

NMAG

SUPER SMASH BROS.™ for Wii U

Die Redaktion spielt verrückt - Super Smash Bros. for Wii U auf der Gamescom endlich angespielt!

GAMESCOM-SONDERAUSGABE



VIEW WII U

Mario Party 10
Sonic Boom: Lyrics Aufstieg
Skylanders: Trap Team



VIEW 3DS

Pokémon: Alpha & Omega
Fantasy Life
Persona Q



VIEW DOWNLOAD

Tengami
Swords & Soldiers II
Beatbuddy



VORWORT

Liebe Spielerinnen und Spieler,

jedes Jahr im August ruft uns die Gamescom aus allen Teilen Deutschlands und Österreichs in die rheinische Metropole Köln. Während die Gamescom für jeden Spieler vor allem Spaß und viele neue Titel bedeutet, die angespielt werden wollen, ist es für uns Redakteure manchmal ein recht anstrengendes Unterfangen. Schließlich rennen wir nonstop von einem Termin zum nächsten; ein Herausrauen in die Entertainment Area ist in vielen Fällen gar nicht möglich.

Nachdem wir im letzten NMag bereits auf einige kommende Titel wie Yoshi's Woolly World, Mario Maker oder Splatoon eingegangen sind, machen wir den View-Bereich des NMag in dieser Ausgabe zum vollen Programm. Endlich konnten wir den lang erwarteten Wii-U-Hit Super Smash Bros. for Wii U anspielen, der direkt einmal dafür gesorgt hat, dass die halbe Redaktion den Messetrubel vergessen hat. Da kommt etwas Großes auf uns zu!

Ebenfalls widmen wir uns in dieser Ausgabe Titeln wie Mario Party 10, Sonic Boom: Lyrics Aufstieg, Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir, Fantasy Life, Persona Q: Shadow of the Labyrinth und vielversprechende eShop-Titel wie Swords & Soldiers II oder Tengami zu. Auch wenn viele die Wii U bereits für tot erklärt haben, nimmt die Fülle an spaßigen Titeln nicht ab.

Viel Spaß mit dem neuen NMag,
Eric Ebelt



INHALTSVERZEICHNIS

INDEX

VORWORT
REDAKTIONSSEITE
AUSBLICK UND KALENDER
IMPRESSUM UND PARTNER

LIVE

GAMESCOM 2014
INTERVIEW MIT ICHIRO HAZAMA

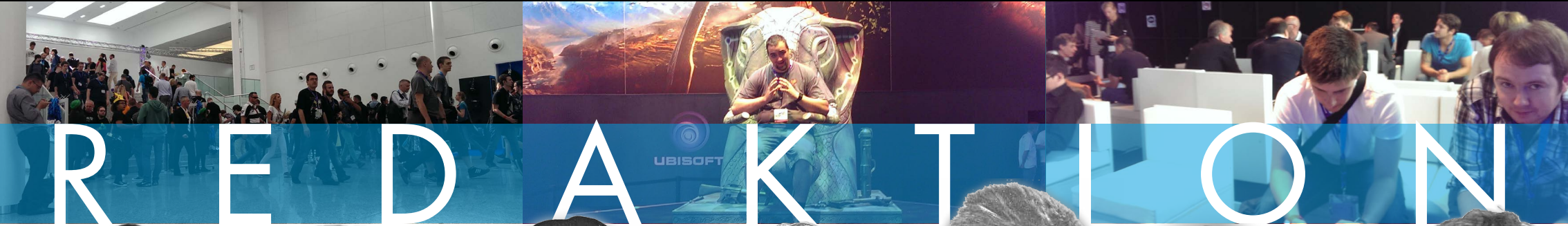
VIEW

SUPER SMASH BROS. FOR WII U *WII U*
MARIO PARTY 10 *WII U*
SONIC BOOM: LYRICS AUFSTIEG *WII U*
SKYLANDERS: TRAP TEAM *WII U*
DISNEY INFINITY 2.0: MARVEL SUPER HEROES *WII U*
JUST DANCE 2015 *WII U*

POKÉMON: OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR *3DS*
FANTASY LIFE *3DS*
PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH *3DS*

SWORDS & SOLDIERS II *WII U*
TENGAMI *WII U*
BEATBUDDY: TALE OF THE GUARDIANS *WII U*
AFFORDABLE SPACE ADVENTURES *WII U*





REDAKTION



Tobias Schmick

Sebastian Klein

Emanuel Liesinger

Eric Ebelt

Björn Rohwer

Alexander Schmidt

Jonas Maier

SPIELT GERADE

The Elder Scrolls Online (PC)

GAMESCOM-HIGHLIGHT

Splatoon

GAMESCOM-ENTTÄUSCHUNG

Essen zu teuer

GAMESCOM-FAZIT

All work and no play makes
Tobias a dull boy

SPIELT GERADE

Assassin's Creed: Black Flag

GAMESCOM-HIGHLIGHT

The Crew (PS4)

GAMESCOM-ENTTÄUSCHUNG

Fifa 15 (PS4)

GAMESCOM-FAZIT

Weniger Besucher, mehr
Bewegungsraum - vielleicht
nächstes Jahr

SPIELT GERADE

Hearthstone (iPad)

GAMESCOM-HIGHLIGHT

Splatoon

GAMESCOM-ENTTÄUSCHUNG

Die Menge der Leute

GAMESCOM-FAZIT

Wenns noch mehr werden
meine Letzte

SPIELT GERADE

Risen 3: Titan Lords (PC)

GAMESCOM-HIGHLIGHT

Interview mit Ichiro Hazama

GAMESCOM-ENTTÄUSCHUNG

Mittelerde: Mordors Schatten
(PC)

GAMESCOM-FAZIT

Wieder einmal viel zu voll und
zu laut!

SPIELT GERADE

Leider gar nichts

GAMESCOM-HIGHLIGHT

Splatoon

GAMESCOM-ENTTÄUSCHUNG

Musste nach einem Tag abreisen

GAMESCOM-FAZIT

Kurz, voll, laut

SPIELT GERADE

Tingle's Rosy Rupeeland

GAMESCOM-HIGHLIGHT

Kirby and the Rainbow Curse

GAMESCOM-ENTTÄUSCHUNG

Keine relevanten

GAMESCOM-FAZIT

Ankündigungen
Keine lange Anreise wert!

SPIELT GERADE

Mass Effect 3

GAMESCOM-HIGHLIGHT

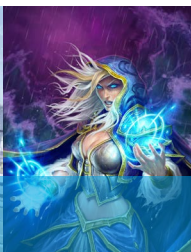
Bloodborne (PS4)

GAMESCOM-ENTTÄUSCHUNG

Wenig Neues von Nintendo

GAMESCOM-FAZIT

Die Gamescom wird als interna-
tionale Bühne für Videospiele
immer interessanter!





GAMESCOM 2014

Jedes Jahr zieht es uns Redakteure nach Köln. Während *Eric* grade mal dreißig Kilometer anreisen muss, sind es beim Autor dieser Zeilen schon eher neunhundert – aber gut, einmal im Jahr hat man die Gelegenheit sich mit Publishern und Partnern zu treffen und kann dabei noch kommende Spiele anspielen – wie könnte man sich das entgehen lassen?

Das Problem der Menge

Doch ist das auf der Gamescom nicht so einfach – im Gegensatz zur E3 handelt es sich hier bekanntlich um eine Publikumsmesse, zu der sich auch interessierte Fans oder Goodie-Süchtige mittels eines kleinen Obolus Zutritt verschaffen können. Dies passiert nun nicht mehr von Donnerstag bis Sonntag, nein auch mittwochs darf das Volk ab 13 Uhr die Hallen stürmen und sich bei ihren Wildcards für erste Erlebnisse auf der größten Videospielemesse bedanken. Nicht, dass es einen Unterschied machen würde – große Publisher haben Programme, die es an der Messe teilnehmenden Mitarbeitern erlaubt, ihre Verwandten und besten Freunde mit Ausstellerausweisen zu beglücken – und so wurde aus dem Mittwoch der neue Freitag.

Meckern

Ja, das ist Jammern auf hohem Niveau, doch auch wir sind Fans und würden die Spiele – die bei vielen Presseterminen nur vorgezeigt werden, gerne selbst ausprobieren. Und in den sechzig Minuten zwischen zwei Terminen kann man sich nicht zwei Stunden für *Super Smash Bros. for Wii U* anstellen. Um auch gleich anzusprechen, dass Nintendo vielleicht ein wenig mehr Demo-Stationen hätte aufstellen können. Ich kann das bereits erschienene *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* auf 32 Computern gleichzeitig spielen, aber für das Beat 'em up reicht beinahe dieselbe Anzahl an Stationen wie für das auch erschienene *Mario Kart 8* – ich muss zugeben: Ich habe nicht gezählt, aber es waren maximal acht.



Auf der Gamescom haben wir auch gleich die Chance ergriffen, unseren Podcast in Videoform aufzuzeichnen. Im professionellen Studio unserer billigen Absteige nahe der Messe – das Meisterwerk könnt ihr hier bewundern.

The Business Side

Und ja, dass es trotzdem gewirkt hat, zeigen die nach der Gamescom stark gestiegenen Vorbestellerzahlen für viele Spiele, die Nintendo auf der Messe ausstellte. Doch zeigt es auch etwas, was man an den dunklen Ecken immer wieder geflüstert bekommt: Die Gamescom ist nicht das, was sich viele wünschen. Für Besucher ein unverzichtbares Event, was ich keinem absprechen möchte. Nicht jeder ist so glücklich wie wir wenigen Fans, die die Möglichkeit haben, mit Gott zu sprechen! Die meisten sind von öffentlichen Events abhängig, um ihrem Spiegott nahe zu sein – und das würde ich ihnen nicht nehmen wollen, doch Publisher machen so etwas fürs Business. Ein einziger Pressevertreter erreicht mit einer Preview mehr Leute als ein Stand in einer Stunde, und er hört auch zu und stellt bestenfalls intelligente Fragen – nicht wie auf vielen Ständen, wo sich die Massen nur efinden, weil sie vielleicht ein T-Shirt fangen können – gelangweilt von der währenddessen ablaufenden Spielepräsentation. Ein einziger neuer Business-Partner oder Entwickler auf der Seite des Publishers macht ihm den Verlust wett, die diese übermäßig großen Stände und tausenden Goodies gekostet haben – und noch immer ist der Stand zu klein, die Goodies zu lasch und warum redet da Oli P. über *Pokémon* auf der Nintendo-Bühne?

Einsicht

So sehr ich mich auch über die Zustände ärgere, umso klarer wird mir eins: Wir sind alle verwöhnt. Seien wir froh, dass es solche Events gibt, und vielleicht können viele kleine lokale Veranstaltungen wie die Vienna Game City den Besuchersturm ein wenig aufteilen. Die Verträge der Gamescom wurden übrigens erst kürzlich über mehrere Jahre verlängert, die Messe macht also offenbar etwas richtig. Wir müssen zufrieden sein und nicht fordern – außer vielleicht einen zweiten Fachbesucher- und Pressetag am Dienstag.

Emanuel Liesinger



INTERVIEW Ichiro Hazama



Wer ist Ichiro Hazama?

Ichiro Hazama ist zwar relativ unbekannt, hat aber schon an vielen wichtigen Projekten bei Square Enix mitgearbeitet. Neben seiner Rolle als Produzent für die beiden Theatrhythm-Titel war er vorher schon in die Entwicklung von mehreren Kingdom-Hearts-Teilen, Dissidia: Final Fantasy und Final Fantasy XIII involviert. Als Supervisor war er schon 1994 bei Final Fantasy VI bei Square angestellt.

DIE GAMESCOM 2014 STARTETE FÜR DAS NMAG GRANDIOS. NIEMAND GERINGERES ALS ICHIRO HAZAMA, DER PRODUZENT VON THEATRHYTHM: FINAL FANTASY UND THEATRHYTHM: FINAL FANTASY - CURTIAN CALL GAB SICH DIE EHRE, UM MIT UNS ÜBER SEINE ZWEI RHYTHMUSSPIELE ZU SPRECHEN.

NMAG 2012 erschien Theatrhythm: Final Fantasy weltweit. In Japan ist der Nachfolger bereits erschienen und in Europa steht der Release kurz bevor. In der Vergangenheit erschienen Nachfolger von Spin-offs des Final-Fantasy-Franchises meist viele Jahre später. Warum haben Sie sich entschieden, einen weiteren Teil von Theatrhythm in einem verhältnismäßig kurzen Abstand zu veröffentlichen?

ICHIRO HAZAMA Als wir damals den ersten Teil entwickelt und veröffentlicht haben, konnten wir noch nicht alle Features in das Spiel integrieren können. Nachdem wir jedoch den ersten Teil fertiggestellt haben, haben wir uns überlegt, welche Inhalte (wie neue Spielmodi) wir in einen möglichen Nachfolger integrieren könnten. Schnell haben wir uns für die Entwicklung eines zweiten Teils entschieden, um ihn in einem so kurzen Abstand veröffentlichen zu können.

NMAG Vom Grundgedanke bis zur Umsetzung von Theatrhythm: Final Fantasy war es sicherlich ein steiler Weg. An welche Schwierigkeiten erinnern Sie sich bei der Entwicklung des ersten Teils? Traten ähnliche Probleme auch bei der Entwicklung von Curtain Call auf? In welchen Punkten hat sich die Entwicklung unterschieden?

HAZAMA Als wir mit der Entwicklung von Theatrhythm: Final Fantasy begonnen, haben wir ohne ein Gerüst angefangen. Die Entwicklung des Spiels glich eher einem Experiment, weil wir noch nicht wussten,

welchen Weg wir mit dem Spiel genau einschlugen. Beim zweiten Teil konnten wir uns auf unsere erlangten Fähigkeiten verlassen, weshalb wir bei der Entwicklung des zweiten Teils weniger Probleme hatten. Dafür konnten wir wesentlich leichter neue Ideen ins Spiel einfließen lassen.



NMAG Es gibt zwar ein paar Rollenspiel-Elemente im Spiel, doch mit der Rollenspielerie hat der Titel nur wenig zu tun. Wie kam es eigentlich dazu, ein Rhythmusspiel zu entwickeln und es mit dem Final-Fantasy-Universum zu verbinden? Was macht das Spiel einzigartig?

HAZAMA Wir wollten die Musik von Final Fantasy mit frischem Gameplay verbinden. In Curtain Call haben wir viele neue Inhalte integriert. Neben einer deutlich höheren Anzahl an spielbaren Songs haben wir auch die Steuerung erweitert. Man kann das Spiel nun auch mit den Buttons spielen. Zudem haben wir einen Battle-Modus integriert, durch den sich der Titel von seinem Vorgänger abhebt und ihn zu einer einzigartigen Erfahrung macht.

NMAG Denkt man an Final Fantasy, denkt man unweigerlich auch an Nobuo Uematsu, der für viele seiner Kompositionen unsterblich mit Final Fantasy verbunden ist. Für viele Spieler wird vor allem die Musik ein Kaufgrund für das Spiel sein. Wie schwierig ist es, die besten Musikstücke aller Teile auszuwählen und in einer Kollektion zusammenzustellen? Befinden sich im Soundtrack auch Ihre Lieblingsstücke aus der Final-Fantasy-Reihe?

HAZAMA Es ist tatsächlich schwierig, die interessantesten Stücke auszuwählen. Bedenkt man, dass viele Final-Fantasy-Fans einzelne Musikstücke aus ihren Titeln unbedingt in einem Spiel wie Curtain Call vorfinden möchten, muss man darauf aufpassen, nicht zu viele der eigenen Lieblingsstücke auszuwählen. Mein Lieblingsstück ist beispielsweise Terra's Theme aus Final Fantasy VI. Es gibt jedoch viele Fans, die Final Fantasy VII lieben und deshalb One-Winged Angel im Takt meistern wollen. Mit Curtain Call wollen wir den Fans jedoch auch weniger bekannte Stücke aus dem Franchise vorführen und ihnen näherbringen.

Das Interview wurde von Eric Ebelt in englischer Sprache gehalten. Unsere Fragen wurden aus dem Englischen ins Japanische übersetzt, die Antworten entsprechend aus dem Japanischen ins Englische. Eine wortgenaue Wiedergabe ist deshalb nicht möglich gewesen.

NMAG Der Nintendo 3DS scheint aufgrund seines Touchscreens prädestiniert dafür zu sein, um darauf ein Rhythmusspiel wie Curtain Call zu spielen. Warum haben Sie sich für den 3DS entschieden? Welche weiteren Vorteile sehen Sie in diesem Handheld?

HAZAMA Schon sehr lange hatte ich die Idee, ein Rhythmusspiel zu kreieren. Während wir damals Dissidia: Final Fantasy entwickeln haben, sprach ich mit Tetsuya Nomura über diese verrückte Idee. Zu dieser Zeit haben wir das Konzept jedoch wieder verworfen und erst Jahre später wieder darüber gesprochen, als der 3DS erschienen ist. Uns war direkt klar, dass das Spiel in seiner heutigen Form zunächst nur auf diesem Handheld möglich gewesen war.

NMAG Am Samstag treten Sie auf der Gamescom gegen Naoki Yoshida in Curtain Call an. Seit wann besteht die Rivalität zwischen ihnen? Haben Sie bereits einen Plan, wie Sie ihn besiegen wollen? Wir werden es ihm auch nicht verraten.

HAZAMA [lacht] Ich bin besser als Yoshida! Zuhause in meinem Wohnzimmer gewinne ich jedes Mal gegen ihn. Auf einer großen Veranstaltung und vor vielen Menschen bin ich jedoch immer sehr nervös, weshalb ich wohl auch am Samstag wieder verlieren werde. Ich werde dennoch mein Bestes geben.

NMAG Möchten Sie uns abschließend noch etwas über die Zukunft von Theatrhythm Final Fantasy erzählen? Auf welche zusätzlichen Download-Tracks dürfen wir uns freuen? Haben Sie vor, die Reihe irgendwann fortzusetzen?

HAZAMA Zunächst sollte man bedenken, dass das Franchise Theatrhythm: Final Fantasy und nicht Final Fantasy: Theatrhythm heißt. Die Theatrhythm-Marke könnte in Zukunft ausgebaut werden. In der

japanischen Version bieten wir beispielsweise bereits herunterladbare Stücke aus Romancing SaGa an. Somit wäre es durchaus möglich, dass wir das Franchise auch mit anderen Square-Enix-Marken ausbauen. Interesse, Theatrhythm weiter auszubauen, besteht.

NMAG Vielen Dank für das Interview!



Theatrhythm: Final Fantasy - Curtain Call

In Theatrhythm: Final Fantasy - Curtain Call übernehmen wir die Rolle von Helden aus verschiedenen Final-Fantasy-Ablegern. Anstatt sie jedoch direkt über eine Weltkarte zu steuern, spielen wir sie nur indirekt, indem wir der Musik von Final Fantasy lauschen und entweder mit dem Stylus oder mit den Buttons sowie dem Schiebepad die richtigen Aktionen im Takt ausführen. Im neuen Battle-Modus können wir uns mit einem anderen Mitspieler zu guter Letzt auch noch konkurrieren. Die erweiterte Steuerung, der Battle-Modus und der wesentlich größere Umfang machen Curtain Call zu einem Titel mit Hit-Potenzial!



VIEW

AUF DER GAMESCOM 2014 HABEN WIR TITEL ERLEBT, DIE UNS SO SCHNELL NICHT MEHR AUS DEM KOPF GEHEN. IN MARIO PARTY 10 BEWÄLTIGEN WIR JETZT ZU VIERT MINISPIELE GEGEN EINEN MENSCHLICHEN GEGENSPIELER. POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR SCHICKT UNS HINGEGEN AUF EINE REISE IN DIE VERGANGENHEIT UND IN FANTASY LIFE MIMEN WIR GERADE DIE KLASSE, DIE UNS AM BESTEN GEFÄLLT.

Super Smash Bros. for Wii U

Die Wii U bietet zwar ein breitgefächertes Spiele-Angebot, doch die Hits sind immer noch rar gesät.

Nach Mario Kart 8 wird Super Smash Bros. for Wii U wohl das nächste große Ding.

Wer sich noch an das Jahr 1999 erinnern kann und damals das Fernsehprogramm konsumiert hat, wird sich wohl oder übel an den durchgeknallten Werbespot zu Super Smash Bros. für das Nintendo 64 erinnern. Dort prügeln sich Mario, Pikachu, Yoshi und Donkey Kong als ob es kein Morgen mehr gibt. Dieser Spot erklärt das Spielprinzip der bisher dreiteiligen Serie ungemein gut - einen Nintendo-Charakter auswählen und bis zu drei weitere Charaktere im Ring den Hintern versohlen! Zum Glück bot das Nintendo 64 Steckplätze für vier Controller.

Vorfreude ist die schönste Freude

In den folgenden Jahren wurde die Reihe für alle stationären Nintendo-Konsolen fortgeführt. Nach dem Gamecube und der Wii wird Ende des Jahres nun auch die Wii U mit einem neuen Teil der Reihe beliefert. Emrah, Emil, Eric und Mario konnten es während dem Gamescom-Termin bei Nintendo nicht mehr erwarten, endlich Hand an den neuen Teil zulegen, um zu überprüfen, wer denn nun eigentlich der einfallsreichste Prügelknabe in der Redaktion ist. Unseren journalistischen Auftrag haben wir dabei selbstverständlich nicht vergessen.



Super Smash Bros. for 3DS

Wer nicht auf die Wii-U-Version warten kann, kommt spätestens ab dem 3. Oktober 2014 in den Genuss der 3DS-Fassung. Beide Spiele sollen bis auf ein paar unterschiedliche Arenen und Spielmodi inhaltsgleich sein. Wir konnten das Spektakel bereits ausprobieren und können bestätigen, dass der Titel auch auf dem 3DS eine verhältnismäßig gute Figur macht. Einzig und allein die Steuerung fühlt sich im jetzigen Zustand noch ein wenig schwammig an.



OBEN Da reißt Yoshi die Augen auf - mit einem Ritter aus The Legend of Zelda: Spirit Tracks hat er nun wirklich nicht gerechnet.
LINKS Der blaue Igel Sonic beweist, dass hier nicht nur Nintendo-Helden zuhause sind.

Ausgleichende Gerechtigkeit

Aus der bisher bekannten Heldenriege haben wir zu nächst einen alten Haudegen ausprobiert. Zum Unwollen des Autors dieser Zeilen haben die Entwickler bei Sora und Bandai Namco einige Charaktere wie Pit entschärft. Dieser kann beispielsweise nicht mehr so lange fliegen wie in Super Smash Bros. Brawl. Vermutlich geht man diesen Schritt, um die Balance den neuen Charakteren anzupassen. Neuzugang Little Mac kann mit seinen Fäusten wie in Punch-Out!! ordentlich umgehen, fliegt jedoch in einem Augenblick der Unachtsamkeit schnell aus der Arena. Mega Man hingegen punktet mit Fähigkeiten, die er in der Action-Reihe unter anderem seinen Kontrahenten Flame Man, Metal Man oder Wood Man abgenommen hat.

Willkommen in der Arena

All diese Charaktere treten wie gehabt in unterschiedlichen Arenen gegeneinander an. Die Arenen orientieren sich abermals an den Spielen, aus denen die Charaktere entnommen wurden. Neu ist beispielsweise der Boxring, in dem Little Mac schon gegen Glass Joe oder Mr. Sandman gekämpft hat. Hier besteht die Arena jedoch nicht nur aus dem Boxing und zwei kleinen Nebenräumen, sondern auch aus noch aus dem Gerüst, an dem die Scheinwerfer hängen. Durch verschiedene Ebenen müssen wir gleich ein wenig Taktik mit einberechnen.

Manisch, panisch, Smash Bros.

Etwas unübersichtlicher, dafür umso chaotischer, spannender und vor allem sehr viel witziger ist das Auftauchen diverser Items, die man bereits aus der Serie kennt. Jeder der einmal einen Super-Smash-Bros.-Teil gespielt hat, wird



Limited Edition & Soundtrack

Falls ihr noch keinen 3DS besitzt oder ein fanatischer Sammler seid, dann erscheint pünktlich zum Release der Einzelhandelsversion am 2. Oktober 2014 ein roter 3DS mit stilvollem Schwarzweiß-Artwork, welches die Heldenriege des Spiels zeigt. Der Haken an der Sache: Das Spiel ist vorinstalliert und liegt nicht als Cartridge-Version bei. Wer also auf mehreren Konsolen spielen will, kommt um die normale Anschaffung des Spiels nicht herum. Zusätzlich wurde von Nintendo bestätigt, dass pünktlich zum Release ein Doppelpack erscheint, welches zwei Exemplare zu einem vergünstigten Preis beinhaltet. Damit aber nicht genug! Wer bis zu einem bestimmten Termin sowohl die Wii-U- als auch die 3DS-Fassung im Club Nintendo registriert, kann sich den Soundtrack auf CD kostenlos sichern!

zustimmen, dass es umso spaßiger ist, seine ganzen Kontrahenten der Reihe nach mit dem aus Donkey Kong bekannten Hammer ins Jenseits zu schicken und dabei der kultigen Musik aus dem einstigen Arcade-Automatenspiel zu lauschen.

Hier spielt die Musik!

Apropos Musik! Auf jeder Stage läuft wieder einmal der zum Spiel gehörende Soundtrack. Wer auf der offiziellen Website des Spiels stöbert, darf sich bereits einige Stücke aus diesem anhören. Die getroffene Wahl gefällt uns und wird die HD-Grafiken von Super Smash Bros. for Wii U vermutlich super unterstützen. Am Ende bleibt zu hoffen, dass das Spiel auch mit einigen interessanten Spielmodi aufwarten kann, um langfristig an die Konsole zu locken - dann steht einer NMag-Traumwertung im Test Ende des Jahres nichts mehr im Wege!

Eric Ebel



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Sora Ltd.,
 Bandai Namco Games
GENRE Beat 'em up
SYSTEM Wii U
TERMIN Ende 2014

PRO

- tolle neue Charaktere
- gutes Arenendesign
- geniale Multiplayer-Action

CONTRA

• Spielmodi unklar
PROGNOSE
Sie haben Pit entschärft! Nachdem ich diese Hiobsbotschaft erst einmal verdaut und mich auf Mega Man eingelassen habe, sehe ich hier aber den nächsten Hit auf uns zukommen!



Mario Party 10

Mario Party feiert mit dem inzwischen zehnten Teil seinen Einstand auf der Wii U.

Die Möglichkeiten der Konsole garantieren spannendes, asymmetrisches Gameplay.

Auf den ersten Blick sieht Mario Party 10 wie sein Vorgänger aus. Auf einem Wagen tummeln wir uns mit unseren Mit- oder eher Gegenspielern und wer am Ende der Strecke die meisten Sterne eingesammelt hat, gewinnt. Nun wäre Nintendo aber nicht Nintendo, wenn sie es bei einem aufgewärmten Mario Party 9 belassen würden. Durch das Gamepad kann ein fünfter Spieler die Kontrolle über Bowser nehmen und auf dem Spielbrett den anderen vier Spielern hinterherjagen.

Einmal der Böse sein

Holt Bowser die Spieler ein, wird ein Minispiel gespielt, in dem sich die Spieler gegen Bowser verbünden, um möglichst wenig Lebenspunkte zu verlieren. Hat ein Spieler keine Lebenspunkte mehr, scheidet er aus dem Spiel aus. Diese Minispiele sind dabei sehr gut auf das Gamepad getrimmt. So können wir in einem Spiel als Bowser das Gamepad kippen, um Feuerwalzen auf einem Brett zu bewegen, damit sich die anderen möglichst daran verbrennen.

Alles beim Alten

Der restliche Spielverlauf sollte Mario-Party-Kennern hinlänglich bekannt sein. Alle Spieler würfeln der Reihe nach, um den Wagen auf einem zuvor ausgesuchten Spielbrett vorwärts zu bewegen. Das Brett ändert dabei wieder wie in den Vorgängern seine Struktur und der Wagen seinen Weg,



je nachdem auf welchem Feld wir landen. Waren alle Spieler an der Reihe, startet ein kleines Minispiel, das dem Gewinner ein paar Münzen einbringt, die in Items oder Sterne investiert werden können. Wir freuen uns jedenfalls schon auf das Spiel und die geschickte Einbindung des Gamepads.

Tobias Schmick

LINKS *Es gibt wieder viele Geheimnisse zu entdecken auf den wie immer gut gestalteten Spielbrettern.*
UNTEN *Bowser ist uns dicht auf den Fersen. Wenn wir nicht aufpassen, heizt er uns gleich ganz schön ein.*

PUBLISHER Nintendo

ENTWICKLER Nd Cube

GENRE Party

SYSTEM Wii U

TERMIN 2015

PRO

- tolles, asymmetrisches Gameplay
- sieht fantastisch aus
- macht richtig Spaß mit Freunden...

CONTRA

- ...aber alleine ziemlich dröge

PROGNOSE

Auch beim zehnten Teil der inzwischen 15 Jahre alten Reihe schafft es Nintendo wieder, das Spielkonzept zu erweitern und das Gamepad sinnvoll einzubinden. Ich freue mich drauf!



Sonic Boom: Lyrics Aufstieg

Am 28. November erscheint Sonic Boom hierzulande, aber wie schlägt es sich bisher?



Sonic Boom: Lyrics Aufstieg für Wii U und Der zerbrochene Kristall für 3DS sind die letzten der drei Nintendo-exklusiven Spiele von Sega, werden als Spin-off der Sonic-Reihe bezeichnet und gelten als Vorläufer der gleichnamigen TV- und Spielzeug-Serie. In Sonic Boom: Lyrics Aufstieg müssen wir Lyric und Dr. Eggman davon abhalten, die Welt mithilfe einer Roboter-Armee zu übernehmen. Um dieses Ziel zu erreichen, sausen wir in gewohnter Manier mit Überschallgeschwindigkeit über die Landschaft, sammeln Ringe und besiegen Gegner. Der Schwerpunkt wird ganz deutlich auf das Erkunden und Erforschen gelegt, so können wir immer mindestens zwei Wege gehen, um ans Ende der Stage zu gelangen.

Vier Charaktere - Vier Fähigkeiten

Viele Bereiche der Stages können wir nur erreichen, wenn wir zu einem anderen der insgesamt vier Charaktere wechseln, denn jeder hat seine eigene Fähigkeit: Sonic ist super schnell und kann somit Loopings laufen sowie Sprungangriffe ausführen; Tails kann fliegen - Luftstrom vorausgesetzt - und einige Gadgets nutzen; Knuckles kann graben und Wände hochklettern und Amy nutzt ihren Hammer, um an bestimmten Stellen schwingen zu können. Alle vier haben auch eine spezielle Strahlenpistole, den EnerBeam, mithilfe derer sie an in der Luft schwebenden Schienen entlangglei-

3DS-Fassung

Die 3DS-Fassung Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall beinhaltet eine vollkommen andere Story und Oberwelt. Hier gilt es Amy, die von Lyric entführt wurde, wieder zu retten. Damit wir nicht zu dritt auf die Jagd gehen müssen, bekommen wir Unterstützung von Sticks, der einen Bumerang werfen kann, welchen wir im Flug kontrollieren können.

ten können und Puzzle lösen. Die Wii-U-Version bietet einen lokalen Multiplayer mit bis zu vier Spielern, Coop hingegen nur für zwei.

Sebastian Klein



UNTEN Schnelle Geschwindigkeiten, steile Abhänge und Loopings sind uns von Sonic schon bekannt, hoffen wir dieses Mal darauf, dass fehlplatzierte Gegner den Spielfluß bei Sonic Boom nicht schon wie bei den Vorgängern stören werden.



PUBLISHER Sega
ENTWICKLER Big Red Button Entertainment
GENRE Action-Adventure
SYSTEM Wii U, 3DS
TERMIN 21. November 2014

PRO

- vier spielbare Charaktere
- lokaler Coop-Modus
- viele Wege zum Ziel zu kommen

CONTRA

- gewöhnungsbedürftiges neues Charakterdesign

PROGNOSE

Als Sonic Boom im Februar angekündigt wurde, war ich erst skeptisch. Das ist Sonic? Mittlerweile hab ich mich aber damit abgefunden und bin sehr gespannt, was Sega sich da ausgedacht hat.



Skylanders: Trap Team

Alle Jahre wieder kommt die Plastikfee und bringt neue Figuren, die sich Kinder und Sammler in den Kästen stellen. Und wenn er voll ist? An die Wand hängen! Und dazu gleich ein neues Spiel!

Der Erfolg von Skylanders überrascht immer wieder. Jedes neue Spiel der Reihe, selbst jede dritte Neuauflage einer Figur, verkauft sich traumhaft und Entwickler versuchen sich an neuen Ideen, um den Figuren in der virtuellen Welt Leben einzuhauchen. Diesmal mag die Idee nach kurzer Überlegung zwar etwas schwach klingen, doch die Umsetzung macht vieles wett.

Gotta trap em all!

Neben neuen Skylanders bringt Trap Team auch ein neues Portal mit sich, welches natürlich nicht umsonst notwendig ist. In einen kleinen Steckplatz im neuen Portal können nun Fallen gesteckt werden, mit denen man besiegte Endgegner im Spiel einfangen und als spielbare Charaktere nutzen kann. Natürlich ist das dann nicht dasselbe Feeling wie wenn man die identische Figur in der Hand hält, doch das machen die Entwickler mit dem neuen Portal wieder gut. Fängt man einen Boss im Spiel ein, wird der durch einen Vortex in die Falle gesaugt – und in dem Moment, in dem er den Bildschirm verlässt und Richtung Falle wandert, beginnt der Gefangene aus dem Portal um Hilfe zu rufen. Und dem nicht genug, kommentiert er das Spielgeschehen sarkastisch, wenn er nicht gerade kontrolliert wird. Die Frage ist nur – wie viele fangbare Bossgegner kann ein einzelner Titel bieten?



Alt und Mini

Natürlich können alle 190 bisher erschienenen Skylanders in Trap Team genutzt werden, und auch die bisher bei Events verschenkten Mini-Skylanders werden nun spielbar sein – sowohl die neu erschienenen, als auch die bisher nur als Begleiter verwendbaren.

Emanuel Liesinger

PUBLISHER Activision
ENTWICKLER Toys For Bob
GENRE Action-Adventure
SYSTEM Wii U, 3DS
TERMIN 10. Oktober 2014

PRO

- interessantes neues Portal
- alle 190 Skylanders verwendbar

CONTRA

- elementar abhängige Fallen
- hohe Anschaffungskosten

PROGNOSE

Wer schon Skylanders daheim hat, der wird sich freuen – andere sollten langsam die Brieftasche zücken – oder auf Amiibo warten.



Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes

Nach Skylanders steigt auch der würdige Konkurrent Disney Infinity ein zweites Mal in den Ring und bringt vor allem in der Toybox neue Features für Disneyfans mit sich.

Schon vor Erscheinen von Disney Infinity traten die Marvel Studios an die Entwickler heran, ob sie nicht als nächstes die Marvel-Welt angehen wollen. Dieser Enthusiasmus wurde natürlich stärker, als Disney Infinity auch am Markt Erfolg hatte. Und so entstand ein Teil, der junge Fans statt der alteingesessenen D23-Mitglieder anspricht – aber dann doch nicht ganz.

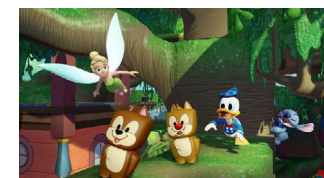
Disneys Toybox

Während sich die enthaltenen Playsets auf Marvel-Universen wie Guardians of the Galaxy oder The Avengers konzentrieren, und auch in der Qualität einiges professioneller wirken als die des ersten Teils, so findet sich der Fan von König der Löwen und anderen Klassikern in der Toybox wieder. Dort begrüßen ihn Donald Duck und Stitch, welche als reine Toybox-Charaktere konzipiert sind. In der Toybox kann der Spieler seine eigenen Welten und Abenteuer kreieren, sie online tauschen und so das Spielerlebnis um Wochen verlängern. Und wer nicht bauen möchte, lädt sich eben aus dem großen Katalog ein neues Abenteuer herunter.

Marvel vs Disney

Für Marvel-Fans ist der Titel eine spannende Idee, und gleichzeitig kann man sich Nick Fury in den Wohnzimmerschrank stellen – und für Animation-Fans gibt es kreative Wege, sich selbst neues Material zu schaffen. Auch bestehende Figuren können verwendet werden – allerdings nur in der Toybox.

Emanuel Liesinger



LINKS Die drei verschiedenen Playsets drehen sich um The Avengers, Spider-Man und Guardians of the Galaxy...
 OBEN ...während in der Toybox Woody, Jasmine, Donald und Stitch zum Zug kommen.

PUBLISHER Disney Interactive Studios

ENTWICKLER Avalanche Software

GENRE Action-Adventure

SYSTEM Wii U, 3DS

TERMIN 18. September 2014

PRO

- spannendere Playsets
- neue Modi
- Assistenten in der Toybox

CONTRA

- wenig Alt-Disney

PROGNOSE

Schade, dass es wieder nur aktuelle Figuren in die Disney-Welten geschafft haben. Ich will ein Lilo-&Stitch-Abenteuer!



Just Dance 2015

Im Oktober 2014 bringt Ubisoft schon die heißen Tänze von 2015 auf die Bildschirme und Gamepads – oder doch nur kaltes Gehampel vor dem alten Konzept?

Just Dance war einer der wenigen Titel auf der Wii, der Nintendos Verkaufszahlen das Wasser reichen konnte. Ein simples Konzept gepaart mit der Bewegungssteuerung der Wii lädt Millionen Käufer weltweit ein, sich das Tanzbein am Sofaek zu zertrümmern. Doch nur wenige Spiele können Just Dance auf einer Party das Wasser reichen – und neue SingStar-Ausgaben erschienen auch nicht seltener.

Wenig Neues

Über vierzig neue Tracks und ein neuer Community-Remix-Modus, welcher Videoaufnahmen anderer Spieler statt der Tänzer zum Lied einblendet - viel Neues bietet uns Just Dance 2015 nicht. Ja, die Serie ist beliebt für ihre einfache Zugänglichkeit und simple Umsetzung, doch so wie es bisher aussieht, wird auch Just Dance 2015 kein Wii MotionPlus unterstützen. Wer also einen langweiligen Mitspieler hat, der durch Wippen seiner Hand die Höchstpunktzahl erreicht, darf sich auf ein weiteres Jahr der Regierung des Just-Dance-Besiegers freuen. Alle anderen freuen sich hingegen über die neue Tracklist mit Calvin Harris, Pharrell Williams, Icona Pop und Run DMC.

Emanuel Liesinger



LINKS *Wie gewohnt zeichnet sich Just Dance 2015 durch seine simplen Tanzvideos aus, die einem zusammen mit den Befehlen am Bildschirmrand jeden Tanz näher bringen.*
UNTEN *Von The Fox bis zu Bailando ist für alle was dabei.*



PUBLISHER Ubisoft
ENTWICKLER Ubisoft
GENRE Rhythmus
SYSTEM Wii, Wii U
TERMIN 23. Oktober 2014

PRO

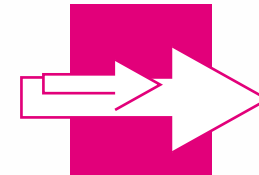
- über 40 neue Tracks
- Community-Remix-Modus

CONTRA

- keine Neuerungen
- kein Wii MotionPlus

PROGNOSE

Für Partyfans sicher wieder eine Überlegung wert – Just Dance 2015 könnte aber genauso gut als Download Content für 2014 erscheinen.



Pokémon: Omega Rubin & Alpha Saphir

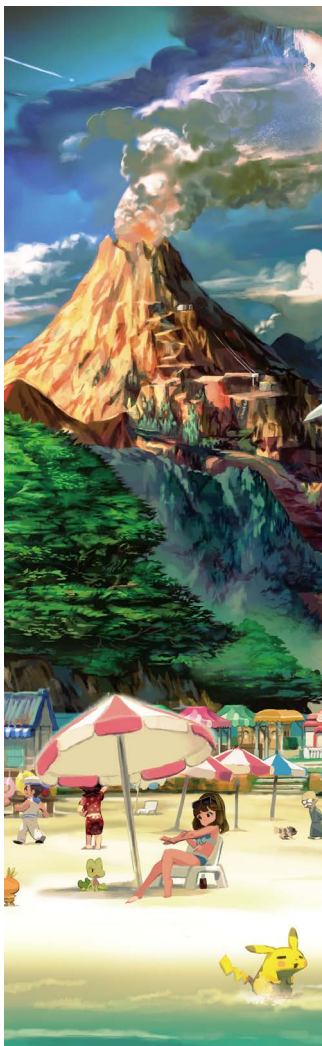
Pokémon ist auf Nintendos Handhelds genauso etabliert wie das Amen in der Kirche.

Inzwischen gilt das sogar schon für die Remakes, immerhin geht die Nostalgie nun schon in die dritte Runde.

Das Phänomen namens Pokémon ist eigentlich recht simpel aufzufassen und jeder kennt es. Es zu beschreiben ist dennoch nicht so einfach, denn dafür besteht es aus zu vielen, ineinander verflochtenen Einzelkomponenten. Viel ändern kann und will Nintendo an den Spielen deswegen ja auch nicht, was das letzte Jahrzehnt wohl eindeutig bestätigt hat. Falls es dennoch irgendwo da draußen eine verirrte Seele gibt, die tatsächlich noch nie Kontakt mit Pokémon gehabt hat, kann diese ab Herbst Buße tun, indem sie beim Start der Neuauflagen der dritten Pokémon-Generation direkt mit dabei ist.

Neue alte Features

Eine gewisse Affinität zu Rollenspielen sollte man schon mitbringen, oft reicht es aber aus, die drolligen Monster süß und schnuckelig genug zu finden. Nintendo nimmt sich diesmal vor, besonders solche Inhalte, die die dritte Generation besonders gemacht haben, auf den neusten Stand zu bringen. Fans kommen da natürlich sofort die Geheimbasen in den Sinn. Wir Spieler können uns in privaten Gemächern ganz nach unserem Geschmack einrichten, Freunde einladen und sogar Kämpfe austragen. Diese Abwechslung der besonderen Art war schon auf dem Game Boy Advance ein beliebter Zeitvertreib neben dem Pokémon-Alltag, sodass wir den Ausbau dieses Features sehr begrüßen.



OBE *Idealistische Ideen ziehen sich durch Pokémon genauso wie durch unsere Politikgeschichte. Deswegen steht auch im neuen Pokémon wieder die Fehde zwischen Team Aqua und Team Magma im Mittelpunkt. LINKS* Auch die neuen Starter erhalten alle ihre eigene Mega-Entwicklung. Das gilt nun sogar auch für richtig schwache Pokémon.

Hoenn sucht den Superstar

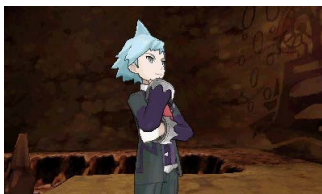
Aber damit nicht genug, denn Rubin und Saphir sind selbstredend noch für mindestens eine weitere Nebenbeschäftigung bekannt. Denn die Rückkehr der Wettbewerbe, die viele generationsübergreifend zu eine der spannendsten Attraktionen erklärt haben, lässt unsere Taschenmonster auf der großen Bühne gegeneinander konkurrieren. Zur Ausnahme nicht in Form von Kämpfen - unsere Pokémon müssen sich in unterschiedlichen Kategorien beweisen und ihre Outfits, ihre Grazie sowie ihre Attacken vor einer Jury, ähnlich wie im deutschen Nachmittagsfernsehen, zur Schau stellen.

Kampf der Elemente

Besonders Team Aqua und Team Magma gehören neben Team Rocket zu den erinnerungswürdigsten Bösewichten der Pokémon-Reihe und verpassen den Spielen einzigartige Story-Elemente. Um diesen Halunken Einhalt zu gebieten, schließt uns sich natürlich auch unser sonstiger Rivale an. Hier konzentriert sich Game Freak auch wieder aufs Wesentliche denn unser Protagonist wird nur von einer Person begleitet und nicht wie zuletzt, von einem ganzen Rudel Mitläufer.

3D-loser 3DS

Grafisch orientieren sich die Remakes selbstverständlich an der sechsten Pokémon-Generation. Vom damals groß angepriesenen Feature - dem 3D-Effekt - der in der Realität dann doch nicht so gut funktionierte, erwarten wir von Game Freak nun zumindest, dass sie ihn einigermaßen stabil und ohne Ruckler zum Laufen bekommen. Denn eine vollständige Darstellung der Kämpfe und Oberwelt in der dritten Dimension wird es immer noch nicht geben, das gestand Nintendo schon im Vorfeld.



Proto-Evolution

Neue Mega-Entwicklungen gibt es dagegen mehr als gedacht. Der Trend verläuft weiterhin in diese Richtung der Spezialentwicklungen, sodass sogar unscheinbare Pokémon wie Zobiris, Ohrdoch oder Lahmus ordentlich gestärkt werden. Dem legendären Kyogre und Groudon spendierte Game Freak sogar etwas völlig Neues: Aufgrund der Protomorphose gibt es nun Proto-Entwicklungen, die den Monstern weitere, unvorstellbare Kräfte verleihen. Was es mit diesen urzeitlichen Entwicklungen auf sich hat, lösen wir dann natürlich erst zusammen mit unserer Spielfigur ab dem 28. November. In Europa erscheint das Abenteuer leider mit einer Woche Verspätung. Grund dafür dürften wohl die Komplikationen beim letzten Pokémon-Release sein, bei dem viele Läden ihre Spiele schon eine geraume Zeit im Voraus in die Regale stellten.

Jonas Maier



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Game Freak
GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS
TERMIN 28.11.2014

PRO

- Altes Hoenn in neuem Gewand
- Rückkehr der Wettbewerbe und Geheimbasen
- Viele neue Mega-Entwicklungen

CONTRA

- 3D-Effekt immer noch mit einigen Abstrichen

PROGNOSE

Die dritte Generation war zwar kein Meilenstein, doch freuen wir uns darauf durch Hoenn zu stapfen und zu tauchen. Besonders auf die Nebenbeschäftigungen sind wir gespannt.



Fantasy Life

Nachdem Level-5 im Jahr 2004 True Fantasy Live Online für die Xbox einstellen musste, wird das Konzept des Spiels in ähnlicher Form eine Dekade später wieder aufgegriffen.



Zunächst einmal erstellen wir unseren Helden in einem übersichtlichen Baukasten und weisen ihm eine Klasse zu. Diese Klasse kann entweder eine typische Rollenspielklasse wie Söldner oder Magier sein, es sind jedoch auch Berufe wie Angler oder Schmied möglich. Das Tolle ist jedoch, dass man die Klasse jederzeit wechseln darf und sie miteinander kombinieren kann. Als Schürfer suchen wir in den Bergen nach Erz und stellen als Schmied in der Stadt einfach Waffen her, mit denen wir uns dann als Söldner durch die Fantasy-Welt schnetzeln.

Doppelleben

Das Konzept, welches in Online-Rollenspielen meist auf zwei Schienen genutzt wird, macht den Titel aus dem Hause Level-5 erst interessant, weil uns hier absolut keine Beschränkungen vorliegen. Fühlen wir uns als alleiniger Held zu einsam, dürfen wir auch lokal oder online mit Freunden spielen. Einzelheiten dazu hat Nintendo jedoch noch nicht verraten. Vor allem sind wir sehr daran interessiert, ob man auch die Handlung gemeinsam bestreiten darf - diese wird in Trailern ohnehin nur leicht angeteasert. Rätselraten ist angesagt!

Stimmiger Vorabdruck

Fantasy Life macht optisch und akustisch einen sehr verspielten Eindruck. Sehr bunte Farben und ein fröhlicher Soundtrack machen Fantasy Life zu einem Hingucker. Zudem bietet der Titel die Möglichkeit, eigene Häuser zu gestalten.



True Fantasy Live Online

Bei True Fantasy Live Online handelt es sich um ein nie veröffentlichtes Online-Rollenspiel für die Xbox, welches von Level-5 entwickelt und später von Microsoft veröffentlicht worden wäre. Hier hätten Berufe wie Koch und Magier gleichberechtigt existiert. In späteren Titeln des Genres unterscheidet man mittlerweile zwischen Beruf und Klasse.

Es fragt sich unterm Strich nur, wie lange das Spielprinzip unterhält und wie spannend der Weg zum Weltenretter tatsächlich ist. Der Test im nächsten NMag wird schlussendlich für Klarheit sorgen. Wir sind gespannt!

Eric Ebelt

LINKS UNTEN Es wird Häuser geben, die wir eigenständig mit Möbelstücken einrichten dürfen.

UNTEN Sollte dieser Blitz nicht effektiv genug sein, wechseln wir die Klasse und packen einfach das Schwert aus.



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Level-5
GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS
TERMIN 26. September 2014

PRO

- jederzeit Klassenwechsel
- Online-Mehrspielermodus
- verspielte Technik

CONTRA

- Qualität der Story unklar

PROGNOSE

Fantasy Life wird mich viele Stunden an den 3DS locken, wenn das Spiel über reichlich Abwechslung verfügen wird. Hier kann ich nur mutmaßen, doch die Chancen stehen zumindest gut!



Persona Q: Shadow of the Labyrinth

Erstmals zieht es die ungemein beliebte Persona-Reihe auch auf eine Nintendo-Konsole.

Lohnt sich für Nintendo-Fans der Einstieg mit einem Spin-off?



Ein Crossover nimmt für gewöhnlich Figuren aus einer oder mehrerer Serien und setzt sie in ein komplett anderes Szenario - so geschehen bei Street Fighter X Tekken oder in den Super-Smash-Bros.-Titeln. Persona Q ist eine ganz andere Art von Spin-off. Atlus nimmt hier Charaktere aus zwei Ablegern derselben Serie, Persona 3 und 4, mischt dem Titel aber eine fremde Gameplay-Mechanik bei. Persona Q ist nämlich ein Dungeon Crawler á la Etrian Odyssey.

Entscheidungsfreiheit

Trotz des neuen Gameplays bleibt ein Kernkonzept der Persona-Reihe erhalten - die Entscheidungsfreiheit. Auch in Persona Q beeinflussen unsere Entscheidungen den Verlauf der Handlung. Die wichtigste Entscheidung steht aber wohl schon vor dem Spielbeginn an. Wer nicht absolut frustrierend ist, sollte sich lieber einen einfacheren Schwierigkeitsgrad eingestehen, denn Persona Q fordert dem Spieler schon früh wirklich viel ab.

Purer Fanservice

Wie nahezu jedes Crossover ist auch Persona Q ein großer Fanservice. Zwischen jeder Kampfsequenz erwarten uns lange Dialoge, in denen die verschiedenen Charaktere wunderbar miteinander harmonisieren. Das einzige Problem könnte hier sein, dass Neulinge eben diese Interaktion nur halb so spannend finden. Angesichts des Spielprinzips ergibt



der Wechsel auf den 3DS aber Sinn und auch für Neulinge wird Persona Q sicherlich kein Reifall.

Björn Rohwer

LINKS *First-Person-Dungeon-Crawler wie Persona Q sind ein besonders rares Genre.*
UNTEN *Alle beliebten Charaktere haben einen komplett neuen, niedlichen Anstrich bekommen.*



PUBLISHER NIS America

ENTWICKLER Atlus

GENRE Rollenspiel

SYSTEM 3DS

TERMIN 28. November 2014

PRO

- toller Fanservice
- liebevolle Grafik
- knackiger Schwierigkeitsgrad

CONTRA

- wiederholende Spielmechaniken

PROGNOSE

Persona Q ist ein absoluter Fanservice, den Fans des dritten und vierten Serienteils lieben werden. Umso verwunderlicher, dass man mit solch einem Titel die Konsole wechselt.



Swords & Soldiers II

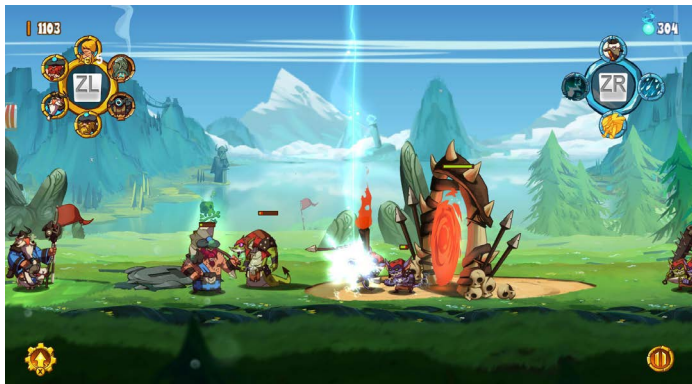
Bereits auf der Wii lieferte Ronimo Games ein großartiges WiiWare-Spiel ab.

Auch Swords & Soldiers II reduziert wie sein Vorgänger das Strategie-Genre auf seine Grundpfeiler. Auf einem größtenteils zweidimensionalen Spielfeld kämpfen zwei Teams gegeneinander mit allerlei verschiedenen Einheiten. Trotz des übersichtlichen Areal und des einfachen Spielprinzips bietet der Titel aber dennoch taktische Tiefe und kann ungemein fesseln.

Mit dem Gamepad in den Krieg

Neben der obligatorischen Kampagne liegt der Fokus dieses Mal aber auf dem lokalen Multiplayer-Modus. Hier hat sich Swords & Soldiers II allein durch das Gamepad ungemein weiterentwickelt, denn für kaum ein Spielprinzip passt die Wii-U-Hardware derart perfekt. Jeder Spieler hat für seine Truppe einen gesamten Bildschirm und kann sich so konzentrieren und den Gegner auch überraschen.

Björn Rohwer



PUBLISHER Ronimo Games
ENTWICKLER Ronimo Games
GENRE Strategie
SYSTEM Wii U
TERMIN 2014

PRO

- einfach zu erlernen
- taktische Tiefe
- humorvoll
- hervorragender Multiplayer

PROGNOSE

Swords & Soldiers II ist einer der spannendsten eShop-Titel des Jahres. Wir konnten uns auf der Gamescom jedenfalls von dem Multiplayer-Modus kaum losreißen.



Tengami

Für iOS schon länger erhältlich, wird Tengami jetzt für die Wii U umgesetzt.

Das japanische Wort tengami bedeutet so viel wie himmlisches Papier. Das umschreibt das Spielprinzip präzise, denn hier durchstreifen wir das alte Japan, das vollständig aus Papier aufgebaut ist. Erreichen wir einen Berg, knicken wir mit dem Touchpen Felsen um und können dann den Gipfel erklimmen. So ähnlich regulieren wir den Wasserstand eines Brunnens. Später wollen auch noch Glocken geläutet werden.

Audiovisuelle Reise

Anspruchsvoll sind die Rätsel selten. Wert legt Tengami auf seine Kulisse. Die Landschaft wird sehr schön eingefangen und auch die Musik tut ihr Übriges, um den Titel zu einem audiovisuellen Genuss zu machen. Am Ende hoffen wir jedoch vor allem, dass man an der Spielzeit gearbeitet hat. Die fiel mit circa einer Stunde bereits auf dem iPad sehr kurz aus. Definitiv wird Tengami aber zu den ästhetisch schönsten Download-Titeln gehören.

Eric Ebelt



PUBLISHER Nyamyam
ENTWICKLER Nyamyam
GENRE Adventure
SYSTEM Wii U
TERMIN 2014

PRO

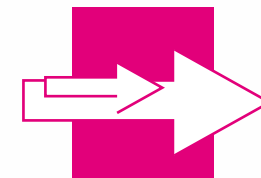
- sehr schöner Grafikstil
- fantastische Musik

CONTRA

- anspruchlose Rätsel
- sehr kurze Spielzeit

PROGNOSE

Tengami wird zwar ein audiovisueller Genuss werden, doch schon die Version fürs iPad war inhaltlich recht dürftig. Man kann nur hoffen, dass Tengami auf der Wii U zumindest ein wenig besser wird.



Beatbuddy: Tale Of The Guardians

Das Hamburger Studio THREAKS bringt ihren Beatbuddy die Konsole.

Hier lebt man nicht etwa von Licht, Luft und Liebe, sondern von Beats, Samples und Klängen. Die ganze Welt ist im Einklang und entwickelt eine gewisse Grundschwingung. Das Besondere ist dabei das Verhältnis zwischen Musik und Level. Während andere Spiele Musik nur als Untermalung benutzen, ist das Leveldesign bei Beatbuddy von der Musik inspiriert.

Aus Jump 'n' Run wird Groove 'n' Swim

Gleichzeitig müssen wir mit unserem Beatbuddy im Takt schwimmen, angreifen und Rätsel lösen. Durch die sehr eingängigen Beats merkt der Spieler im Spiel, dass er plötzlich alle Bewegungen nur noch im Takt der Musik macht und am Ende noch einige Zeit weiter im Rhythmus wippt. Wirkliche Wii-U-Features enthält das Spiel bisher leider nicht - aber vielleicht wird das Entwicklerteam dort bis zum Release ja nochmals kreativ.

Björn Rohwer



PUBLISHER Threaks
ENTWICKLER Threaks
GENRE Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U
TERMIN 2014

PRO

- gelungener Soundtrack
- innovatives Musikspiel
- humorvoll

CONTRA

- keine Wii-U-Features

PROGNOSE

Beatbuddy zieht den Mix aus Musikspiel, Jump 'n' Run und Geschicklichkeitstitel hervorragend durch. Gerade für Fans der Rayman-Musiklevel könnte dies ein Leckerbissen werden.



Affordable Space Adventures

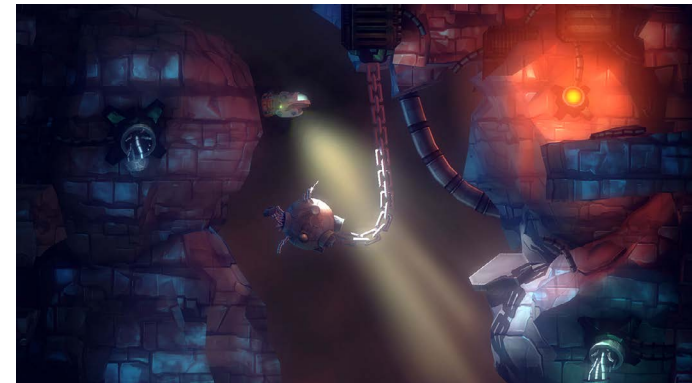
Affordable Space Adventures ist ein Top-down-Spiel der etwas anderen Art.

KnapNok Games ist eine sinnvolle, innovative Integration des Gamepads der Wii U wichtig. Das merken wir, als wir zu dritt versuchen, das kleine gemietete Raumschiff mit Namen Small Craft zu steuern. Jeder Spieler übernimmt dabei andere Aufgaben. Alternativ können wir uns alleine oder zu zweit daran wagen. Unser Ziel: Nicht gesehen, gehört oder anderweitig bemerkt werden.

Von kinderleicht bis bockschwer

Mit an Bord sind nützliche Gerätschaften wie der Scanner, der Massen-Generator, der Reaktor, Leuchtstäbe und noch ein paar mehr. Sie alle wollen bedient und verwaltet werden. So friemeln wir uns durch die Level, deren Schwierigkeiten für alle etwas bieten, von wirklich leicht bis super schwer. Bleibt zu sehen, wie lange das Spiel insgesamt dauern wird und ob für genügend Abwechslung in der Levelgestaltung gesorgt ist.

Tobias Schmick



PUBLISHER KnapNok Games
ENTWICKLER KnapNok Games
GENRE Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U
TERMIN Herbst 2014

PRO

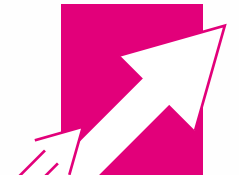
- innovative Einbindung des Gamepads
- kreative Gameplay-Idee
- große Schwierigkeitspanne

CONTRA

- Abwechslung noch fraglich

PROGNOSE

Das Spiel hinterlässt bei mir durchaus einen positiven Eindruck, nicht zuletzt wegen der ungewöhnlichen Bedienung. Wenn für genügend Abwechslung gesorgt ist, gibt es hier kaum etwas zu meckern.



AUSBLICK HERBST 2014

KALENDER



18.09.	DISNEY INFINITY 2.0: MARVEL SUPER HEROES (WII U) ERSCHEINT
19.09.	HYRULE WARRIORS (WII U) ERSCHEINT
19.09.	THEATRHYTHM: FINAL FANTASY - CURTAIN CALL (3DS) ERSCHEINT
25.09.	FIFA 15: LEGACY EDITION (WII, 3DS) ERSCHEINT
26.09.	FANTASY LIFE (3DS) ERSCHEINT
03.10.	SUPER SMASH BROS. FOR NINTENDO 3DS (3DS) ERSCHEINT
08.10.	TETSUYA NOMURAS GEBURTSTAG (44)
10.10.	SKYLANDERS: TRAP TEAM (WII U, WII) ERSCHEINT
23.10.	JUST DANCE 2015 (WII U, WII) ERSCHEINT
24.10.	BAYONETTA (WII U) ERSCHEINT & BAYONETTA 2 (WII U) ERSCHEINT
24.10.	DISNEY MAGICAL WORLD (3DS) ERSCHEINT
07.11.	ULTIMATE NES REMIX (3DS) ERSCHEINT
10.11.	SHIGESATO ITOIS GEBURTSTAG (66)
16.11.	SHIGERU MIYAMOTOS GEBURTSTAG (62)
21.11.	SONIC BOOM (WII U, 3DS) ERSCHEINT
20.11.	WATCH DOGS (WII U) ERSCHEINT
25.11.	HIRONOBU SAKAGUCHIS GEBURTSTAG (52)
28.11.	PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH (3DS) ERSCHEINT
28.11.	POKÉMON: ALPHA SAPPHERE & OMEGA RUBIN (3DS) ERSCHEINT
28.11.	BAYONETTA: BLOODY FATE (BLU-RAY, DVD) ERSCHEINT
06.12.	SATORU IWATAS GEBURTSTAG (55)

IMPRESSUM PARTNER

REDAKTION NMAG, SEMINARSTR. 12A, 25436 UETERSEN

E-MAIL REDAKTION@N-MAG.ORG

CHEFREDAKTION BJÖRN ROHWER (VISDP), ERIC EBELT

PROJEKTKOORDINATOR BJÖRN ROHWER

REDAKTION SEBASTIAN KLEIN, EMANUEL LIESINGER, JONAS MAIER, TOBIAS SCHMICK, ALEXANDER SCHMIDT

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

LAYOUT & DESIGN EMRAH ERKILIC, SEBASTIAN KLEIN, PATRICK SNIR

ONLINE-ADMINISTRATION BJÖRN ROHWER

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.

