touchscreen und nicht auf den Fernseher gerichtet ist. Dadurch findet die audiovisuelle Qualität

des Titels weniger Beachtung. Tengami ist ein kurzweiliger Spaß, der sehr viel Wert auf Entspannung, aber keinen Wert auf spielerischen Anspruch legt.

Eric Ebelt

5

NMAG

Eric E.

5

NMAG

Patrick S.

audiovisueller Genuss
weitgehend anspruchslos
nur Stylus-Steuerung
sehr kurze Spielzeit

Nach gerade einmal 75 Minuten ist die Reise durch die Pop-up-Welt von Tengami vorbei. Für diese Zeitspanne kann ich mich zwar entspannt zurücklehnen, doch fehlt mir der spielerische Anspruch.

23 /40

PUBLISHER Joindots GmbH **ENTWICKLER** G-STYLE **GENRE** Geschicklichkeit
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** 19,99 EURO

Crazy Construction



Wer als Kind auch schon immer mal Hochhäuser bauen wollte, hat jetzt die Chance dazu!

Richtig gelesen. Wir bauen Hochhäuser. Aber nicht aus Ziegelsteinen sondern aus Bergen von nicht zum Hausbau gedachten Materialien. Darunter wären zum Beispiel Autos, Lastwagen, Fahrräder und so einiges mehr. Dabei gehen wir praktisch nach dem Tetris-Prinzip vor. Stapeln was das Zeug hält, wobei das Zeug auch wirklich halten muss. In den seltensten Fällen haben wir einen geraden Grund zum Bauen.

Ist es denn tatsächlich so einfach?

Leider nicht. In jedem Level haben wir irgendwelche Hindernisse auf dem Untergrund, Gewitterwolken stehen am Himmel, die dafür sorgen, dass unser Item unkontrolliert nach unten segelt und Gegner gibt es natürlich auch. Diese erzeugen zum Beispiel

Wind oder blockieren die Rotation für eine bestimmte Zeitdauer. Und lassen wir zu viele Items fallen, ist leider das komplette Kapitel verloren. Ärgerlich...

Sebastian Klein

7

NMAG
Sebastian K.

3

NMAG
Tobias S.

viele unterschiedliche Level
über zwanzig verschiedene Items
Kapitel-Neustart bei Game Over

5

NMAG
Sören J.

4

NMAG
Patrick S.

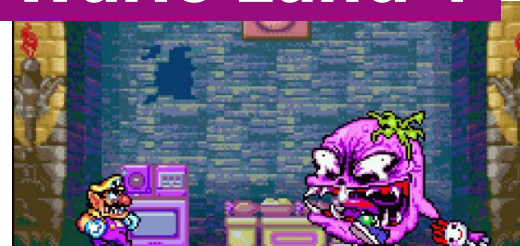
Für zwischendurch ist das Spiel durchaus zu empfehlen, zumindest wenn es mal im Angebot ist. Denn zwanzig Euro sind dafür zu viel. Dennoch kann es für Stunden unterhalten.

19

/40

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo R&D 1 **GENRE** Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U, 3DS, GBA **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** 6,99 EURO

Wario Land 4



Ein Jahr nach Wario Land 3 schickte Nintendo Wario 2001 schon in sein nächstes Abenteuer.

Eigentlich wollte Wario an diesem Morgen nur gemütlich die Zeitung lesen, doch als er auf dem Stück Papier etwas von einer mysteriösen Pyramide liest, macht er sich gleich auf den Weg - schließlich könnten sagenumwobene Schätze in der Grabkammer warten! Wario Land 4 folgt also der Serientradition. In bester Jump-'n'-Run-Manier gehen wir in der in vier Welten aufgeteilten Pyramide in beliebiger Reihenfolge auf Schatzjagd.

Ein Hauch von Humor

Der Schwierigkeitsgrad schwankt so zwar ein klein wenig, doch mit der Zeit und dank der geschmeidigen Steuerung lässt sich das Spiel schnell meistern. Abermals beweist Nintendo mit dem Spiel Humor, denn sowohl die Levels als auch das Design der Bossgegner können uns von Grund auf begeistern.



Wer zudem einmal durch das Level Mons-oon Jungle gelaufen ist, weiß auch, welch vortrefflicher Soundtrack in diesem Titel schlummert.

Eric Ebelt

8

NMAG
Eric E.

9

NMAG
Emanuel L.

schönes Leveldesign
humorvolle Bossgegner
großartiger Soundtrack
wenige Spezialfähigkeiten

Wario Land 4 beschert mir mit seinem Soundtrack gute Laune. Dazu kommen Levels, die von Design und Anspruch gut gemischt sind. Dieses Jump 'n' Run muss man unbedingt einmal selbst gespielt haben!

32

/40

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Camelot Software Planning GENRE Golf-Rollenspiel
SYSTEM Wii U, GBA SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren PREIS 6,99 EURO

Mario Golf: Advance Tour



Kurios! Mario Golf: Advance Tour entpuppt sich im Test als Überrest von Golden Sun.

Bereits in den ersten Minuten wird klar, dass der Titel wie sein Handheld-Vorgänger kein pures Sportspiel, sondern auch ein Rollenspiel ist. Wir schlüpfen in die Rolle von Neil und Ella, die im Mario Golf Club Karriere machen. Wir unterstützen sie bei ihrem Werdegang, verbessern rollenspieltypisch ihre Attribute und zeigen unser Können auf dem Golfplatz.

Spieler ärgern sich aber darüber, dass bei der eShop-Fassung keine deutschen Texte enthalten sind, die auf dem Modul von 2004 jedoch vorliegen.

Eric Ebelt

Überzeugende Technik

Schriftart, Charakterdesign und Umgebungsgrafiken sind quasi Golden Sun entnommen. Die Entwickler zeigen ein-drucksvoll, zu welcher Leistung der GameBoy Advance im Stande ist. Unterstützt wird das Spektakel mit motivierender Musik - da spielt man den Titel gerne mal gegen Freunde auf einem Handheld oder GamePad. Jüngere

8

NMAG
Eric E.

7

NMAG
Patrick S.

liebvolle Handlung
guter Mehrspielermodus
optische Glanzleistung
Putten unübersichtlich

7

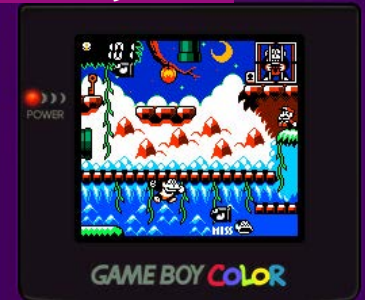
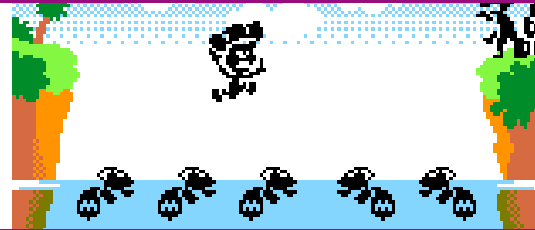
NMAG
Mario N.

Wer Rollenspiele und den Golfsport mag, wird Mario Golf: Advance Tour sehr gerne spielen. Wer jedoch nicht des Englischen mächtig ist, wird der liebevollen Story jedoch nichts abgewinnen können.

30 /40

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD GENRE Geschicklichkeit
SYSTEM 3DS, GBC SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS 4,99 EURO

Game & Watch Gallery 3



Game & Watch Gallery 3 bündelt mehrere Retro-Titel auf einem Game-Boy-Color-Modul.

Wer in den Achtziger Jahren auf Reisen in Tōkyō haltmachte, wird sicherlich Anzug-träger entdeckt haben, die gebannt mit ihren Augen auf den Display ihres Game-&-Watch-Handheld in der Bahn sahen. So und nicht anders ergeht es uns auch mit dem dritten Teil der Game-&-Watch-Gallery-Serie, die wir sowohl in LCD-Retro-Optik, als auch im frischen Game-Boy-Color-Anstrich erleben dürfen.

mit Yoshi Kekse zu mampfen oder mit den Gebrüder Mario Geschenke zu verpacken. Das wird mit der Zeit richtig herausfordernd und motiviert langfristig!

Eric Ebelt

Fünffache Herausforderung

Im Kern bietet die Sammlung die fünf Titel Egg, Green House, Turtle Bridge, Mario Bros. und Donkey Kong Jr., in denen wir unser Geschick unter Beweis stellen. Ziel der Spiele ist es, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen, indem wir so schnell wie möglich die richtigen Knöpfe drücken, um

7

NMAG
Eric E.

6

NMAG
Emanuel L.

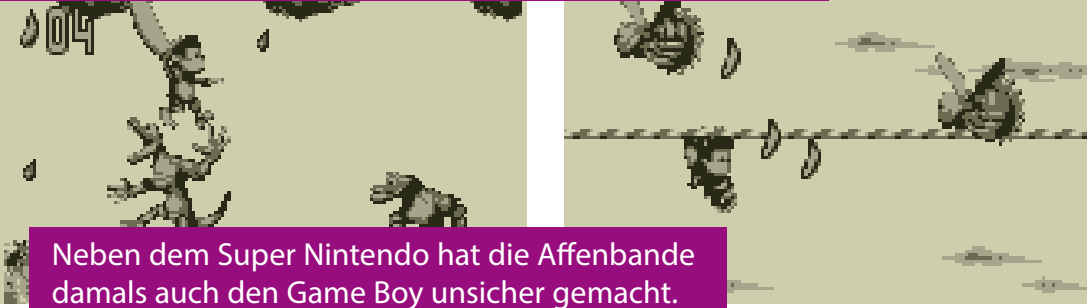
fünf klassische Titel
alte und neue Optik
freischaltbare Inhalte
Soundtrack recht dürftig

Game & Watch Gallery 3 ist eine günstige Möglichkeit, um ein paar Perlen der frühen Nintendo-Video-spielgeschichte nachzuholen. Wer ein paar Herausforderungen sucht, sollte bei diesem Titel zugreifen.

26 /40

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Rare GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM 3DS, GBC, GB SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS 3,99 EURO

Donkey Kong Land III



Neben dem Super Nintendo hat die Affenbande damals auch den Game Boy unsicher gemacht.

Donkey Kong und Diddy Kong machen sich auf die Suche nach der Verlorenen Welt, doch die beiden lassen ihre Freundin Dixie Kong einfach zurück! Zusammen mit ihr und ihrem Cousin Kiddy Kong folgen wir den Urgesteinen durch ein Abenteuer, in welchem wir Wälder, Scheunen, schneebedeckte Berge oder finstere Unterwassergebiete erkunden. Unterwegs gibt es viele Sachen wie Bananen zu sammeln und die bösen Kremlings zu bekämpfen.

Portable Pixelpracht

Dabei nutzen wir Dixie Kongs Propellerhaar genauso wie die tierische Unterstützung von Schwertfisch, Papagei und Spinne. Donkey Kong Land III reizt die Grafikpower des Game Boys aus. Flüssige Animationen und eine tolle Levelarchitektur sind das Ergebnis,

doch dem steht ein Soundtrack entgegen, der dem Vorbild Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble! aufgrund der technischen Limitierung nicht gerecht wird.

Sebastian Klein

8

NMAG
Sebastian K.

8

NMAG
Emanuel L.

tolles Leveldesign
motivierende Sammelhatz
flüssige Animationen
Soundtrack eher Gedudel

7

NMAG
Patrick S.

Donkey Kong Land III macht eine erstaunlich gute Figur und unterhält pausenlos. Wer aber die Möglichkeit hat, Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble zu spielen, sollte hier zugreifen!

31

/40

PUBLISHER Capcom ENTWICKLER Capcom GENRE Action
SYSTEM 3DS, GBC SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS 4,99 EURO

Mega Man Xtreme 2



Sucht man im Videospielektor Herausforderungen, ist man im Mega-Man-Universum gut aufgehoben.

Angesiedelt im Jahr 21XX übernehmen wir in Mega Man Xtreme 2 die Rolle des Helden X und dürfen ebenfalls mit dem Charakter Zero spielen, den Fans schon aus der Hauptreihe Mega Man X kennen dürften. In zweidimensionalen Levels schießen wir mit unseren Waffen auf alles was sich bewegt und sammeln neue Ausrüstung, um gegen die feindlichen Schergen gewappnet zu sein. Herausforderungen warten reichlich!

Abgespeckt, aber anspruchsvoll

Die Levels fallen zwar abgespeckter als in Mega Man X aus, sind deshalb aber nicht weniger anspruchsvoll. Jeder Sprung muss gut abgestimmt sein und Gegner sollten nicht verfehlt werden. Ansonsten fällt die Lebensenergie schnell auf null und 1-ups sind in Mega Man Xtreme 2 rar gesät. Haben

wir jedoch mit Mühe und Not den ersten Bossgegner besiegt, kann auch dieses Spin-off mit dem typischen Mega-Man-Charme überzeugen.

Eric Ebelt

7

NMAG
Eric E.

7

NMAG
Emanuel L.

teils sehr herausfordernd
motivierendes Spielsystem
schöne Kampfeffekte
mangelhafte Übersicht

7

NMAG
Patrick S.

Kennt man die Mega-Man-X-Reihe bereits, kann man sich den Titel getrost sparen. Wer jedoch auch unterwegs von herausfordernden Bossgegnern gequält werden will, kommt um Mega Man Xtreme 2 nicht herum!

28

/40



PLUS

PASSEND ZU UNSEREN TESTS ZU SUPER SMASH BROS. FOR WII U & NINTENDO 3DS, STELLEN WIR UNS IN DIESER AUSGABE DIE FRAGE, WORIN DIE FASZINATION DES BEAT 'EM UPS LIEGT. WIE SICH DIE POKÉMON-REIHE MIT DER ZEIT VERÄNDERT HAT, BLEIBT EBENFALLS NICHT UNGELÜFTET. ABSCHLIESSEND TAUCHEN WIR EINMAL MEHR INS REICH DES MERCHANDISING AB.



FASZINATION SUPER SMASH BROS.

von Björn Rohwer

Auf den ersten Blick klingt es absolut verrückt, wenn die familienfreundlichste aller Spielefirmen ihre Hauptcharaktere plötzlich in ein Prügelspiel steckt. Die Idee stellte sich schließlich aber als voller Erfolg raus - mit Recht!

Nachdem Nintendo zuvor nur im Super-Mario-Franchise die Charaktere mal zu freundschaftlichen Sport- oder Spieleabenden geladen hatte, ging man 1999 mit der Veröffentlichung von Super Smash Bros. einen neuen Weg. Hier bediente man sich jedem erfolgreichen Nintendo-Franchise und erreichte so einen noch etwas größeren Fansog. Gleichzeitig wahrte man aber mit einer kinderfreundlichen Kampfspielart das Nintendo-Flair - Gegner werden nicht verletzt, sondern nur leichter gemacht und aus dem Bildschirm geschleudert.

Ein holpriger Start

Sieht man sich heute den amerikanischen TV-Trailer zum ersten Super Smash Bros. an, der auch in Deutschland nahezu unverändert ausgestrahlt wurde, wirken die Umstände des Spiels noch viel bizarrer. Yoshi, Mario, Donkey Kong und

Pikachu schlendern zu fröhlicher Musik über eine Wiese und beginnen sich aus heiterem Himmel zu verprügeln. Als wär das nicht schon absurd genug, ist der Trailer nicht etwa animiert, sondern wird von Schauspielern in den jeweiligen Kostümen dargeboten. Eigentlich erstaunlich, dass die Serie heute zum Nintendo-Kanon einer jeden Konsole gehört wie das obligatorische Super-Mario-Jump-'n'-Run und der neue Mario-Kart-Ableger.

Lebenserhaltende Maßnahme

Im ersten Teil war auch noch nichts zu sehen von der heutigen Inhaltsflut, die automatisch zur Super-Smash-Bros.-Reihe gehört. Zwölf Kämpfer gingen auf insgesamt neun Stages aufeinander los. Man beschränkte sich damals ganz und gar auf die Hauptcharaktere der größten Nintendo-Serien, lediglich die größten Hits - Mario und Pokémon - wurden mit zwei



Charakteren bedacht. Viel mehr nutzte man schon in dieser ersten Version die Plattform um eingeschlafene Charaktere und Serien am Leben zu halten - so bekamen unter anderem Samus Aran und Ness dort ihren einzigen Nintendo-64-Auftritt. Captain Falcon verlässt zudem zum ersten Mal seinen Rennflitzer als spielbarer Charakter.

Profiprügler

Während das Konzept auf dem Nintendo 64 noch in den Kinderschuhen steckte, feierte es auf dem Gamecube den wirklich Durchbruch. Plötzlich war der Titel nicht nur als elterlicher Kompromiss zwischen coolen Actionspielen und einem knuffigen Nintendo-Titel beliebt - Super Smash Bros. Melee brachte den Nintendo-Prügler in die eSport-Szene. Auch noch heute geht dieser Ableger regelmäßig in Turnieren an den Start - Spieler schätzen den Titel als perfekt aus-

balanciert und sehr fair. Nach dem Schritt in Richtung Profis, öffnete man sich mit Super Smash Bros. Brawl wieder der breiteren Masse.

Nintendo-Overkill

Mit den kommenden Ablegern wurde dann dieser Mix aus einer Festigung der Firmenidentität und der Vermarktung aller Franchises in einem Titel immer größer geschrieben. Spätestens bei Super Smash Bros. Brawl gingen den Spielern nämlich die Superlative für das stetig wachsende Teilnehmerfeld und die Einbindung noch so abstruser Charaktere aus. Heute findet sich alles von Nintendogs, über Duck Hunt bis hin zu NES-Peripherie wie R.O.B. im Spiel und brennt sich so in die Köpfe der Spieler ein. Alte Nintendo-Serien wie Kid Icarus mussten nicht mehr mühsam neu eingeführt werden, schließlich kannten viele Spieler den Charakter bereits aus Super Smash Bros. Brawl. Dass

dieser unglaubliche Fanservice funktionieren kann, liegt neben der hohen Qualität jedes Ablegers mit Sicherheit an dem weitreichenden und facettenreichen Geschichte von Nintendo.

Nintendos Geschichtsstunde

Keine andere Firma ist in der Lage, auf einen schier unendliche Fundus an originellen Charakteren zurückzugreifen. Selbst beim jetzigen Ableger mit über fünfzig Charakteren und zahlreichen Gastauftritten könnte jeder Nintendo-Fan aus dem Stegreif eine Liste mit über dreißig Figuren nennen, die man noch perfekt einbauen könnte. Was für einen Stellenwert die Serie in der Branche hat, sieht man nicht zuletzt daran, dass selbst Third-Party-Hersteller Charaktere wie Mega Man, Sonic, Snake oder Pac-Man mit Begeisterung zur Verfügung stellen, damit sich auch ihre Figuren in die Schlacht stürzen können.

Super Smash Bros. hat sich für Nintendo so zum perfekten Franchise entwickelt - die Fans freuen sich über jede Spielreferenz, denn auch inaktive Franchises bleiben präsent und können einfach wieder eingeführt werden und durch das schrittweise Ankündigung von Charakteren, kann ein steter PR-Rummel entstehen. Alles Gründe, weswegen uns die Serie mit Sicherheit so lange begleiten wird, wie Nintendo Konsolen herstellt.





POKÉMON IM WANDEL DER ZEIT

von Jonas Maier

Wenn wir vom Wandel der Pokémon-Spiele reden, wollen wir euch nicht auf den Arm nehmen. Schließlich braucht es keinen Pokémon-Fanatiker, um Neuerungen zu erkennen – schon eher braucht es einen, sie nicht zu übersehen.



Pokémon blieb eigentlich seinem elementaren Grundgerüst schon immer treu – so als würden sich ähnliche Abenteuer fortlaufend in unterschiedlichen Paralleluniversen abspielen. Dadurch entsteht im Spieler immer wieder aufs Neue eine immense Erwartungshaltung - eine Vorfreude auf eine Freude, die er schon genau kennt und deswegen umso intensiver ist. Nintendo will da natürlich nicht enttäuschen, Änderungen gibt es in Pokémon aber dennoch, einige waren damals sogar alles andere als lapidar.

Bug-Festival

Blicken wir doch einmal zurück auf die Anfänge der beliebten Reihe. Auf dem Gameboy erschienen die ersten Spiele der beliebte Serie und Nintendo wusste wohl damals selbst



nicht, warum ihnen urplötzlich weltweit die bunten Module aus den Händen gerissen wurden. Vielleicht lag es an der ungemeinen Spieltiefe, die allerdings auch seine technischen Tücken mit sich brachte: Ein famoser Anzeigebug wertete Attacken auf alle Pokémon mit Doppeltypen falsch aus und so stuft das Spiel zum Beispiel gerne einmal neutrale Attacken als nicht sehr effektiv ein. Auswirkungen auf den generierten Schaden hatte dieser Bug zum Glück nicht. Auch bestimmte Attacken-Kombos hat Nintendo wohl nicht auf dem Schirm gehabt, sonst hätte es zum Beispiel die Egelsamen-Toxin-Kombination nicht ins Spiel geschafft. Nintendo rechnete nicht mit solch einem Erfolg, sonst wäre mit Sicherheit mehr Wert auf ein sauberes Spiel gelegt worden. Auf Feh-



lersuche begaben sich dann immerhin über 30 Millionen Spieler.

Revision mit Nachdruck

Für damalige Verhältnisse waren die Pokémon-Spiele auf dem grauen Gameboy schon extrem beeindruckend. Die größten Änderungen dienten also erst einmal der Optimierung und dazu, das Spiel an bestimmten Ecken und Kanten im Sinne der Entwickler rund zu schleifen, was nun dank dem technischen Fortschritt der Handhelds möglich wurde. Viele erinnern sich sicherlich an den dubiosen Spez-Wert, der damals sowohl für den Spezial-Angriff als auch die Spezial-Verteidigung den Ton angab. Ab Gold und Silber wurden diese Werte schön getrennt und auch der Initiative wurde die

Aufgabe der Volltrefferquoten-Berechnung entzogen. Damals koordinierte sie nicht nur die Angriffsreihenfolge, sondern auch die Wahrscheinlichkeit eines Volltreffers. Schnell und tödlich - was früher als Synonym gewertet wurde, war vor allem in Multiplayer-Kämpfen eine überaus effektive Taktik.

Innovations-Schub

Neben der Bewältigung der technischen Hürden, wurde natürlich auch am Spieldesign selbst geschraubt und Inhalte kreierte, die wir wohl so noch am ehesten als Neuerungen plakativieren würden. Zwei neue Typen wurden der zweiten Generation hinzugefügt, dienten sie doch vor allem dem Zweck dem starken Psycho-Typ die Stirn zu bieten. Nun konnten Beeren gesammelt und generell Items als tragbare Nutzgegenstände eingesetzt werden. Es gab sogar schon den synchronen Tag-und-Nacht-Wechsel, der mit vielen spezifischen Besonderheiten glänzte.



Pokémon war damals für viele heutige Spieler das erste richtige Zock-Abenteuer. Deswegen überrascht es nicht, dass sich auch heute noch zahllose Erwachsene auf die neuen Reisen begeben.



Der Psycho-Typ galt in den Anfängen zu einer der gefährlichsten Typen - Simala zählte zu den stärksten Pokémon überhaupt. Dies war unter anderem der Grund, warum die neuen Typen Unlicht und Stahl eingeführt wurden.

In der nächsten Generation folgten Fähigkeiten und Wesen, die den kompetitiven Kämpfen neue Dimensionen verlieh. Sehr interessant: Die Amerikaner spielten Pokémon damals genau so wie es sich die Entwickler vorgestellt hatten. Sie haben am meisten Spaß am Kämpfen und digitalen Kräftemessen, während die Japaner eher aufs Sammeln und Komplettieren des Pokédex Wert legen. Mit den Anpassungen und neuen Inhalten wurden aber sicherlich beide Parteien befriedigt.

Konstanter Wandel - Subversion im vollen Gange

Nicht wenige Elemente der Pokémon-Reihe befinden sich im stetigen Wandel, darunter zählen natürlich technisch bedingt die Sprites, pokémonspezifischen Töne und Animationen – einschneidender sind da aber die Basiswerte. Was die meisten Spieler wohl nur unbewusst mitbekommen, bringt Fans richtig aus dem Häuschen – oder in Rage – wenn bestimmte Monster wieder gestärkt werden oder sogar neue Fähigkeiten erhalten. Die Mega-Entwicklungen dürfen hier auch nicht außer Acht gelassen werden. Von primär technischen Optimierungen und dem Ausmerzen von Bugs hat sich das Augenmerk langsam in Richtung der Benutzerfreundlichkeit bis zu kleineren Detailverbesserungen gewandelt. Beispiele sind der automatische Item Einsatz, die Reduzierung des VM-Gebrauch entlang der Hauptwege oder das zugängliche Beeinflussen der Pokémon-Stats in Form des Supertrainings. Grundlegende Einschnitte im Gameplay und Präsentation sind natürlich unvorstellbar, waren aber in den Anfängen der Reihe auch Bestandteil der Entwicklung. Der nie verhallende Schrei nach Neuerungen – eine regelrechte Innovations-Sucht – ist natürlich auch bei den Pokémon-Spielen und deren Entwickler eingetroffen – er wurde nicht reflektiert sondern mit Sicherheit absorbiert und damit auf keinen Fall ignoriert!



MERCHANDISE CORNER

Von Emanuel Liesinger



A LINK BETWEEN WORLDS HAUBEN

Es ist Winterzeit und Nintendo-Fans, die ihre alte Fishbone-Haube einwintern möchten, haben nun die Gelegenheit, sie durch Ravios Kopfbedeckung zu ersetzen. Und für jene, die lieber den Helden in grün imitieren möchten, veröffentlicht Furyū auch eine Link-Kappe – inklusive der Feenohren.



WOLKENVOGEL STATUE

Ein prägnanter Teil von Skyward Sword waren Links Reisen auf den Wolkenvögeln. Das dachte sich auch der bekannte Hersteller First 4 Figures und veröffentlicht im zweiten Quartal 2015 eine ihrer größten Figuren bisher. Die 66 Zentimeter hohe und auf 2500 Stück limitierte Statue zeigt Link auf seinem roten Begleiter, ist aber mit umgerechnet 370 Euro nur für Hardcore-Sammler gedacht.



YOSHI LAMPE

Nach dem Erfolg ihrer König-Buu-Huu-Lampe, erweitert Hersteller Taito seinen Katalog um einen lichtspendenden Dinosaurier. Im Gegensatz zum Vorgänger leuchtet hier aber nicht die ganze Figur, sondern nur der Apfel auf Yoshis Zunge. Dieser ist allerdings nicht fest verbunden, sondern kann problemlos abgenommen werden – wobei er dann leider nicht mehr leuchtet. Durch das begrenzte Licht, dass die Figur spendet, wohl eher ein (tolles) Gimmick als eine sinnvoll nutzbare Lampe.



KIRBY PLÜSCHIES

Kirby kann bekanntlich durch das Schlucken von Gegnern deren Fähigkeiten kopieren. Wer mal in Japan Urlaub macht, hat vielleicht das Glück, in einem der unzähligen Arcades auf diesen Kran (gefüllt mit verschiedensten Kirbys) zu stoßen. Wer sein Glück versuchen möchte, ist mit einhundert Yen (etwa siebzig Eurocent) dabei; bis man allerdings alle verfügbaren Varianten besitzt, muss man sicher einiges seines Ersparten versenken.



AUSBLICK FRÜHJAHR 2015

KALENDER

01.01.	RON GILBERTS GEBURTSTAG (51)
02.01.	CAPTAIN TOAD. TREASURE TRACKER (WII U) ERSCHEINT
02.01.	GÖICHI SUDAS GEBURTSTAG (47)
06.01.	YŪJI HORIIS GEBURTSTAG (61)
10.01.	MASAYOSHI SOKENS GEBURTSTAG (40)
20.01.	WILL WRIGHTS GEBURTSTAG (55)
23.01.	BOWSER, IKE, LUCARIO, ROSALINA, SHIEK, TOON LINK (AMIIBO) ERSCHEINEN
25.01.	TÖRU IWATANIS GEBURTSTAG (60)
20.02.	KÖNIG DEDEDE, MEGA MAN, META KNIGHT, SHULK, SONIC THE HEDGEHOG (AMIIBO) ERSCHEINEN
24.02.	SID MEIERS GEBURTSTAG (61)
02.03.	CHRIS HÜLSBECKS GEBURTSTAG (47)
14.03.	ALEXEI LEONIDOWITSCH PASCHITNOWS GEBURTSTAG (59)
16.03.	EIJI AONUMAS GEBURTSTAG (51)
21.03.	NOBUO UEMATSUS GEBURTSTAG (56)
29.03.	MICHEL ANCELS GEBURTSTAG (43)
25.03.	REGINALD FILS-AIMÉS GEBURTSTAG (54)
31.03.	TOMOHIRO NISHIKADOS GEBURTSTAG (71)
19.04.	FUMITO UEDAS GEBURTSTAG (45)
05.05.	PETER MOLYNEUX' GEBURTSTAG (56)
16.05.	ROLE PLAY CONVENTION 2015 (KÖLN)
27.05.	CHRIS ROBERTS' GEBURTSTAG (47)



IMPRESSUM PARTNER

REDAKTION NMAG, AUF DEM KOMP 20, 53773 HENNEF

E-MAIL REDAKTION@N-MAG.ORG

CHEFREDAKTION ERIC EBELT

STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR EMANUEL LIESINGER

REDAKTION SEBASTIAN KLEIN, EMANUEL LIESINGER, JONAS MAIER, MARIO NGUYEN, TOBIAS SCHMICK

GASTREDAKTEURE ALEXANDER GEISLER, BJÖRN ROHWER

VIDEOREDAKTEURE LUKAS BECHMAN, SÖREN JACOBSEN, MARIO NGUYEN, PATRICK SNIR

LAYOUT & DESIGN EMRAH ERKILIC, PATRICK SNIR

ONLINE-ADMINISTRATION SÖREN JACOBSEN

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 DATENSYSTEMEN OHNE ZUSTIMMUNG DER REDAKTION UNZULÄSSIG. FÜR DIE RICHTIGKEIT VON VERÖFFENTLICHUNGEN KANN DIE REDAKTION TROTZ PRÜFUNG NICHT HAFTEN. DIE VERÖFFENTLICHUNGEN IN NMAG ERFOLGEN OHNE BERÜCKSICHTIGUNG EINES EVENTUELLEN PATENTSCHUTZES. AUCH WERDEN WARENNAMEN OHNE GEWÄHRLEISTUNG EINER FREIEN ANWENDUNG BENUTZT.

