

AUSGABE NR. 56

JULI 2014

KOSTENLOS

NMAG

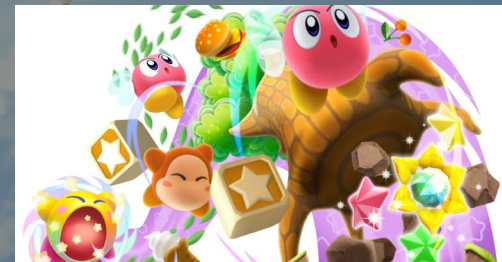
100% NINTENDO

Mario Kart 8

Mario und seine Freunde rasen wieder über die Piste. Startfrei für den Lichtblick der Wii U!



Yoshi's Woolly World
Mario Maker
Splatoon



Kirby: Triple Deluxe
Mario Golf: World Tour
Inazuma Eleven Go



Was ist amiibo?
Weltherrschaft im Blick
Merchandise Corner

VORWORT

Liebe Spielerinnen und Spieler,

endlich können wir nach einer E3 einmal wieder wirklich zufrieden sein. Nachdem nach den letzten Jahren immer ein fader Beigeschmack blieb, hat Nintendo mit dem humorvollen Digital Event bewiesen, dass man sie noch lange nicht abschreiben sollte! Während sich ein Großteil der Redaktion nun auf Spiele wie Splatoon, Captain Toad: Treasure Tracker oder The Legend of Zelda freut, durfte unser YouTuber Mario bei Nintendo bereits einen Großteil der kommenden Hits anspielen - wie ihm das gefallen hat, könnt ihr auf unserem YouTube-Kanal bewundern!

Bevor wir uns auf die E3 konzentriert haben, gab es in den letzten Monaten aber auch das ein oder andere Spiel, das wir testen durften. Allen voran natürlich Mario Kart 8, das schon für viele spannende Redaktionsduelle gesorgt hat. Aber auch auf dem 3DS hatten wir mit Kirby: Triple Deluxe, Mario Golf: World Tour und Tomodachi Life einiges zu spielen.

Viel Spaß mit dem neuen NMag,
Björn Rohwer



NEUES AUS DER REDAKTION

Dienstag, 08. April 2014

Im April hatten wir die Möglichkeit eine Videospillegende zu treffen - Emrah konnte ein Interview mit dem Harvest-Moon-Erfinder Yasuhiro Wada führen.



Dienstag, 10. Juni 2014

Fast die gesamte Redaktion guckt erwartungsvoll das Nintendo Digital Event - wieso bei der folgenden Podcastaufnahme aber nur zwei Redakteure anwesend waren, bleibt ein Rätsel.



Dienstag, 17. Juni 2014

Unser YouTuber Mario besucht Nintendo und spielt alle kommenden Top-Hits an - die Redaktion sitzt neidisch daheim.



INDEX

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

LIVE

NEWSRÜCKBLICK
 UNNÜTZES-WISSEN-FÜR-GAMER-GEWINNSPIEL
 YOUTUBE & PODCAST
 INTERVIEW MIT YASUHIRO WADA
 WAS IST AMIIBO?

VIEW

YOSHI'S WOOLLY WORLD *Wii U*
 CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER *Wii U*
 MARIO MAKER *Wii U*
 KIRBY AND THE RAINBOW CURSE *Wii U*
 SPLATOON *Wii U*
 DEVIL'S THIRD *Wii U*

TEST

MARIO KART 8 *Wii U*
 LEGO DER HOBBIT *Wii U*
 THE LEGO MOVIE VIDEOGAME *Wii U*
 CHILD OF LIGHT *Wii U*
 BATMAN: ARKHAM ORIGIN BLACKGATE - DELUXE EDITION *Wii U*
 NES REMIX 2 *Wii U*
 PURE CHESS *Wii U / 3DS*
 STICK IT TO THE MAN *Wii U*
 ABYSS *Wii U*
 SCRAM KITTY AND HIS BUDDY ON RAILS *Wii U*
 MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA *Wii U*
 KIRBY & DIE WUNDERSAME SPIEGELWELT *Wii U*
 WARIOWARE, INC.: MINIGAME MANIA *Wii U*
 SUPER MARIO ADVANCE 3: YOSHI'S ISLAND *Wii U*
 ADVANCE WARS *Wii U*
 METROID FUSION *Wii U*
 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY *Wii U*
 GOLDEN SUN *Wii U*
 MARIO GOLF: WORLD TOUR *3DS*
 KIRBY: TRIPLE DELUXE *3DS*

INAZUMA ELEVEN GO *3DS*
 PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY *3DS*
 TOMODACHI LIFE *3DS*
 HOMETOWN STORY *3DS*
 SENRAN KAGURA BURST *3DS*
 CONCEPTION II: CHILDREN OF THE SEVEN STARS *3DS*
 THE DENPA MEN 3: THE RISE OF DIGITOLL *3DS*
 POKÉMON LINK: BATTLE! *3DS*
 NINTENDO POCKET FOOTBALL CLUB *3DS*
 STEEL DIVER: SUB WARS *3DS*
 PICROSS E4 *3DS*

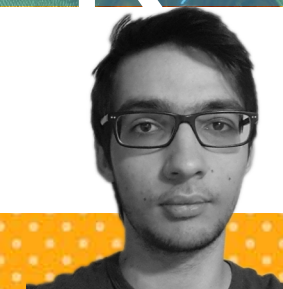
BESTENLISTE *Wii U*
 BESTENLISTE *3DS*

PLUS

MERCHANDISE CORNER
 PHOENIX WRIGHT VS. PROFESSOR LAYTON - DIE COMICS
 NINTENDO - DIE WELTHERRSCHAFT IM BLICK
 ROLE PLAY CONVENTION 2014
 YOUTUBER-VORSTELLUNGEN



REDAKTION



Tobias Schmick



Sebastian Klein



Emanuel Liesinger



Eric Ebelt



Björn Rohwer



Alexander Schmidt



Jonas Maier

SPIELT GERADE

Monster Hunter 3 Ultimate

HIGHLIGHT DER E3

Yoshi's Woolly World

WUNSCH FÜR SMASH BROS.

Die Meisterhand

VERBRINGT DEN SOMMER

Ich sollte mal wieder rausgucken

SPIELT GERADE

Mario Kart 8

HIGHLIGHT DER E3

Yoshi's Woolly World

WUNSCH FÜR SMASH BROS.

Waluigi

VERBRINGT DEN SOMMER

Mit Büffeln

SPIELT GERADE

Tomodachi Life

HIGHLIGHT DER E3

Splatoon

WUNSCH FÜR SMASH BROS.

Trevor Philips

VERBRINGT DEN SOMMER

Im Kampf gegen die Hitze

SPIELT GERADE

Mario Kart 8

HIGHLIGHT DER E3

Captain Toad: Treasure Tracker

WUNSCH FÜR SMASH BROS.

Den Langen Stein aus Tetris

VERBRINGT DEN SOMMER

Nackt

SPIELT GERADE

Mario Kart 8

HIGHLIGHT DER E3

amiibo

WUNSCH FÜR SMASH BROS.

Captain Rainbow

VERBRINGT DEN SOMMER

Abgeschottet vom Internet

SPIELT GERADE

The Legend of Zelda:

Oracle of Ages

HIGHLIGHT DER E3

Splatoon

WUNSCH FÜR SMASH BROS.

Jemand aus Rhythm Heaven

VERBRINGT DEN SOMMER

Im Schatten

SPIELT GERADE

Forbidden Siren

HIGHLIGHT DER E3

Xenoblade Chronicles X

WUNSCH FÜR SMASH BROS.

Cranky Kong

VERBRINGT DEN SOMMER

Mit Spielen aus dem Winter



Xenoblade
Chronicles

NEWS



Gesundheitliche Gründe: Satoru Iwata nicht auf E3 und Investorentreffen

Nintendo-Präsident Satoru Iwata war während der diesjährigen E3 nicht in Los Angeles gegangen und sagte auch seine Teilnahme am jährlichen Aktionärs- und Investorentreffen in Japan ab. Iwata selbst teilte in einer Erklärung mit, dass der Grund dafür eine, bei einer Routine-Untersuchung entdeckte Wucherung im Gallengang, die bereits operativ entfernt wurde, sei. Aktuell führt Iwata die Geschäfte lediglich per E-Mail, da er noch Zeit für Regeneration und Genesung benötigt.



Release-Termin für Hyrule Warriors

Auf der E3 zeigte Nintendo nicht nur neue Gameplay-Szenen aus

dem The-Legend-of-Zelda-Dynasty-Warriors-Mash-Up Hyrule Warriors, sondern gab zugleich auch den Release-Termin für die Vereinigten Staaten und im Anschluss auch für Europa bekannt. Demnach erscheint das Actionspiel von Koei Tecmo und Nintendo am 26. September 2014 in den USA und bereits eine Woche früher, am 19. September, in Europa.



Wii-U-Portierung von Bayonetta

Die Ankündigung von Bayonetta 2 exklusiv für die Wii U war damals eine große Überraschung. Seitdem hofften viele Nintendo-Fans auf eine Umsetzung des ersten Teils für die GamePad-Konsole. Im Zuge des Digital Events auf der E3 kündigte Nintendo die Portierung von Bayonetta auf die Wii U nun endgültig an. Dabei wird das Spiel der Retail-Fassung von Bayonetta 2 kostenlos beiliegen. Zusätzlich spendiert Platinum Games der Portierung einige Bonus-Kostüme wie etwa Link oder Prinzessin Peach.



Release-Zeitraum von Bayonetta 2 eingegrenzt

Neben der Ankündigung von Bayonetta für die Wii U, hatten Nintendo und Platinum Games natürlich auch neues Material zum Wii-U-exklusiven zweiten Teil. Zusätzlich wurde der Release-Zeitraum deutlich eingegrenzt. Bayonetta 2 erscheint irgendwann im Oktober 2014.



Neue Projekte von Shigeru Miyamoto

Super-Mario-Erfinder und Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto hat auf der E3 persönlich seine beiden neusten Projekte vorgestellt. In Project Giant Robot übernehmen wir die Rolle eines großen Roboters, mit dem wir andere Roboter zu Fall zu bringen sollen und dabei selbst das Gleichgewicht zu halten haben. Dabei kommt unter anderem der Bewegungssensor des GamePads zum Einsatz. Project Guard hingegen gibt uns die Kontrolle über zwölf Kameras. Unsere Aufgabe ist es nun angreifende Roboter rechtzeitig zu entdecken und mit der jeweiligen Kamera, die diese einfängt, abzuschießen, bevor diese die Mitte des Komplexes erreichen, den wir beschützen müssen. Ob und wann Project Giant Robot und Project Guard erscheinen, ist noch nicht bekannt.



Star Fox für Wii U in Arbeit

Ebenfalls auf der E3, gab Shigeru Miyamoto bekannt, dass Nintendo aktuell an einem neuen Star-Fox-Spiel für die Wii U arbeitet. Viele Informationen oder wirkliches Bildmaterial zum Spiel sind noch nicht vorhanden. Es scheint lediglich klar zu sein, dass sich das neue Star Fox am Klassiker Lylat Wars orientiert. Nähere Informationen sollen zur E3 2015 folgen.



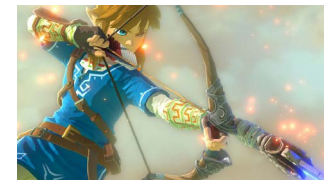
Xenoblade Chronicles X

Das neue Spiel der Xenoblade-Entwickler Monolith Soft war bisher lediglich unter dem Projektnamen X bekannt. Auf der E3 enthüllte Nintendo nun den wohl endgültigen Titel des Science-Fiction-Rollenspiels: Xenoblade Chronicles X. In wie weit die Geschichte des Wii-U-Spiels mit dem Wii-Vorgänger zusammenhängt ist noch nicht klar. Gezeigte Gameplay-Szenen machen aber klar, dass sich besonders das Kampfsystem am ersten Teil orientiert.



Watch Dogs, Just Dance und ein unbekanntes Spiel

Watch Dogs erscheint tatsächlich noch für die Wii U. Nachdem die Versionen für alle anderen Systeme bereits seit Ende Mai erhältlich sind, war lange unklar wann Nintendo-Fans das Hacker-Action-Adventure spielen können. Nun ist klar: Im November ist es soweit. Bereits im Oktober veröffentlicht Ubisoft Just Dance 2015 für Wii U und Wii. Außerdem wurde bekannt, dass Ubisoft mindestens ein weiteres Wii-U-Spiel bereits fertig entwickelt in der Hinterhand hat, die Veröffentlichung aber noch aufschiebt, bis die Nutzerbasis der Wii U gestiegen ist.



The Legend of Zelda continues

Im Zuge des E3 Digital Events hat Nintendo The Legend of Zelda für Wii U nicht nur offiziell angekündigt, sondern auch erste Szenen gezeigt. In diesem Video präsentiert Eiji Aonuma persönlich den neuen Teil der Reihe und verrät, dass The Legend of Zelda auf der Wii U über eine offene Welt verfügen soll. Der Grafikstil erinnert an den letzten Wii-Teil; The Legend of Zelda: Skyward Sword. Erscheinen soll The Legend of Zelda voraussichtlich 2015.



Mario Party 10 angekündigt

2015 lädt Mario wieder zur Multiplayer-Party ein. Der zehnte Teil der Mario Party-Reihe wurde auf der E3 für die Wii U angekündigt. Als große Besonderheit wird ein asynchroner Mehrspielermodus hervorgehoben, in dem ein Spieler mit dem GamePad die Rolle von Bowser übernimmt, während vier weitere Spieler mit Wii Remotes bekannte Charaktere wie Mario, Luigi, Wario oder Peach steuern.

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

GEWINNSPIEL

Durchlesen

Was macht ein NMag-Chefredakteur, wenn er nicht gerade die unzähligen Wii-U-Releases begutachtet oder Podcasts schneidet? Er veröffentlicht ein Buch! Björn hat über das letzte Jahr verteilt allerlei Kleinigkeiten für Videospiefans gesammelt, die einen wenigstens zum Schmunzeln bringen.

„Unnützes Wissen für Gamer“ enthält 555 verschiedene Fakten aus der Spielebranche, die zwar nicht wichtig, aber definitiv interessant und lustig sind. Beispiele gefällig? Wie kamen die Portal-Macher auf den Kuchen? Wieso besitzt Nintendo zwei Pornofilme? Oder woher hat der berühmte Pirat Guybrush Threepwood seinen Namen?

Das Buch umfasst 148 Seiten und ist ab sofort für 6,63 EURO (2,68 EURO als eBook) bei amazon.de (Direktlink: <http://amzn.to/1nNPUQC>) und direkt bei Björn unter unnuetzeswissen.bjoernrohwer.de erhältlich.

Mitmachen

Ihr als NMag-Fans habt nun die Chance, eines von drei Exemplaren dieses Geschenkbuches zu gewinnen!

Eure einzige Aufgabe? Drückt „Gefällt mir“ bei den Facebook-Seiten des NMags und von Unnützes Wissen für Gamer und liked den Gewinnspielbeitrag - schon seid ihr im Lostopf.

Das Gewinnspiel endet am 15.09.14

Gewinnen



82. Rovio kam durch die damals grassierende Schweinegrippe auf die Idee, Schweine als Gegner in *Angry Birds* einzusetzen.

83. Im Atomkraftwerk aus *Call of Duty: Black Ops 2* findet man eine pinke Box mit Donuts. Die Entwickler spielen damit auf die Simpsons an - genauer auf Homer Simpsons Arbeitsplatz.

84. *Fallout 3* und *Fallout: New Vegas* enthalten die Waffe Fat Man, bei der ein Läuten signalisiert, dass sie fertig geladen ist. Das Läuten ist in Wirklichkeit die Essensraumglocke bei Bethesda.

85. *Portal 2* sollte ursprünglich ein Gel enthalten, das Spielern die Möglichkeit gibt, an Wänden zu gehen. Das Feature wurde aber gestrichen, da die Tester immer wieder über starke Übelkeit klagten.

86. Während der Entwicklungszeit von *Forza Motorsport 2* haben die Entwickler zusammen 41 Tickets für Geschwindigkeitsübertretungen bekommen und zwei Teammitglieder mussten ihre Führerscheine abgeben.



YOUTUBE & PODCAST

LET'S PLAY PAPER MARIO: STICKER STAR

Sören's Erstlingswerk für das NMag ist ein zweiter Playthrough von Paper Mario Sticker Star, einem Spiel welches er auch schon vorher für seinen eigenen Kanal gespielt hat. Dadurch weiß er natürlich auch, wie er Bowser das Fürchten lehrt – und liefert so ein kompaktes Let's Play für alle Fans des Klempners ab.



LET'S PLAY MARIO KART 8

Der 150cc und Spiegel-Cup zwingen Mario zum äußersten, und während er sich das Ziel gesetzt hat überall drei Sterne zu ergattern, funktioniert das wohl eher schlecht als Recht. Erlebt zusammen mit dem Mann mit der prägnanten Stimme Rennen um Platz eins auf allen 32 Strecken des neuen Racers aus dem Pilzkönigreich.



LET'S PLAY INAZUMA ELEVEN 3: TEAM OGRE GREFIT AN!

Von unseren Lesern gewünscht, von Sören geliefert wird ein Let's Play zum Nintendo 3DS-Titel Inazuma Eleven 3: Team Ogre greift an. Die verbesserte Fassung von Inazuma Eleven 3 hat so manche Überraschung für Sören parat, und er ist natürlich gerne bereit diese mit der Welt zu teilen.



LET'S PLAY NES REMIX 2

In Marios ersten Let's Play für das NMag widmet er sich einem Titel, der ihm von der Redaktion empfohlen wurde, wofür er den Rest des Teams bis heute hasst. Frustriert von bösen Aufgaben kämpft er sich von Challenge zu Challenge, und wird nicht ruhen bis er alle Sterne hat!



Seit geraumer Zeit arbeitet unser Team nicht nur an dem altbekannten Heft, sondern veröffentlicht auch einen wöchentlichen Podcast sowie tägliche Let's Plays. Hier stellen wir euch einige Highlights der letzten Wochen vor.

PODCAST #19 GAMEBOY ADVANCE (VIRTUAL CONSOLE)

Bevor der Nintendo 64 oder gar der Gamecube seinen Wii-U-Auftritt bekommt, haben es nun die Game-Boy-Advance-Titel in das Virtual-Console-Aufgebot geschafft. Emil, Tobias und Björn klären zusammen, welche Titel bereits erschienen sind, welche Spiele besonders reizvoll sind und wieso Emil Golden Sun hasst.

PODCAST #20 MARIO GOLF: WORLD TOUR

Seit dem Nintendo 64 hat Nintendo die Sportspiele für sich entdeckt - seither ist keine Konsole mehr vor dem sportlichen Multitalent Mario sicher. Heute sprechen Eric und Emil über den neusten Titel aus dieser Reihe - Mario Golf World Tour für den Nintendo 3DS.

PODCAST #21 MARIO KART 8

Während der 3DS immer weiter mit neuen Titeln versorgt wird, bekommt die Wii U erst ihren zweiten größeren Titel - aber was für einen! Das Mario-Kart-8-Fieber hat die Redaktion gepackt und Emil, Björn, Sören und Mario sprechen über all die tollen Neuerungen, mit denen sich das Spiel in unser Herz gefahren hat. Oder gibt es doch Kritikpunkte?

PODCAST #22 NINTENDO E3 DIGITAL EVENT

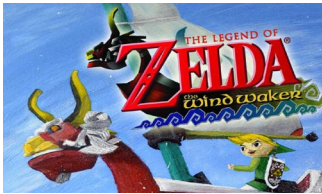
Wenige Minuten nach dem Ende des Nintendo Digital Event zur E3 haben sich Emil und Eric hingesetzt und ein wenig die frischen Eindrücke zusammengefasst. Hat ihnen die Konferenz gefallen? Welche Spiele sind schon jetzt ein Pflichtkauf? Wird Emil durch Amiibo in den Ruin getrieben?

YOUTUBER-VORSTELLUNG

MARIO

„Ich bin der Mario.“ - so hat sich Ende April unser Youtuber MaariLP auf dem NMag-Kanal vorgestellt. Maario, bürgerlich nur mit einem „a“, ist seit Anfang 2011 als Let's Player auf Youtube unterwegs und hat mit Zelda Ocarina of Time, Banjo Kazooie, Pokemon oder auch Kung Fu Master zahlreiche bedeutende Nintendoklassiker für sein Youtubepublikum festgehalten. Er selbst ist 21 Jahre alt und kommt aus Niedersachsen. Mit vier Jahren tauchte er mit Yoshis Island für das Super Nintendo in die Welt der Videospiele ein. Mit der Zeit entdeckte er dann den RPG Bereich für sich, weshalb auch Skies of Arcadia, Tales of Symphonia und Golden Sun zu seinen Lieblingsspielen zählen.

Was einem als Erstes an seinem Kanal auffallen wird ist höchstwahrscheinlich seine Stimme, die mit der leicht... erhöhten Frequenz garantiert im Ohr des Zuschauers hängen bleibt und seine nicht immer vorhandenen Skills, die sich nur bei Lust und Laune zeigen. Wer also auf lustige Fails steht, ist bei ihm an der richtigen Adresse. Aktuell könnt ihr Maario auf dem NMag-Youtubekanal bei seinen Let's Plays zu NES Remix 2 und Mario Kart 8 sehen.



SÖREN

Der bisher für Paper Mario Sticker Star und Inazuma Eleven 3 zuständige Youtuber hört auf den Namen Sören und wohnt im schönen Nordrhein-Westfalen. Unter dem Namen Jake unterhält er seit mehr als zwei Jahren auf YouTube die Zuschauer mit Videos zu verschiedenen Spielen von Nintendo. So lange er denken kann war er großer Nintendo-Fan und durfte mit Ausnahme von NES und Nintendo 64 jede Nintendo-Konsole sein Eigen nennen. Im April 2012 tätigte er seine ersten Schritte in der Let's Play-Szene, damals noch unter dem Namen Linkboy125 und Jake125. Zu Beginn widmete er sich Rayman 3 – Hoodlum Havoc, Super Mario Sunshine und The Legend of Zelda – The Wind Waker - zu diesen plant er in naher Zukunft auch zurückzukehren, da er mit der Qualität der damaligen Aufnahmen heute nicht mehr zufrieden ist. Um sich von den älteren Projekten abzugrenzen gründete er einen neuen Kanal, TheJakeLP, auf dem er sich nun mit einem besseren Aufnahmegerät (Elgato Game Capture) und auch einer 3DS-Capture-Card um Spiele wie Fire Emblem: Awakening und Luigis Mansion 2 kümmert.



LUKAS

Der 17 Jahre alte Lukas aus Thüringen ist auf Youtube unter dem Kanal LPLukas zu finden. Er ergriff mit dem Start der Wii-U die Gelegenheit auch in das Let's Play-Genre einzusteigen und veröffentlichte seine ersten Videos von New Super Mario Bros U und Nintendo Land. Nachdem er schnell mit der Qualität seiner Videos unzufrieden war, investierte er früh in eine HD PVR 2 Gaming Edition Plus und sein Blue Yeti Mikrofon, mit dem er sich inzwischen um Spiele wie Mario Kart 8 oder Donkey Kong Country: Tropical Freeze kümmert. Fürs NMag veröffentlichte er bisher ein Let's Play zu Dr. Luigi, weitere sollen bald folgen.



INTERVIEW yasuhiko wada



NMAG Welche grundlegende Idee hatten Sie bei Harvest Moon und welche Idee steckt hinter Hometown Story?

YASUHIRO WADA Bei der Konzipierung von Harvest Moon habe ich sehr viel Wert darauf gelegt, etwas Neues zu machen, was bisher niemand zuvor versucht hat. Da ich selbst Videospiele liebe und leidenschaftlich spiele, habe ich mich an vielen unterschiedlichen Genres ausprobiert - darunter waren natürlich auch zahlreiche gewalttätige Spiele. Aber genau deswegen packte mich der Gedanke, dass ein Spiel

völlig ohne Kampf und Gewalt vielleicht mal interessant sein könnte. Bisher gab es allerdings kaum gewaltfreie Spiele und somit war es natürlich erst einmal sehr schwierig, so ein Konzept umzusetzen. Ich versuchte also einfach realitätsgetreu zu bleiben, aber dennoch Fragmente aus anderen Unterhaltungsmedien, seien es Filme, Comics oder andere Spiele, in das Werk einfließen zu lassen. Gleichzeitig wollte ich damit nicht nur die Core-Gamer bedienen, sondern neue Spieler-Gruppen ansprechen, sodass vielleicht auch völlig andere Leute Videospiele für sich entdecken könnten. Schließlich standen Videospiele damals nicht im besten Licht, besonders nicht unter Eltern. Also warum nicht versuchen, sogar Erwachsene selbst anzusprechen und ihnen ein Spiel zu liefern, das sogar sie ihren Kindern empfehlen würden.

NMAG Meine Mutter hat damals, als ich Videospiele spielte, immer mit mir geschimpft, aber bei Harvest Moon war das nicht der Fall.

WADA Deswegen wollte ich endlich ein Spiel entwerfen, bei dem sogar Eltern positiv überrascht werden. Und mit Hometown Story wollte ich wieder etwas ganz anderes schaffen, aber dennoch die etablierten Mechaniken einer Bauernhof-Simulation wie den Gemüseanbau oder das Halten von Tieren beibehalten. Daneben ist das Pflegen von zwischenmenschlichen Beziehungen noch immer ein Schwerpunkt.



NMAG Das Spiel hieß während der Entwicklung Project Happiness. Können Sie uns sagen, welche Glücksgefühle die Spieler erfahren? Unterscheidet sich das Spiel von Ihrer anfänglichen Vision?

WADA Die Entwicklung von Hometown Story lief unter dem Codenamen Project Happiness, es ist jedoch so, dass es viele unterschiedliche Charaktere gibt – genauso wie viele unterschiedliche Menschen unterschiedliche Glückskriterien besitzen. Jeder Spieler erfährt in diesem Spiel Glück auf eine individuelle Art und Weise. Diese Vielschichtigkeit gepaart mit den zahlreichen Figuren der Spieler führt zu einer sehr facettenreichen Form von Freude, die vermittelt wird. Das fertige Produkt entspricht meinen anfänglichen Vorstellungen im Bezug auf die Charaktergestaltung, dem Drehbuch und der theatralischen Umsetzung vollends. Während des Entwicklungsprozesses gab es aber immer wieder Features, die sich als unmöglich herausstellten. Auf die sowohl positiven als auch negativen Reaktionen der Spieler bin ich schon sehr gespannt, denn auf Kritik möchte ich reagieren und in der Zukunft versuchen, das bisher unmögliche möglich zu machen.

NMAG Die Charaktere des Spiels wurden von Atsuko Nishida (Pokémon) gestaltet und die Musik stammt aus der Feder von Nobuo Uematsu (Final Fantasy). Warum haben Sie sich für diese Zusammenarbeit entschieden?

WADA Mit beiden Künstlern bin ich privat befreundet und kenne sie schon seit langer Zeit. Somit hing auch die Idee, endlich einmal zusammenzuarbeiten, schon seit längerem in der Luft. Mit Hometown Story ergab sich endlich diese Gelegenheit und beide haben direkt zugesagt.



NMAG Woher kommt die Idee des Spiels, einen Laden zu bewirtschaften? Haben sie sich durch Besitzer von kleineren Läden inspirieren lassen?

WADA Bei Hometown Story sollten die zwischenmenschliche Beziehung im Vordergrund stehen. Deswegen haben auch Items und Produkte einen anderen Wert, abhängig an wem man sie verkauft und im Hinblick auf dessen unterschiedliche Wünsche. Dies kann nur ein Laden verwirklichen und deswegen fand ich die Rolle des Ladenbesitzers sehr interessant.

NMAG Die soziale Komponente ist in Ihren Spielen sehr wichtig. Können Sie uns sagen, warum Sie Wert darauf legen?

WADA Als ich mit Harvest Moon begann, waren mir die sozialen Aspekte, also zwischenmenschliche Beziehungen, sehr wichtig. Aber auch nach fast zwanzig Jahren zielte das Spiel noch immer einheitlich auf die Endstation Heirat ab, was ich nach einiger Zeit doch recht einseitig fand. Deswegen wollte ich in Hometown Story ein wesentlich breiteres Spektrum an Beziehungsmöglichkeiten integrieren, seien es Freundschaften oder Eltern-Kind-Beziehungen, sodass nicht nur die Heirat als Freudenfaktor alleine da steht.

NMAG Welches Feature macht Hometown Story einzigartig?

WADA Hometown Story erzählt wahnsinnig viele Geschichten. Jeder Charakter für sich hat eine eigene individuelle Story, was es bisher so noch nicht gegeben hat.

NMAG Möchten sie unseren Lesern zum Schluss noch etwas zu Hometown Story mitteilen?

WADA Ich nehme an, dass viele Harvest-Moon-Spieler an Hometown Story interessiert sein werden. Obwohl das Spiel viele Gemeinsamkeiten mit seinen Vorgängern teilt, habe ich bewusst versucht ein komplett einzigartiges Erlebnis zu kreieren. Deswegen ist es nur logisch, wenn manche Spieler vielleicht enttäuscht reagieren oder aber Elemente entdecken, die ihnen an Hometown Story besser gefallen. Deswegen ist es wichtig, dass jeder für sich das Spiel ausprobiert und nicht vorschnell ein Urteil fällt. Natürlich freue ich mich über positive Resonanz, aber wenn es Kritik gibt werde ich und mein Team diese beim nächsten Mal natürlich berücksichtigen.

Fotos: Dong-Ha Choe



amiibo



Was ist amiibo?

NFC-Figuren sind die neuen Stars am Videospielemarkt. Durch stetige Veröffentlichung neuer Figuren verdienen sich die Publisher eine goldene Nase – und auch Nintendo will mitmischen. Das Konzept von Skylanders und Disney Infinity dürfte inzwischen jedem bekannt sein. Eine physische Figur mit eingebautem NFC-Chip erlaubt es dem Spieler seine Spielfiguren auch in der realen Welt ins Regal zu stellen. Auf dem Chip werden die Charakterdaten aus dem Spiel gespeichert und nimmt man die Figur zu einem Freund mit hat sie dort dieselben Statistiken und Items wie auf der Heimkonsole.

Spielübergreifend

Das System hat aber bisher einen Haken, den nur ein Publisher, der seine bekannten Charaktere in vielen unterschiedlichen Genres und Spielen auftreten lässt, lösen kann: die Figuren funktionieren nur in einer Spielereihe. Dies will Nintendo mit amiibo ändern, denn Spiele mit Mario gibt es bekanntlich genug. Allerdings gibt es auch hier eine Einschränkung. Eine amiibo-Figur enthält immer zwei Datenssegmente – ein fest beschriebenes mit Infos, um welchen Charakter es sich handelt und einen zweiten, schreibbaren Bereich speziell für das Spiel, für welcher der amiibo design wurde. Lädt man also

einen Smash Bros-Amiibo in Mario Kart 8, weiß das Spiel zwar um welche Figur es sich handelt, kann aber keine spielspezifischen Informationen auf ihm speichern – dafür bräuchte man eine Mario Kart 8-Figur. Dies hat wohl hauptsächlich einen kommerziellen Hintergrund, denn NFC wäre mit bis zu 424kbit/s schnell genug um mehr Daten zu übertragen, und ein Type 4 NFC Tag mit bis zu 32kb Speicher könnte auch signifikant mehr Informationen festhalten. Nachdem sich amiibo aber noch in Entwicklung befindet kann sich das ja noch ändern.



(fast) keine Hardware

Ganz stolz ist Nintendo auf die Tatsache, das für amiibo zumindest auf der Wii-U-Konsole keine zusätzliche Hardware benötigt wird, da im Gamepad ein NFC-Leser eingebaut ist. Allerdings hat das auch den Nachteil, dass der amiibo sowohl zu Spielbeginn zum Auslesen als auch am Ende zum Schreiben der Daten auf das Gamepad gestellt werden muss, während bei Disney Infinity oder Skylanders ein zusätzliches Portal dauerhaften Zugriff hat und so in Echtzeit auf die Figur schreiben kann, was auch das einfache Austauschen der Figuren zu jedem Zeitpunkt ermöglicht. Wie Nintendo dieses Problem lösen will, wurde noch nicht bekannt gegeben. Nachdem der Nintendo 3DS nicht von Werk aus NFC-Figuren lesen kann, ist hier ein kleines Portal als Zubehör geplant. Für welche Spiele dieses geplant ist hat Nintendo aber nicht genauer bekannt gegeben – wir bezweifeln aber, dass es bequem ist mit seinem 3DS und amiibo-Sammelfiguren auf Reisen zu gehen.

Sammelfiguren für alle

Für den Start im Winter mit Super Smash Bros für Wii U sind zehn Figuren vorgesehen, es ist aber geplant für jeden Charakter im Spiel einen eigenen amiibo zu veröffentlichen. Wie auch schon von anderen NFC-Spielen gewohnt, wirken diese hochwertig verarbeitet und machen sich wunderbar in der Vitrine jedes Sammlers – nur dass sie diesmal eben auch praktische Verwendung haben. Nintendo versucht außerdem amiibo in Zukunft in so viele Spiele wie möglich zu integrieren, neben Smash Bros und Mario Kart 8, welches über ein Update nachträglich amiibo-fit gemacht wird, sind auch für Captain Toad, Yoshis Woolly World und Mario Party 10 entsprechende Funktionen geplant.

Lets go amiibo!

Nintendo scheint aber mit amiibo am richtigen Weg zu sein. Eine loyale Fanbasis und bekannte Charaktere haben schon als Erfolgsrezept für Disney Infinity ausgezeichnet funktioniert. Preislich dürften sich die amiibos an denen der bisherigen NFC-Spiele orientieren, also zwischen zehn und 15 Euro pro Figur – also auch signifikant weniger als der bisherige Preis für eine reine Sammelfigur in vergleichbarer Größe. Ob es für Smash Bros oder andere Spiele ein Startpaket mit ersten amiibos geben wird ist noch nicht bekannt – wir rechnen aber fest damit und freuen uns auf amiibo.

Emanuel Liesinger

VIEW

DIE ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2014 HAT UNS DIE ZUKUNFT DER WII U GEZEIGT. IN YOSHI'S WOOLLY WORLD BESTEHT DIE SPIELWELT VOLLSTÄNDIG AUS WOLLE. MIT DEVIL'S THIRD ERWARTET UNS EIN WEITERER ERWACHSENENTITEL, DER EXKLUSIV FÜR DIE WII U ERSCHEINT. ZUDEM BESCHERT UNS NINTENDO IM NÄCHSTEN JAHR EINEN INTELLIGENTEN TEAM-SHOOTER. STARTFREI FÜR SPLATOON!



Yoshi's Woolly World

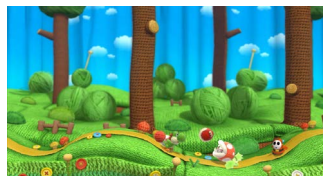
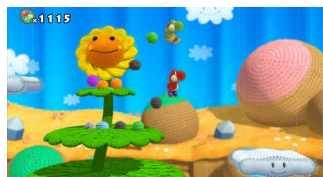
Yarn Yoshi, wer erinnert sich nicht an die Ankündigung des Wii-U-Spiels in der Nintendo Direct vom 23. Januar 2013. Damals gab es nicht wirklich viel Material zu diesem Titel, genau genommen nur Screenshots. Auf der E3 2014 gab es endlich wieder neue Informationen.

Zum Ersten gab es nun einen endgültigen Namen, das Spiel wurde auf Yoshi's Woolly World getauft. Zum Zweiten wurde endlich ein endgültiger Style gefunden, Wollegarn. Die ganze Welt und alle Gegner sind darin gehalten, deswegen taufte Fans das Spiel zeitweise sogar auf Yoshi's Epic Yarn. Aber nicht nur der Style wurde im Vergleich zu den Vorgängern geändert, auch andere, teilweise spielmechanische, Dinge wurden angepasst. Statt Eiern werden nun Wollebällchen verschossen, Piranha-Pflanzen können mit diesen außer Gefecht gesetzt werden, um sie dann als Plattform zu verwenden und somit höhere Ebenen zu erreichen.

Coop-Multiplayer – endlich kooperativ

Auch Yoshi's Woolly World kommt mit einem Multiplayer daher, aber anders als im 3DS-Titel Yoshi's New Island ist dieser kooperativ. Ihr könnt also praktisch das ganze Spiel mit einem Freund durchspielen, statt einfach nur ein paar Minispiele, die spätestens nach dem dritten Spielen schon langweilig sind. Dies hat auch diverse Vorteile, denn ihr könnt euren Partner schlucken und als Wollebällchen verschießen. Das wiederum ermöglicht uns bestimmte Areale eines Levels genauer zu erkunden und spezielle Passagen zu entdecken, die auch nur im Coop-Modus gefunden werden können. Yoshi's Woolly World erscheint im ersten Halbjahr 2015 exklusiv für Wii U!

Sebastian Klein



PUBLISHER Nintendo

ENTWICKLER Good-Feel

GENRE Platformer

SYSTEM Wii U

TERMIN 1. Hälfte 2015

PRO

- sehr schöner Style
- kooperativer Multiplayer
- Entwickler versprechen ordentlichen Schwierigkeitsgrad

CONTRA

- bestimmte Passagen im Einzelspieler unzugänglich

PROGNOSE

Was lange währt wird hoffentlich gut. Was uns bisher gezeigt wurde, finden wir richtig gut und hoffen inständig, dass das Spiel dem Hype gerecht werden kann.



Captain Toad: Treasure Tracker

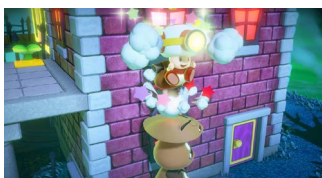
Von einem einfachen Minispiel zum vollständigen Titel –

Mit Captain Toad: Treasure Tracker stürzt sich nun sogar der Pilzkopf in sein erstes richtiges Abenteuer.

In Super Mario 3D World waren die Captain-Toad-Passagen eine beliebte Möglichkeit, sich den einen oder anderen Stern am Wegesrand dazuzuverdienen. Anscheinend hat Nintendo das positive Feedback dieser Puzzle-Abschnitte nicht überhört und liefert mit einem vollständigen Spiel noch dieses Jahr mehr. Das Ziel ist wie in Mario immer noch der Stern am Ende des Levels, die Möglichkeiten diesen zu erreichen, sind aber völlig andere. Schließlich kann Toad nicht einmal springen und der Schnellste war er auch noch nie. In den primär vertikalen Levelabschnitten ist deswegen meist Timing sowie eine ruhige Hand gefragt, um den Fallen und Gegnern zu entkommen. Von einer Angriffslust wie Mario sie hat, kann Toad nur träumen, deswegen ist er eher auf ein vorsichtiges Vorgehen bedacht – oft ist auch die Flucht selten die schlechteste Wahl!

Eine Kröte auf Abwegen

Trotzdem wird er sich auch gegen Bosse wehren müssen, mit normalen Methoden wie sie Mario praktiziert, kann er aber kaum mithalten. Anstatt mit roher Gewalt wird mit dem richtigen Denkansatz die Strukturen des Levels selbst verwendet, um Herr über Gegner zu werden. Das Spiel präsentiert sich in der selben übersichtlichen Perspektive wie Super Mario 3D World, an besonderen Punkten wechselt das Geschehen sogar in die Egoperspektive. Super sieht es selbstverständlich auch aus, immerhin verwendet Nintendo



die selbe Grafik-Engine. Sammelbare Münzen und Sterne wurden aus Mario mit übernommen, daneben gibt es aber auch jeweils drei Juwelen zu finden, die die Spieler natürlich langfristig beschäftigen sollen. Wie lange wir Toad dann aber tatsächlich durch das kubische Pilzkönigreich steuern wollen, steht noch nicht ganz fest.

Jonas Maier

UNTEN *Einen Sprung auf diesen Gegner ganz im Sinne Marios ist Toad eine Hausnummer zu hoch. Er macht sich lieber seine Umgebung zunutze.*



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo EAD Tokyo 2
GENRE Puzzle, Plattformer
SYSTEM Wii U
TERMIN 4. Quartal 2014

PRO

- kurzweiliger Rätselspaß
- abwechslungsreiche Szenarien
- sehr zugänglich – Herausforderung trotzdem gegeben

CONTRA

- zweifelhafte langfristige Motivation

PROGNOSE

Toads eigenes Abenteuer könnte durch den plastischen, wie bunten Mario-Charme und der kurzweiligen Spielstruktur eine Menge Spaß bieten.



Mario Maker

Mit Mario Maker will Nintendo zum ersten Mal einen voll funktionstüchtigen Level-Editor für Mario Bros. veröffentlichen.

Schnell zugängliche Bedienung steht dabei im Vordergrund.

Früher musste man ein Spiel hacken, um selber aktiv zu werden und Level zu entwerfen. New Super Mario Bros. Wii ist nur ein Beispiel dafür. Nun möchte Nintendo diesen und auch allen anderen kreativen Köpfen mit Mario Maker entgegenkommen. Wie mit einem Stift und einem Blatt Papier lassen sich dabei mithilfe des Gamepads neue Level erstellen.

Schnell und einfach

Über eine Auswahl am oberen Rand des Bildschirms können wir den gewünschten Block oder auch Gegner auswählen und mit einem simplen Klick ist er auch schon platziert. Wollen wir mehr als einen Block platzieren, können wir einfach mit dem Stylus die gewünschte Form nachzeichnen. Haben wir uns vermalte, löschen wir mit dem Radiergummi die überzähligen Blöcke. Eine Leiste am unteren Bildschirmrand verrät uns, wo wir uns gerade im Level befinden. Unklar ist bisher, ob es auch einen Oberwelt-Editor geben wird, mit dem es möglich wäre, seine erstellten Level sinnvoll zu einem vollwertigen Spiel zu verknüpfen. Wünschen würden wir es uns jedenfalls.

Neu oder alt?

Das Design wird ebenfalls über einen simplen Knopfdruck verändert. So kann man sich bisher in der E3 Version des Spiels zwischen 8-Bit und dem Design von New Super Mario Bros. U entscheiden und jederzeit frei wechseln. Da so expli-



zit darauf hingewiesen wurde, dass diese beiden Designs in der E3 Fassung zu sehen sind, kann man durchaus auf weitere Designs hoffen, wie zum Beispiel das von Super Mario Bros. 3. Es bleibt zu erwarten, wie sich das Spiel noch weiterentwickelt und ob es längerfristig unterhalten kann.

Tobias Schmick

UNTEN Auch solche abstrakten Gebilde sind mit dem Mario Maker möglich. Via Knopfdruck könnten wir auch dem Koopa rechts Flügel geben.



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo EAD
GENRE Plattformer
SYSTEM Wii U
TERMIN 1. Quartal 2015

PRO

- schnell und einfach
- fliegender Wechsel zwischen Spiel und Editor
- unterschiedliche Designs

CONTRA

- vorerst zweifelhafte Langzeitmotivation

PROGNOSE

Mit einem Oberwelt-Editor und einer sinnvollen Internetanbindung kann es mehr werden, als nur ein netter Zeitvertreib, den man sich einmal anschaut und dann nie wieder.



Kirby and the Rainbow Curse

Dass Nintendo Kirby auch auf die Wii U bringen wird, war auch schon vor der E3 klar.

Die pinke Kugel gehört wie Mario einfach zum Inventar des Spieleentwicklers.

Mit einem Spiel wie Kirby and the Rainbow Curse hätte dabei wohl keiner gerechnet. Dieses stellt den direkten Nachfolger des DS-Titels Kirby: Power Paintbrush da und kommt daher in bekannter Stop-Motion-Manier und knuddeliger Knetoptik. Ebenso wieder mit dabei ist die Gestaltung der Welt mithilfe des Stylus. Indem wir den Stylus über den Touchscreen bewegen, können wir Wege erstellen und mit Kirby diese dann nutzen. So erreichen wir Stellen, die vorher unzugänglich waren.

Neue Verwandlungen mit altem Prinzip

Mit Kirby and the Rainbow Curse führt Nintendo auch wieder neue Verwandlungen ein. Eine von diesen ist die Submarine-Verwandlung, also ein U-Boot. Dieses ermöglicht uns Unterwasser-Passagen zu passieren und sogar ganze Wasserlevel zu meistern. Weiter geht es mit der Rocket-Verwandlung, mit der wir frei in der Luft herumfliegen und somit auch wirklich den letzten Stern aus der Luft fischen können. Die letzte Verwandlung ist die Tank-Verwandlung, ein Panzer. Mithilfe dieser können wir Raketen abfeuern und somit Steine und Gegner abschießen, um diese zu zerstören. Dadurch eröffnen sich manchmal ganz andere Wege, um einen Level abzuschließen. Wir warten gespannt auf weitere Informationen zu diesem Spiel, denn das was wir bisher zu sehen bekommen haben, macht uns schon verdammt heiß auf das nächste Kirby-Abenteuer. Kirby and the Rainbow Curse erscheint 2015 exklusiv für die Wii U!

Sebastian Klein



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Hal Laboratory
GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U
TERMIN 2015

PRO

- handgemalte Grafik
- neue interessante Verwandlungen
- ansprechendes System

CONTRA

- Kompatibilität mit Fernseher fragwürdig

PROGNOSE

Kirby in HD, endlich. Bisher konnte uns die Reihe ja sehr überzeugen, hoffentlich auch der neue Teil. Potenzial dazu besteht jedenfalls.



Splatoon

Splatoon steht für schnelles Gameplay, knallige Farben und schräge Strategien.

Der neue Multiplayer-Shooter von Nintendo will mit kreativen Ideen dem Genre eine neue Farbe geben.

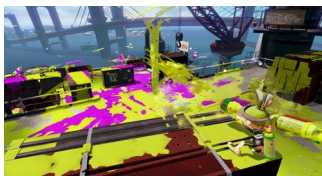
Wie geschäftige Ameisen rennen die sogenannten Inklings im Level hin und her und hinterlassen überall ihre Farbe. Das Team mit der meisten Farbe im Level gewinnt. Innerhalb weniger Minuten sieht das Spielfeld aus, als wäre es direkt dem fiebrigen Alptraum eines Malers entsprungen. Aber hinter dem vermeintlichen Chaos steckt überraschend viel Strategie.

Abtauchen!

Je mehr vom Level in unserer Team-Farbe bedeckt ist, desto bessere und stärkere Waffen können wir freischalten, die mehr und effektiver Farbe verspritzen. Zudem können wir uns auf Knopfdruck in einen Tintenfisch verwandeln. In dieser Form ist es uns möglich, in der verteilten Farbe zu schwimmen. Auf diese Weise lassen sich selbst Mauern erklimmen. Oder wir verstecken uns einfach vor den Feinden, um ihnen dann in den Rücken zu fallen. Dutzende Strategien konnte man bereits auf der Pressekonferenz bewundern und es ist sicher, dass die Spielerschaft auf immer neue Ideen kommen wird, sobald das Spiel erst einmal erschienen ist.

Was ist mit dem Singleplayer?

Im Spiel ist bislang nur der Multiplayer-Teil eingebaut, der sich am besten in zwei Teams zu je vier Spielern spielen lässt. Fraglich ist also, wie der fertig implementierte Singleplayer-Modus aussehen wird, der inzwischen bereits bestätigt



wurde. Ebenfalls fraglich ist, wie die Entwickler es schaffen wollen, die Spieler mit so einem kurzweiligen Spaß längerfristig bei Laune zu halten. Aber bis 2015 dauert es noch und es wird sich sicher noch viel tun.

Tobias Schmick

UNTEN Mit so einer Rolle ebnen wir den Weg für unser Team, das diesen Farbstreifen als schnelle Abkürzung in Tintenfischform benutzen kann.



PUBLISHER Nintendo

ENTWICKLER Nintendo EAD 2

GENRE Action

SYSTEM Wii U

TERMIN 1. Hälfte 2015

PRO

- kreative neue Ideen
- viele strategische Möglichkeiten
- intelligenter Levelaufbau

CONTRA

- zweifelhafter Singleplayer

PROGNOSE

Das sieht aus, als würde es eine Menge Spaß machen! Sicher einer der Partyknaller für 2015. Aber wird es längerfristig unterhalten können? Ich hoffe es.



Devil's Third

Tomonobu Itagaki arbeitete mit seinem Team an einer PlayStation-3- und Xbox-360-Version des Spiels. Nach der Zerschlagung von THQ hat sich Nintendo jedoch die Rechte gesichert.

Somit rettet Nintendo nach Bayonetta 2 einmal mehr ein Spiel, welches ohne den japanischen Konzern womöglich nicht mehr fertiggestellt würde. Wii-U-Besitzer freuen sich: Sie erhalten einen Exklusivtitel, auf denen Besitzer der anderen Systeme neidisch sein können. Neidisch sind wir jedoch nicht auf den Protagonisten des Spiels, der sich inmitten von Unruhen auf der Erde wieder findet, welche wiederum die theoretischen Folgen des Kessler-Syndroms sind.

Blutiges Chaos

Im Orbit existiert kein Satellit mehr, weshalb auf der Erde das Chaos ausbricht. Auf welchen Seiten wir kämpfen, lässt sich anhand der Screenshots und des Trailers schwer erahnen, doch da wir mit Katana und Maschinengewehr ausgerüstet sind, darf uns das eigentlich egal sein. Sowohl in der Einzelspielerkampagne als auch im Online-Mehrspielermodus kämpfen wir ums nackte Überleben, wechseln auf Knopfdruck zwischen unseren Waffen und entledigen uns reihenweise Feinden, wobei die rote Suppe stellenweise nur so spritzt.

Erwachsenenunterhaltung

Verwundert sind wir darüber, denn Devil's Third richtet sich eindeutig an Erwachsene. Wir können hier nur hoffen, dass Nintendo nicht die Schere ansetzen wird und Itagakis Vision des Hack-and-Slay-Gemetzels verfälscht. Obwohl Nintendo

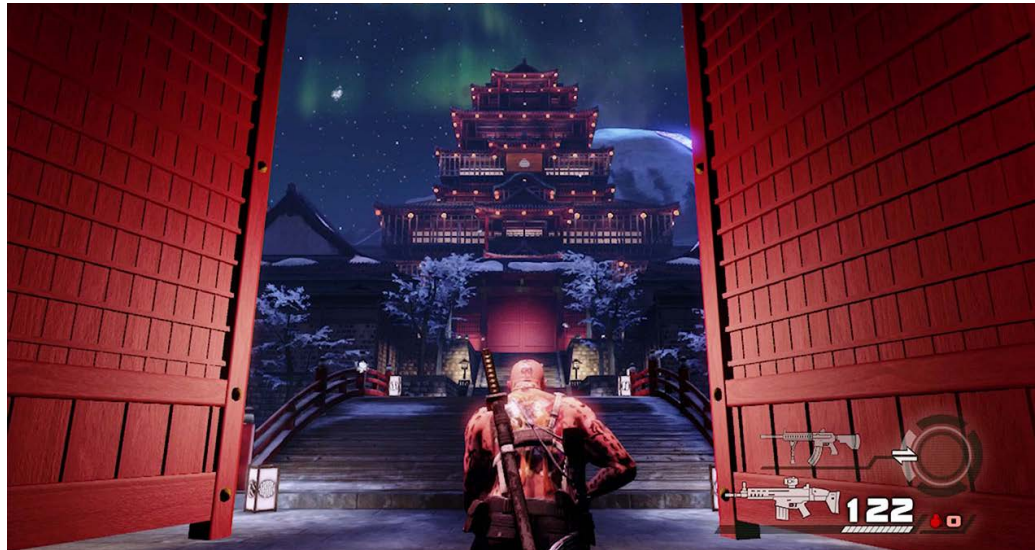
„Unruhen und Chaos regiert die Welt!“



sich mit einem Release-Termin noch zurückhält, soll Devil's Third laut letzter Aussage des Entwicklers im Jahr 2014 erscheinen. Wir hoffen es, denn die Wii U hätte besonders in diesem Jahr einen weiteren Titel bitter nötig.

Eric Ebelt

UNTEN Devil's Third entführt uns an exotische Orte - wie Japan.



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Valhalla Game Studios
GENRE Hack and Slay
SYSTEM Wii U
TERMIN 2014

PRO

- sehr schnelle Action
- exotische Schauplätze
- Online-Mehrspielermodus

CONTRA

- Handlung wirkt aufgesetzt

PROGNOSE

Devil's Third mag zwar kein originelles Spiel sein, doch die Action ist spannend und unterhaltsam umgesetzt. Bleibt zu hoffen, dass die Story dabei nicht auf der Strecke bleibt!





TEST

TROTZ SOMMERLOCH WERDEN NINTENDO-SPIELER GENÜGENDE ZEIT ZUM SPIELEN FINDEN. MIT MARIO UND KONSORTEN RASEN WIR ÜBER DIE RENNPISTE. WEM DAS ZU AUFREGEND IST, BEKOMMT MIT KIRBY: TRIPLE DELUXE EIN RUHIGES JUMP 'N' RUN, IN DEM TROTZDEM VIEL AUF DEM BILDSCHIRM PASSIERT. IN INAZUMA ELEVEN GO: LICHT UND INAZUMA ELEVEN GO: SCHATTEN GEHT ES ZURÜCK AUFS FUSSBALLFELD.

Wertungssystemvorstellung

Zugegeben, das *NMag* war immer schon etwas eigen, wenn es um Wertungen ging. Eine Zeit lang bewerteten wir gar nicht, dann via Pfeil und später experimentierten wir mit einem System, basierend auf 15 Stufen. Auch hier setzten wir auf unsere eigenen Stufen, und bewerteten lange Zeit ein durchschnittliches Spiel mit einer Wertung von fünfzig Prozent, anstatt wie in vielen Wertungen üblich, mit etwa siebzig Prozent. Dies führte auch dazu, dass Seiten wie *critify.de* unsere Grundwertungen aufwerten musste, damit sie in deren Schema passten.

Doch eines war bei der *Odyssee* immer klar: Es ist schwer, ein Spiel objektiv und ohne die eingeflossene Meinung des Redakteurs zu bewerten – und da es bei uns als Fanprojekt an einer stationären Redaktion mangelt, ist es bei vielen Titeln auch nicht immer so einfach, über Wertungen zu diskutieren.

Doch mit der Hilfe unserer Partnerseiten ist es uns endlich möglich, ein Wertungssystem zu führen, welches persönliche Einflüsse so gut als möglich irrelevant macht – man kennt es vielleicht von der in Japan sehr erfolgreichen Publikation *Famitsu*.



Ab sofort, als auch in unserem neuen Wertungsarchiv auf der Website, wird ein Spiel von vier voneinander unabhängigen Redakteuren bewertet. Drei dieser Wertungen werden dabei von unseren Partnern beigesteuert. Dabei wird ein Titel mit einer ganzen Zahl zwischen 1 und 10 bewertet, wobei 10 die Höchstwertung darstellt. Sind diese vier Wertungen ermittelt, werden sie zu einer Gesamtwertung addiert – es ist also möglich zwischen 4 und 40 von 40 Punkten zu erreichen.

Natürlich werden die einzelnen Wertungen unter der Gesamtzahl erscheinen, um auch einen Blick auf die Wertungen der Redakteure werfen zu können. Klickt ihr auf eine entsprechende Wertung, werdet ihr, soweit vorhanden, direkt zum Test des Spiels auf der entsprechenden Partnerseite geleitet. Die Auswahl welcher der Partner-Wertungen für einen bestimmten Titel beisteuert, erfolgt auf der First Come – First Serve – Basis. Wir suchen uns natürlich nicht die besten vier Wertungen aus den Einreichungen. Sollten teilnehmende Partnerseiten ein unterschiedliches Wertungssystem haben, geben die entsprechenden Redakteure für unser Magazin eine eigene, dem System entsprechende, Wertung ab.



Die teilnehmenden Partnerseiten:



10
NMAG

9
NTOWER

Toller Wertungskasten

Schön übersichtlich

Umstellung hat zu lang gedauert

6
NINTENDO
ONLINE

8
WIIUX

Wir sind froh, euch nach langer Entwicklungszeit auch im *NMag* ein Wertungssystem vorzustellen, welches wieder etwas anders, aber hoffentlich so fair wie möglich ist.

33 /40

fazit



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 50 EURO

Mario Kart 8

Mario Kart 8 ist definitiv der bisher wichtigste Wii-U-Release. Floppt das Spiel, wird es für Nintendo unglaublich schwer, der Konsole wieder Leben einzuhauchen.

Es klingt drastisch, aber auch Nintendo scheint dieser Meinung zu sein. Nicht umsonst verschenken sie an jeden Kunden ein zweites Nintendo-Retail-Spiel und rühren dieses Mal wirklich intensivste die Werbetrommel. Zum Glück kann bei einem Mario-Kart-Titel ja eigentlich Nichts schief gehen - jeder Titel der Serie war bis jetzt ein Garant für tolles Gameplay und hohe Verkaufszahlen.

Solides Fahrerfeld

Auch wenn es bei einem Kart-Spiel lange nicht so auf die individuellen Charaktere ankommt, wie bei Titeln wie Super Smash Bros., wird doch auch bei Mario Kart im Vorfeld viel diskutiert. Egal ob einem nun der ein oder andere Charakter fehlt - mit dreißig Charakteren übertrifft Mario Kart 8 all seine Vorgänger. Der ein oder andere wirklich kreative neue Fahrer, zum Beispiel Mopsie, hätte nicht geschadet, aber insgesamt ist es ein absolutes solides Line-Up.

Detailverliebtheit

Am Gameplay hat sich in Mario Kart 8 erstaunlich viel getan - auch wenn es fast immer nur Detailverbesserungen sind. Die Items sind etwas fairer verteilt, einzelne Motorräder sind den Karts nicht mehr um Längen voraus und man kann nicht mehr ein Item in Bereitschaft halten und dabei schon das nächste aufsammeln. Keine großen Änderungen, aber

alles verändert die Taktik ein bisschen. Die neuen Items wie die Bumerang-Blume, die Hupe oder die Münze fügen sich sehr gut ein und verändern die taktischen Möglichkeiten. Insbesondere die Münze, die bevorzugt auf den vorderen Plätzen auftritt, verändert einiges. Auch wenn sie einen kleinen Boost verleiht - da man sich mit ihr nicht gegen rote Panzer schützen kann, fühlt sie sich immer wie eine kleine Niete an.

Strecke, wechsle dich!

Auf dem Papier die größten Neuerungen sind die Anti-Gravitations-Passagen. Zwar sehen sie imposant aus - wirklich



Während die unterschiedlichen das Koopalinge das Fahrerfeld bereichern, bleibt uns die Rosagold-Peach ein Rätsel.



Auch in die Retro-Strecken wurden neue Elemente wie Unterwasserabschnitte oder die Anti-Gravitations-Felder eingebaut.

viel ändert sich dadurch aber nicht am Handling oder am Gameplay. Das Zusammenspiel aus diesem neuen Element, den Luftpassagen, den Unterwasserabschnitten und dem normalen Rennen sorgen aber für ein unglaublich kreatives und abwechslungsreiches Streckendesign. Jede Strecke bietet mindestens drei dieser Varianten, wodurch sich das Spiel gleich deutlich schneller anfühlt - dem stetigen Wechseln sei Dank. Zur Schnelligkeit trägt dann auch noch Lakitu bei. Der Mario-Kart-Rettungsdienst holt uns nun deutlich schneller aus dem Abgrund, wodurch der Spielfluss besser beibehalten wird.

Ab ins 21. Jahrhundert

Ein Blick in den Online-Modus zeigt uns, dass Nintendo sich langsam auch in das 21. Jahrhundert bewegt. Neben den klassischen Online-Rennen, die natürlich wieder unglaublich motivieren können, ist insbesondere die Integration der Geisterdaten sehr gelungen. Der ganze Zeitfahrbereich wirkt dabei deutlich runder als in den Vorgängern - nur die Entwicklergeister haben anscheinend etwas an Qualität verloren. Hier jeden einzelnen zu schlagen, sollte kaum ein Problem sein. Belohnt wird man hierbei übrigens immer wieder mit Stickern. Wie schon in NES Remix oder Super Mario 3D World können wir zahlreiche Sticker sammeln, mit denen dann die Miiverse-Beiträge verschönert werden dürfen. Eng mit dem Miiverse verknüpft ist noch eine weitere große Neuerung - der YouTube-Upload. Nach jedem Rennen können wir die zusammengeschnittenen Highlights aus dem Mario Kart TV hochladen. Ganze Rennmitschnitte sind hier zwar nicht möglich, aber Nintendo zeigt sich wenigstens willig, neue Wege zu gehen. Ein wirklichen Mehrwert hat diese auf uns zurrollende Welle von 30-sekündigen YouTube-Videos aber nicht.

Und doch ein Manko

Nach all dem überschwänglichen Lob muss sich Mario Kart 8 allerdings auch ein kleinwenig Kritik gefallen lassen. Während das Streckendesign fantastisch ist, wirkt der Schlacht-Modus sehr lieblos eingefügt. Anstatt speziell ausgeklügelte Stecken, auf denen ein Kollisionskurs vorprogrammiert wäre, dürfen wir nun auf ausgewählten Strecken des Hauptspiels die Ballons zum Platzen bringen. Das Ergebnis des Ganzen ist schließlich, dass man allzu oft einfach nur die Strecke abfährt und hofft, irgendwo auf einen Gegner zu treffen. Anstatt wildem Chaos wird uns nun also viel Leerlauf geboten. Viel mehr Mankos konnten wir dem Spiel aber kaum ankreiden, denn im Rennen ist Mario Kart 8 wohl der bisher beste Ableger der Serie.

Björn Rohwer



Wie bereits in Mario Kart 7 können wir wieder nach Belieben unser Kart aus unterschiedlichen Chassis, Rädern und Fallschirmen zusammenstellen.



9 NMAG	9 NTOWER	Kreatives Streckendesign Ausbalanciertes Gameplay Gelungene Online-Anbindung Uninspirierter Schlacht-Modus
10 N INSIDER	9 NINTENDO ONLINE	

Am Ende kann Mario Kart 8 tatsächlich das sein, was viele erhofft haben - der Systemseller, den die Wii U jetzt gebraucht hat. Die Qualität ist zumindest vorhanden.

37 /40 *fazit*

PUBLISHER Warner Bros. Interactive **ENTWICKLER** Traveller's Tales **GENRE** Action-Adventure
SYSTEM Wii U, 3DS **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

LEGO Der Hobbit

Der dritte Teil der Filmtrilogie ist noch nicht einmal in den Kinos angelaufen, da werden wir auch schon auf eine gar nicht so unerwartete Reise erneut ins Miniatur-Mittelerde geschickt.

Der Zauberer Gandalf kommt in der Gesellschaft von dreizehn Zwergen ins Auenland. Diese Gemeinschaft ist auf der Suche nach einem Meisterdieb, mit dem sie Thron und Goldschatz am Einsamen Berg zurückerobern können und finden ihn in Bilbo Beutlin. Zusammen reisen wir durch Mittelerde und spielen die wichtigsten Momente der Filmhandlung nach. Nebenher dürfen wir auch allerorts Rätsel mit den verschiedenen Begabungen der Lego-Figuren lösen.

Teamwork

Zwerge können durch Löcher kriechen, Elben auf Seilen balancieren und mit dem Ring der Macht schleichen wir uns unbemerkt durch die Fantasy-Welt. Besonders die Story-Missionen sind so strukturiert, dass man nur durch Zusammenarbeit vorankommt. Beispielsweise kann eine erhöhte Plattform nur erreicht werden, wenn sich drei Zwerge übereinander stapeln und unser Hobbit dann an ihren verbundenen Lanzen hinaufklettert. Die meisten Rätsel lassen sich jedoch erst nach Abschluss der Handlung im freien Spiel lösen.

Filmatmosphäre

Das mag am Anfang nervig erscheinen, erhöht den Wiederspielwert jedoch enorm. Besonders mit einem

Mitspieler wird das leichte und eher anspruchslose Abenteuer zu einem Genuss. Optisch kann Lego Der Hobbit mit hübschen HD-Grafiken punkten und akustisch hat man aus den Fehlern von Lego Der Herr der Ringe gelernt. Anstatt Laiensprecher zu organisieren, verwendet man nun Sprachsamples aus den Filmen. Fans der Filmvorlage finden sich sofort heimisch; jüngere Spieler erfreuen sich an dem (dezent) eingeflossenen Slapstick-Humor.

Eric Ebelt

„Mittelerde ist eine Welt voller Geheimnisse!“

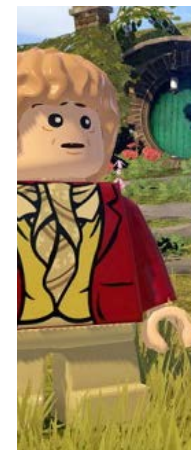


Fortsetzung als Download

Lego Der Hobbit enthält nur die Handlung der ersten beiden Filme. Die Geschehnisse von Der Hobbit: Die Schlacht der fünf Heere werden womöglich als Download nachgereicht. Ob dieser auch für die Wii-U-Fassung erscheinen wird, steht leider noch in den Sternen.



UNTEN Wichtige Spielmomente werden mit Cutscenes, die an die Filme angelehnt sind, untermauert.
 LINKS Zauberer Gandalf kann weit entfernte Objekte mit Zaubersprüchen attackieren.



7
 NMAG

8
 NTOWER

8
 N INSIDER

8
 NINTENDO ONLINE

Große Oberwelt
 Filmatmosphäre
 Mehrspielermodus
 Durchgehend zu leicht

Lego Der Hobbit bietet ein filmatmosphärisches Miniatur-Mittelerde voller Rätsel. Das Lösen der Geheimnisse macht besonders mit einem zweiten Spieler wieder sehr viel Spaß.

31 /40

fazit

PUBLISHER Warner Bros. Interactive Entertainment **ENTWICKLER** TT Games, TT Fusion **GENRE** Action-Adventure
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

The LEGO Movie Videogame

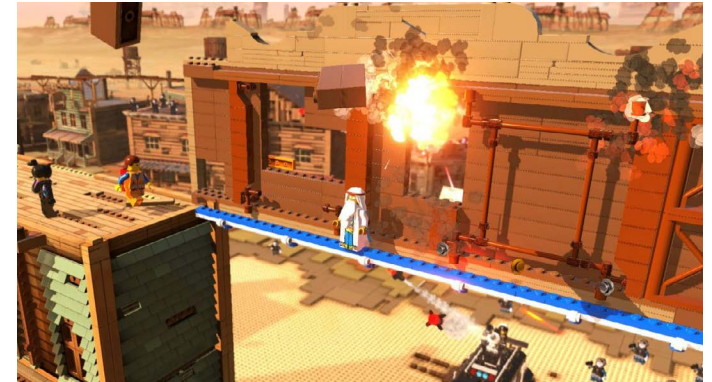
Der Lego Movie schlug ein wie eine Bombe. Da darf natürlich das Spiel dazu nicht fehlen – doch Traveller's Tales scheinen langsam die Ideen auszugehen.

Neun Jahre erfreut TT uns schon an LEGO-Spielen. Diese sind bekannt für ihren Humor, vor allem weil sie Franchises immer wieder gerne aufs Korn nehmen. Mit diesem Titel gehen die Entwickler einen anderen Weg und folgen strikt der Geschichte des Films – inklusive vieler Ausschnitte aus ebenjenem. Leider verliert sich darin der Charme der LEGO-Spiele, denn wer den Film kennt, kennt auch alle Gags aus dem Spiel.

Emmet spielt LEGO

Zu Beginn übernimmt man den Hauptcharakter des Films, Emmet, und trifft mit ihm auf alle möglichen Charaktere des Films, bis hin zu Gandalf oder Batman. Diese sind dann natürlich, wie von LEGO gewohnt, auch spielbar. Dabei haben unterschiedliche Charaktere ihre jeweils eigenen Fähigkeiten. Emmet kann beispielsweise defekte Gegenstände reparieren während die Meisterbauer aus anderen LEGO-Objekten neue zaubern können. Anders als bisher gewohnt, bestehen die Welten hier komplett aus LEGO-Steinen - vom Boden bis zu den Feuereffekten. Der Rest des Spiels ist LEGO-typisches zerstören und Punkte sammeln. Es gibt ein paar neue Features: So kann man zum Beispiel mittels Bauanleitungen neue Objekte erstellen. Diese sind aber weder gut überlegt noch präsent genug um das Spiel zu bereichern.

Emanuel Liesinger



3DS-Version

Die 3DS-Version wirkt wie eine halbgare Version des Wii U-Titels. Die Level sind in kleine Abschnitte aufgeteilt und da man im Gegensatz zum Wii U-Teil hier auch sterben kann, ist es schwerer und frustrierender als der große Bruder.

Die geänderte Kameraperspektive, die das Spiel am kleineren Bildschirm noch kleiner darstellt als im Original, gibt dem Spiel den Rest.

4 /10

6
NMAG

6
NTOWER

Alles aus LEGO

Originale Filmsequenzen

Kein LEGO-Charme

Viele langwierige Abschnitte

7
NINTENDO
ONLINE

7
WIIUX

Ein LEGO-Spiel ohne LEGO-Charme, was als sieben Stunden langer Spoiler für den Film daherkommt. Leider nicht überzeugend.

26 /40

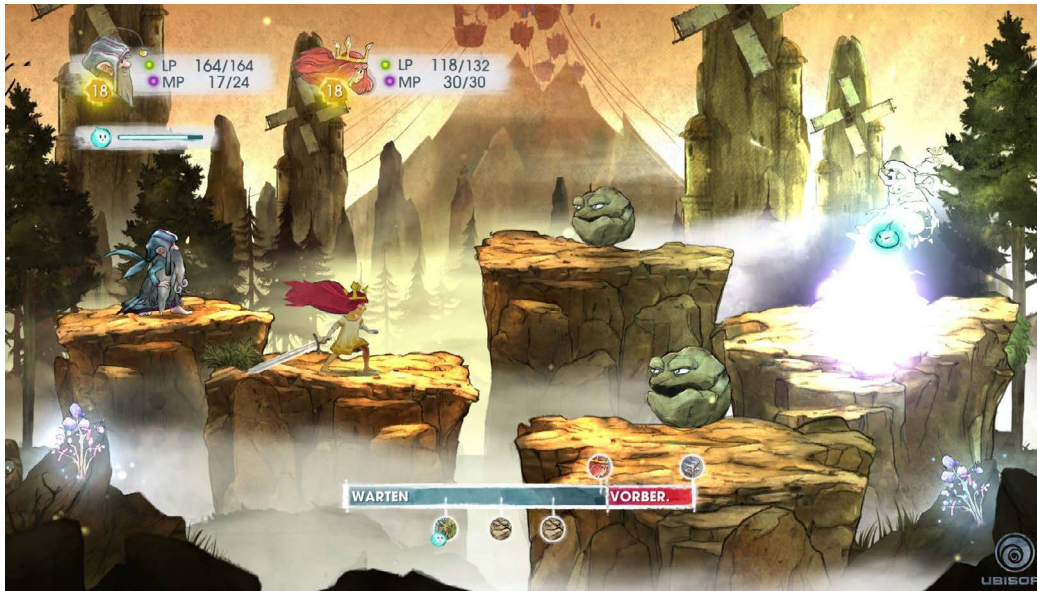
fazit

PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** Ubisoft Montreal **GENRE** Abenteuer, Rollenspiel
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 15 EURO

Child of Light

Ein Spiel wie Child of Light hätten wir wohl am wenigsten von Ubisoft, eher noch aus der Feder eines Indie-Entwicklers, erwartet. Mit seinen finanziellen Mitteln sorgte das große Unternehmen dennoch für einen kreativen Rundumschlag.

Dabei holte sich Ubisoft bei der Entwicklung des zwei-dimensionalen Rollenspiels auch die eine oder andere namhafte Persönlichkeit an Bord. So entwarf Yoshitaka Amano (vor allem für sein Charakterdesign aus Final Fantasy bekannt) den künstlerischen und einzigartigen grafischen Stil für das Spiel. Selbst brachten die Franzosen aber auch die Note ihrer vielseitigen Kultur mit ein, was vor allem anhand der musikalischen Untermalung und den aquarellen sowie handgezeichneten Hintergründen sichtbar wird.



OBE Die RPG-Elemente werden dem Spieler Stück für Stück näher gebracht und motivieren mit Übersichtlichkeit und kurzfristigen Erfolgen. dazu sagen würde?
LINKS Die Rundenkämpfe bestehen stets um den Wettkampf des ATB-Balkens. Wer seine Angriffe taktisch staffelt, wird auch bei Bossen wenig Probleme haben.



Es war einmal Lemuria

Die Herzogstochter Aurora erwacht eines jähren Tages nicht mehr in ihrem Bett, sondern in einer wunderlichen Traumwelt mit dem markanten Namen Lemuria, die gut und gern direkt aus Grimms Märchen entsprungen hätte sein können. Vor Sorgen über ihre Familie geplagt, durchquert sie das europäisch anmutende Land, um sich in japanischer Rollenspiel-Manier einen Weg nach Hause zu bahnen. Dabei begegnet sie weiteren Mitstreitern, auch allesamt von eigenen Problemen verfolgt, die sich kurzerhand unserer Reise anschließen. Zwar hat Aurora ein klares Ziel vor Augen, eine tatsächlich handlungsintensive Story mit charakteristischen Zügen entwickelt sich dabei aber so gut wie nie.

Naturbehaftetes Rollenspiel

Die meiste Zeit hupsen und gleiten wir mit Aurora durch das stille und geheimnisumwobene Lemuria und beschäftigen uns mit einer Mischung aus RPG-, Rätsel-, und Geschicklichkeitseinlagen, die - so wie eigentlich alles - stimmungsvoll in die Spielwelt integriert wurden. Auroras ständiger Begleiter, das Glühwürmchen Igniculus, bringt nicht nur bei vielen Rätseln Licht ins Dunkle, sondern beweist sich auch im Kampf als nützlich. Zuschlagen kann er zwar nicht, aber durch das Blenden von Gegnern und das rechtzeitige Aufstocken unserer Lebens- und Manapunkte, etablierte er sich als einer der

wichtigsten Stützen des Spielers. Denn mit Hilfe des Blendens verlangsamt sich auch der ATB-Balken eines Gegners, sodass wir im rundenbasierten Kampfsystem hin und wieder öfter zum Zug kommen.

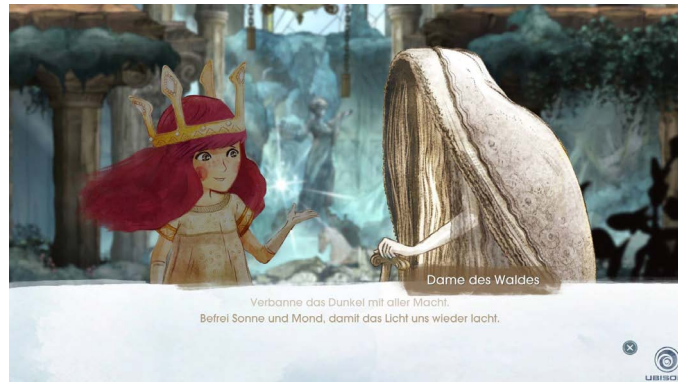
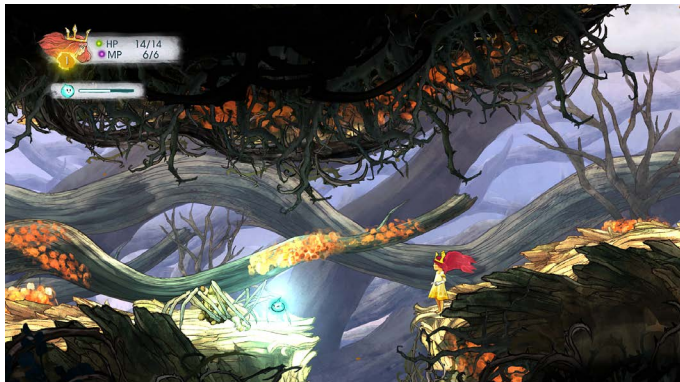
In der Schlinge der Zeit

Im Grunde dreht sich in den Kämpfen alles um jenen ATB-Balken, der bestimmt, wer wann und wie oft am Zug ist. In Child of Light kann aber der Spieler durch geschickt abgepasste Aktionen maßgeblich Einfluss auf diesen nehmen. Werden Gegner in der Vorbereitungsphase getroffen, setzt sie dies ein gehöriges Stück zurück auf dem Balken. Statusveränderungen manipulieren diesen Ablauf und besonders effektive Zauber benötigen natürlich eine besonders lange Vorbereitung – der echte Kampf wird also durch diese taktische Raffinesse am unteren Bildschirmrand oder auf dem Gamepad ausgetragen. Genutzt wird der zweite Bildschirm aber nur insofern, dass auf diesem noch einmal das gesamte Spielgeschehen gestreamt wird – Einschränkungen beim Off-TV-Spiel gibt es also keine.

Dichterische Freiheit

Neben übersichtlichen Menüs und Fertigkeiten-Bäumen bietet das Spiel natürlich nicht ganz so viel an Spieltiefe und Komplexität wie ein Vollpreis-RPG, aber immer noch weitaus genug, um uns konstant bei der Stange zu halten. Einzigartig bleibt aber die künstlerische Gestaltung - sogar die Figuren selbst sprechen in Versen und verstecken sich nicht hinter der poetischen Gesinnung des Spiels. Dazu werden sowohl wir als auch Aurora konstant vom wunderbaren Soundtrack begleitet, der mit sehr einfühlsamen Tracks uns selbst nach Ende des Spiels die traurig-schöne Atmosphäre von Child of Light vermitteln konnte. Das dürfte voraussichtlich nach zehn Stunden der Fall sein, sodass auch Spieler ohne großartigen RPG-Erfahrungen interessiert sein dürfen. Die Anzahl unserer Tode auf dem normalen Schwierigkeitsgrad bestätigen das – denn diese belaufen sich auf genau einen. Für Rollenspiel-Veteranen empfehlen wir deswegen gleich den höheren Schwierigkeitsgrad.

Jonas Maier



LINKS *Selbst in gewöhnlichen Dialogen hält die poetische Dichtkunst Einzug.*

8

NMAG

8

NTOWER

8

NINTENDO ONLINE

8

WIIUX

Traumhafte Inszenierung
Künstlerisch ambitioniertes Projekt
Entspanntes RPG mit Wohlfühl-Faktor
Handlungsarm und linear

Das märchenhafte und bezaubernde Abenteuer besitzt neben der künstlerischen Oberfläche auch genug an spielerischen Tiefgang – ein einzigartiges Rollenspiel in einem anderen Gewand.

32

/40

fazit

PUBLISHER Warner Bros. ENTWICKLER Armature Studio GENRE Action, Abenteuer
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS circa 20 EURO

Batman: Arkham Origins Blackgate - Deluxe Edition

Zunächst nur für Handhelds (3DS und PS Vita) erschienen, wird es nun auch als Deluxe Edition, als Download für Wii U, Playstation 3, PC und Xbox 360 angeboten. Ob sich der Kauf lohnt, erfahrt ihr hier.

Direkt zu Beginn starten wir in einer Art Tutorial, welches uns die Grundsteuerung beibringt und das Kampfsystem erklärt. Dieses ist schnell abgeschlossen und in einer im Comicstil gehaltenen Zwischensequenz wird uns auch gezeigt, was wir machen sollen: Das Blackgate Gefängnis zurückerobern. Keine leichte Aufgabe, denn dieses wurde von unseren Erzfeinden Joker, Pinguin und Co. übernommen. Im Laufe des Spiels schalten wir neue Ausrüstung, Upgrades für diese und neue Anzüge frei. Diese helfen uns zum Beispiel mehr Kugeln, die auf uns abgeschossen werden, abzuwehren.

Einer gegen Alle

Die meisten Kämpfe sehen so aus, dass wir als Batman gegen eine Reihe von Gegnern kämpfen müssen, die uns alle gleichzeitig attackieren. Je weiter wir kommen, desto mehr halten sie aus und desto stärker werden sie. Somit sind die normalen Gegner teilweise deutlich schwerer zu besiegen, als die Bossgegner und dies wiederum sorgt bei manchen vielleicht für Frustmomente. Leider gibt es keine deutsche Sprachausgabe, die Karte auf dem Gamepad wirkt etwas überladen und manchmal kratzt der Sound ein wenig, wenn wir auf dem Gamepad spielen. Wer auf Kampfspiele steht, sich nicht so leicht unterkriegen lässt und bei der Karte den Überblick behält, der wird mit diesem Spiel seinen Spaß haben.

Sebastian Klein



OBEN LINKS *In solchen Kisten finden wir Ausrüstung und Upgrades, diese sind teilweise sehr gut versteckt.*
OBEN RECHTS *So sieht ein typischer Kampf aus, wir kämpfen alleine gegen mehrere. Hier sollte man auf seine Lebensanzeige achten.*
OBEN *Kleinere Nebenquests sorgen für Langzeitmotivation.*



8

NMAG
Sebastian K.

6

NMAG
Emanuel L.

7

NTOWER

6

WILUX

Off-TV-Funktion
Geringe Ladezeiten
Für Anfänger zu Schwer
Etwas kurz

Ein tolles 2,5D-Kampfspiel, welches leider kleinere Macken hat, diese aber mit dem Gameplay definitiv wieder wett macht. Für mich war es anfangs schwer, Langeweile kam trotzdem nicht auf. Perfekt für Kampfveteranen!

27

/40

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo EAD Tōkyō, Indieszero **GENRE** Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 10 EURO

NES Remix 2

NES Remix kam aus dem Nichts und avancierte zum Überraschungshit. Nur wenige Monate nach dem ersten Teil folgt nun auch schon die zweite Ausgabe des jungen Franchises.

Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Wir erfüllen Aufgaben in diversen NES-Klassikern - meist binnen weniger Sekunden. Einfache Aufgaben wie das Aufheben eines Schlüssels in *Zelda II: The Adventure of Link* oder das Absolvieren des ersten Levels in *Super Mario Bros. 3* sind ebenso vorhanden wie das knifflige Rätsellösen in *Dr. Mario*. Hier erhalten wir beispielsweise den Auftrag, alle Viren mit genau neun Pillen abzutöten. Absolut fordernd!

Verkehrte Welt

Neben schwierigen Aufgaben in *Punch-Out!!* und weiteren Titeln, erwarten uns wieder die Remix-Levels. Hier werden Elemente aus verschiedenen Spielen gemischt oder komplett neue Abschnitte erfunden. Spielereien wie farblose Bomben und Monster in *Wario's Woods* oder das Herauszoomen des Bildschirms in *Kid Icarus* sind immer noch fantastisch. Schade, dass ein Mehrspielermodus abermals fehlt. Aufgaben wie das Ansehen des Introvideos von *Kirby's Adventure* zeugen zudem nicht von gutem Gamedesign.

Videospielgeschichte

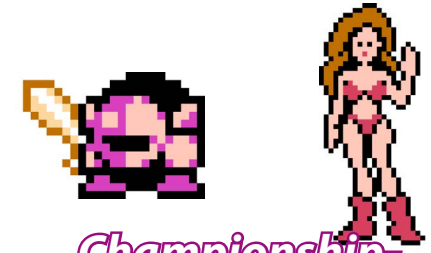
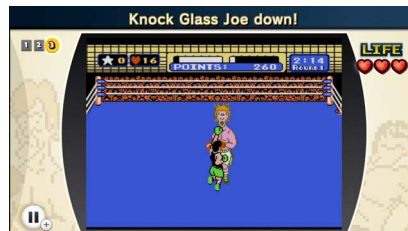
Das ist aber nur ein kleiner Wermutstropfen, denn die ursprüngliche Spielidee zündet immer noch und unterhält etliche Stunden. Um das von Nintendo ausgerufenen Jahr des Luigi ein letztes Mal zu zelebrieren, fügt der Konzern als

kleines Schmankehl den Super-Mario-Bros.-Aufguss *Super Luigi Bros.* hinzu. Hier übernehmen beide Spieler die Rolle von Luigi, um das Stückchen Videospiegelgeschichte einmal spiegelverkehrt nachzuholen.

Eric Ebelt



LINKS In *Super Luigi Bros.* erleben wir den Klassiker *Super Mario Bros.* - allerdings vollkommen spiegelverkehrt. **UNTEN** Während wir mit Link einen Hammerbruder bekämpfen, rücken hinter uns die Buu Huus unaufhaltsam näher.



Championship-Modus

1990 hielt Nintendo in den Vereinigten Staaten ein Turnier ab, bei dem ein Spieler innerhalb von 6:21 Minuten eine möglichst hohe Punktzahl erreichen mussten. An diese Veranstaltung lehnt sich der Championship-Modus an. Wer nacheinander in *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3* und *Dr. Mario* Erfolge erzielt und an einem Tag unter die zehn besten Spieler kommt, gewinnt einen exklusiven Stempel, der in der Miiverse-Community genutzt werden darf.

8

NMAG

8

NTOWER

Geniales Spielkonzept
Viele Herausforderungen
Komplettes Bonusspiel
Kein Mehrspielermodus

8

NINTENDO
ONLINE

8

WIIUX

Es ist schade, dass der zweite Teil weniger Innovationen bietet. Das macht aber nichts, da auch *NES Remix 2* von Anfang bis Ende mit dem kultigen Konzept fesselt und motiviert.

32 /40

fazit

PUBLISHER Ripstone Publishing **ENTWICKLER** VooFoo Studios **GENRE** Schach
SYSTEM Wii U, 3DS **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 6 EURO

Pure Chess

Schachfanatiker haben auf Konsolen grundsätzlich eher das Nachsehen. Mit Pure Chess will Entwickler VooFoo Studios das in die Jahre gekommene Wii Schach rechtzeitig ablösen.

Pure Chess folgt den bekannten Schachregeln. Wir bewegen Bauer, Läufer, Springer, Turm, Königin und König über das Schachfeld und müssen den Gegner schachmatt setzen. Haben wir noch nie Schach gespielt, erhalten wir optional eine hilfreiche Einführung in die Regeln. Der Schwierigkeitsgrad des Computergegners ist einstellbar und somit richtet sich der Titel von Beginn an sowohl an Anfänger als auch an Profis. Letztere freuen sich wohl über die Herausforderungen, beispielsweise einen Gegner in drei Zügen schachmatt zu setzen.

Schachmatt

Kann uns der Computergegner nicht mehr bei Laune halten, dürfen wir wahlweise auch mit einem Freund lokal oder online um die Ehre spielen. Gegen fremde Spieler können wir via Internet ebenfalls antreten, doch setzt dies eine kostenfreie Registrierung beim Online-System von Ripstone Publishing voraus. Ärgerlich ist, dass es viele Minuten dauert, bis man einen Gegenspieler findet und das Spiel (auch offline) mit einigen Rucklern zu kämpfen hat. Dafür bietet der Soundtrack von Klassik bis Jazz Abwechslung und untermalt eine Partie spannend.

Eric Ebel



LINKS Die Auswahl an Schachfiguren ist übersichtlich. Neben diesen Figuren aus Gold und Silber, gibt es auch welche aus Holz und Stein.



Versionsunterschiede

Grundsätzlich sind 3DS- und Wii-U-Version inhaltlich identisch. Während wir auf der Wii U die Kamera herum-schwenken können, fällt das Schachbrett auf dem 3DS sehr puristisch aus.

Zusatzinhalte

Pure Chess bietet in der Basisversion nur wenige Schachfiguren und Hintergrundkulissen. Im eShop lassen sich für bis zu zwei Euro weitere Figuren und Kulissen erwerben.

7

NMAG

7

NTOWER

7

NINTENDO
ONLINE

8

WIIUX

Einstellbare Schwierigkeit
Ansprechender Soundtrack
Schwaches Online-System
Technisch unausgereift

Kulisse und Soundtrack harmonieren und gestalten die Partien spannend. Der Online-Modus funktioniert hingegen nicht sehr gut und auch die Ruckler mildern das Spielerlebnis.

PUBLISHER Ripstone ENTWICKLER Zoink GENRE Jump 'n' Run
 SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS circa 8 EURO

Stick It to the Man

Wolltet ihr nicht auch schon immer mal Gedanken lesen können? Mit Stick It to the Man habt ihr nun die Möglichkeit dazu!



Die Wii U hat ja kaum richtig gute Spiele, die Betonung liegt auf kaum. Mit Stick It to the Man hat das Indie-Entwicklerstudio Zoink einen dieser Titel veröffentlicht. Wir spielen einen einfachen Schutzhelm-Tester, Ray. Er hat gerade seine Schicht beendet, da fällt ihm plötzlich was auf den Kopf. Ein Flugzeug hatte im Sturm die Waffe aller Waffen verloren, diese wollen die Schurken natürlich zurückholen. Ehe wir uns versehen, werden wir gejagt und mit Elektroschockern getötet.

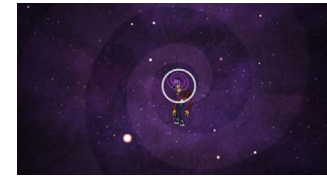
Der 3. Arm und Gedanken lesen?

Dieser Treffer auf den Kopf hat aber auch etwas gutes: Uns ist ein Arm aus dem Kopf gewachsen, mit dem wir Gedanken lesen, Sticker von Hauswänden abkratzen, einsammeln und unsere Gegner mit sogenannten Status-Stickern in Schlaf versetzen können, um dann unbeschadet an ihnen vorbei zu Laufen. Auf dem Gamepad sehen wir eine Karte, optional können wir auch X drücken, um diese einzusehen. Wenn der Fernseher blockiert ist, ihr aber spielen wollt, könnt ihr das auch auf dem Gamepad tun. Nur gutes gibt es am Spiel aber auch nicht, die Welt aus Pappe ist wunderschön, die Zwischensequenzen sehr gut animiert und der Humor ist fantastisch, allerdings ist der Schwierigkeitsgrad viel zu niedrig, oft müssen wir lang rumprobieren, bis es weitergeht und somit ist insgesamt eine Menge Potenzial verschenkt worden.

Sebastian Klein



LINKS Im Laufe des Spiels müssen wir häufig Gedanken lesen..., UNTEN ...steuern können wir dies indem wir das Gamepad bewegen.



LINKS So sehen unsere Checkpoints aus..., UNTEN ...sollten wir sterben, so werden wir wieder neu ausgedruckt.



8
NMAG

8
NTOWER

8
NINTENDO ONLINE

7
WIIUX

Schön animierte Zwischensequenzen
 Viel Liebe zum Detail
 Geniale Gamepad-Einbindung
 Viel zu niedriger Schwierigkeitsgrad

Für knapp 8€ ist das Spiel erhältlich und diese sind es definitiv wert. Wenn vom lächerlichen Schwierigkeitsgrad abgesehen wird, erhaltet ihr ein tolles Jump 'n' Run-Spiel, mit dem ihr längere Zeit euren Spaß haben werdet.

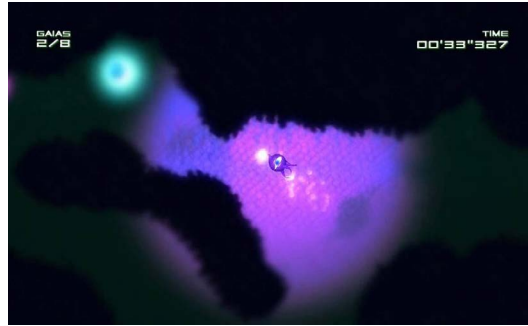
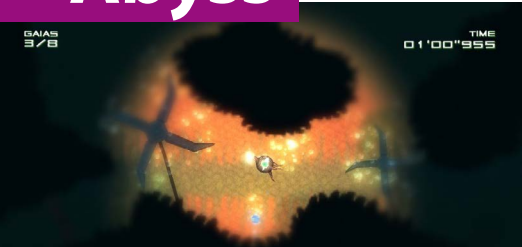
31

/40

forz.it

PUBLISHER EnjoyUp Game **ENTWICKLER** EnjoyUp Games **GENRE** Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 2 EURO

Abyss

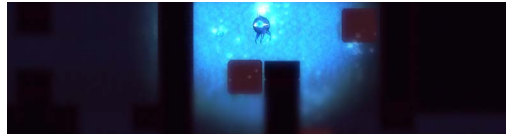


Mit Abyss geht es in den Abgrund. Aber wie tief sinkt dabei der Spaß?

Um es vorwegzunehmen: Leider ziemlich tief. An allen Ecken und Enden merkt man dem Spiel sein Potenzial an, doch leider schöpft es das nie aus. Wir sind ein großes Auge mit Tentakeln und einer Leuchtkugel, genannt Nep2no. Mit dem linken Analogstick und der A-Taste wackeln und schwimmen wir uns unseren Weg durch den „Abyss“, immer auf der Suche nach den sechs Gaias eines Levels.

immer enger werden. Neue Spielelemente kommen erst spät und selbst dann hält sich der Ideenreichtum in geringen Maßen.

Tobias Schmick



Mangelnde Spieltiefe

Was genau wir oder die Gaias sind, wieso wir die sammeln, wo wir hier sind oder wer der Kerl am Funkgerät ist, wird vom Spiel nie erklärt. Einzig die eShop Beschreibung gibt ein wenig Aufklärung. Generell fehlt es dem Spiel an Abwechslung. Schwierigkeit wird nur dadurch generiert, dass die Passagen

5
NIMAG
Tobias S.

6
NIMAG
Emanuel L.

Anspruchsvoll, nie unfair
Kaum Abwechslung
Extrem kurz
Keinerlei Spieltiefe

6
NTOWER

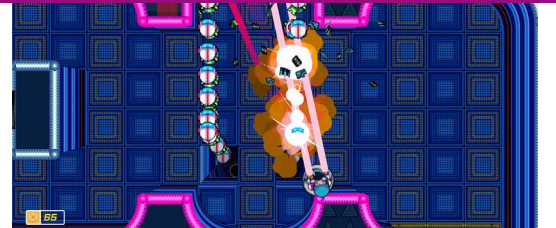
7
WIIUX

Abyss hat es nie geschafft, mich wirklich zu fesseln. Der „Dark“ Modus bringt zwar noch ein oder zwei neue Elemente mit sich, doch bleibt es nach wie vor immer beim Gleichen. Selbst für Fans des Genres nur ein kurzweiliger Spaß.

24
/40

PUBLISHER Dakko Dakko **ENTWICKLER** Dakko Dakko **GENRE** Arcade
SYSTEM : Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 10 EURO

Scram Kitty and his Buddy on Rails



Die böse Mausarmee hat unsere Katzenfreunde entführt – nun liegt es an uns sie zu retten!

Ganz im Stil der guten alten Treasure-Shooter liefern die Entwickler von Scram Kitty einen bockschweren Shooter mit seltsamen, aber ansprechenden Artdesign ab. Die Grundidee ist jedoch neu. Der Spieler übernimmt Scram Kittys Freund auf Schienen und jagt auf diesen den Level entlang, immer auf der Suche nach den entführten Katzen. Dabei kann nur geradeaus geschossen werden, was erforderlich macht, dass man sein Ziel durch bewegen auf den Schienen ins Fadenkreuz bekommt.

Warm Kitty, Soft Kitty

In jedem Level gibt es vier verschiedene Katzen – manche sind leichter zu bekommen, manche grenzen an Folter. Dabei fordert einem das Spiel alles ab, doch die präzise Steuerung wecken, wie schon zu NES-Zeiten, die Motivation, besser zu

werden, und jede Katze zu sammeln, denn unfair ist das Spiel nie.

Emanuel Liesinger



8
NIMAG

7
NTOWER

Gutes Leveldesign
Immer fair
Langzeitmotivation
Treasure-Feeling

8
NINTENDO
ONLINE

6
WIIUX

Scram Kitty hat meinen Ehrgeiz geweckt. Und auch wenn ich nach knapp fünf Stunden durch war – nach zwanzig hab ich noch immer nicht alle Katzen.

29
/40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER AlphaDream GENRE Rollenspiel
SYSTEM Wii U, GBA SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 7 EURO



Mario & Luigi: Superstar Saga



Etwas mehr als ein Jahrzehnt ist die Mario-&-Luigi-Reihe nun alt - Zeit auf den Anfang zurück zu blicken.

Auch wenn wir in einem Super-Mario-Titel sind, Peach wird dieses Mal nicht am Anfang des Spiels entführt. Andere Gegner haben schließlich andere Ziele und so hat es die bohnländische Lugmilla nur auf die Stimme der Prinzessin abgesehen. Da sich die beiden Klempner aber auch dies nicht gefallen lassen, beginnt wieder einmal ein großes Abenteuer. Die beiden Klempner? Ganz genau, auch Luigi darf dieses Mal seinen Bruder durch das gesamte Spiel begleiten und ihm an vielen Stellen weiterhelfen.

Die Latte liegt hoch

Was nach diesem Einstieg folgt, ist ein wirklich fabelhaftes Rollenspiel, das die Latte für alle seine Nachfolger bereits sehr hoch angelegt hat. Der Humor ist wahnsinnig gut, die rundenbasierten Kämpfe sind durch viele Timing-Attacken sehr interaktiv und die Bru-

derthematik wird konsequent durchgezogen. Insgesamt ein wirklich runder Titel, der in der Spieler-Vita keines Nintendo-Fans fehlen darf.

Björn Rohwer



9

NMAG

10

NTOWER

Großartiger Humor
Tolles Zusammenspiel der Brüder
Kreative Charaktere
Tolles Grafikdesign

9

NINTENDO
ONLINE

8

WIIUX

Mario & Luigi: Superstar Saga ist und bleibt mein absoluter Liebling unter den GameBoy-Advance-Titeln. Selbst Rollenspielhasser könnten an diesem Titel ihren Gefallen finden.

36

/40

fazit

PUBLISHER HAL Laboratory, Inc. / Nintendo ENTWICKLER Flagship GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM : Wii U, GBA SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 7 EURO



Kirby & die wundersame Spiegelwelt



Mit der wundersamen Spiegelwelt geht das Kirby-Franchise neue Wege. Aber kann das auch überzeugen?

Das Offensichtliche vorweg: In Kirby & die wundersame Spiegelwelt erwartet uns auf den ersten Blick zunächst die gewohnte Kirby-Kost. Doch auf den zweiten Blick erweitert Entwicklerstudio Flagship dieses bewährte Spielprinzip mit neuen, ungewohnten Elementen. Zu diesen gehören beispielsweise die offene Welt und die Vierteilung von Kirby.

Who you gonna call?

Haben wir in einem Abschnitt die Karte gefunden, können wir einsehen, wo genau wir und unsere drei Mitstreiter uns in der Welt befinden. Super: Die drei zusätzlichen Kirbys rennen uns nicht hinterher und agieren völlig unabhängig voneinander. Sollten wir einmal die Hilfe der anderen Kirbys brauchen, können wir sie einfach per Handy zu uns rufen, um zum Beispiel besonders große Steinbrocken aus dem Weg zu räumen.

Lediglich einen Mehrspieler-Modus, wie im Original, vermissen wir schmerzlich.

Tobias Schmick

8

NMAG
Tobias S.

9

NMAG
Emanuel L.

Neue, durchdachte Elemente
Klassischer Kirby
Geschichte belanglos
Kein Mehrspieler-Modus

7

NTOWER

8

WIIUX

Die Geschichte ist etwas wirr und hält sich größtenteils im Hintergrund, doch das ist mir glücklicherweise relativ egal, da dieses Spiel mit seinem Gameplay punkten kann.

32

/40

fazit
Zudem ist Kirby einfach knuffig.

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo R&D1 **GENRE** Microgames
SYSTEM Wii U, GBA **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 7 EURO



WarioWare, Inc.: Minigame Mania



Die Anfänge von Warios wahnsinniger Mikrospielefabrik kann nun auf der Wii U erneut genossen werden.

Zum Start von DS, Wii und DSi hat Nintendo uns mit WarioWare auf die neuen Funktionen der Hardware aufmerksam gemacht. Doch bereits 2003 erschien die erste Mikrospiele-Sammlung auf dem GBA und hob Hektik in Videospiele auf einen neuen Level. Die Spiele dauern nur wenige Sekunden, daher auch der Name, und das Ziel ist es so viele wie möglich in Folge fehlerfrei zu absolvieren. Dabei werden die Mikrospiele immer wieder von einem Boss-Level unterbrochen, der einem die Gelegenheit bietet seine Leben wieder aufzufüllen.

Jimmy T, 9-Volt und Co.

Dabei führten die Entwickler einige neue Charaktere in die Wario-Welt ein, von denen jeder seinen eigenen Typ von Mikrospielen zur Verfügung stellt. So entwickelte Jimmy T hauptsächlich Sportspiele, während die von 9-Volt auf Nintendo-Klassikern von F-Zero bis

zur Ultrahand basieren. Insgesamt enthält das Spiel über 200 verschiedene Mikrospiele von neun Charakteren, zusätzlich aber auch noch eine Menge mehr oder weniger seltsame Bonusminispiele und Experimente der Entwickler. Das gepaart mit dem süchtig machenden Spielkonzept hält einen auch heute noch tagelang vor dem Bildschirm.

Emanuel Liesinger

9

NMAG
Emanuel L.

8

NMAG
Björn R.

Kranker Humor
Großer Umfang
Immer Neues zu entdecken
Macht süchtig

7

NTOWER

8

WIIUX

Einmal gestartet kann man einfach nicht mehr aufhören. Und am meisten Spaß macht's wenn man Highscores mit Freunden jagt.

36 /40

fazit

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo EAD **GENRE** Jump 'n' Run
SYSTEM : Wii U, GBA **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 7 EURO



Super Mario Advance 3: Yoshi's Island



Der Port des Super Nintendo-Klassikers von 1995 wird nun auf der Wii U emuliert. Und das hat seine Vor- und Nachteile.

Yoshi's Island war einst eine Revolution. Das mit dem SuperFX-Chip ausgestattete Spiel lieferte eine Grafik ab, die man von Nintendo zu dieser Zeit nur von Donkey Kong Country kannte. Da der GameBoy Advance diese Grafiken ohne Zusatzhardware darstellen konnte, lag eine Portierung auf der Hand. Doch wäre Nintendo Nintendo, wenn sie einen einfachen Port abliefern würden?

Neues am GBA

Die auffälligste Neuerung dürfte wohl Yoshis Stimme sein. Diese wurde durch die ab Yoshi's Story bekannte Synchronisierung von Kazumi Totaka ersetzt. Auch gibt es in jeder Welt nun einen neuen GBA-exklusiven Level. Da der GBA eine niedrigere Auflösung hatte, wurde auch die Kamera angepasst, denn diese zeigt nun einen kleineren Ausschnitt des Spiels. Diese Änderung führt aber dazu,

dass wenn das Spiel auf einem großen Bildschirm gespielt wird, die Kamerabewegungen hektisch und viel zu schnell wirken. Auch die Framerateeinbrüche der GBA-Version sind in der Wii-U-Emulation enthalten, weswegen eine Veröffentlichung der SNES-Fassung wahrscheinlich die bessere Wahl gewesen wäre.

Emanuel Liesinger

7

NMAG

10

NTOWER.

Zeitloser Klassiker
Zusätzliche Level
Hektische Kamera
Framerateeinbrüche

9

NINTENDO
ONLINE

10

WIIUX

Yoshi's Island zählt auch heute noch zu den besten Jump'n'Runs aller Zeiten – doch wieso Nintendo hier nicht die SNES-Fassung veröffentlicht bleibt ein Rätsel.

36 /40

fazit

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Intelligent Systems **GENRE** Strategie
SYSTEM Wii U, GBA **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 7 EURO

Advance Wars



Mit Advance Wars fasste die Wars-Serie im Jahr 2001 erstmals ihren Fuß im Westen.

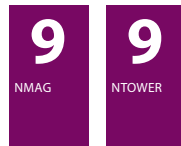
Als Berater der Armee Orange Star stehen wir einem Kommandanten hilfreich beiseite - im Grunde sind aber wir es, welche die Befehle geben. Wir bewegen Infanterie und Artillerie, Jagdpanzer und Transporthelikopter, Schlachtschiffe und Unterseeboote über die Karte. Unser Ziel ist es meist, entweder alle Gegner auszuschalten oder die feindliche Basis einzunehmen. Dabei sollten wir immer alle Vor- und Nachteile der Einheiten und dem Gelände beachten.

Mehrspielergefechte

Strategisches Vorgehen ist ratsam, denn durch die Spezialfähigkeiten der Feinde kann sich das Blatt schnell wenden. Während die Gegner schon bald auf dieselben Tricks reinfallen, sind die rundenbasierten Gefechte gegen menschliche Spieler spannender - wir müssen hier einfach den Handheld oder

das GamePad rumreichen. Im Level-Editor kreieren wir eigene Karten für zusätzlichen Langzeitspaß.

Eric Ebelt



Ausbalancierte Einheiten
Oft herausfordernd
Toller Mehrspielermodus
Guter Level-Editor



Advance Wars bietet einen auf den ersten Blick nicht zu vermutende Spieltiefe. Mit der Zeit werden die Gefechte anspruchsvoller und besonders gegen Freunden bereitet mir der Titel sehr viel Spaß.

36 /40

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo R&D1 **GENRE** Action-Adventure
SYSTEM : Wii U, 3DS, GBA **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 7 EURO

Metroid Fusion



Nachdem die Metroid-Serie acht Jahre lang pausierte, erschien 2002 endlich der vierte Teil.

In Metroid Fusion schlüpfen wir abermals in die Haut der Kopfgeldjägerin Samus Aran. Im chronologisch bislang letzten Teil durchkämmen wir mit ihr eine verlassene Raumstation, um die x-parasitäre Plage auszumerzen. Da Samus Aran zu Beginn infiziert wird, verliert sie die Kontrolle über ihre Ausrüstung. Wir helfen ihr dabei, ihre Waffe aufzurüsten und Gimmicks wie Raketen und Bomben freizuschalten.

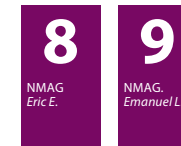
32-Bit-Kino

Mit der Zeit erhalten wir so Zugang zum Rest der Station, wo weitere Items und gefährliche Bestien auf uns warten. Der Schwierigkeitsgrad steigt zwar angenehm an, doch vor allem die Bossgegner sind im letzten Spieldrittel sehr gerissen. Optisch und akustisch orientiert sich der Titel stark an Super Metroid, erreicht aber nicht ganz dessen

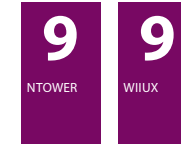


Qualität, da wir zu stark vom Bordcomputer der Station gelenkt werden. 32-Bit-Cineasten freuen sich dafür über die Story.

Eric Ebelt



Packende Handlung
Viele versteckte Items
Spannende Bosskämpfe
Oft nur ein Lösungsweg



Die Story von Metroid Fusion packt bis zum Abspann - fünf Stunden lang. Dafür ist es unverständlich, dass sehr viele Items erst danach gefunden werden können und das Finale so in Frage gestellt wird.

35 /40

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nd Cube **GENRE** Rennspiel
SYSTEM Wii U, 3DS, GBA **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 7 EURO

F-Zero: Maximum Velocity



Mit Vollgas rast einer der ersten GameBoy-Advance-Titel ins Virtual-Console-Angebot.

F-Zero: Maximum Velocity ist 25 Jahre nach den Geschehnissen von F-Zero X angesiedelt. Captain Falcon und Konsorten haben reichlich Ruhm erlangt und machen nun Platz für neue Fahrer. Ebenso düsen wir über neue Rennpisten, doch auch an diesen sind an beiden Seiten Elektroplanken angebracht, welche unserem Fahrzeug stark zusetzen. Mit der Zeit sind es auch Rampen, Boost-Pfeile, Straßensplitter und teilweise vereiste Strecken, die uns ärgern.

Mode-7-Gedenken

Es gilt also genau zu driften oder vom Gas zu gehen, wenn wir um die Kurve fahren. Dabei erinnert das Spiel vor allem an F-Zero auf dem Super Nintendo; es kommen also auch Mode-7-Grafiken zur Geltung. Der Soundtrack ist jedoch weniger gut gelungen. Absolut nicht zu gebrauchen ist der Mehr-

spielermodus in der Virtual-Console-Fassung, da die Funktion trotz Second-Screen-Funktion des GamePads leider nicht genutzt werden kann.

Eric Ebelt

7
NMAG

8
NTOWER

Hohes Spieltempo
Viele Herausforderungen
Steuerung teils schwammig
Alleine recht schnell öde

7
NINTENDO ONLINE

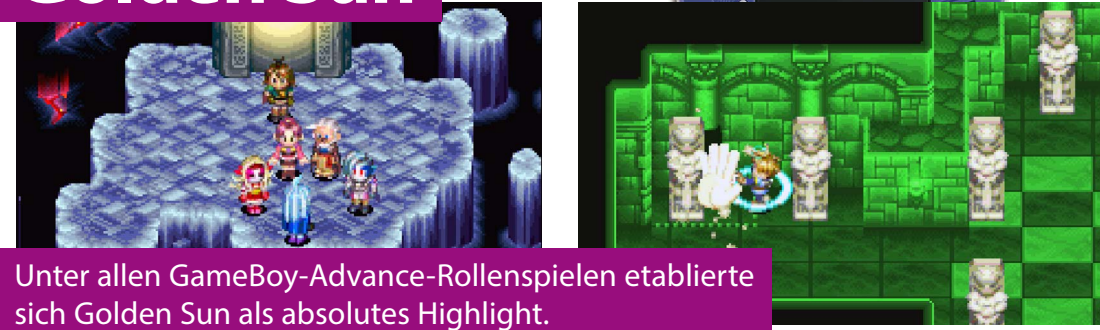
7
WIIUX

Maximum Velocity bietet grundlegende Rennspielkost. Steuerung, Strecken, Fahrer und Fahrzeuge sind mir hier jedoch zu unsympathisch. Ohne Mitspieler vergeht mir das schnell der Spaß.

29
/40

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Camelot Software Planning **GENRE** Rollenspiel
SYSTEM: Wii U, GBA **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 12 Jahren **PREIS** circa 7 EURO

Golden Sun



Unter allen GameBoy-Advance-Rollenspielen etablierte sich Golden Sun als absolutes Highlight.

In Golden Sun schlüpfen wir in die Rolle von Isaac, Gareth, Ivan und Mia. Mehr durch einen Zufall lösen sie eine Kettenreaktion von Ereignissen aus, die dazu führt, dass sich die bösen Mächte der Fantasy-Welt Weyard erheben und die Macht der Elemente kontrollieren wollen. Wir reisen durch Königreiche, durchstreifen Dungeons und lösen mithilfe der Psynergy in allen Lebenslagen verschiedene Rätsel, um die spannende Handlung voranzutreiben.

Technisches Highlight

In den Zufallskämpfen liefern wir mit den Dschinns phänomenale Grafikfeuerwerke ab. Akustisch bietet der Titel ebenfalls mit das Beste, was man auf dem GameBoy Advance erleben kann. Wir verstehen jedoch nicht, warum die eShop-Version nur mit englischen Texten auskommen muss, während die Mo-

dulfassung mit deutschen Texten bestückt ist. Jüngere Spieler dürften an der Masse an Dialogen wahrlich verzweifeln.

Eric Ebelt

9
NMAG

9
NTOWER

Spannende Handlung
Umfangreiches Magiesystem
Opulente Grafikeffekte
Schöner Soundtrack

9
NINTENDO ONLINE

9
WIIUX

Golden Sun bietet eine spannende Story, ein tolles Magiesystem, optische Highlights in Form von Effektfeuerwerken und einen großartigen Soundtrack. Das macht den Titel zum Pflichtkauf für Rollenspieler.

36
/40

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Camelot Software Planning GENRE Sport
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Mario Golf: World Tour

Fast zehn Jahre ist es her, seit wir das letzte Mal in den Genuss eines neuen Mario Golf gekommen sind. Nun ist es erneut Zeit den Schläger zu schwingen – diesmal sogar online!

Golf ist ein platzverschwendender Sport für alte Männer. Doch irgendwie schafft es Nintendo, beziehungsweise Camelot, auch diesen langweiligen Sport in ein unterhaltsames Gewand zu packen. Neben Mario und seinen Kollegen darf diesmal auch der Mii aufs Green. Dieser tritt nämlich dem Golfclub des Pilzkönigreiches bei und muss in diesem sogenannten Palastclub die drei Meisterschaften mit je 18 Löchern bezwingen.

RPG-Modus light

Im Gegensatz zum jüngsten Mario Tennis auf dem 3DS, darf hier der Club frei erkundet werden. Viel Interessantes gibt es zwar nicht zu entdecken, jedoch hilft es der fröhlichen Atmosphäre des Spiels ungemein. Nach dem Ermitteln des Handicaps darf auch gleich die Meisterschaft in Angriff ge-

nommen werden. Dabei ist das Kursdesign ansprechend und fair und der Schwierigkeitsgrad steigt sachte an. Während wir die erste Meisterschaft noch ohne große Probleme bewältigten, hatten wir anschließend mit allerlei Hindernissen, starken Winden und fähigeren Kontrahenten zu kämpfen. Es wird also für jeden Spieler was geboten. Sogar virtuelle Golfexperten stehen vor einer Herausforderung, wen ein Loch mit zwei Schlägen geschafft werden muss!

Mario Wahnsinn

Neben den klassischen 18-Loch-Kursen gibt es noch einige weitere zu entdecken. So gibt es sechs weitere mit je neun Löchern zu meistern. Das Besondere hierbei ist, dass diese alle in verrückter Nintendo-Manier gestaltet sind - so gibt es zum Beispiel in Peachs Schlossgarten Beschleunigungs-

streifen, pflanzliche Skulpturen der Charaktere und einen gestickten Look auf Yoshis See - für Abwechslung ist also auf jeden Fall gesorgt. Und da dies noch nicht wahnsinnig genug ist, können hier auch Items aus Boxen eingesammelt werden. Dabei bringen diese Items gar nicht so viel frischen Wind ins Spiel und wir ignorierten sie oft um eine normale Runde Golf zu spielen. Eine nette Dreingabe sind sie jedoch allemal.

Weitere Herausforderungen

Wem das immer noch nicht reicht, der kann sich an den Herausforderungen versuchen, bei denen auch die Items eine größere Rolle spielen. Bei diesen gilt es kleine Aufgaben zu erledigen, wie Sternmünzen zu sammeln oder den Ball durch alle auf dem Platz befindlichen Ringe zu schlagen, bevor eingelocht werden darf. Weiterhin gibt es Duelle gegen com-





GANZ OBEN Will man mal nicht golfen, kann man mit seinem Mii auch den Golfclub erkunden
OBEN Wie gehabt lassen sich die typischen Nintendo-Charaktere auch in World tour wieder blicken. Auch die Mii's dürfen, wie schon zuvor in anderen Nintendo-Spielen, wieder nicht fehlen.



putergesteuerte Spieler und ein Schlägerlotto, bei der die zu benutzenden Schläger an einer Slotmaschine ausgewählt werden – das kann manchmal durchaus knifflig werden.

Immer feste druff

Das Gameplay ist schon aus den Vorgängern bekannt. Erst wird die Richtung des Schlags angegeben und anschließend die Schlagstärke mit geschicktem Timing bestimmt. Wer noch etwas mehr Kontrolle haben möchte, kann auch noch den Schlagwinkel und den Spin des Balls bestimmen. Das Spiel lässt sich also nach einer geringen Einarbeitungszeit recht gut steuern. Die Kamera kann manchmal jedoch ein paar Probleme bereiten. So ist es nicht immer ganz klar, wo man den Ball genau hinschlägt und muss erstmal manuell die Kamera nachjustieren. Auch beim Einlochen ist die Kamera nicht optimal, da der riesige Kopf des Mii's oftmals den Blick versperrt. Der Kopf wird zwar halbtransparent, jedoch ist es immer noch störend und anstrengend – hier hätte man eine

DLC und Season Pass

Zum Launch gibt es ein Kurspaket mit dem Charakter Toadette, im weiteren Verlauf des Mais erschien ein weiteres Kurspaket mit Mopsie und im Juni anschließend eines mit Rosalina. Ein Kurspaket besteht dabei aus zwei Kursen mit je 18 Löchern. Ein einzelnes Paket kostet 5,99€. Kauft man alle Pakete zusammen als Season Pass muss man bis zum 31. Mai 11,99€ zahlen, danach kostet der Season Pass 14,99€. Beim Kauf aller drei Pakete erhält man außerdem den Charakter Gold Mario, der für jeden Schlag mit Goldmünzen belohnt wird.

bessere Lösung finden müssen.

Die World Tour

Mario Golf hat einen gut ausgebauten Online-Modus, der den Wiederspielwert enorm erhöht. In Europa- oder Weltturnieren kann um die Meisterschaft in den Leaderboards gerungen werden. Es ist aber auch möglich eigene Turniere zu erstellen. Die verfügbaren Turniere wechseln regelmäßig und erlauben es seltene Outfits für den Mii freizuspielen. Beim Spielen sieht man einen Haufen Geisterbälle anderer Spiele um einen herumschwirren, die einem anzeigen, wie sich denn die Konkurrenz schlägt und einen so noch weiter anspricht. Alleine kann man sich schon lange mit diesem Spiel beschäftigen, doch mit dem Online-Modus kann man noch viel mehr Zeit verbringen. Man kann also unbesorgt sein, hier aufgrund der angekündigten herunterladbaren Zusatzinhalte kein vollständiges Spiel zu erhalten.

Alexander Schmidt

8 NMAG	9 NTOWER	Viele Modi Gelungener Online-Modus Spaßige Herausforderungen Einige Kameraprobleme
7 NINSIDER	8 NINTENDO ONLINE	

Mario Golf macht trotz einiger Macken einen Heidenspaß und die farbenfrohe Welt lädt einen immer wieder auf eine schnelle Runde ein.

32 /40 **fazit**

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER HAL Laboratory GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 6 Jahren PREIS circa 60 EURO

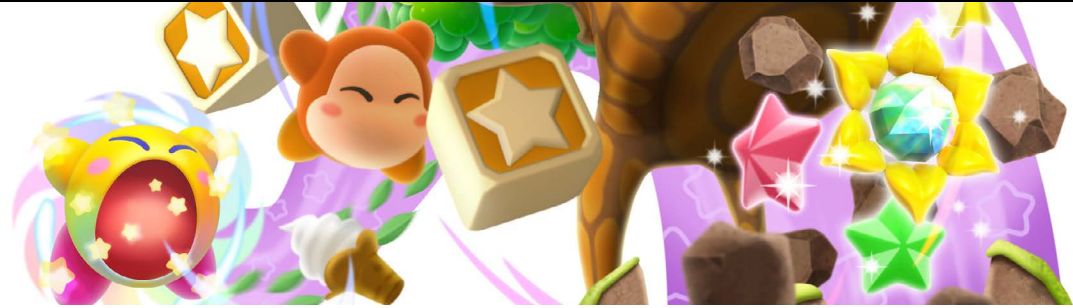
Kirby: Triple Deluxe

Bringt Kirby: Triple Deluxe dreifachen Spaß?

Kirby weiß einfach wie man lebt - Erst ein Nickerchen, dann ein bisschen angeln und abschließend noch mit den Vögeln durch die Gegend fliegen. Leider wird dieser majestätische Tagesablauf von einer Bohnenranke unterbrochen, die sein Zuhause in die Lüfte trägt, und dann wird auch noch König Dedede entführt. Es wird also Zeit für unseren kugelrunden Protagonisten erneut den Helden zu spielen. Wie immer ist die Story also ganz unterhaltsam, aber eher nebensächlich und spielt erst wieder beim finalen Boss eine Rolle.

He only does everything

Wer schon einmal ein klassisches Kirby-Jump'nRun gespielt hat, weiß auch wie sich der neueste Teil der Serie spielt. Erneut hüpf, schwebt und rutscht Kirby durch die ziemlich einfachen Level und saugt Gegner ein, um sie entweder als Projektil zu benutzen oder ihre Fähigkeiten zu absorbieren. Unter den Fähigkeiten sind wieder die Klassiker dabei wie etwa Schwert-, Feuer- oder Bomben-Kirby. Es gibt aber auch ein paar neue Fähigkeiten zu entdecken. So kann Kirby nun auch zu einem Bogenschützen, einem Käfer oder einem Zirkuskünstler werden. Die Fertigkeiten sind alle gut ausgearbeitet und spaßig. Besonders die neuen Fertigkeiten haben es uns angetan. Als Käfer durch die Luft zu fliegen oder als Bogenschütze Feinde zu erlegen macht einfach gute Laune.



Ein audiovisuelles Meisterwerk

Eine weitere neue Fähigkeit ist die Hypernova, die an bestimmten Stellen im Spiel gebraucht wird. Mit ihr kann Kirby so ziemlich alles einsaugen was ihm in den Weg kommt. Diese Fähigkeit wird vor allem in Bosskämpfen und für einfache Rätsel benötigt. So müssen zum Beispiel Laser unschädlich gemacht werden, indem man sie unter einen Vorsprung saugt oder Schneemannköpfe mit den passenden Körpern verbunden werden. Das Ganze ist dabei mit diesem gewissen Kirby-Charme versehen. So sind die Laser in einer Art grinsendem Kopf beheimatet. Macht man nun den Laser unschädlich wandern auch die Mundwinkel des Kopfes ganz schnell nach unten. Triple Deluxe steckt voller solcher kleiner lustiger Momente und Ideen, die man nur selten in anderen Spielen sieht. Weiterhin taucht man durch die absolut grandiose musikalische Untermalung komplett in diese zuckersüße fröhliche Welt ein und kann gar nicht anders als mit einem Grinsen vor dem Handheld zu sitzen. Die schicke Grafik und geschickte Nutzung des Vor- und Hintergrunds bieten dann auch was für das Auge.

Sammel sie alle

Für Sammelwütige gibt es diesmal Schlüsselanhänger mit pixeligen Figuren aus allerlei Kirby-Spielen zu finden. Diese



OBEN Mittels der Feuer-Technik können wir Eis zerstören, um so unter anderem Brücken zu erstellen.



haben zwar keinen praktischen Nutzen, aber die Sprites sind nett anzusehen und einige sind auch wirklich gut versteckt – für das vollständige Durchspielen sollte man also schon etwas Zeit einplanen. Die Steuerung geht Nintendo-typisch leicht von der Hand und auch der seltene Einsatz des Gyrosensors, bei dem etwas durch Kippen des 3DS bewegt wird, fällt nicht negativ auf.

Das Triple wird vervollständigt

Neben dem Hauptspiel gibt es, neben einigen freispielbaren Extras, auch noch zwei weitere Modi: Kirbys Recken und Dededes Trommellauf. Kirbys Recken ist ein Kampfspiel, das an Super Smash Bros. erinnert, bei dem jedoch Lebensleisten existieren und die Riege der spielbaren Charaktere ausschließlich aus unterschiedlich ausgerüsteten Kirbys besteht. Wie für Kampfspiele üblich ist das alleine recht langweilig. Per Download-Spiel kann man sich aber auch mit einem Modul virtuell mit drei seiner Kumpels kloppen – einen On-



line-Modus gibt es nicht. Dededes Trommellauf ist hingegen ein Rhythmusspiel, bei dem der dicke Pinguin passend zur Musik über Trommeln hüpfet und dabei Gegnern ausweicht und Münzen einsammelt. Leider gibt es nur vier Level und somit ist das Ganze eher als eine nette Dreingabe zu verstehen – Highscorejäger werden aber auf jeden Fall ihren Spaß haben.

Alexander Schmidt



9
NMAG

9
NTOWER

Charmant und farbenfroh
Viele Fähigkeiten
Grandiose Musik
Viele Extras

8
NINTENDO
ONLINE

8
3DS PLANET

Kirby Triple Deluxe sprüht wieder einfach nur vor Charme und Ideen. Es ist eine konzentrierte Ladung naiver Freude. Ganz großes Kino!

34 /40 *fazit*

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Level-5 GENRE Adventure, RPG
 SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Inazuma Eleven GO: Licht & Schatttem

Mit Inazuma Eleven hat der Professor-Layton-Entwickler Level-5 eine Spielereihe erschaffen, die Fußball mit Rollenspiel-Elementen erweitert. Wie gut sind die neuen Spiele geworden?



Die Ereignisse in den neuen Spielen finden zehn Jahre nach dem legendären Football-Frontier-International-Turnier statt. Der Trainer von Inazuma Japan trainiert nun die erste Mannschaft von der Raimon Jr. High School und in diese Mannschaft möchte unser Protagonist Arion Sherwind. Er beweist schnell, dass er eine Chance verdient hat und wird aufgenommen. Er hat keine Ahnung, warum alle so schlecht spielen und fängt deswegen mit seinen Nachforschungen an. Dabei bemerkt er schließlich, dass dieser Fußball kein richtiger ist, er ist korrupt. Fifth Sector hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Fußball zu kontrollieren, damit jede Mannschaft, egal ob gut oder schlecht, mal gewinnt, denn eine schlechte Mannschaft ist schlecht für den Ruf einer Schule. Darunter muss besonders die Raimon Jr. High leiden, da diese in der Vergangenheit sehr gut gespielt hat und somit die Spiele und Turniere verlieren soll.

Arion Sherwind, der Retter?

Genau dies gefällt dem Neuzugang nicht und er versucht mit allen Mitteln dies zu ändern, denn er will richtigen Fußball spielen. Dies hat zur Folge, dass Trainer Travis ge feuert wird und seine Mannschaftskollegen ihn nicht leiden können. Der Fußballclub bekommt einen neuen Trainer, Mark Evans. Dieser hat vor zehn Jahren bei Inazuma Japan gespielt und war maßgeblich an dem Sieg beteiligt. Ab da geht es

immer weiter aufwärts. Wir erlernen Techniken, die richtigen Fußballern das Genick brechen würden, bekommen in spannenden Spielen unzählige Erfahrungspunkte, Items und Spieler und vernichten somit langsam aber sicher Fifth Sector, um endlich wieder richtigen Fußball spielen zu können. Wenn ihr wirklich intensiv und gründlich spielt, dann werdet ihr unter 20 Stunden dieses Abenteuer nicht beenden können, zumal ja auch noch Streetpass-Begegnungen, Drahtlos-Spiele mit einem Freund und eine Erweiterung eures Repertoires an Spielern und Items via Download-Funktion für so einige Spielstunden garantieren sollten. Falls nicht, besteht aber immer noch die Möglichkeit, sich die ganzen Posts in Schnattr durchzulesen, dem Fußballclubinternen-Twitter. Leider gibt es vereinzelte Framerate-Einbrüche, allerdings so selten, dass uns das nicht weiter störte. Viele Spiele werden richtig knackig und viele Versuche benötigen, aber so anspruchsvoller, desto größer ist auch der Ehrgeiz es zu schaffen. Wenn ihr denkt, der Herausforderung gewachsen zu sein, dann gibt es hier eine klare Kaufempfehlung.

Sebastian Klein



Brauchen wir neue Spieler, so können wir diese kaufen, sofern die Voraussetzungen erfüllt werden

8

NMAG

Sebastian K.

8

NMAG

Emanuel L.

8

NTOWER

7

3DS PLANET

Spannende Story

Neue Spieler als Download

Langzeitmotivation vorhanden

Seltene Framerate-Einbrüche

Sowohl für langwierige Fans der Reihe als auch für Neueinsteiger ein super Spiel, definitiv eine Überlegung wert!

Während des Spiels können Kampfgeister genutzt werden, diese erhöhen unseren Angriffs- oder Verteidigungswert enorm

31

/40

fazit

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

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney

Die Ace Attorney- und Layton-Reihe sind für ihre großartigen Geschichten bekannt. Doch was passiert wenn man beide vereint?

Unter Spielern ist die Ace Attorney-Reihe schon seit Jahren ein Geheimtipp und der Erfolg der Layton-Reihe spricht für sich. Beide Serien sind textlastige, mit knackigen Rätseln gespickte Abenteuer die den Spieler oft Tage vor den Bildschirm fesseln. Ein Aufeinandertreffen der beiden ergibt also Sinn, doch wie vereint man zwei komplett unterschiedliche Welten in einem Spiel? Man erschafft eine Dritte!

Willkommen in Labyrinthia

Nach einer kurzen Einführung finden die Charaktere aus beiden Spielen ihren Weg nach Labyrinthia, eine geheimnisvolle mittelalterliche Stadt, in der Magie existiert, aber gleichzeitig verboten ist. Darauf baut auch das Spiel auf, denn recht bald finden sich die Helden in Hexenprozessen wider. Hier müssen vor allem Ace Attorney-Veteranen erst umdenken, denn die Bewohner von Labyrinthia haben ihren eigenen Sinn für Logik und Recht. So gilt eine Hexe grundsätzlich als schuldig, bis ihre Unschuld bewiesen wird – und so manch entlastender Beweis wird durch fragwürdige Fakten wertlos. Neu ist auch, dass Phoenix Wright nun mehrere Personen gleichzeitig ins Kreuzverhör nehmen kann, welche sich natürlich gegenseitig widersprechen. Diese interessante Neuerung bringt immer wieder spaßige Szenen mit sich, verlängert die Spieldauer von Prozessen aber teilweise exponentiell.

Weniger Layton, mehr Wright

Ist man nicht gerade im Gerichtssaal, wandert man mit Hershel Layton, Luke Triton, Phoenix Wright und Maya Fey durch die Straßen Labyrinthias und versucht das Geheimnis hinter dem Schöpfer aufzudecken: Denn alles, was dieser aufschreibt, wird wahr. Dabei dürfen natürlich die aus der Layton-Reihe entstammenden Rätsel nicht fehlen, allerdings enthält dieser Titel mit knapp 70 Rätseln viel weniger als von Level-5 gewohnt. Insgesamt fühlt sich der Titel mehr wie ein Ace Attorney- als ein Layton-Spiel an, da man um einiges mehr Zeit im Gerichtssaal als beim

Rätseln verbringt. Das mag wohl auch daran liegen, dass sich der Schöpfer von Phoenix Wright, Shu Takumi, für die Geschichte verantwortlich zeigt. Dies zeigt sich auch am Grafikstil des Spiels. Zwar arbeiteten die beiden Entwickler Hand in Hand, doch lässt sich an vielen Stellen erkennen, dass die Ace Attorney-Designer federführend waren. So wurden auch die Proportionen von Professor Layton verändert, um besser zu den anderen Charakteren zu passen – eine Änderung die zwischen den beiden Teams auch schon mal Streitigkeiten auslöste, die aber offensichtlich recht gut gelöst wurde.



LINKS Die Animationen von Bones sind detaillierter und eindrucksvoller als die der bisherigen Teile
UNTEN Sophie de Narateur wird in Labyrinthia beschuldigt die große Hexe Arcana, die böseste Hexe von allen, zu sein.





GANZ OBEN *Als die Charaktere zum ersten Mal aufeinander treffen arbeitet Phoenix schon einige Jahre als Bäcker und hat seinen Anwaltsjob vergessen.*
OBEN *Doch die Erinnerung kommt bald wieder, und so kämpfen Layton und Wright gemeinsam im Gerichtssaal um Gerechtigkeit*

Anime vs. Text

Wer Professor Layton vs. Phoenix Wright spielen will, sollte kein Problem damit haben einen Großteil des Spiels nur zu lesen. Wie auch in den Vorgängern wurde nur ein Teil der Konversationen synchronisiert, beim Rest muss man sich mit viel Text begnügen. Als Entschädigung dafür gibt es eindrucksvolle Anime-Sequenzen. Diese wurden diesmal nicht mehr von P.A. Works, dem Studio welches sich für die Animation der bisherigen Layton-Teile sowie den Film verantwortlich zeigte, animiert, sondern von Bones, dem Studio



welches auch hinter den Animationen von Ace Attorney: Dual Destinies steckt. Diese Animationssequenzen liefern eine eindrucksvolle Detailtiefe ab und so mancher Anime könnte sich daran eine Scheibe abschneiden. Insgesamt ist Professor Layton vs. Phoenix Wright ein spannendes Kooperationsprojekt zwischen Level-5 und Capcom mit mehr als zwanzig Spielstunden, welches sich kein Fan der Serien entgehen lassen sollte – und wem das nicht reicht dem sei der kostenlose Download-Content nahegelegt.

Emanuel Liesinger



9 NIMAG	9 NTOWER	Lange Spieldauer Spannende Story Wunderschön animierte Sequenzen
8 NINTENDO ONLINE	8 3DS PLANET	Wenige Layton-Rätsel
34 /40		fazit <i>Auch wenn Wright präsenter ist, der Layton-Charme geht keinesfalls verloren – und ich hoffe, dass war nicht das letzte Aufeinandertreffen der beiden.</i>

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo SPD GENRE Simulation
 SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 2 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Tomodachi Life

Mit der Tomodachi-Reihe hat Nintendo auf dem DS ein Äquivalent zu Sims eingeführt - allerdings war dies bislang den Japanern vorbehalten. Mit Tomodachi Life wird auf dem 3DS versucht, auch im Westen mit der Reihe punkten zu können.



Ihr wollt eurem Mii mal etwas Gutes tun? Schickt ihn mit Freunden und Verwandtschaft auf die Insel! Wie? Mit Tomodachi Life! Dank Tomodachi Life lernen sie sprechen, lernen Freunde kennen, verlieben sich, heiraten und bekommen Kinder. Klingt irgendwie verrückt, aber auch verdammt lustig. Glücklicherweise ist beides im Spiel vorhanden. Zu Beginn des Spiels wählen wir einen Mii aus, der auf die Insel soll. Sinnvollerweise ist dies unser Mii. Sobald wir ihn ausgewählt haben, müssen wir allerlei Daten ausfüllen, wie zum Beispiel den Namen, Spitznamen, stellen die Stimme und Persönlichkeit ein und starten dann auch schon direkt auf unserer Insel.

Der Wunsch nach Freunden

Kaum dort angekommen, eröffnet auch schon der Supermarkt. Dort können wir direkt etwas kaufen, denn unser Mii ist bestimmt hungrig. So ist es auch. Kaum sind wir die Tür rein, will er schon etwas essen. Welches Essen er mag und nicht mag, hängt von seiner Persönlichkeit ab. Die einen Miis mögen Schnitzel, die anderen halt nicht. Hat das Essen eurem Mii geschmeckt, so füllt sich sein Erfahrungsbalken und wir bekommen Geld - wenn es ihm nicht schmeckt, erhalten wir nichts. Sobald wir ihn gefüttert haben, wünscht er sich nichts sehnlicher als Freunde. Also ab ins Rathaus und den nächsten Mii aus dem Mii-Maker importieren, den QR-Code eines Freundes scannen, oder einen neuen erstellen. Ist dies

vollbracht, müssen sich die beiden nur noch anfreunden. Bei diesem Vorhaben müssen wir unserem Mii natürlich auch helfen. Sobald er den Mut hat, mit dem Neuen zu sprechen, wird er euch mit einer blauen Blase an seinem Fenster auf sich aufmerksam machen. Er fragt uns nach einem passenden Gesprächsthema, dabei stehen uns immer vier Stück zur Auswahl. Sollten wir das falsche gewählt haben, ist es aber auch nicht weiter schlimm, denn beim nächsten Mal wird es bestimmt klappen.

Verlieben, heiraten und Kinder bekommen?

Sollte unser Mii mit einem weiblichen Mii befreundet sein, so könnte sich nach einer gewissen Zeit durchaus mehr, als nur Freundschaft ergeben. Um eine prozentuale Wahrscheinlichkeit zu erhalten, können wir den Affinitätstester befragen. Zu beachten sei allerdings, dass nur Miis unterschiedlichen Geschlechts und der gleichen Altersgruppe sich ineinander verlieben können. Sollte der Affinitätstester eine Zahl zwischen siebzig und hundert ausspucken, so stehen die Chancen recht gut, dass sie sich ineinander verlieben und sogar heiraten können. Hat sich unser Mii verliebt und möchte es seiner Angebeteten sagen, so meldet er sich mit einer rosafarbenen Blase und Herz an seinem Fenster. Möchten wir ihm helfen, müssen einige Fragen beantwortet werden,



GANZ OBEN *Das Rap-Battle ist nur eine der vielen Veranstaltungen, die tagtäglich stattfinden.*



GANZ OBEN *Miis freunden sich an, verlieben sich und haben Streit.*



zum Beispiel der Ort, die Art und Weise und ob er sich davor umziehen soll. Ist alles beantwortet wird er sich an dem gewählten Ort mit ihr treffen, um es ihr zu sagen. Sinn hat dies allerdings nur dann, wenn ihr euch sicher seid, dass sie das selbe empfindet. Bei einer Absage wird euer Mii ganz traurig und muss erst eine gefühlte Ewigkeit wieder aufgemuntert werden. Hat es geklappt, wird euer Mii eine ganze Zeit lang fröhlich sein und sich ständig mit seiner neuen Freundin beschäftigen. Irgendwann wird er nochmal am Fenster stehen, mit rosafarbener Blase und Herz. Nein, er hat sich nicht noch einmal verliebt, sondern möchte ihr einen Heiratsantrag machen. Wieder müssen Fragen beantwortet werden. Sind sie beantwortet, geht er wieder zum gewählten Ort und versucht einen Heiratsantrag zu machen. Ganz so einfach wie die Sache mit dem Liebesgeständnis ist es allerdings nicht, er braucht eure aktive Unterstützung. Sobald sie an ihn denkt, müsst ihr das Herz auf dem Touchscreen berühren, ganze vier mal hintereinander. Dabei erhöht sich natürlich auch die Schlagzahl. Drei mal dürft ihr das falsche Symbol berühren, danach ist Schluss und es muss ein andermal erneut in Angriff genommen werden. Klappt es hingegen und sie sagt zu, so geht es direkt über zu ihrer Hochzeit, an der ihre Freunde teilnehmen. Sind sie einmal verheiratet ziehen sie in ein eigenes Haus und bekommen irgendwann sogar Kinder.

Streetpass, Spotpass und Wünsche der Bewohner

Ab einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel ist es uns möglich Streetpass und Spotpass zu aktivieren. Bei der Aktivierung von Streetpass werden uns wieder Fragen gestellt, an dessen Ende wir drei Items zur Auswahl bekommen. Das gewählte Item wird dann bei jeder Streetpass-Begegnung an

den anderen gesendet. Die empfangenen Items können im Importwaren-Laden gekauft werden. Über Spotpass wird in zweiwöchentlichen Abständen ein neues Item von Nintendo verteilt, welches ebenfalls im Importwaren-Laden gekauft werden kann. In unregelmäßigen Abständen haben Bewohner auch mal Streit, wollen mit uns spielen oder mal mit einer Feder an der Nase gekitzelt werden, weil sie nicht niesen können. Ihr seht, Tomodachi Life ist ein tolles Spiel, leider hält sich das Suchtpotenzial nach wenigen Tagen sehr in Grenzen.

Sebastian Klein



9
NMAG
Sebastian K.

9
NMAG
Emanuel L.

Regelmäßiger Spotpass-Content
Individuelles Sprachdesign
Viele Freiheiten

Fehlende Langzeitmotivation

9
NTOWER

8
3DS PLANET

Wer Spiele wie Sims oder Animal Crossing mag, der wird auch hier seinen Spaß haben. Der Rest wird sich wohl eher schnell langweilen.

35 /40 *fazit*

PUBLISHER Rising Star Games ENTWICKLER Toybox Inc. GENRE Simulation
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Hometown Story

Nach Harvest Moon schickt uns Entwicklerlegende Yasuhiro Wada erneut aufs Land, doch diesmal bewirtschaften wir keine heruntergekommene Farm, sondern einen kleinen Laden.

Der Grund, warum es uns in diese Idylle verschlägt, ist schnell gefunden. Eine gewisse Omi ist gestorben und wir sollen doch ihren Laden übernehmen. Lustigerweise befindet sich das Geschäft genau in der Stadt, wo wir unsere Kindheit verbracht haben. Eine längere Einleitung gibt es nicht und nachdem uns das flauschige Wesen Pochikal in die Kunst des Handelns eingewiesen hat, beginnen wir auch schon damit, Waren an die Kundschaft zu verkaufen.

Der Kunde ist König

Dabei müssen wir die Preise von Lebensmitteln, Werkzeugen oder Baumaterialien stets auf einem humanen Niveau halten, damit sie gekauft werden und wir entsprechend auch Gewinne erzielen. Viele Objekte finden wir nämlich nicht in unserer Heimatstadt und müssen sie selbst einkaufen. Außerdem hat jeder Kunde persönliche Interessen, die ebenfalls miteinbezogen werden wollen. Von früh bis spät kümmern wir uns um die Bedürfnisse der Stadtbewohner.

Wochenlanger Spielspaß

Der soziale Aspekt kommt somit nicht zu kurz. Gelegentlich sollen wir auch mit bestimmten Objekten die Städter zuhause besuchen, um sie so besser kennenzulernen. Mit der Zeit ziehen immer mehr Leute in die Stadt, die wir im Verlauf der Zeit richtig ins Herz schließen, was mitunter auch am put-

zigen Grafikstil und lieblichen Soundtrack liegen dürfte. Das Gameplay mag zwar auf Dauer schnell ermüden, aber wer Hometown Story zwischendurch immer wieder einlegt, wird über Wochen hinweg durchaus Spaß mit dem Titel haben.

Eric Ebel



OBEN *Das entspannte Gameplay ermöglicht es, dass wir auch selbst angeln dürfen.*
LINKS *Umständlich: Jeder Gegenstand kann nur einzeln verhöckert werden.*



Künstlerische Gestaltung

Wer beim Betrachten von Pochikal an Pokémon denkt, liegt nicht ganz falsch. Atsuko Nishida, die bereits Pikachu und Co. illustriert hat, hat auch Pochikal entworfen. Der Soundtrack des Spiels stammt unter anderem von Nobuo Uematsu, der auch die Musik zu den älteren Final-Fantasy-Episoden komponiert hat.

5

NMAG

6

NTOWER

Kapitalistisches Handeln

Interessante Charaktere

Repetitive Tagesabläufe

Recht dünne Handlung

4

NINTENDO
ONLINE

5

3DS PLANET

Hometown Story bietet mir auf Dauer zu wenig Überraschungen, weshalb das Gameplay schnell repetitiv wirkt. Dennoch krame ich den Titel immer wieder gerne hervor, um zu entspannen.

20 /40

fazit

PUBLISHER Marvelous AQL ENTWICKLER Tamssoft GENRE Action
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 16 Jahren PREIS circa 40 EURO

Senran Kagura Burst

Basierend auf einem Anime schickt uns Entwickler Tamssoft in eine Welt voller weiblicher Ninja, die mit zwei schlagfertigen Argumenten zum Kauf von Senran Kagura Burst locken.

In der Welt von Senran Kagura bekämpfen sich die Shinobi der Hanzō-Akademie mit ihren Hebijo-Feindinnen. Welche Seite wir dabei im Spiel wählen, bleibt uns überlassen. In der Basis unterhalten wir uns mittels sexueller Anspielungen mit unseren vollbusigen Mitstudentinnen und rüsten uns für den Kampf mit neuen Bikinis aus. Anschließend geht es in die einzelnen Missionen, in denen es zwar unterschiedliche Ziele gibt, die sich auf Dauer jedoch sehr ähneln.

Japanischer Irrsinn

Das liegt vor allem daran, dass wir in den einzelnen Levels nur von links nach rechts rennen, uns unserer Kleidung entledigen, dabei jeden Feind mit Button Mashing aus dem Verkehr ziehen, unsere Wunden mit Futomaki heilen, und die Zielvorgabe, wie das Wiederbeschaffen einer gestohlenen Geldbörse, erfüllen. Jede Mission lässt sich übrigens mit jeder Protagonistin angehen, was das Spiel in die Länge zieht, da man schließlich gerne jeder Dame zu zahlreichen Level-Aufstiegen verhelfen will.

Absoluter Fanservice

Die Kämpfe spielen sich sehr flott, doch bieten sie kaum Möglichkeiten, Angriffe miteinander zu kombinieren. Zudem ruckelt das Geschehen mittelstark, wenn auf dem Bildschirm gerade viel los ist - und das ist es eigentlich ständig. Optisch

ist der Titel im Anime-Grafikstil aber sehr hübsch, was nicht nur an den weiblichen Geschlechtsmerkmalen liegt. Japanophile Spieler freuen sich zudem darüber, dass ein Großteil der Texte japanisch synchronisiert ist. Wer den Ecchi-Anime mag, wird mit dem 3DS-Spiel seine wahre Freude haben.

Eric Ebelt



LINKS Hat unsere Heldin nur noch den Bikini an, ist ihre Kampfkraft viel höher. UNTEN Was nach Kampfkunst aussieht, entpuppt sich schnell als Button Mashing.



Der Anime Senran Kagura

Bei Kazé Anime erscheint derzeit der Anime zum Manga Senran Kagura, auf dem das Spiel basiert. Die Geschichte um Asuka, Ikaruga, Katsuragi, Yagyu and Hibari ist in bewegten Bildern ebenso nett anzusehen.

6

NMAG

7

NTOWER

Zwei Story-Kampagnen
Vollbusiger Fanservice
Japanische Sprachausgabe
Meist pures Button Mashing

6

NINTENDO
ONLINE

5

3DS PLANET

Anspruchsvoll ist Senran Kagura Burst definitiv nicht. Neben vollbusigen Heldinnen in 3D bietet der Titel kaum Kaufgründe. Fans des Animes werden sich daran aber wohl nicht stören.

24

/40

fazit

PUBLISHER Atlus ENTWICKLER Spike Chunsoft GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS circa 40 EURO

Conception II: Children of the Seven Stars

Die Japaner, die lieben ihre RPGs. Jahr für Jahr zeitraubender, bunter sowie verrückter werden diese Spiele.

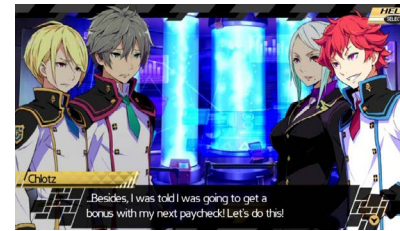
Conception II erfüllte alle drei Punkte, dennoch wird es dadurch noch nicht zu einem besseren Spiel. Wir begleiten aus der Sicht des nichtssagenden männlichen Charakters eine Gruppe von Sternenergie gesegneten Schülern. Sie wurden ausserkoren neben ihrem japanischen Schulleben die Dusk Circles, also Dungeons, zu säubern. Zunächst bemerkten wir gar nicht, dass diese Dungeons zufällig generiert werden, denn diese sind unbestreitbar kommunistisch veranlagt. Die langen Gänge sowie leere Räume werden frei erkundet, bieten aber leider zu wenig Abwechslung und gleichen sich nicht selten aufs Haar.

Japanese Overkill

Im rundenbasierten Kampf werden unsere Helden von den kleinen Sternenkidern unterstützt, die wir selbst erschaffen, indem sich ein männlicher und ein weiblicher Charakter in Form eines besonderen Rituals zusammentun ... so und nicht anders. Die Stärke dieser Kinder hängt immer von den Beziehungen zwischen den Partnern ab – also ein Grund mehr sich vor den Kämpfen durch lange wie ebenso redundante Gespräche mit unseren weiblichen Mitschülern zu scrollen. Eingestreute Dialog-Optionen geben uns die Möglichkeit mit bestimmten Charakteren besonders zu sympathisieren, sodass der Kreis zu den sogenannten Dating Sims geschlossen ist. Diese erfreuen sich vor allem in Japan einer

großen Beliebtheit, aber trotzdem können auch wir sagen, dass dieser Ableger eindeutig nicht zu den empfehlenswerten gehört.

Jonas Maier



6

NMAG
Jonas M.

6

NMAG
Björn R.

Vielseitiges Kampfsystem

Ermüdendes Dungeon-Design

Nur auf englisch

Fitzelige Menüs & keinerlei 3D

7

NMAG
Emanuel L.

8

NTOWER

Kenner und Schätzer der fernöstlichen Unterhaltung dürften abgesehen vom Kampfsystem und dem ordentlichen Umfang nicht von der Mittelmäßigkeit dieses Titels getäuscht werden – der Rest sollte sich vor diesem Spiel sowieso in Acht nehmen.

27

/40

PUBLISHER Genius Sonority ENTWICKLER Genius Sonority GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 10 EURO

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll

Innerhalb von nur zwei Jahren bekommen wir es hier bereits mit dem dritten Serienteil zu tun.

Am Spielprinzip hat sich in The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll nichts verändert. Mithilfe der 3DS-Kamera fangen wir umherfliegende Denpa Men ein. Dadurch bilden wir eine stolze Gruppe von Abenteurern, die wir in Rollenspielmanier in diverse Dungeons scheuchen. Dabei sammeln wir allerhand Items, um das titelgebende Digitoll zu neuem Glanz zu verhelfen.

Traditionelles Gameplay

Auf Dauer ist das Gameplay zwar immer noch sehr eintönig, doch definitiv motivierender und abwechslungsreicher als in den Vorgängern. Die Musik ist gepaart mit der bunten Grafik ein Genuss für japanophile Spieler. Eine deutsche Lokalisation fehlt zwar, doch sind die Texte für jüngere Spieler dennoch meist leicht zu verstehen. Wer sich vom Dungeon-Crawler-Konzept und der lahmen Story nicht abschrecken lässt, wird einen sanften Rollenspielspaß erleben.

Eric Ebelt



6

NMAG
Eric E.

8

NMAG
Björn R.

Verschiedene Denpa Men

Motivierendes Aufstufen

Monotones Gameplay

Nur englische Texte

10

NTOWER

9

3DS PLANET

Die Grundidee des Spiels ist verrückt und genial zu gleich, doch kann diese nicht über das monotone Gameplay ständig hinwegtäuschen. Trotzdem können mich die Denpa Men hin und wieder unterhalten.

33

/40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Genius Sonority GENRE Puzzle
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren PREIS circa 8 EURO

Pokémon Link: Battle!

Wie kann man das Suchtpotenzial eines Puzzlespiels noch weiter steigern? Man erweitert das Spiel einfach um Pokémon!

Es gibt eine Menge Pokémon-Spinoffs und eines der ersten war die Pokémon Puzzle-Serie in der schon Anfang dieses Jahrhunderts Titel wie Pokémon Puzzle League und Pokémon Puzzle Challenge erschienen sind. Pokémon: Link Battle! ist ein weiterer Ableger der Reihe und der offizielle Nachfolger zu Pokémon Link für den Nintendo DS. Auch hier gilt es wieder alle 718 Pokémon zu fangen - diese werden aber diesmal nicht in klassischer Rollenspielmanier geschnappt, sondern durch wildes Aneinanderreihen von Pokémon-Symbolen.

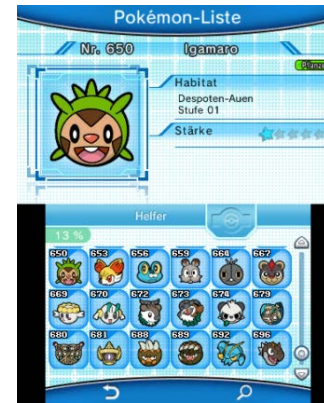
Kniffliger Dauerknobler

Auf dem Touchscreen können diese Symbole frei verschoben werden. Befinden sich drei oder mehr Symbole in einer Reihe, so verschwinden diese und das gegnerische Pokémon wird attackiert. Das Ganze ist nicht ganz einfach, da sich die Gegner wehren und nach einer gewissen Zeit sogar in das Puzzlefeld einfallen können, um dort für Chaos zu sorgen. Weiterhin müssen die unterschiedlichen Typen der Pokémon beachtet werden, sodass die Angriffe möglichst effektiv gestaltet werden können - ein großer Nachteil für Pokéneulinge, die sich erst in die Stärken und Schwächen der Pokémon einarbeiten müssen. Kämpfe gegen mehrere Pokémon und Spezialfähigkeiten bringen weitere Tiefe ins

Spiel. Die riesige Anzahl an Pokémon und knackige Bossgeger sorgen dafür, dass man sich sehr lange mit diesem Spiel auseinandersetzen kann. Eine Voraussetzung dafür ist jedoch, dass man nicht zu lange am Stück spielt, denn wie bei vielen Puzzle-Spielen ist das Gameplay auf Dauer eintönig.

Alexander Schmidt

UNTEN Gelingt es die Link-Chance zu aktivieren, müssen nur zwei Symbole nebeneinander liegen um Schaden zu verursachen.
RECHTS Einige der insgesamt 718 Pokémon verfügen über Spezialtechniken. Chaneyra kann zum Beispiel erlittenen Schaden heilen.
GANZ RECHTS Neben der eigenen und der gegnerischen Lebensleiste muss auch auf die Typen der Pokémon und ihre Anzahl geachtet werden.



7
NMAG

8
NTOWER

Pokémon-Charme
Sehr umfangreich
Schwerer Einstieg für Pokéneulinge
Nur lokaler Multiplayer

7
NINSIDER

7
NINTENDO
ONLINE

Das hektische Puzzle-Gameplay und die schicken Pokémonbildchen können einen immer wieder für eine kurze Runde motivieren. Perfekt für zwischendurch!

29
/40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER ParityBit GENRE Simulation
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 15 EURO

Nintendo Pocket Football Club

EA hat ihren Fußballmanager eingestellt – Zeit für Nintendo auf den Zug aufzuspringen.



Mit Nintendo Pocket Football Club versucht Nintendo den Einstieg in das Manager-Nischengenre. Als Weiterentwicklung des 2006 in Japan erschienenen GBA-Teils präsentiert sich der Titel als interessant gestalteter Manager mit seltsamen Mechaniken und wenig Langzeitmotivation – doch wie kann das nach sechs Jahren Entwicklungszeit sein?

Kartentraining

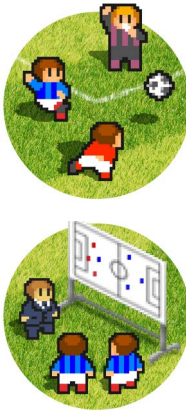
Den GBA-Ursprung sieht man dem Spiel sofort an. Wären da nicht die Nintendo Network-Features könnte man glatt glauben, dass man einige Jahre in der Zeit zurückgereist ist. Doch Grafik ist bekanntlich nicht alles, wenn der Rest stimmt. Zu Beginn übernimmt man ein Team voller Anfänger: Schüsse gehen meilenweit daneben, Grätschen am Gegner vorbei. Da hilft wohl nur Training. Dieses bewerkstelligt man nur mittels Karten, die man während Matches eher zufällig zugeteilt bekommt. Sollte man also merken, dass das Team Dribble-Training benötigt, muss man hoffen auch eine solche Karte zu bekommen, um einen der Spieler darauf zu trainieren. Ohne Karte kein Training.

Watch me play

Während man vor einem Spiel die Aufstellung bis aufs kleinste Detail bestimmen kann, was sich auch sehr auf den

Erfolg des Teams auswirkt, kann man während des Spiels bis auf Spielerwechsel nicht viel unternehmen. Man ist dazu verdammt, den Pixelfußballern acht Minuten lang zuzusehen, was recht schnell langweilig wird – denn überspringen lässt sich ein Spiel nicht. Später kann man Spieler auch spezialisieren, wenn man nicht vorher mangels Langzeitmotivation auf ein anderes Spiel umgestiegen ist, denn viel mehr bietet Pocket Football Club leider nicht.

Emanuel Liesinger



OBEN Ein perfektes Bild dessen, wie man sich als Spieler von Nintendo Pocket Football Club fühlt.
LINKS Im Spiel bekommt man immer wieder zufällig Trainingskarten zugeteilt, welche die einzige Möglichkeit sind Spieler zu trainieren.

4

NMAG

7

NTOWER

Nettes Design

Wenige Features

Wenig Interaktion in Matches

Schnell langweilig

7

NINTENDO ONLINE

4

3DS PLANET

Mangels Features kann einen Nintendo Pocket Football Club leider nicht lange bei der Stange halten.
Wo sind die sechs Jahre hin?

22 /40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD 5 GENRE Action
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 8 USK ab 12 Jahren PREIS circa 10 EURO

Steel Diver: Sub Wars

Zum Launch des 3DS ging Steel Diver trotz weniger Spiele in der Versenkung unter. Trotz schwacher Verkaufszahlen entscheidet sich Nintendo für einen Nachfolger.

Während im Vorgänger ein Krieg als Kulisse genutzt wird, erfahren wir in der Story von Steel Diver: Sub Wars nur wenig davon. Als Kapitän eines Unterseeboots erhalten wir Aufträge, in denen wir einen bestimmten Parcours abfahren oder Feinde mit Torpedos beschießen sollen. Um unentdeckt zu bleiben und keinen Schaden zu nehmen, maskieren wir uns. Später geht es auch ganzen Unterwasserbasen an den Kragen. Selbst an Morsecodes (mit eher belanglosem Inhalt) haben die Entwickler gedacht, um Abwechslung ins Spiel zu bringen.

Langzeitmotivation

Diese Codes können wir ebenfalls im Online-Spiel nutzen, um uns in der Lobby mit unseren Mitspielern zu unterhalten. Das ist zwar gewöhnungsbedürftig, passt aber gut zum Szenario. Während die Aufträge des Singleplayer-Modus ebenso schnell wie im Vorgänger abgearbeitet sind, bietet der Mehrspielermodus lokal oder online Langzeitmotivation. In zwei Teams treten wir gegeneinander an, sammeln Punkte und schalten so neue Designs für unsere U-Boote frei. Diese lassen sich wie im Vorgänger sehr gut und intuitiv via Touchscreen-Eingaben steuern.

Eric Ebelt



Kapitän eines U-Boots

Auf dem Touchscreen sind alle wichtigen Elemente für einen Kapitän vorhanden. Regler zum Ab- und Auftauchen, das Steuerrad, ein Periskop und ein Knopf zum Abfeuern von Torpedos sind schnell zu erreichen. Jedes U-Boot hat zudem verschiedene Eigenschaften. Um das Boot zu wechseln, müssen wir ins Hauptmenü zurückkehren. Das ist besonders im Online-Modus suboptimal, da wir uns so nicht auf die Gegenspieler einstellen können.



Im Online-Modus werden reale Gegenspieler entsprechend gekennzeichnet.

Versionsunterschiede

Um das Spiel einer breiten Masse verfügbar zu machen, ist das Spiel in einer Probeversion und einer Premiumvariante erhältlich. Die Probeversion enthält zwei Missionen und zwei verschiedene Unterseeboote; die Vollversion hingegen bietet Zugriff auf sieben Missionen und stolze 18 U-Boote. Der Mehrspielermodus ist in beiden Versionen enthalten.



7

NMAG

8

NTOWER

7

NINTENDO
ONLINE

6

3DS PLANET

28

/40

Intuitive Steuerung
Spannender Online-Modus
Teils umständliches Menü
Kurze Einmalspielzeit

Die Missionen sind flugs abgearbeitet. Danach unterhält der Online-Modus langfristig. Gegner abschießen, Punkte sammeln, Inhalte freischalten - ein motivierender Kreislauf!

fazit

PUBLISHER JUPITER ENTWICKLER JUPITER GENRE Puzzle
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 5 EURO

Picross E4

Die Picross-Reihe hat ja schon so einige Jahre auf dem Buckel, und trotzdem bringt Nintendo mit Picross E4 den bereits vierten Teil auf den 3DS. Die Vorgänger konnten sich bisher gut schlagen, der neue Teil auch?

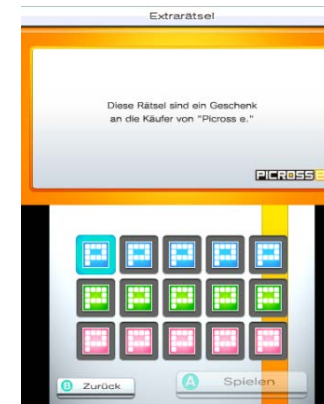
Wer kennt die Picross-Reihe nicht - sie bevölkert unsere Handhelds schon seit einer gefühlten Ewigkeit. Früher in schwarz-weiß auf dem Gameboy ein Hit, heute mit neuen Varianten und in 3D ebenfalls. Wenn ihr einmal das Konzept verstanden habt, dann wollt ihr den 3DS einfach nicht mehr aus der Hand legen. In Picross E4 finden sich erstmals die Varianten Micross aus Picross E2 und Mega Picross aus Picross E3 zusammen. In Micross haben wir ein 80x80 Quadrat, welches in kleinere Quadrate unterteilt ist. Diese sind dann ganz normale Picross-Rätsel, welche am Ende ein großes Bild darstellen, wie zum Beispiel die berühmten Gemälde Mona Lisa und das letzte Abendmahl von Leonardo da Vinci. Diese vollständig zu lösen, erfordert teilweise sehr viel Konzentration und Zeit.

Mega Picross, mega gut oder eher mega schlecht?

Vom dritten Teil abgekupfert worden ist der Modus Mega Picross. Diese sind nicht ewig groß, sondern an manchen Stellen gehen Zahlen über zwei Reihen. Wenn wir also die Zahl 5 haben, dann müssen insgesamt fünf Felder über die zwei entsprechenden Reihen miteinander verbunden sein. Diese sind zwar extra markiert, trotzdem fügt dieser Modus einen enormen Druck hinzu, da wir, sofern wir das Bild farbiger wollen, ganz sorgfältig überlegen müssen. Denn jeder

Fehler brummt uns bis zu acht Strafminuten auf - ab sechzig Minuten wird das Bild nicht mehr farbig. Aber kein Grund zur Sorge, nächstes mal schaffen wir es im Zeitlimit und es wird bunt. Neu hingegen sind die 15x20 Rätsel, außer der Größe ändert sich hier aber nicht viel. Abgesehen davon, dass 2DS oder 3DS Besitzer hier Probleme wegen der Bildschirmgröße bekommen könnten. Auf einem 3DS XL lässt es sich eigentlich angenehm spielen. Anders als in Picross E2 gibt es hier auch leider nur zwei Micross-Rätsel, da hätte ruhig etwas mehr sein können. Dies sind aber keine wirklichen Kritikpunkte, am Spaß ändert das ja eher weniger.

Sebastian Klein



LINKS UNTEN Aus kleinen Pixeln entsteht ein Kunstwerk, das macht die Micross-Rätsel aus
LINKS Treue Fans der Reihe werden bis zu drei mal mit jeweils fünf neuen Mega Picross belohnt

9
NIMAG
Sebastian K.

8
NIMAG
Björn R.

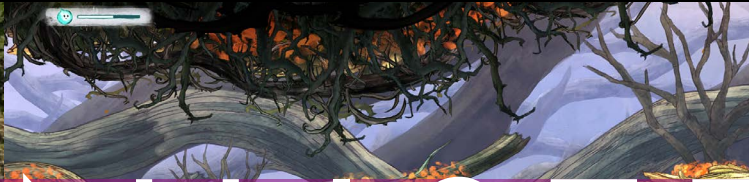
Leichtes Spielprinzip
Fairer Schwierigkeitsgrad
Nur zwei Micross
15x20 Rätsel etwas klein

8
NTOWER

8
3DS PLANET

Mit dem ersten Picross-E-Teil habe ich mich scheinbar angesteckt, die Reihe lässt mich bisweilen nicht los. Das perfekte Spiel für zwischendurch!

33 /40
fazit



BESTENLISTE WII U

JUMP 'N' RUN

- | | |
|---|-----------|
| 1. RAYMAN LEGENDS | 38 PUNKTE |
| 2. DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE | 36 PUNKTE |
| 3. SUPER MARIO 3D WORLD | 34 PUNKTE |
| 4. NEW SUPER MARIO BROS. U | 34 PUNKTE |
| 5. NEW SUPER LUIGI U | 33 PUNKTE |

RENNSPIEL

- | | |
|--|-----------|
| 1. MARIO KART 8 | 37 PUNKTE |
| 2. SONIC & ALL-STARS RACING: TRANSFORMED | 33 PUNKTE |
| 3. NEED FOR SPEED: MOST WANTED U | 32 PUNKTE |

SPORT

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. NBA 2K13 | 33 PUNKTE |
| 2. WII FIT U | 30 PUNKTE |
| 3. FIFA 13 | 25 PUNKTE |

ROLLENSPIEL

- | | |
|------------------------------------|-----------|
| 1. MASS EFFECT 3 - SPECIAL EDITION | 33 PUNKTE |
| 2. DARKSIDERS II | 32 PUNKTE |
| 3. MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE | 31 PUNKTE |

GESCHICKLICHKEIT & PUZZLE

- | | |
|----------------------------|-----------|
| 1. JUST DANCE 2014 | 32 PUNKTE |
| 2. JUST DANCE 4 | 30 PUNKTE |
| 3. NINTENDO LAND | 30 PUNKTE |
| 4. SCRIBBLENAUTS UNLIMITED | 28 PUNKTE |
| 5. WII PARTY U | 28 PUNKTE |

STRATEGIE & SIMULATION

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. PIKMIN 3 | 36 PUNKTE |
| 2. FUNKY BARN | 24 PUNKTE |

BEAT 'EM UP

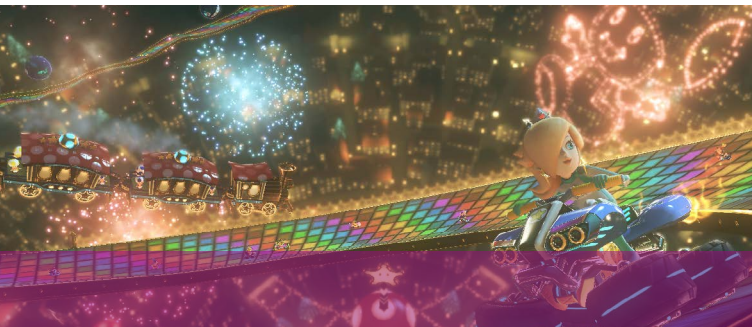
- | | |
|---|-----------|
| 1. TEKKEN TAG TOURNAMENT 2: WII U EDITION | 32 PUNKTE |
| 2. INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS | 31 PUNKTE |
| 3. MARVEL AVENGERS: KAMPF UM DIE ERDE | 20 PUNKTE |

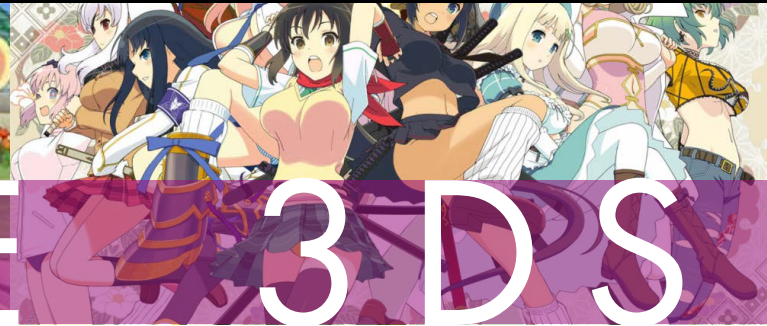
ADVENTURE

- | | |
|---|-----------|
| 1. THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD | 36 PUNKTE |
| 2. DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT | 35 PUNKTE |
| 3. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG | 34 PUNKTE |
| 4. BATMAN ARKHAM CITY: ARMOURD EDITION | 33 PUNKTE |
| 5. ASSASSIN'S CREED III | 33 PUNKTE |

ACTION

- | | |
|--|-----------|
| 1. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACKLIST | 32 PUNKTE |
| 2. LEGO CITY UNDERCOVER | 32 PUNKTE |
| 3. CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 | 32 PUNKTE |
| 4. THE WONDERFUL 101 | 31 PUNKTE |
| 5. LEGO: DER HOBBIT | 31 PUNKTE |





BESTENLISTE 3DS

JUMP 'N' RUN

- | | |
|-----------------------------------|-----------|
| 1. SUPER MARIO 3D LAND | 36 PUNKTE |
| 2. KIRBY: TRIPLE DELUXE | 34 PUNKTE |
| 3. DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D | 34 PUNKTE |
| 4. NEW SUPER MARIO BROS. 2 | 29 PUNKTE |
| 5. SONIC GENERATIONS | 28 PUNKTE |

RENNSPIEL

- | | |
|----------------------------|-----------|
| 1. MARIO KART 7 | 38 PUNKTE |
| 2. NEED FOR SPEED: THE RUN | 25 PUNKTE |
| 3. F1 2011 | 21 PUNKTE |
| 4. ASPHALT 3D | 20 PUNKTE |
| 5. CARS 2 | 18 PUNKTE |

SPORT

- | | |
|---------------------------------|-----------|
| 1. MARIO GOLF WORLD TOUR | 32 PUNKTE |
| 2. PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D | 32 PUNKTE |
| 3. PRO EVOLUTION SOCCER 2012 3D | 30 PUNKTE |
| 4. MARIO TENNIS OPEN | 28 PUNKTE |
| 5. FIFA 12 | 28 PUNKTE |

ROLLENSPIEL

- | | |
|---|-----------|
| 1. FIRE EMBLEM: AWAKENING | 37 PUNKTE |
| 2. BRAVELY DEFAULT | 36 PUNKTE |
| 3. POKÉMON X & Y | 36 PUNKTE |
| 4. KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE | 34 PUNKTE |
| 5. MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS. | 33 PUNKTE |

GESCHICKLICHKEIT & PUZZLE

- | | |
|--|-----------|
| 1. CRUSH 3D | 30 PUNKTE |
| 2. RHYTHM THIEF UND DER SCHATZ DES KAISERS | 30 PUNKTE |
| 3. MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN LONDON 2012 | 28 PUNKTE |
| 4. TETRIS | 28 PUNKTE |
| 5. JAMES NOIR'S HOLLYWOOD CRIMES 3D | 26 PUNKTE |

SIMULATION

- | | |
|---|-----------|
| 1. ANIMAL CROSSING: NEW LEAF | 36 PUNKTE |
| 2. NEW ART ACADEMY | 34 PUNKTE |
| 3. NINTENDO PRÄSENTIERT: NEW STYLE BOUTIQUE | 30 PUNKTE |
| 4. NINTENDOGS + CATS | 29 PUNKTE |
| 5. HARVEST MOON: A NEW BEGINNING | 28 PUNKTE |

BEAT 'EM UP

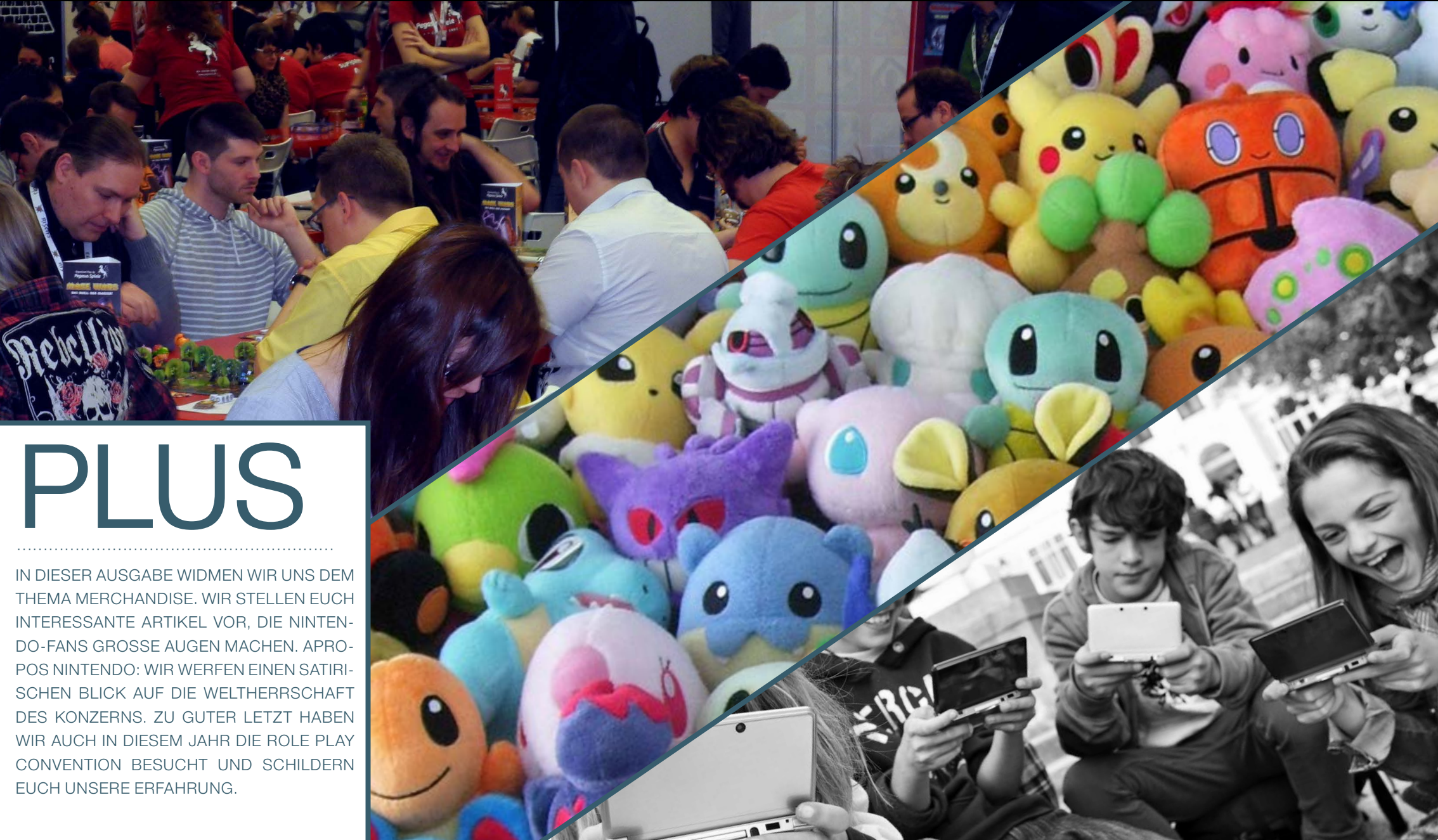
- | | |
|---------------------------------------|-----------|
| 1. SUPER STREET FIGHTER IV | 33 PUNKTE |
| 2. DEAD OR ALIVE DIMENSIONS | 33 PUNKTE |
| 3. TEKKEN 3D: PRIME EDITION | 27 PUNKTE |
| 4. CARTOON NETWORK: JETZT GEHT'S RUND | 17 PUNKTE |

ADVENTURE

- | | |
|---|-----------|
| 1. THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS | 38 PUNKTE |
| 2. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D | 37 PUNKTE |
| 3. LUIGI'S MANSION 2 | 36 PUNKTE |
| 4. RESIDENT EVIL REVELATIONS | 36 PUNKTE |
| 5. PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT | 34 PUNKTE |

ACTION

- | | |
|---------------------------------------|-----------|
| 1. METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D | 34 PUNKTE |
| 2. STARFOX 64 3D | 32 PUNKTE |
| 3. SHINOBI | 30 PUNKTE |
| 4. ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON LEGACY | 28 PUNKTE |
| 5. RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D | 28 PUNKTE |



PLUS

IN DIESER AUSGABE WIDMEN WIR UNS DEM THEMA MERCHANDISE. WIR STELLEN EUCH INTERESSANTE ARTIKEL VOR, DIE NINTENDO-FANS GROSSE AUGEN MACHEN. APROPOS NINTENDO: WIR WERFEN EINEN SATIRISCHEN BLICK AUF DIE WELTHERRSCHAFT DES KONZERNS. ZU GUTER LETZT HABEN WIR AUCH IN DIESEM JAHR DIE ROLE PLAY CONVENTION BESUCHT UND SCHILDERN EUCH UNSERE ERFAHRUNG.

MERCHANDISE CORNER

Von Emanuel Liesinger



NINTENDO NENDOROIDS

Nendoroids sind kleine Figuren der japanischen Good Smile Company, die für ihre Wandlungsfähigkeit bekannt sind. Jede Figur enthält mehrere Sets von Armen, Beinen, Gesichtern und Zubehör, mit dem der Charakter nach Belieben angepasst werden kann. So enthält beispielsweise Toon Link einen Taktstock, ein Herzteil, Schwert und Schild sowie vier verschiedenen Gesichtsausdrücke. Während der Pokémon Trainer exklusiv im Pokémon Center Tokyo erhältlich sein wird, können Link und Luigi zum Beispiel über Amazon.com für knapp 50 Euro bezogen werden.



SUPER MARIO 3D WORLD SOUNDTRACK

Neu im Sternekatalog für 3000 Sterne ist der komplette Soundtrack von Super Mario 3D World. Die von der Mario 3D World Big Band eingespielte Doppel-CD enthält 77 Titel und ein aufschlussreiches Booklet mit Kommentar zu jedem Track von den Komponisten Mahito Yakota und Koji Kondo.



TONNENWEISE YOSHI PLÜSCH

Wer wollte nicht schon immer Yoshi in allen verfügbaren Farben ins Regal stellen? Die unterschiedlichen kleinen Yoshi-Plüschtiere gibt es schon einige Jahre, doch zum ersten Mal sind sie im Set erhältlich und Orange sowie Lila erstmals in dieser Größe. Für alle Yoshi-Fans für umgerechnet 100 Euro ein Muss. Wer schon welche besitzt und nur die Sammlung um die neuen Farben aufstocken möchte, bekommt sie natürlich auch einzeln für knapp 10 Euro pro Stück.





KIRBY MASS ATTACK FIGUREN

Kirby Mass Attack war hierzulande eines der letzten Spiele für den Nintendo DS. Statt eines einzelnen Kirby steuerte man hier eine ganze Gruppe und koordinierte gemeinsame Angriffe. Nun kommen die Kirbys auch zu einem nach Hause, denn mit dem Set bestehend aus zehn Kirbys und einem Warpstern können durch eingebaute Magnete Pyramiden oder Türme gebaut werden – oder man verteilt die Kirbys einzeln im Raum und fühlt sich inmitten der Sternenkrieger ein Stück sicherer – für knapp 20 Euro.



MARIO KART KART

Es soll ja auch Gamer mit Kindern geben – oder zumindest Sammler mit viel Platz. Für jene hat Toys'r'Us in Amerika ein Mario Kart veröffentlicht, welches man wirklich fahren kann. Naja, das mag vielleicht übertrieben sein – man kann es wirklich anschieben. Erstes Training für den Nachwuchs um die Spielleidenschaft in die richtige Richtung zu lenken ist es allemal. Leider versendet Toys'R'Us nicht nach Europa und eine Aufnahme in das Sortiment hierzulande scheint bisher nicht geplant – schade.



MARIO GOLF BAG

Pünktlich zur Veröffentlichung von Mario Golf: World Tour kann man seine Liebe zum Klempner nun auch auf dem Green demonstrieren. Der aus Synthetikleder hergestellte und offiziell lizenzierte Carrybag der Firma Enjoy Caddie Bag ist mit seinen umgerechnet 500 Euro nicht der günstigste, aber Golf war doch schon immer ein teurer Sport. Die Tasche ist übersät mit Mario-Charakteren und könnte vielleicht ein etwas unauffälligeres Design haben, dennoch wird auf den unzähligen Golfplätzen Japans sicher der ein oder andere Golfer mit dieser Tasche den Tag verbringen. Leider verlangt der einzige Shop, der auch nach Europa sendet, beinahe das Doppelte als vom Hersteller vorgeschlagen.





Die Mangas

Der englische Gentleman und der Anwalt mit dem Igelhaar treffen erneut aufeinander, denn diesmal schauen wir uns die Mangaserien dieser beiden Helden genauer an!





Die Ace-Attorney- und die Professor-Layton-Serie sind sich gar nicht mal so unähnlich: Beides sind japanische Knobelspiele mit einer ausgefallenen Story, die hauptsächlich auf Nintendo-Handhelds erscheinen. In beiden Spielen hat der Protagonist einen jungen Sidekick und beide Serien haben einen eigenen Film. Und was weniger Leute wissen, beide haben eigene Mangareihen die unter Aufsicht der jeweiligen Spieleentwickler entstanden sind. Fangen wir nun also mit unserem ersten Beweisstück an: Phoenix Wright – Ace Attorney!

Nichts für Deutschland

Die Serie begann 2006 im japanischen Bessatsu Young Magazine und entstammt der Feder von Autor Kenji Kuroda und Zeichner Kazuo Maekawa. Leider sind diese Mangas nicht in Deutschland erschienen, dafür kann man sich leicht die insgesamt fünf amerikanischen Sammelausgaben besorgen, die erstmals 2011 im Kodansha Verlag erschienen sind. Wer dem Französischen mächtig ist, kann auch zu jener Ausgabe greifen, wir beziehen uns hier jedoch auf die amerikanische Version. Diese ist in recht einfachem Englisch gehalten und bis auf einige Begriffe aus der Gerichtswelt sollte hier Schulenglisch vollkommen ausreichen. Besonders gut gefallen hat uns, dass es in vielen Bänden am Schluss einen Extrateil gibt, der einen über Übersetzungsschwierigkeiten bei Witzen oder im Westen kaum bekannte japanische Kultur aufklärt – da können sich die deutschen Mangaverlage was abschauen.

Der Spinnenmann und Eiscremewahrsager

Doch kommen wir nun zum Inhalt. Der Leser begleitet den leicht trotteligen Anwalt Phoenix Wright und seine Assistentin die mystische Maya Fey auf allerlei Abenteuern. Die Geschichten sind dabei wie im Spiel aufgebaut. Erst wird der Tatort eines Verbrechens untersucht und Zeugen verhört, um anschließend im Gerichtssaal die Unschuld des Angeklagten zu beweisen. Die Fälle und Charaktere sind dabei wieder wie gewohnt herrlich absurd. So wird in einer Art Kindertheater oder einem Turm voller Spinnen ermittelt. Wenn da auch noch ein Wahrsager auftritt, der die Zukunft durch Lecken von Eiscreme vorher sagt, so merkt man schnell, dass der alberne Ton der Reihe recht gut eingefangen wurde. Auch das Wiedersehen mit alten Bekannten wie Miles Edgeworth, Franziska von Karma und Larry „Ist was faul wars der Butz“ Butz macht Freude. Der Zeichenstil ist zwar manchmal etwas gewöhnungsbedürftig, aber die Geschichten sind witzig, die Charaktere gut getroffen und man merkt, dass den Schöpfern des Manga die Spiele am Herzen lagen. Nachdem man alle Spiele durchgespielt hat, kann man hier neue aufregende Fälle des Einspruch rufenden Anwalts erleben – dafür gibt es von uns einen Daumen nach oben!

Was macht Level 5?

Doch wie sieht es mit beim Zylinderträger Layton aus? Dessen Serie startete 2008 und schaffte es 2011 unter dem Titel „Professor Layton und seine lustigen Fälle“ durch den Tokyopop-Verlag nach Deutschland. Schon beim Betrachten des Covers merkt man, dass der Zeichenstil eher auf jüngere Semester ausgerichtet ist, doch wenn man

anfängt zu lesen, merkt man erst wie merkwürdig dieser Manga aus der Feder von Naoki Sakura wirklich ist. In einer der ersten Geschichten sind Professor Layton und sein Gehilfe Luke in einem Zimmer eingesperrt, in dem sich eine Bombe befindet. Layton beginnt sofort mit großer Freude Lukes Kuscheltiere zu zerfetzen, um dort die Bombe zu suchen. Anschließend gesteht er, dass er die ganze Zeit wusste, dass die Bombe auf dem Tisch stand. Doch das ist noch nicht krank genug: Layton übergibt nun die Bombe an Luke, der niesen muss und sie wieder zum Professor wirft, der das Vernichtungsgerät mit voller Kraft zurückwirft. Dies geht nun so weiter bis die Bombe aus dem Fenster fliegt und auf offener Straße explodiert und dabei wohl ungeheuren Schaden anrichtet – halt ganz normale Unterhaltung für Kinder!

Bizarro World

Beim Lesen schien es uns, als ob wir es mit einem bösen Zwilling von Layton zu tun haben, der in einer verzerrten Welt voller Psychopathen lebt. Die Serie versucht witzig zu sein, ist dabei aber eher unfreiwillig gruselig. Immerhin gibt es nur vier Bände und im Manga sind noch einige unterhaltsame Rätsel versteckt, die teilweise schon aus den Spielen bekannt sind. Letztendlich fühlt sich die Serie aber absolut nicht nach Professor Layton an und ist niemanden zu empfehlen – es sei denn man möchte in die tiefsten Abgründe der menschlichen Seele blicken. Im Kampf der Manga gibt es also einen eindeutigen Sieger: Phoenix Wright!

Alexander Schmidt

Vorsicht
Sarkasmus

Nintendo®

Die
Weltherrschaft
im Blick

Für Kinder sind sie wie Vorbilder – die kunterbunten Helden von Nintendo. Doch hinter den heilen Welten steckt meist mehr, als eine harmlose Freizeitbeschäftigung. Wir gehen den dubiosen Machenschaften eines Weltkonzerns auf den Grund.

Cammie mag Hunde. Leider kann das kleine Mädchen in der Berliner Plattenbauwohnung keinen eigenen Hund bekommen. Umso mehr freut sie sich da über die sogenannten Haustiersimulationen. Nintendogs heißt das Spiel, in dem die Zwölfjährige in einer virtuellen Wohnung ein kleines Hunderudel pflegen darf. Sie füttert die Tiere, sie geht Gassi und taucht dabei immer mehr ab in die virtuelle Hundewelt. „Ja, ich fühlte mich da schon irgendwie verantwortlich für die Tiere und so“, gab die kleine Cammie im Interview zu. Kritischer sah es ihr Vater: „Da wurden irgendwelche Schularbeiten vorgeschoben, damit die Kleine sich noch länger um ihre Tiere kümmern konnte. Wenn man mal gucken kam, hing sie eigentlich immer nur hinter der Konsole.“

Nach einem Eingreifen durch die Eltern schlägt der Lerneffekt aber in eine andere Richtung um. Dem Spieler wird eine realistische Welt vorgegaukelt, in Wahrheit bekommt das Kind aber ein völlig falsches Bild der Tierpflege vermittelt. Egal welches Spielzeug man auf die Hunde wirft, sie verletzen sich in keinem Fall. Auch das Füttern ist eher optional. Zwar geht es den Hunden besser mit mehr Pflege, selbst nach einem Jahr ohne Futter und ohne Gassigehen leben die Tiere aber immer noch und die virtuelle Wohnung ist nicht verdrückt. Es lässt sich kaum ausmalen, was diese absurde Darstellung für Spätfolgen haben kann. Cammies Mutter beichtet den Tränen nahe: „Ich finde es fast schon kriminell. Das sind Profis, die sich den ganzen Tag damit beschäftigen und letztlich beginnt mein Kind wegen solcher Tricks mit Stiften Tiere zu misshandeln oder sie mit Spielzeugautos zu rammen.“ So werden die Kinder

in einem perfiden Teufelskreis zwischen Spielesucht und einem verzerrten Weltbild festgehalten. Doch das ist erst die Spitze des Eisbergs.

In nahezu jeder Spieleserie des japanischen Traditionsunternehmens finden sich gesetzeswidrige oder menschenverachtende Tatbestände. Da ist die hemmungslose Raserei in F-Zero nur ein Bagatelldelikt. In Mario Kart werden die Panzer toter Schildkröten geschändet und als Waffen missbraucht, der rosane Kirby gibt sich der Völlerei hin und in Pikmin wird die Sklaverei verherrlicht. Der weiße Olimar unterdrückt und befiehlt die farbigen Pikmin – eine Schande in der heutigen Zeit. Besonders lang ist die Mängelliste bei einer der bekanntesten Nintendo-Serien: Pokémon.

Nicht erst die Peta entdeckte die Gefahr, die von dieser verniedlichten Rollenspielserie ausgeht. Die Pokémon werden in Scharen in kleinen Bällen festgehalten und in Regalen abgelegt – eine der perfidesten Arten der Massentierhaltung. Neben der Verherrlichung von illegalen Tierkämpfen ist es vor allen Dingen die einkalkulierte religiöse Hetze, welche das Spiel in ein zweifelhaftes Licht rückt. Muslime werden mit Dreiecken, Kreuzen und Sternen – Symbolen für Freimaurer, Christen und Juden provoziert, während der christliche Kreationismus durch die mehrmals thematisierten Evolutionen verhöhnt wird.


Doch wie reagiert der Spieleentwickler konfrontiert mit diesen schweren Vorwürfen? Wir fragten nach bei Nintendo – keine Stellungnahme.



Über sechs Milliarden Euro hat Nintendo allein im letzten Jahr weltweit eingenommen. Einen Großteil davon mit zweifelhaften Dauerbrennern wie Pokémon oder Super Mario.


Frau Yamauchi, Spieleexpertin, beobachtet den japanischen Konzern seit Jahren und kennt die Tricks des dubiosen Entwicklers. Sie klärt uns auf:

„Früher durfte der Konzern noch gute Hanafuda-Kartenspiele herstellen. Heute müssen es Videospiele sein. Dabei müssen die Entwickler die verschrobene, fernöstliche Ideologie immer im Hinterkopf haben. Von vornherein müssen sie die Spiele so planen, dass die kranken, unmenschlichen Ideen sich in den Köpfen der Spieler festsetzen.“



Vom aufmerksamen Leser lässt sich versteckt auf Nintendos Website folgendes Zitat finden – ein beispielloser Akt der Propaganda: „**Sie allein haben es in der Hand, [...] für [...] Nintendo [...] die Weltherrschaft zu [erlangen].**“ So werden die Spieler zu Marionetten des Unternehmens.

Auch Reginald, 14 Jahre, hat bereits schockierende Erfahrungen mit den Spielern von Nintendo gemacht. Der pazifistisch erzogene Schüler lehnt die sogenannten Killerspiele grundsätzlich ab, wollte sich aber über die von Jugendschützern gelobte und ohne Altersbeschränkung verkaufte Super-Mario-Serie erstmals an ein Videospiel trauen. Doch dann traute er seinen Augen nicht: „**Was ich da miterleben musste, werde ich wohl kaum mehr vergessen können. Das muss man sich mal vorstellen. Selbst Kleinkinder dürfen diese Titel spielen und dann werden Schildkröten zerstampft, Oktopussen werden die Tentakeln ausgerissen und der Held des Spiels konsumiert ohne Unterlass Drogen. Ein Grauen!**“



Gerade Nintendos Fangemeinde nimmt immer mehr sektenartige Züge an, hat der Psychologe Mario Fakesch in einer Studie festgestellt. „**Nintendo geht es natürlich um Gewinn, aber auch immer mehr um Macht. Mittlerweile ist es so weit, dass der Konzern nicht einmal mehr wirkliche Verkaufsargumente braucht, um die Produkte an den Mann zu bringen. Die Wii hat sich nicht wegen guter Spiele, sondern durch das blinden Vertrauen Millionen Male verkauft. Trotzdem wird das Unternehmen von den Jüngern stoisch verteidigt.**“

Reginald und Cammie haben mittlerweile den Weg aus den Fängen des japanischen Spieleherstellers gefunden, doch noch immer kommen täglich neue ahnungslose Opfer hinzu. Freiwillig.

Björn Rohwer



ROLE PLAY

CONVENTION

2014

Alle Jahre wieder pilgern rollenspielbegeisterte Menschen ins rheinische Köln. Dort findet im Frühling bekanntermaßen die Role Play Convention statt. Zwischen Elben, Orks und Zwergen treffen wir auf der Messe auch auf Pokémon-Arenaleiterinnen und imperiale Sturmtruppen.



Am Samstagmorgen verdunkelten sich über dem Messegelände die Wolken. Wenige Minuten später tröpfelte auch schon Regentropfen auf den harten Asphalt. Die Role Play Convention 2014 stand unter einem guten Stern, denn in unseren Augen könnte eine mittelalterliche Atmosphäre nicht besser eingefangen werden. Im Eingangsbereich ließen wir uns mit zwei Khaleesi-Cosplayerinnen fotografieren. Danach ging es in die Hallen, wo Aussteller und Händler auf uns warteten. Neben dutzenden Besuchern bahnten wir uns einen Weg durch die Gänge. Links und rechts warteten majestätische, weniger majestätische, flippige, futuristische und apokalyptische Stände auf uns, die mit ihren Angeboten lockten. Unsere Augen richteten sich aber

stark auf die vielen Cosplayer, die sich unter die Massen gemogelt haben. Zombies auf der Suche nach Opfern, haben wir ebenso getroffen wie den Zauberer Gandalf und Darth Vader persönlich. Auch Arenaleiterin Misty hat die Reise nach Köln auf sich genommen.

Rollenspiele auf PC und Konsolen

Nintendo haben wir auf der Messe aber vermisst, obwohl der Konzern mit Fire Emblem: Awakening ein aktuelles Strategie-Rollenspiel im Repertoire hat und mit den neuen Inazuma-Eleven-Episoden bereits die nächsten Rollenspiele in der Pipeline sind. Dafür hat Square Enix auf der Messe Final Fantasy XIV: A Realm Reborn mit den jüngsten Neuerungen präsentiert.

Genutzt hat die Messe vor allem Entwickler Piranha Bytes, der mit Risen 3: Titan Lords den dritten Teil der Serie im Gepäck hatte. Hier können wir uns auf ein weiteres tolles Rollenspiel freuen. Obwohl der Release von Ubisofts Watch Dogs gar nicht mal in so weiter Ferne lag, konnten sich volljährige Hacker an die PlayStation-4-Fassung des Spiels wagen. Die Role Play Convention ist aber in erster Linie keine Messe für digitale Spiele. Das Spektrum ist weitaus gestreuter. Pen-and-Paper-Rollenspiele, Tabletop-Titel und Trading Card Games konnten auf der Messe ausprobiert werden. An vielerlei Tischen fand man Gleichgesinnte, die ebenfalls neue Erfahrungen sammeln wollten.



Kommerzielle, aber ruhige Messe

Hatte man genug Geld dabei, konnte man sich mit dem getesteten Spiel bei den Händlern ausstatten. Wie in den letzten Jahren gab es erneut einen Mittelaltermarkt, wo es Ausrüstungsgegenstände für Live-Action-Role-Player und Met erworben werden konnte. Wer Honigwein kosten wollte, hatte also die beste Gelegenheit dazu und konnte auf Wunsch die eine oder andere Flasche erwerben. Obwohl wir das Gefühl haben, dass die Messe in diesem Jahr kommerzieller als noch in den Vorjahren wirkte (selbst die Einzelhandelskette Saturn hatte einen eigenen Stand), haben wir auch Verbesserungen wahrgenommen. Der Lärmpegel ist zurückgegangen und das konnte man den zufriedenen Gesichtern entnehmen, denen wir auf der Messe begegnet sind. Wer sich für Rollenspiele interessiert, ist auf der Role Play Convention ein gern gesehener Gast. Wer mit der Materie nur einzelne Aspekte verbindet, wird zwar ein tolles Wochenenderlebnis haben, sich aber teilweise fremd fühlen. Wir haben die Reise nach Köln jedoch gerne aufgenommen und freuen uns schon aufs nächste Jahr!

Eric Ebelt



AUSBLICK HERBST 2014

KALENDER



11.08.	SHINJI MIKAMIS GEBURTSTAG (49)
13.08.	KŌJI KONDŌS GEBURTSTAG (53)
13.08. - 17.08.	GAMESCOM 2014 (KÖLN)
20.08.	JOHN D. CARMACK II GEBURTSTAG (44)
23.08.	KAZUMI TOTAKAS GEBURTSTAG (47)
24.08.	HIDEO KOJIMAS GEBURTSTAG (51)
28.08.	SATOSHI TAJIRIS GEBURTSTAG (49)
28.08.	JADE RAYMONDS GEBURTSTAG (39)
01.09.	KEN LEVINES GEBURTSTAG (48)
17.09.	YŪJI NAKAS GEBURTSTAG (49)
19.09.	HYRULE WARRIORS (WII U) ERSCHEINT
19.09.	THEATRHYTHM: FINAL FANTASY - CURTAIN CALL (3DS) ERSCHEINT
23.09.	YOSHINORI KITASES GEBURTSTAG (48)
02.10.	WARREN SPECTORS GEBURTSTAG (59)
03.10.	SUPER SMASH BROS. FOR NINTENDO 3DS (3DS) ERSCHEINT
08.10.	TETSUYA NOMURAS GEBURTSTAG (44)
03.11.	GABE NEWELLS GEBURTSTAG (52)
10.11.	SHIGESATO ITOIS GEBURTSTAG (66)
16.11.	SHIGERU MIYAMOTOS GEBURTSTAG (62)
25.11.	HIRONOBU SAKAGUCHIS GEBURTSTAG (52)
28.11.	POKÉMON: ALPHA SAPPHIRE & OMEGA RUBIN (3DS) ERSCHEINT

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

LAYOUT & DESIGN EMRAH ERKILIC

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.

