

AUSGABE NR. 55 MÄRZ 2014 KOSTENLOS

NMAG

100% NINTENDO

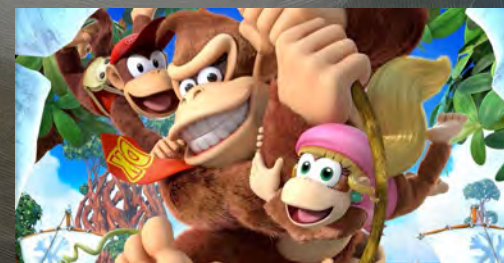


**Yoshi's
New Island**
Yoshis neuestes
Abenteuer im
großen Test



VIEW

*Hyrule Warriors
Layton vs. Phoenix Wright
Diabolisches Gehirn-Jogging*



TEST

*Donkey Kong: Tropical Freeze
Mario Party: Island Tour
NES Remix*



PLUS

*100% Marioception
Nintendo meets Kickstarter
Zahlen, Fakten, Analyse*



VORWORT

Liebe Spielerinnen und Spieler,

endlich starten wir mit dem NMag auch in das neue Jahr – in ein für uns ganz besonderes Jahr. Im August dieses Jahres feiert unser Magazin sein zehnjähriges Jubiläum, was für uns Anlass zu einigen Neuerungen ist. Nach einiger Vorbereitungszeit erscheint unsere Website in neuem Glanz, ganz und gar auf unsere drei Säulen konzentriert. Drei? Ja, denn seit einigen Wochen sind wir auch um einen wöchentlichen Podcast und ein Team von YouTubern reicher.

Gleichzeitig haben wir auch eine Patreon-Kampagne gestartet, um das NMag noch weiter voran zu bringen. Was genau Patreon ist, was wir uns für Ziele gesteckt haben und was ihr als Belohnungen abstauben könnt, erfahrt ihr in unserem Jubiläums-Special auf Seite XX. Natürlich gehört zu einem Jubiläum auch ein besonderes Gewinnspiel – aber lasst euch da überraschen!

Während wir in den letzten Wochen also wild am Organisieren, Programmieren und Planen waren, blieb Nintendo etwas zurückhaltender mit tollen Meldungen und Releases. Immerhin der 3DS bekam mit Inazuma Eleven 3: Team Oger greift an, Mario Party: Island Tour und Yoshi's New Island ausreichend Futter. Der einzige Wii-U-Titel ist dafür umso besser gelungen. Spätestens mit Donkey Kong Country: Tropical Freeze müssen Jump-'n'-Run-Fans zu der bisweilen etwas stiefmütterlich behandelten Konsole greifen.

Viel Spaß mit dem neuen NMag,
Björn Rohwer

NEUES AUS DER REDAKTION

Mittwoch, 8 Januar 2014

Die Pläne lagen schon lange in der Schublade und im neuen Jahr haben wir sie umgesetzt. Wöchentlich präsentieren wir euch jeden Mittwoch auf unserer Seite einen Podcast zu einem aktuellen oder allgemeinen Thema.

Samstag, 8. Februar 2014

Die NMag-Redaktion freut sich wahnsinnig über die tollen Einsendungen zu unserem Weihnachtsgewinnspiel und belohnt aus der guten Laune heraus einfach alle Einsendungen mit einem Preis!



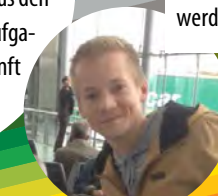
STELLENAUSSCHREIBUNG
Mehr Layouter braucht das Land!

Derzeit sind wir auf der Suche nach kreativen Layoutern. Wenn ihr euch mit Adobe InDesign auskennt, Spaß am Layouten habt und gerne mit motivierten Menschen zusammen arbeitet, dann steht euch einem Platz im NMag-Team nichts mehr im Weg!

Falls ihr euch angesprochen fühlt, dann freuen wir uns auf eure Bewerbung – schickt einfach eine E-Mail an redaktion@n-mag.org und wir werden uns umgehend bei euch melden!

**Mittwoch,
12. März 2014**

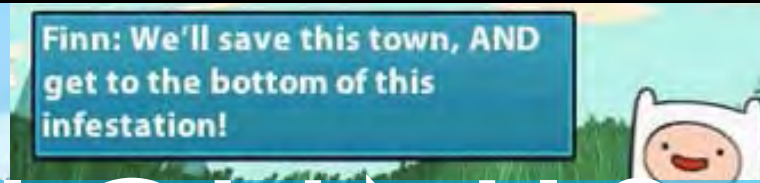
Heute verabschieden wir unseren langjährigen Kollegen Damian. Dieser kehrt dem Videospield Journalismus den Rücken zu, um sich anderen Aufgaben zu widmen. Für die Zukunft wünschen wir ihm alles Gute!



STELLENAUSSCHREIBUNG
DIE ZWEITE
Kreative Köpfe sind gefragt!

Das NMag ist stets auf der Suche nach Redakteuren und YouTubern, die unser Magazin noch vielfältiger gestalten können. Wenn ihr über eine sichere deutsche Rechtschreibung verfügt, euch gut in Wort und Schrift ausdrücken könnt beziehungsweise Erfahrungen auf YouTube sammeln wollt und zudem Englisch-Kenntnisse vorweist und gerne mit motivierten Menschen zusammen arbeitet und schon immer über Videospiele berichten wolltet, dann steht euch einem Platz im NMag-Team nichts mehr im Weg!

Falls ihr euch angesprochen fühlt, dann freuen wir uns auf eure Bewerbung – schickt einfach eine E-Mail an redaktion@n-mag.org und wir werden uns umgehend bei euch melden!



INHALTSVERZEICHNIS

INDEX

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

LIVE

NEWSRÜCKBLICK
 NINTENDO MEETS KICKSTARTER – WAS BISHER GESCHAH TEIL 1
 YOUTUBE-ÜBERSICHT & PODCAST-ÜBERSICHT

VIEW

HYRULE WARRIORS *Wii U*
 PROF. LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY *3DS*
 DR. KAWASHIMAS DIABOLISCHES GEHIRNJOGGING *3DS*



TEST

YOSHI'S NEW ISLAND *3DS*
 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE *Wii U*
 MARIO PARTY: ISLAND TOUR *3DS*
 INAZUMA ELEVEN 3: TEAM OGER GREIFT AN *3DS*
 INAZUMA ELEVEN *3DS*
 ADVENTURE TIME: HEY ICE KING! WHY'D YOU STEAL OUR GARBAGE *3DS*
 CALL OF DUTY GHOST *Wii U*
 DR. LUIGI *Wii U*
 NES REMIX *Wii U*
 F1 RACE STARS *Wii U*
 RUSH *Wii U*
 KNYTT UNDERGROUND *Wii U*
 THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA *Wii U*
 DR. MARIO *Wii U*
 SUPER MARIO BROS. 3 *Wii U*
 THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST *Wii U*
 3D SHINOBI III *3DS*
 3D SONIC THE HEDGEHOG *3DS*
 3D ECCO THE DOLPHIN *3DS*
 3D STREETS OF RAGE *3DS*
 3D GALAXY FORCE II *3DS*

BESTENLISTE *Wii U*
 BESTENLISTE *3DS*

PLUS

FAKTEN, ZAHLEN, ANALYSE: NINTENDO UND DIE KRISE
 100% MARIOCEPTION: NES JUMP 'N' RUNS





REDAKTION



Damian Figoluszka



Emanuel Liesinger



Eric Ebelt



Björn Rohwer



Alexander Schmidt



Jonas Maier

SPIELT GERADE

Super Mario 3D World

WARTET AUF

Mario Kart 8

ZULETZT IM KINO GESEHEN

After Earth

LIEBLINGSESSEN

Piroggen mit Hackfleischfüllung!

SPIELT GERADE

Broken Age

WARTET AUF

Pikmin 4!

ZULETZT IM KINO GESEHEN

The Wolf of Wall Street

LIEBLINGSESSEN

Grillhuhn

SPIELT GERADE

Yoshi's New Island

WARTET AUF

Watch Dogs

ZULETZT IM KINO GESEHEN

Der Hobbit: Smaugs Einöde

LIEBLINGSESSEN

Pizza, Spaghetti Bolognese,
Gyros

SPIELT GERADE

Donkey Kong: Tropical Freeze

WARTET AUF

Die Daedalic-Spiele für die Wii U

ZULETZT IM KINO GESEHEN

The Wolf of Wall Street

LIEBLINGSESSEN

Gulasch oder Asiatisch

SPIELT GERADE

Fire Emblem: Awakening

WARTET AUF

Die Semesterferien

ZULETZT IM KINO GESEHEN

The World's End

LIEBLINGSESSEN

Chilli con Carne,
Herrgott's Bscheißerle

SPIELT GERADE

Super Mario 3D World

WARTET AUF

Dark Souls III

ZULETZT IM KINO GESEHEN

Der Hobbit: Smaugs Einöde

LIEBLINGSESSEN

Schweinebraten, Pizza



NEWS



Mario Kart 8 – Termin & Limited Edition

Im Zuge der Nintendo-Direct-Ausgabe gab Nintendo am 13. Februar 2014 den Termin eines der wohl am meisten erwarteten Wii-U-Spiele bekannt. Mario Kart erscheint somit am 30. Mai 2014 in Europa. Kürzlich kündigte Nintendo zudem eine Limited Edition des Spiels an. Diese enthält neben dem Spiel einen blauen Stachelpanzer auf einem durchsichtigen Sockel.



Super Mario Kart & Rabatt-Aktion

Via Pressemitteilung hat Nintendo bekanntgegeben, den Super-Nintendo-Klassiker Super Mario Kart am 27. März 2014 im eShop der Wii U zu veröffentlichen. Dabei handelt

es sich allerdings nicht um die europäische Fassung, sondern um die US-Version. Der Vorteil dieser Version ist, dass diese mit sechzig Hertz läuft. Preislich schlägt der Titel mit knapp acht Euro zu buche. Im Rahmen einer Promotion-Aktion lässt sich der exakte Betrag auf den Kauf von Mario Kart 8 bis zum 30. Juni 2014 anrechnen, wenn ihr beide Titel im eShop und auf derselben Wii-U-Konsole erwerbt.



Nintendo Wi-Fi Connection vor Abschaltung

Der Vorgänger des Online-Dienstes Nintendo Network, die Nintendo Wi-Fi Connection, steht kurz vor ihrer Abschaltung. Wie Nintendo bekanntgegeben hat, sollen mehrere Funktionen des Dienstes weltweit am 20. Mai 2014 eingestellt werden. Davon betroffen sind Online-Mehrspielermodi, Matchmaking und Ranglisten vieler Spiele für Wii, DS und DSi.



GameBoy-Advance-Spiele in der Virtual Console

Während der Nintendo-Direct am 13. Februar 2014 hat

Nintendo ein neues System für die Virtual Console der aktuellen Heimkonsole Wii U angekündigt. Ab April dieses Jahres sollen demnach Spiele wie Metroid Fusion, Mario & Luigi: Superstar Saga oder Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 im eShop der Wii U erhältlich sein.



Wii-U-Version von Watch Dogs verschiebt sich

Die gute Neuigkeit ist, dass Watch Dogs am 27. Mai 2014 endlich erscheinen wird. Das heiß erwartete Open-World-Spiel wird jedoch zunächst nur für PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 und Xbox One erscheinen. Die Version für Nintendos aktuelle Heimkonsole soll in einem noch nicht genauer eingegrenzten späteren Zeitraum folgen. In einem Interview äußerte sich Senior Producer Dominic Guay zur Verschiebung und merkte an, dass ein Termin noch in diesem Jahr möglich wäre. Effektiv stehe aber kein Auslieferungsdatum fest.

Verkaufszahlen der Wii U

In Japan hat die Wii U mit ihren Verkaufszahlen bereits die Verkäufe der Xbox 360 überholt. Zugleich gibt es jedoch auch schlechte Neuigkeiten für die

Wii U. Nach den Verkaufszahlen hat die PlayStation 4 bereits die Marke von sechs Millionen verkauften Einheiten geknackt. Damit hat die neueste Heimkonsole von Sony die Wii U innerhalb von vier Monaten eingeholt. Bis Ende 2013 konnte sich die Nintendo-Konsole etwa 5,9 Mio. Mal weltweit verkaufen.



Guacamelee: Super Turbo Championship Edition

Der Download-Action-Titel Guacamelee konnte bei seiner erstmaligen Veröffentlichung viele Kritiker und Spieler begeistern. Nun erhält das Spiel von den kanadischen Drinkbox Studios eine besondere Fassung, die sich im Namen ganz klar an erweiterte Versionen diverser anderer Spiele anlehnt. Für Wii-U-Besitzer interessant sein dürfte die Ankündigung, dass die Guacamelee: Super Turbo Championship Edition neben PlayStation 4, Xbox One und Xbox 360 auch für die Wii U erscheint. Ein Veröffentlichungstermin ist bisher aber nicht bekannt.



Das neue Projekt der Retro Studios

Nintendo und die Retro Studios haben bestätigt, dass das

Entwicklerstudio bereits an einem neuen Projekt arbeitet. Um was es sich dabei genau handelt, ist noch nicht bekannt. Michael Kelbaugh, CEO und Präsident der Retro Studios, äußerte sich allerdings positiv über die Entwicklung des kürzlich veröffentlichten Donkey Kong Country: Tropical Freeze und dass es Spaß gemacht habe, zum ersten Mal mit der Wii U und HD-Techniken zu arbeiten. Das Team sei außerdem motiviert, das neue Projekt auf die Beine zu stellen. Erste Informationen könnte es auf der Electronic Entertainment Expo 2014 geben.



Sehnsucht nach Metroid

Noch ist nicht bekannt an welchem Projekt die Retro Studios arbeiten, doch die Hoffnungen vieler Fans gehen klar in eine Richtung: Ein neues Metroid Prime. Ob es tatsächlich so kommt, bleibt abzuwarten. Doch immerhin scheinen die texanischen Entwickler daran interessiert zu sein, ein weiteres Spiel mit Samus Aran in der Hauptrolle zu entwickeln. Dies geht aus einer Aussage von Michael Kelbaugh hervor. Demnach würde sich das Team freuen, wenn sie noch einmal die Chance bekommen würden, an einem Metroid-Titel zu arbeiten.



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

GEWINNSPIELE

Durchlesen

Während wir auf der Wii U Mario Kart 8 entgegenfiebern, veröffentlicht Nintendo fleißig Titel für den Nintendo 3DS – zuletzt Yoshi's New Island und Prof. Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney. In der aktuellen Ausgabe haben wir beide Spiele je ein Mal zu verlosen.



Mitmachen

Wollt ihr Yoshi's New Island gewinnen, dürft ihr euch ganz osterlich betätigen. Schickt uns bis zum 30.04. Bilder von selbst gebastelten Ostereiern im Yoshi-Stil (also weiß mit grünen Punkten). Seid schön kreativ und sichert euch mit einer Mail an gewinnspiele@n-mag.org die Chance auf das niedliche 3DS-Spiel.

Fans von Prof. Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney dürfen hingegen etwas suchen, auf einer Unterseite unserer Website haben wir einen Layton-Grafik versteckt, die auf ein Video verlinkt. In diesem Video wird an einer Stelle eine Frage gestellt. Schickt uns die Antwort an gewinnspiele@n-mag.org, um eine Chance auf das 3DS-Knobelspiel zu haben.

Gewinnen

1x Yoshi's New Island (3DS)

1x Prof. Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (3DS)



NINTENDO MEETS KICKSTARTER

WAS BISHER GESCHAH TEIL 1

In dieser Ausgabe führen wir eine neue Rubrik ein, in der wir euch in die Weiten von Kickstarter entführen. Unser Ziel ist es, euch all die für Nintendo-Konsolen geplanten Projekte vorzustellen und vielleicht auch das ein oder andere Mal einen Projektstarter zum Interview einzuladen. Bevor wir uns aber auf laufende Projekte stürzen, wollen wir euch erst einmal über mehrere Ausgaben verteilt einige bereits gefundene Spiele vorstellen, die ihren Weg früher oder später auf den 3DS oder die Wii U finden werden.

Björn Rohwer

SHOVEL KNIGHT

Das Jump 'n' Run im 8-Bit-Stil wird von Yacht Club Games entwickelt, einem Team aus WayForward-Technologies-Entwicklern. Das Spiel um den schaufelschwingenden Ritter wird von den Machern als Mischung aus Mega Man, Castlevania und Dark Souls beschrieben. Sieht sehr vielversprechend aus und hat daher auch den ein oder anderen Backer zu sich gerufen.

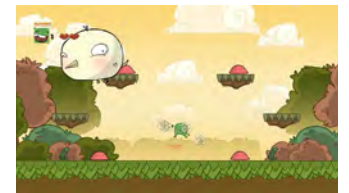
Ziel: 75.000 US-Dollar
Erreicht: 311.502 US-Dollar
Kommt auf: Wii U, 3DS
Release: circa Ende März 2014



SUPER UBIE ISLAND

Das knuffige Comic-Jump 'n' Run hat vor allen Dingen durch etliche Umbenennungen Schlagzeilen gemacht. Erst wurde es dank Ubisoft von Super Ubi Land zu Super Ubie Land, bevor Nintendo sie zum Titel Super Ubie Island brachte. Eigentlich sollte das Spiel Ende 2013 auf der Wii U erscheinen – auf dem PC kann man es bereits spielen.

Ziel: 5.000 US-Dollar
Erreicht: 6.333 US-Dollar
Kommt auf: Wii U
Release: unbekannt

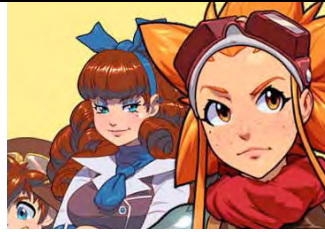




MIGHTY NO. 9

Was Jump 'n' Runs angeht, ist Kickstarter wirklich eine großartige Plattform. Schon auf den ersten Bildern von Mighty No. 9 wird klar, dass es sich hierbei um das neue Projekt des Mega Man-Erfinders Keiji Inafune handelt. Dass das eigentlich nur grandios werden kann, sagt auch unser Preview in Ausgabe #54.

Ziel: 900.000 US-Dollar
Erreicht: 3.845.170 US-Dollar
Kommt auf: Wii U, 3DS
Release: 2015



CRYAMORE

Hierbei handelt es sich um ein Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen in einem Steampunk-Universum. Zudem ausgestattet mit einer grandiosen Comic-Grafik lohnt es sich definitiv, auch diesen Titel im Auge zu behalten. Es ist nur fraglich, wann die Wii U-Version erscheint, die erst als letztes Stretchgoal hinzukam.

Ziel: 60.000 US-Dollar
Erreicht: 242.309 US-Dollar
Kommt auf: Wii U
Release: unbekannt



„Bereits für die Wii U erschienene Kickstarterprojekte sind Cloudberry Kingdom und Giana Sisters: Twisted Dreams.“

TERRA INCOGNITA

Terra Incognita ist ein Retro-Rollenspiel, dass von einem Ein-Mann-Team in mühsamer Kleinarbeit entwickelt wird. Auch wenn die Kampagne definitiv von keiner Marketingfirma durchkonzeptioniert wurde, hat Dan Steer das Geld zusammenbekommen und wurde sogar von Nintendo kontaktiert, ob er nicht auch eine Wii U-Version entwickeln möchte. Wann diese erscheinen wird, steht aber in den Sternen.

Ziel: 500 Pfund Sterling
Erreicht: 3.630 Pfund Sterling
Kommt auf: Wii U
Release: unbekannt



ANOTHER CASTLE

Wieder ein Jump 'n' Run – dieses Mal aber ähnlich wie bei Cloudberry Kingdom mit zufällig generierten Leveln. Neben der Umgebung werden aber auch die Items zufällig erzeugt und sollen so für neue Spielerfahrungen sorgen. Sicherlich ein interessanter Ansatz, der sehr stark davon abhängt, wie gut die Algorithmen sind, die die Level generieren.

Ziel: 12.000 US-Dollar
Erreicht: 15.685 US-Dollar
Kommt auf: Wii U
Release: 2014



YOUTUBE & PODCAST



LET'S PLAY PAPER MARIO: STICKER STAR

Jake trifft auf seinen Abenteuern im Pilz-Königreich auf den einen oder anderen Gegner und ihr könnt ihn dabei begleiten.

LET'S PLAY DR. LUIGI

In unserem ersten abgeschlossenen Let's Play geht Lukas im eShop-Titel auf Bazillenjagd.

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

Die dritte Variation von Inazuma Eleven 3 ruft Jake auf das Spielfeld.

LET'S PLAY YOSHIS STORY

Der erste Retro-Titel den Lukas sich annimmt, erzählt die Geschichte der Yoshis auf den Nintendo 64.



Seit zehn Jahren gibt es das NMag nun in Form eines Magazins - es war also längst Zeit das wir in andere Felder expandieren. Und so präsentieren wir stolz unsere beiden Neuerungen: Unseren Youtube-Kanal als auch den NMag Podcast.

Für den Videobereich haben wir uns eine Hand voll Let's Player ins Team geholt, die euch mit Videos zu aktuellen aber auch Retro-Spielen erfreuen. Es sind auch weitere Formate in Aussicht, doch diese wollen gut geplant und exekutiert werden - weitere Infos folgen in der Patreon-Kampagne.

Der Podcast ist schon einiger Zeit in Betrieb und erscheint jeden Mittwoch. Hier treffen sich wöchentlich NMag- und Gastredakteure und tauschen sich über ein erschienenes Spiel oder wichtiges Ereignis aus. Die Themen werden jeweils eine Woche vorher bekannt gegeben, so dass ihr uns eure Fragen vorher rechtzeitig per Mail, Brief oder Rauchzeichen zukommen lassen könnt.

Wir hoffen unsere neuen Bereiche machen euch genauso viel Spaß beim Konsumieren wie uns beim Produzieren und bieten auf den folgenden beiden Seiten eine kurze Übersicht der beiden Formate.



PODCAST #10 GOODBYE WI-FI CONNECTION

In der zehnten Folge sprechen Björn, Emil und Eric dieses Mal über ein sehr trauriges Thema - die Abschaltung der Wi-Fi Connection. Oder juckt es die Redaktion gar nicht, dass Nintendo jetzt schon die Online-Dienste für den DS und die Wii abschaltet?

PODCAST #09 WII FIT U

Das redaktionelle Trimm-Dich-Programm hat Björn, Emil und Eric auserkoren, sich mit dem anstrengendsten aller Casual-Titel zu beschäftigen - Wii Fit U. Ob es etwas genutzt hat oder ob die Redakteure sich gleich wieder auf die Couch lümmeln wollen, erfahrt ihr in Folge #09.

PODCAST #08 MARIO PARTY ISLAND TOUR

Damit sie bei der Besprechung von Mario Party: Island Tour nicht so alleine sind, haben sich Eric und Emil noch Kevin von ntower.de als Gast eingeladen. Ob sich das Partyspiel für den Handheld lohnt, welche Teile der Serie die Redakteure besonders gemocht haben und wer alles stolz auf seine Brandblasen ist, erfahrt ihr im Podcast #8 - Viel Spaß!

PODCAST #03 ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

In unserer dritten Ausgabe des NMag-Podcasts diskutieren Emil, Eric und Jonas über die Überraschung 2013 - A Link Between Worlds. Können die Änderungen überzeugen oder hätten sich unsere Redakteure ein klassisches Zelda gewünscht? Dies und mehr gibts es in der aktuellen Ausgabe zu hören - wie wünschen viel Spaß!





VIEW



.....

DIE ÜBERRASCHENDE ANKÜNDIGUNG VON HYRULE WARRIORS GENÜGT UNS, UM EINEN ERSTEN BLICK AUF DIE ACTION-ORGIE MIT THE-LEGEND-OF-ZELDA-CHARME ZU WERFEN. AUSSERDEM SCHAUEN WIR UNS PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY AN, WELCHES BEREITS IN KÜRZE ERSCHEINT UND WERFEN EINEN BLICK AUF DR. KAWASHIMAS DIABOLISCHES GEHIRN-JOGGING.

Hyrule Warriors

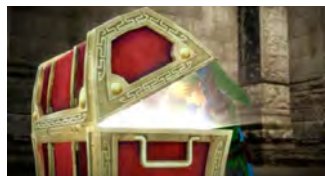
Hyrule Warriors wird ein Spin-Off der beliebten Zelda-Serie – und das alleine muss genügen, um Nintendo-Fans glücklich zu machen, egal wie gut das Spiel dann im Endeffekt wird.

Erste Bewegtbilder des Spiels beinhalteten natürlich direkte Parallelen zu der Dynasty-Warriors-Serie vom Entwickler Tecmo Koei. Dieser hat schon in über einem halben Dutzend Spiele bewiesen, dass sie zwar reif inszenieren können, aber Schwierigkeiten haben, das Gameplay langfristig spannend und motivierend zu gestalten. Da liegt es doch nahe, mit einem Entwickler, der dieses Lücke schließen könnte, zu kooperieren – und wie es der Zufall wollte, hatte Nintendo nichts dagegen, was mitunter sicherlich auch an der nicht vorhandenen Vielfalt an Spielen auf der Wii U liegen mag.

Schmieriges Metzel-Schnitzel

Somit erwartet uns ein neuer Dynasty-Warriors-Teil im The-Legend-of-Zelda-Setting exklusiv für Wii U. Neben vermutlich weiteren spielbaren Charakteren, steuern wir den Held Link durch die schnelle Schwertkampf-Action mit altbewährten Zelda-Items und -Mechaniken, wie wir sie schon seit vielen Jahren kennen. Das hat aber auch seinen Preis: Aktuelle Bilder lassen im Gegenzug auf Abzüge im Bereich der Grafik schließen. Matschige Texturen mit verklebten Grün- und Brauntönen sind nicht das, was wir von Nintendo gewohnt sind.

„Was wird Link in Hyrule Warriors wohl alles erwarten?“



Eines ist sicher: Wenn Nintendo ihre Finger im Spiel hat, bekommen wir mit Sicherheit eine Mindestqualität geboten.



Massenschlacht um Hyrule

Ebenso steht es um die künstliche Intelligenz der nicht-steuerbaren Figuren, von denen es erwartungsgemäß viele gibt. Viele Gegner ziehen natürlich auch an der Hardware der Konsole, bis jetzt stehen sie aber nur wahllos in der Prärie herum und beachten weder Freund noch Feind übermäßig motiviert. Da muss Link wohl wieder alles selber machen! Dies sind natürlich Elemente, welche bis zur Fertigstellung des Spiels noch überarbeitet werden können, aber die Vergangenheit zeigte schon, dass in bestimmten Bereichen auch in Vorabversionen schon auf das fertige Spiel geschlossen werden dürfen.

Jonas Maier



Viele Gegner und Designelemente stammen direkt aus dem letzten großen Zelda, nämlich Skyward Sword. Die vorhandenen Modelle wurden nach dem zeitsparenden Copy-Paste-Verfahren natürlich noch auf HD-Maßstäbe angepasst und überarbeitet.

PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo, Tecmo Koei
GENRE Action
SYSTEM Wii U
TERMIN 2014

PRO

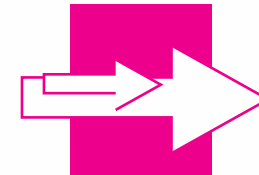
- rasante Action
- Zelda-Fan-Bonus

CONTRA

- überarbeitungsbedürftige Grafik
- fragwürdige Langzeitmotivation

PROGNOSE

Link legt richtig los, ist dabei aber sowohl der Hardware-Power der Wii U als auch der KI zu schnell. Ob die Entwickler dies bis zum Release des Action-Fests noch in den Griff bekommen, wird sich zeigen müssen.



Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney

Nintendos DS hatte einige Spiele, aber nur wenige Serien konnten von sich behaupten, sich mit jeder Ausgabe zu übertreffen. Zwei davon waren die Ace-Attorney- und Professor-Layton-Reihe.

Level-5, die Macher hinter Layton hatten von Beginn an das Ziel, ein Spiel zu kreieren, welches auf einem Level mit Capcoms Ace-Attorney-Reihe ist. Und wenn dies erst erreicht ist, folgt der nächste logische Schritt: Man lässt beide Welten aufeinander treffen.

Gemeinsam

Das Spiel wurde von Beginn an als Gemeinschaftsprojekt zwischen Level-5 und Capcom behandelt, und beide Teams arbeiteten unter der Aufsicht von Ace-Attorney-Designer Shu Takumi an einem Spiel, welches das Beste aus beiden Welten liefert. Sowohl Hershel Laytons Rätseljagd als auch Phoenix Wrights Gerichtsdramen finden in das Spiel Einzug – und ein bereits angekündigter wöchentlicher Zusatzdownload hält Käufer ein weiteres halbes Jahr bei Laune.

Hexe!

Doch wie lässt man diese beiden Welten kollidieren? Es wurde ein Setting gewählt, welches direkt aus einem Layton-Spiel entspringen kann. Beide Charaktere werden zu Beginn durch ein verwünschtes Buch in die mittelalterliche Stadt Labyrinthia teleportiert, und während sich Layton auf den Weg macht, um das Geheimnis hinter Labyrinthia zu lösen, verteidigt Phoenix Wright eine Frau, die dem Hexentum angeklagt wurde. Dabei werden sich ihre Wege auch garantiert einige Male kreuzen.

„Gesammelte Hinweismünzen können von Phoenix Wright im Gerichtssaal verwendet werden“



Crossover

Viele aus den Serien bekannten Features kehren natürlich zurück – so gibt es die Hinweismünzen und Picarats aus Layton und die Gerichtsdebatten und Kreuzverhöre aus Ace Attorney. Und weil es sich bekanntlich um eine gemeinsame Story handelt, können von Layton gesammelte Hinweismünzen von Phoenix Wright im Gerichtssaal verwendet werden, sollte der Zeuge mal wasserdicht erscheinen.

Animation Domination

Wie von Layton gewohnt und geschätzt gibt es auch hier animierte Anime-Zwischensequenzen mit Sprachausgabe, was für die Ace-Attorney-Serie eine Premiere ist. Im Gegensatz zu den bisherigen Layton-Teilen werden die Animationen diesmal von dem vor allem für Fernsehproduktionen bekannten japanischen Studio Bones produziert, welche auch für das hierzulande vorher erschienene Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies zuständig waren. Die Sprachrollen für Phoenix Wright und Maya Fey übernehmen in Japan dieselben Schauspieler wie im Ace-Attorney-Film.

Emanuel Liesinger



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Level-5, Capcom
GENRE Abenteuer
SYSTEM 3DS
TERMIN 28. März 2014

PRO

- spannende Story
- viele Rätsel
- vielversprechende Synchronisation

CONTRA

- nicht alle Texte synchronisiert

PROGNOSE

Das ist das Crossover auf das wir immer gewartet haben! Spannende Story gepaart mit kniffligen Rätseln und Gerichtsaction.



Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging

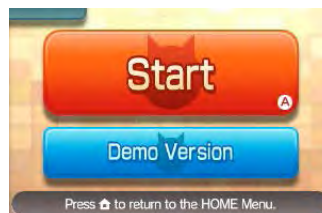
Immer wieder kommt es vor, dass ein Titel verloren geht und auf den Releaselisten einfach kommentarlos verschwindet – dieses Schicksal erlitt auch Dr. Kawashima.

Während die US-Version von Dr. Kawashimas 3DS-Auftritt jetzt bereits vor über einem Jahr erschienen ist, stammt das Original sogar aus dem Juli 2012. Dennoch ist der Gehirntrainer hierzulande wie verschollen. Das Cover ist bereits fertig, die USK hat das Spiel schon vor Ewigkeiten geprüft, aber dennoch hält Nintendo es aus irgendwelchen Gründen zurück. Wir haben ja die Hoffnung, dass in der Zwischenzeit das Spiel immer weiter aufpoliert wird. Aber vielleicht sind es auch nur marktstrategische Überlegungen?

Konzentration gefragt

Mit dem neuen Ableger möchte Dr. Kawashima an unserer Konzentration arbeiten. Neben altbekannten Übungen aus den Vorgängern sollen dazu 18 neue Minispiele eingebaut werden. Insbesondere die diabolischen unter den Minispielen sollen unseren Geist fordern. Dort wachsen dem Doktor kleine Teufelhörchen aus dem Kopf und er quält uns mit besonders schwierigen Rätseln, wie dem Lösen von Matheaufgaben, während einem gleichzeitig schon wieder neue Aufgaben präsentiert werden.

„Dr. Kawashima möchte an unserer Konzentration arbeiten“

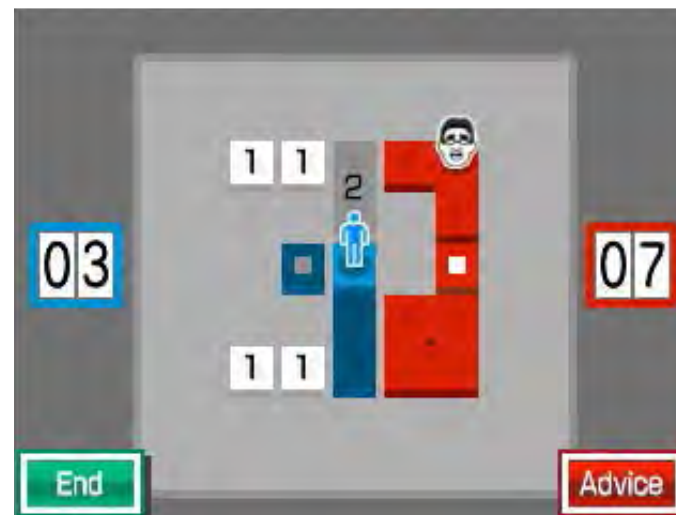


OBEN *Wie auch in den Vorgängern kann man an 3DS-Geräte in der Nähe eine Demo-Version schicken und so auch seine Freunde trainieren lassen.*
RECHTS *Das eingebaute Minispiel Block Head wurde von Intelligent Systems entwickelt, die aktuell an Shin Megami Tensei x Fire Emblem sitzen.*

Dynamischer Trainer

Wie immer soll sich das Programm auch dynamisch an die eigenen Fähigkeiten anpassen und so dem Spieler ein perfekter Trainer sein. Anders als in den Vorgängern war die Demo bereits mit einer englischen Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln versehen – vielleicht kommen wir ja durch die lange Wartezeit sogar in den Genuss einer deutschen Sprachausgabe. Neben dem Training bekommen wir dann auch noch ein paar Minispiele zur Entspannung geboten. Unter anderem dürfen wir uns so an Varianten von Dr. Mario oder Wario's Woods ausprobieren.

Björn Rohwer



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo SPD
GENRE Edutainment
SYSTEM 3DS
TERMIN TBA

PRO

- fordernde Aufgaben
- neuer Präsentationsanstrich
- dynamischer Schwierigkeitsgrad

CONTRA

- Teufel-Kawashima könnte etwas aufgesetzt wirken

PROGNOSE

Hoffen wir, dass sich die lange Wartezeit lohnt. Was man bisher von dem Titel gesehen hat, reiht sich aber sehr gut in die Serie ein und könnte wieder für einen Casual-Hit sorgen.





TEST

YOSHI'S NEW ISLAND STEHT IN DEN STARTLÖCHERN - WIR KONNTEN DAS SPIEL VORAB AUSGIEBIG TESTEN UND ENTFÜHREN EUCH IM TEST AUF DAS EILAND. AUF GLEICH MEHREREN INSELN IST UNSER LIEBLINGSGORILLA UNTERWEGS. DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE KLETTERT DABEI SOGAR AUF SIEGERTREPPCHEN. WIE SICH DIE WÜRFEL FÜR MARIO PARTY: ISLAND TOUR ENTSCHIEDEN, ERFAHRT IHR IN UNSEREM TEST.

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*.

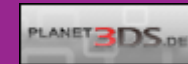
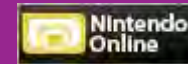


Ab sofort, als auch in unserem neuen Wertungsarchiv auf der Website, wird ein Spiel von vier voneinander unabhängigen Redakteuren bewertet. Drei dieser Wertungen werden dabei von unseren Partnern beigesteuert. Dabei wird ein Titel mit einer ganzen Zahl zwischen 1 und 10 bewertet, wobei 10 die Höchstwertung 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

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Arzest GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 2 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Yoshi's New Island

Im Pilz-Königreich sind die Dinos zwar noch nicht ausgestorben, müssen sich aber doch von Menschen und Affen in die Schranken weisen lassen.

Der beste Freund des Klempners ist nicht etwa der Hund – nein, es ist der Dinosaurier. Auch wenn Mario ihn hin und wieder im Stich lässt oder hinterhältig als Katapult missbraucht, ist der Yoshi immer für ihn da. Schon seit der frühen Kindheit trägt das bunte Reittier ihn überall hin, wo er selbst nicht hinkommt und beschützt ihn vor Gefahren. Damit macht er seinen Job deutlich besser, als ein gewisses Federvieh.

Nieder mit dem Storch!

Langsam aber sicher gehört der Storch, der Baby Mario und Baby Luigi sicher zu seinen Eltern bringen soll, wirklich gefeuert. Wie jedes Mal zuvor verliert er schon wieder die beiden kleinen Italiener und ist auf die Hilfe von einer Horde Yoshis angewiesen. Denn nicht nur die Schusseligkeit, sondern auch die Hexe Kamek und der kleine Baby Bowser kommen dem Storch mal wieder in die Quere. Los geht es also, auf einer Reise zum Schloss des Nachwuchstyranen, um den Storch und Luigi zu retten und dem Federvieh eine neue Chance zu geben.

Schluckspecht

Aber nicht nur an dem Storch hat sich nicht viel geändert – auch die Spielmechanik geht Serienfans gleich locker von der Hand. Die kunterbunten Yoshis können wieder laufen,

ihren berühmten Flattersprung ausführen, mit Eiern werfen und alles verschlucken, was nicht bei drei auf dem Baum ist. Wobei – eigentlich können sie auch auf Bäumen sitzende Gegner mit ihrer langen Zunge schnappen. Ergänzt wird das grundlegende Gameplay von einigen Verwandlungspassagen, in denen Yoshi zum U-Boot, zur Lore oder zu einem anderen Fortbewegungsmittel wird. Hier dürfen wir á la Yoshi's Universal Gravitation die Welt unter den „Füßen“ des Dinos per Bewegungssteuerung kippen. Auch sonst ist das Gameplay wirklich abwechslungsreich und hat in fast jedem Level einen neuen Kniff – solange man den Vorgänger nicht gespielt hat. An vielen Stellen ist Yoshi's New Island eher ein aufgemotztes Remake, als ein wirklich neuer Titel.



UNTEN Wollen wir mehr Zeit mit dem Spiel verbringen, dürfen wir noch Blumen, rote Münzen und kleine Sterne sammeln.
GANZ UNTEN Die blinde Zerstörungswut mit den gigantischen Eier lohnt sich. So können wir jedes Mal bis zu drei Extraleben sammeln.





OBEN *Wollen wir tauchen, benötigen wir ein gigantisches Ei aus Metall als Gewicht – wie das jetzt entsteht, überlassen wir euer Fantasie.*

GANZ OBEN *Hin und wieder finden wir einen Superstern in der Umgebung, durch den wir sogar Wände hinauf laufen können.*

Eier, wir brauchen Eier!

Ein paar neue Ideen gibt es aber doch. Besonders gefallen haben uns dabei die Passagen, in denen ein Shy Guy Yoshi imitiert und wir ihn so durch gezielte Sprünge in einen Abgrund lotsen mussten. Auch die gigantischen Eier sind eine Neuerung. Größere Eier gab es zwar auch in den Vorgängern – nun sind sie aber gleich bildschirmfüllend und mähen alles nieder, was ihnen in den Weg gerät. Wie der kleine Yoshi so ein Ei gelegt hat, wollen wir uns aber gar nicht zu genau vorstellen – es müsste wohl ziemlich schmerzhaft sein.

Sonntagsspaziergang

Weniger schmerzhaft ist der Schwierigkeitsgrad von Yoshi's New Island. Auch wenn Nintendo beteuert hat, dass man gegen Ende aus dem Titel ein wirklich knackiges Spiel macht und man nicht nur die junge Zielgruppe anspricht, kamen wir dieses Mal mit deutlich über einhundert Leben aus dem Abenteuer heraus. Sicherlich hätten wir noch ein paar 1-ups mehr gelassen, wenn wir konsequent jeden Sammelgegenstand gesucht hätten – aber das Hauptspiel ist wirklich sehr einfach. Es ist ja durchaus verständlich, dass man bei der aktuellen Jump-'n'-Run-Flut auch mal ein etwas entspannteres Spiel veröffentlicht – es soll ja nicht jedes Spiel einen fordern wie Donkey Kong Country: Tropical Freeze.

Wasser statt Wachs

Stilistisch hat sich das Spiel wohl am meisten entwickelt. Es ist weniger der vorherige Wachsmal- und Buntstiftestil, sondern eher eine Art großes Aquarell. Sicherlich eine Geschmackssache, aber uns fehlten bei dem sehr verwässerten Stil etwas die liebevollen Details. Es ist alles kunterbunt, aber

auch alles etwas verwässert. Hinzu kommt dann ein Soundtrack der vielleicht ein paar Tracks mehr vertragen hätte. So hat man am Ende ein eigentlich rundum gelungenes Jump ,n' Run, bei dem aber der Funke nicht so wirklich überspringen will. Yoshi's New Island ist aber sicherlich ein sehr guter Einstieg in das Jump-'n'-Run-Genre und führt jüngere Spieler an das Hauptgenre von Nintendo heran.

Björn Rohwer



7 N MAG	7 N TOWER	Stimmige Atmosphäre Abwechslungsreiches Gameplay Wenig echte Neuerungen Kaum fordernde Passagen
8 N INSIDER	9 PLANET3DS	
		Ein gutes Jump 'n' Run, das im Konzert der ganz Großen aber nur die zweite Geige spielt. Dafür aber perfekt für eine jüngere Zielgruppe.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Retro Studios GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 2 USK ab 6 Jahren PREIS circa 50 EURO

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Die Affenfamilie ist jetzt im Viererpack unterwegs!

Auch wenn die Wii U im Moment nicht gerade mit vielen tollen Spielen gesegnet ist, ein Genre beherrscht sie perfekt: Jump ,n' Runs. Nach Mario mit einem soliden und einem sehr guten Auftritt, Sonic mit einer ordentlichen Leistung und Rayman mit dem besten Spiel seiner Karriere, ist nun auch die Affenfamilie um Donkey Kong wieder dran. Anstatt nach der Wiederbelebung auf der Wii wieder in der Versenkung zu verschwinden, erscheint mit Donkey Kong Country: Tropical Freeze nun ein paar Jahre später der nächste Ableger. Und der lohnt sich!

Eiszeit in den Tropen

Wie sorgt man für etwas neuen Wind in einer Spielserie? Man schickt eine Horde von tierischen Wikingern auf die Tropeninsel, die mal eben die gesamte Heimatinsel der Kongs einfriert und die Affenfamilie ans hinterste Ende der Inselgruppe schleudert. Natürlich will man sofort zurück zur eigenen Insel kommen und dort die Eindringlinge vertreiben – wer braucht schon Eis in den Tropen? Da können die Bananen ja gar nicht richtig gut gedeihen. In sechs Welten geht es von da an den neuen Gegner mit (ant-)arktischem Migrationshintergrund oder einfach mit Wikingerhelm an den Kragen. Denn auch der ein oder andere Affe oder Vogel hilft den fiesen Eisbären und Pinguinen.

Propeller und reiche Enten

Damit Donkey Kong der neuen Aufgabe gewachsen ist, wird er dieses Mal nicht nur von Diddy Kong unterstützt, sondern bekommt gleich zwei weitere Kompagnons an die Seite gestellt. Dixie Kong ist nach ihrem ersten Auftritt in Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest und der Hauptrolle in Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble wieder zurück und hilft dem Affen mit ihrem Propellerhaar an etwas höher gelegene Ziele zu kommen. Erstmals bewegt sich zudem auch Cranky Kong aus seinem Schaukelstuhl. Der Opa der Familie springt mit einem Onkel-Dagobert-Gedächtnis-Gehstock durch die Welt und kann so Gegner besiegen oder Donkey Kong schmerzfrei über Stachelfelder führen. Die beiden neuen Charaktere sind eine weitere Möglichkeit, dem Spiel mehr Abwechslung zu verschaffen und sorgt gerade auch in den Bosskämpfen für leicht variierte Herangehensweisen.

Kein Kinderspiel

Zunächst klingen die sechs Welten nach einem kurzen Spiel und die vielen neuen Hilfsmittel in Funky Kongs Geschäft deuten auf ein einfaches Spiel hin. Ja, da Cranky Kong sich auch auf die Reise macht, muss ein anderes Familienmitglied die Führung des Ladens übernehmen. Aber leicht und



GANZ OBEN *Ganz passend zum Eisthema stammen die meisten Bossgegner aus kühleren Gebieten – wie diese Robbe.*
OBEN *Insbesondere in Passagen, in denen wir durch Fässer hin- und hergeschossen werden, kommen die 3D-Kamerafahrten zum Einsatz.*



Eine wirkliche Seltenheit - in Donkey Kong Country: Tropical Freeze lassen sich selbst die Unterwasserlevels sehr gut steuern.

„Cranky Kong ist mit dem Dagobert-Duck-Gedächtnis-Move unterwegs.“



Funky Kong bietet uns einige neue Items an. Wie wäre es mit Ballons, die uns aus Abgründen ziehen oder eine Vollkaskoversicherung für unsere Lore?

kurz ist das Spiel absolut nicht. Die neuen Hilfsmittel wurden vielmehr eingebaut, damit Anfänger auch frustfrei durch die Levels von Donkey Kong Country: Tropical Freeze kommen können. Wirklich notwendig sind sie aber dann doch fast nie – schließlich kann man auch munter Leben verlieren. Man wird fast verschwenderisch mit roten Ballons (das Affenpendant für 1-up-Pilze) versorgt, sodass wir bei unserem ersten Test schon nach der ersten Welt knapp dreißig Leben angesammelt haben. Man wird zwar doch regelmäßiger ins Gras beißen, hat dafür aber immer mindestens doppelt so viele Ballons dabei.

Eines unter vielen

Der hohe Schwierigkeitsgrad kippt dabei aber fast nie ins Unfaire. Man sieht dann meist doch den Horizont und weiß, was man besser machen könnte. Nur bei einem Level in der letzten Welt ist uns das Leveldesign sehr sauer aufgestoßen. Knifflige Sprungpassagen schön und gut – wenn man nur mit Hängen und Würgen und zahlreichen Hilfsmitteln ein Level überlebt und bei dem Versuch ganze einhundert (!) angesammelte Leben verliert, könnte der Abschnitt im Vergleich zu seinem Umfeld vielleicht auch einfach zu schwer sein. Ansonsten ist man aber eigentlich immer motiviert, auch das nächste Level noch zu spielen. Schließlich entdeckt man an allen Ecken und Enden neue kleine Ideen. Gerade die Obstsalat-Welt oder die Savannenlevels, in denen wir gegen Feuer kämpfen und auf allerlei Tieren rumklettern, sind besonders gelungen. In manchen Abschnitten wird das 2D-Gameplay durch 3D-Kamerafahrten aufgewertet, die uns die wirklich toll gestalteten Umgebungen präsentieren.



Langzeitmotivation

Die Hintergründe und die vielen Details sind definitiv der erste Punkt, wo man die Technik der Wii U wirklich benutzt hat. Überall fliegen kleine Tiere im Hintergrund, Blätter fallen und in manchen Abschnitten explodiert nur noch alles um einen herum. Allein schon um die Hintergründe genauer anzusehen, möchte man regelmäßig wieder in die Levels zurückkehren. Aber auch so ist – typisch für die Serie – für Langzeitmotivation gesorgt. In jedem Level gibt es versteckte Bonusspielchen, Puzzleteile und die vier Buchstaben des Wörtchen Kong – alles bereit, von fleißigen Schatzsucher ergattert zu werden.

Der Platz auf dem Treppchen

Ansonsten nutzt Donkey Kong Country: Tropical Freeze tatsächlich nur die Möglichkeit, das Spiel auf dem Gamepad zu spielen. Wirkliche Wii U-Features gibt es nicht. Auch wenn es sicherlich schade ist, dass man hier die Möglichkeiten nicht nutzt, ist das Spiel auch so definitiv einen Blick wert. Besser man verzichtet ganz auf Gimmicks, als das man durch aufgesetzte GamePad-Passagen das eigentliche Spielgefühl zerstört. So ist Donkey Kong Country: Tropical Freeze vielleicht nicht das innovativste Jump ,n' Run, aber absolut exzellent in dem was es macht. Hier und da gibt es noch ein paar Makel, sodass es Rayman Legends nicht vom Thron stößt, aber mit seinem alten Rivalen Mario muss sich der Affe wohl oder übel einen Platz auf dem Treppchen teilen.

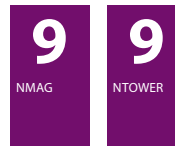
Björn Rohwer



Eric's Meinung

Donkey Kong Country: Tropical Freeze motiviert mich durchweg, weil der Schwierigkeitsgrad vom anfänglichen Sonntagsspaziergang zum endzeitlichen Höllentrip langsam ansteigt. Das Spiel ist gepflastert mit vielen tollen Ideen, doch fehlen mir nach wie vor die anderen Reittiere neben Rambi, die weitere Abwechslung ins Spiel bringen könnten. Bei einem weiteren Serienteil dürfen auch gerne die Kremings zurückkehren, denn King K. Rool soll bitte nicht in Rente gehen.

LINKS OBEN Für mehr Abwechslung sorgen in jeder Welt Loren- oder Raketenfahrschnitte.
LINKS Sammelt man mit einem Kompanion einhundert Bananen, kann man eine Spezialattaque entfesseln, die alle sichtbaren Gegner in hilfreiche Items verwandelt.



Große Langzeitmotivation
Abwechslungsreiches Gameplay
Wunderschön gestaltete Welten
Ein Level fällt deutlich raus

Großartiges Jump ,n' Run, das allein schon wegen des Spielmangels in jeder Wii-U-Sammlung stehen sollte.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nd Cube GENRE Party
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Mario Party: Island Tour

Auf dem Gameboy Advance hat Mario Party enttäuscht, am Nintendo DS überzeugt - wie sieht es mit der 3DS-Fassung aus?



Seit dem Nintendo 64 beglückt Nintendo uns mit der Mario-Party-Reihe, und auch auf dem Nintendo 64 erschienen die Titel, die am meisten Spaß machten. Deswegen versuchen die Entwickler schon länger das Gameplay durch kleine Änderungen aufzufrischen - mehr oder minder erfolgreich. Zuletzt etablierten sie ein neues Franchise - die Wii-Party-Reihe - die zwar vieles anders macht, aber noch immer ein wenig Mario Party durchschimmern lässt. Beflügelt vom Erfolg der Reihe auf den Heimkonsolen, übertrugen die Entwickler einige der aus Wii Party bekannten Mechaniken in Mario Party: Island Tour - und machten damit einen großen Fehler.

Alles anders

Ursprünglich ging es bei Mario Party darum, auf einem Spielbrett in einer vorgegebenen Anzahl an Runden so viele Sterne wie möglich zu sammeln. Um diese zu finanzieren, galt es im Minispiel am Ende jeder Runde Münzen zu gewinnen. Am Ende der Spielzeit vergab das Spiel noch einige Bonus-Sterne, und wer nun die meisten gesammelt hatte, wurde zum Sieger erklärt. In Island Tour gibt es auf jedem der sieben Spielbretter ein anderes Ziel, welches aber meistens in der Aufgabe mündet, als erster das Ende des Parcours zu erreichen. Die Minispiele zwischen den Runden

werden nun dafür genutzt, um Boni zu verteilen, welche dem Gewinner eine höhere Chance geben, in der folgenden Runde mehr Felder hinter sich zu lassen – wie etwa ein zusätzlicher Würfel.

Jeder gegen Jeden

Während die bisherigen Titel mit Minispielen in verschiedenen Spielerkonstellationen aufwarten konnten, gibt es in Island Tour keine zwei gegen zwei oder einer gegen drei Spiele mehr – wir wurden auf jeder gegen jeden und das gelegentliche Einzelspielerspiel beschränkt. Einige der Spiele nutzen auch 3DS-spezifische Funktionen wie die Gyrosensoren oder das Touchpad, trotzdem erreichen viele der Minispiele einfach nicht die von Mario Party gewohnte Qualität. In einer unserer Testrunden waren fünf der ersten sechs vom Spiel zufällig gewählten Minispiele reine Glücksspiele, bei denen wir ein Objekt auswählen durften und dann auf das Schicksal warteten, ob wir mit gewähltem Objekt richtig oder falsch lagen. Dies mag vielleicht Pech gewesen sein, denn natürlich basiert der Großteil der über 80 im Spiel enthaltenen Minispiele nicht auf Glück, aber es sind anteilmäßig mehr, als in den bisherigen Teilen. Auch kann die grundsätzliche Qualität der Minispiele nicht mit den bisherigen Titeln mithalten und wir empfinden, konträr



GANZ OBEN *Eines der vielen reinen Glücksspiele: Welche dieser Blumen ist wohl keine Piranha-Pflanze?*
OBEN *Auch an Augmented-Reality-Spiele wurde gedacht, allerdings sind diese weder herausfordernd noch technisch ausgereift.*

zu den bisherigen Ausgaben der Serie, das nach jeder Runde folgende Minispiel eher störend als auflockernd.

Das Problem mit dem Glück

Und auch auf den Spielbrettern gibt es immer wieder Abschnitte, bei denen nur Glück entscheidet, ob der Spieler nun weiter darf oder stehen bleiben, manchmal gar einige Felder zurück, muss. Das geht so weit, dass in einem der Einzelspielermodi, Bowers Turm, bei dem es darum geht, durch das Gewinnen von viel zu leichten Minispielen den Turm immer weiter zu erklimmen, ein falsches Ergebnis am Roulette den Spieler wieder bis zum Anfang zurückwirft und damit eine Stunde Spielzeit einfach zunichtemachen kann. Natürlich ist Glück ein wichtiger Faktor in beinahe jedem Brettspiel – aber in Mario Party: Island Tour geht dieses weit über das Würfelglück hinaus und das führt immer wieder zu Frustrationsmomenten.



In Bowers Turm müssen wir auf jedem Stockwerk ein Minispiel gewinnen, um in den nächsten Stock zu dürfen. Allerdings sind die Computergegner den Großteil der Stockwerke auf dem Schwierigkeitsgrad leicht eingestellt.

Zu viert in den Download

Etwas muss Mario Party: Island Tour allerdings hoch angerechnet werden: Das Spiel lässt sich mit nur einer Karte via Download-Player mit bis zu drei Mitspielern spielen. Und wer glaubt, hier nur eine abgespeckte Version serviert zu bekommen, irrt – denn Multi-Card-Play wird gar nicht unterstützt. Wir sind also, auch wenn jeder Spieler sein eigenes Spiel besitzt, gezwungen, den minutenlangen Download-Balken zu beobachten, bis sich Mario Party auch auf den anderen 3DS-Systemen temporär einnistet. Und während der Mehrspielermodus sich nicht großartig vom Einzelspieler unterscheidet, macht er natürlich um einiges mehr Spaß – kann aber auch hier nicht über die nicht wenigen schlechten Minispiele und die frustrierenden Glücksmomente hinwegtäuschen – aber hier haben wir wenigstens jemanden neben uns sitzen, der uns noch dazu auslacht.

Emanuel Liesinger



Nur bei einem der drei farbigen Schalter lässt und Wump passieren – wählen wir falsch, verfällt das verbleibende Würfelergebnis und der erspielte Vorsprung ist schnell dahin.



5

NMAG

7

NTOWER

Download-Play
Über 80 Minispiele
Hoher Glücksfaktor
Viele Frustrationsmomente

6

N INSIDER

7

PLANET3DS

Wer unterwegs Mario Party Spielen möchte, sollte sich besser die DS-Fassung besorgen, denn die Spielmechaniken passen vielleicht zu Wii Party, in Mario Party haben sie aber nichts verloren – und die Minispiele waren auch schon mal besser.

25

/40

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Level-5 GENRE Sport-Rollenspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 6 Jahren PREIS circa 40 EURO

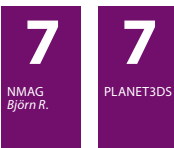
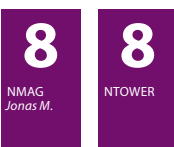
Inazuma Eleven 3: Team Oger greift an!



Die besten Fußball-Mannschaften werden auserwählt, um auf grünem Grund in der Football-Frontier-International-Meisterschaft zu spielen. Mark Evans ist mit seinem Team natürlich mit dabei, allerdings auch die mysteriöse Konkurrenz namens Team Oger - eine unterhaltsame Story ist also wieder gegeben.

Wer sich davon überzeugen will oder einfach mal wissen will wie sich der neueste Teil der Fußball-Saga auf dem 3DS spielt, schaut am besten auf unserem Youtube-Kanal vorbei. Dort gibts nicht nur aktuellstes Videomaterial, sondern auch ein ganzes Let's Play!

Jonas Mayer



30 /40 *fazit*

Sonst bleibt vieles beim Alten, noch immer sind die kleinen Pixelfiguren auf unser Geschick angewiesen. Denn nur per Touchscreen wird hier das Laufbein geschwungen – der Schweißtrieb bleibt dennoch nicht aus. Körperlich bleiben wir zwar unversehrt, wer aber nicht taktisch raffiniert agieren kann, bleibt schnell weit zurück. Besonders die neuen Spezialtaktiken werden dem Spieler einiges abverlangen.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Level-5 GENRE Sport-Rollenspiel
SYSTEM : 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 6 Jahren PREIS circa 15 EURO

Inazuma Eleven



Fußball, Adventure und Rollenspiel. Nintendo legt die ungewöhnliche Genremischung auf 3DS neu auf.

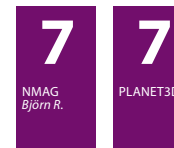
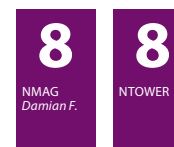
Der Sinn der digitalen Veröffentlichung des ersten Teils für 3DS leuchtet ein, schließlich kann es nicht schaden, die Story- und Gameplaygrundlagen zu verinnerlichen, bevor es an Team Oger geht. Grafisch wirkt der Titel etwas altbacken, doch die interessante Genremixtur kann weiterhin unterhalten. Obwohl es sich grundsätzlich um ein Fußballspiel handelt, wird viel gesprochen. Schließlich gilt es als Mark Evans ein Fußballteam der Raimon Junior High wieder neu aufzubauen.

Ein Spiel für Teampayer

Zunächst gelten wir als Motivator für den Aufbau der Mannschaft, denn das zu Beginn nur sieben Mann große Team muss unbedingt wachsen. Obwohl auch 4-gegen-4-Spiele geboten werden, entfaltet sich erst dann das Gameplay und das beschäftigt sich damit, Spieler weiterzuentwickeln und

zum Kapitelende ein wichtiges Match zu meistern. Es dauert seine Zeit, in das Genrewirrwarr zu finden, doch lässt man sich darauf ein, wandelt sich die Skepsis schnell in Spielspaß um.

Damian Figoluszka



30 /40 *fazit*

Stimmige Zwischensequenzen
Fließende Kapitel-Übergänge
Interessante Genremischung
Frustrierendes Game-Over-System

Es ist schwer zu sagen, an wen sich das Spiel genau richtet. Am besten sagt euch sowohl der Fußball, als auch die Abenteuerlust zu.

PUBLISHER D3 Publisher **ENTWICKLER** WayForward Technologies **GENRE** Jump'n'Run
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

Adventure Time: Hey Ice King! Why'd you steal our Garbage?!

Princess Bubblegum: I'd say this calls for a royal celebration!

It's Adventure Time! Der in den USA erfolgreiche erste Teil der Adventure-Time-Spielumsetzungen kommt hierzulande exklusiv für den eShop.

Gleich vorneweg: Vorsicht! Es wurden hierzulande zwei verschiedene Spiele innerhalb der letzten drei Monate veröffentlicht, der hier getestete und Adventure Time: Explore the Dungeon Because I Don't Know!. Von letzterem sollte man Abstand halten, doch der von WayForward entwickelte erste Teil wiederum sollte in der Sammlung keines Adventure-Time-Liebhabers fehlen.

Zelda II

Die Story des Titels ist recht simpel – der Eiskönig stiehlt Finn und Jakes Müll und nur durch das Lösen von Rätseln und Quests können ihn die beiden wiedererlangen. Dabei wechselt das Spiel immer wieder zwischen isometrischer und 2D-Ansicht und so manche Mechanik erinnert an den ungeliebten Zelda-Teil für das NES. Doch verfolgen die Entwickler diese Mechaniken so konsequent, dass dieses Spiel davon profitiert.

Originalstory

Die größte Motivation bietet allerdings die von Serienerfinder Pendleton Ward geschriebene Geschichte, die uns auch mal einen etwas weniger gut designten Levelabschnitt vergessen lässt. Die Entwickler beweisen aber erneut, das sie ganz genau wissen, was ein gutes Jump'n'Run ausmacht.

Emanuel Liesinger

7
 NMAG Emanuel L.
7
 NTOWER

8
 NMAG Björn R.
6
 NMAG Alex S.

Originale Story
Großartiger Humor
Nur auf Englisch erhältlich
Keine animierten Sequenzen

Ich liebe den Adventure-Time-Humor und das Spiel lies mich einige Male vor Lachen unter den Tisch sinken.

28 /40 *fazit*

PUBLISHER Neko Entertainment **ENTWICKLER** cTools, Cazap **GENRE** Jump'n'Run
SYSTEM: 3DS **SPIELER** 1 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 5 EURO

Kung Fu Rabbit

Der kleine, niedliche Bruder vom Meat Boy schafft den Sprung von der Wii U auf den 3DS.

Der Ansatz des Titels klingt eigentlich schon außergewöhnlich. Böse Aliens greifen ein Dōjō voller Martial-Arts-Hasen an und lassen nur einen Kämpfer zurück. Dieser macht sich nun daran seine Mitstreiter, die Welt oder alles gleichzeitig zu retten – genauer wurde das leider nicht aus den eingblendeten Mini-Comicstrips klar. Zu schade nur, dass auf diese abstruse Story ein doch sehr solides, aber keineswegs aufregendes Spiel folgt.

Auf der Suche nach dem Höhepunkt

In knapp drei Stunden lässt sich der Titel ohne Probleme perfekt durchspielen, das heißt wirklich mit jedem zu entdeckenden Geheimnis. Danach halten die Entwickler immerhin noch einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad bereit, der uns dann nochmals ein

paar Stunden abverlangen dürfte. Während der gesamten Spielzeit werden wir aber das Gefühl nicht los, dass uns ein Höhepunkt fehlt. Grafik, Gameplay und Sound sind nett, aber eben nicht mehr als das.

Björn Rohwer

6
 NMAG Björn R.
8
 NTOWER

8
 NMAG Sören J.
8
 PLANET3DS

Hervorragende Steuerung
Handwerklich sauber
Kaum Höhepunkte
Sehr kurz

Kung Fu Rabbit ist zwar kein Spiel, das einem lange in Erinnerung bleibt, macht aber handwerklich auch nicht viel falsch. Ein nettes kleines Spielchen für Zwischendurch.

30 /40 *fazit*

PUBLISHER Activision ENTWICKLER Infinity Ward, Treyarch GENRE Action
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 12 USK ab 18 Jahren PREIS circa 60 EURO

Call of Duty: Ghosts

Call of Duty wird schon seit vielen Jahren eine Innovationsarmut zugesprochen. Doch liegt das sicherlich nicht an den nahezu idealen Spielmechaniken, die rundum funktionieren, sondern eher an Activisions Angst, seine Zielgruppe zu stark zu verfremden.



Amerika ist in Gefahr und wird wie so oft von terroristischen Organisationen bedroht. Auf üblicher militanter Art und Weise begleiten wir den Soldaten Logan Walker zusammen mit der super geheimen Spezialeinheit namens Ghosts auf eine kurzweilige Reise rund um die Welt im Krieg für das Vaterland - symbolisiert in aneinandergereihten Level-Schläuchen. Auch wenn die Inszenierung sowie die Spielstruktur wieder einmal keinerlei Neuerungen birgt, entpuppte sich dieser Ableger der Serie dennoch als unterhaltsamer und spektakulärer, als seine Vorgänger. Das liegt vermutlich daran, dass dieses Call of Duty das erste seiner Art ist, welches für die brandneuen Konsolen erschienen ist.

Feuer Frei

Obwohl auch dieses Mal in die kurze Kampagne eindeutig eine Menge Geld und Aufwand gesteckt wurde, ist es natürlich klar, dass sowohl die Entwickler, als auch die Spieler, dem Herzstück des Spiels – dem Multiplayer – am meisten Aufmerksamkeit schenken. Dort gehen Shooter und Rollenspiel Hand in Hand und sorgen mit ungeheuer vielen freischaltbaren Waffen, Ausrüstungsgegenständen und Upgrades für eine unglaubliche Langzeitmotivation, sich Runde um Runde erneut in einen der zahllosen Spielmodi des virtuellen Schlachtfelds zu stürzen. In dieser Sache legt Call of Duty von Jahr zu Jahr noch eine Schippe oben drauf, schafft es aber,

uns Spieler dabei nicht zu überfordern. Es gab schon RPGs mit weniger Freiheiten, in denen die Spieler früh auf Grund der Komplexität das Handtuch geworfen haben.

Innovative Steuerung

Eine der wohl größten Neuerungen in Call of Duty – Riley, der ferngesteuerte Kampfhund – sorgt zwar kurzzeitig für Abwechslung, kommt aber niemals über einem Gimmick hinaus. Ihn, beziehungsweise die regulären Soldaten, steuern wir klassisch mit den Sticks des Gamepads oder aber mit der Wii-Remote. Die Bedienung per Fernbedienung fühlt sich nach einer kurzen Eingewöhnungsphase unserer Meinung nach wesentlich intuitiver und besser an, als mit einem klassischen Controller. Ausgerechnet Call of Duty sorgt in diesem Segment für eine spaßige und vor allem genaue Steuerungsmöglichkeit, die es so auf keiner anderen Plattform gibt. Aber auch auf die sinnvolle Einbindung des Wii-U-Gamepads wurde bei der Portierung geachtet: Schließlich kann das gesamte Spielgeschehen jederzeit vom großen TV-Bildschirm aufs Gamepad gestreamt werden.

Abgespeckte Nintendo-Version?

Wer es sich zudem leisten kann in der Hitze des Gefechts seine Augen vom Bildschirm zu nehmen, bekommt im Singleplayer Missionsziele beziehungsweise Optionen und





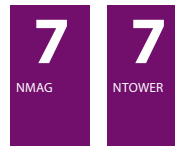
GANZ OBEN Hunde auf dem Schlachtfeld gestalten sich als besonders effektiv. Was aber wohl die Peta dazu sagen würde?

OBEN An vielseitigen Schauplätzen hat es Call of Duty noch nie gemangelt. Der Kampf um Zukunfts-Waffen verlagert sich diesmal sogar bis in den Weltraum.



Maps sowie Punktestände im Multiplayer angezeigt. Jeder, der sich für die Wii-U-Version entscheidet, sollte sich allerdings bewusst machen, dass diese Ghosts-Version nicht so viel Unterstützung erhält, wie andere Versionen. Schon der neue kostenlose Spielmodus Heavy Duty ist nicht für Wii U erschienen. Bei den nachfolgenden DLCs wird sich zeigen müssen, ob es um sie genauso steht. Auch die Spielerzahlen im Online-Modus halten sich im Vergleich zu den anderen Versionen stark in Grenzen. Zudem drückt die nicht vorhandene Möglichkeit, Spiele zu installieren, auf die Ladezeiten. Ein kleiner Trost: Diese sind zumindest mit einem sehr ansehnlichen und eigenen Stil animiert.

Jonas Maier



Multiplayer mit Sucht-Faktor
Fantastische Wii-Remote-Steuerung
Keinerlei Überraschungen



Brutal gnadenloses Actionspektakel, das - zumindest auf der Wii U - relativ konkurrenzlos ist.

Der Multiplayer steht noch immer im Fokus, der Singleplayer ist

diesmal dennoch etwas mehr als nur loses Beiwerk.

29

/40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo SPD, Arika GENRE Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 2 USK ab 0 Jahren PREIS circa 60 EURO

Dr. Luigi

Das Jahr des Luigis neigt sich seinem Ende zu, aber Nintendo zaubert doch immer wieder mal einen Titel mit dem grünen Helden aus dem Hut – dieses Mal einen Dr. Mario-Ableger.

Dabei ist Ableger noch nett formuliert, denn Dr. Luigi bringt die Serie kaum voran. Um genau zu sein, bekommen wir – wie schon in Dr. Mario & Bazillenjagd – einen klassischen Modus, die Bazillenjagd und einen Onlinemodus. Alles dieses Mal halt mit Luigi an der Seite und einer etwas hochauflöseren Grafik. Hinzu kommt noch ein wirklich neuer Modus, der leider kaum überzeugen kann.

Das aufgesetzte L

Der Luigi-Modus konfrontiert uns mit Pillen, die fortan in L-Form auf die Bazillen fallen. Wieder müssen einfarbige Vierreihen gebildet werden, damit sich das Spielfeld leert und wir gewinnen. Wirklich ausbalanciert wirkt der neue Modus



allerdings nicht. Auf mittlerer Geschwindigkeit besteht das L immer aus drei gleichen Pillen in einer Reihe und macht uns das Leben viel zu einfach. Im hohen Tempo wird dafür bunt gemixt und es wird gleich viel zu schwer. Da wäre vielleicht die ein oder andere Zwischenstufe perfekt gewesen.

Bazillenjagen

An den anderen Modi ist aber absolut nichts auszusetzen. Die Bazillenjagd funktioniert mit dem großen Touchscreen des GamePads sogar deutlich besser als auf der Wii oder dem DS. Puzzlefans dürften also auch mit Dr. Luigi viel Spaß haben, auch wenn ihnen doch vieles sehr, sehr bekannt vorkommen könnte.

Björn Rohwer



Ihr wollt Dr. Luigi in Bewegung sehen? Dann seht euch doch unser Let's Play dazu an!

Preisgestaltung

Auch wenn die Wertung gut ist, raten wir aktuell noch von einem Kauf ab! Den Preis von 15 Euro ist das Spiel mit seinen vier Modi leider nicht wert, sodass man lieber auf den nächsten Sale im eShop warten sollte. Wir wollten dafür aber nicht die Note des an sich guten Titels schmälern.

LINKS In den Menüs lässt sich auch zwischen diesem und einem anderen Bakteriendesign umschalten.

7
N MAG

7
N TOWER

Gutes Grundkonzept
Spaßige Bazillenjagd
Wenig Neues

Neuer Modus arg unnützlich

8
NINTENDO ONLINE

7
WII UX

Ein gutes Grundspiel und ein aufgesetzter Luigi-Modus lassen uns zwiespalten auf Dr. Luigi blicken. Spaß kann man mit diesem Spiel aber definitiv haben.

29
/40

fazit

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

NES Remix

Kurz vor dem letzten Weihnachtsfest überraschte Nintendo mit einem neuen Download-Spiel. In diesem werden Passagen aus alten Titeln mit dem WarioWare-Konzept klasse vermischt.

NES Remix besteht nicht aus vollwertigen Nintendo-Entertainment-System-Klassikern. Wir dürfen zwar nur kurze Ausschnitte spielen, doch bekommen wir vorgegeben, welche Aufgabe wir in diesen Levels bewältigen müssen. Beispielsweise sollen wir unter Zeitdruck 15 Gegner im ersten Level von Super Mario Bros. besiegen, einen Geheimgang in The Legend of Zelda finden, eine hohe Punktzahl in Pinball erreichen oder eine Bestzeit in Excitebike aufstellen.

Die richtige Mixtur

Mit jeder bewältigten Aufgabe erhalten wir ein bis drei Sterne. Häufen wir diese an, schalten wir mit der Zeit die sogenannten Remix-Level frei. In diesen werden die bekannten Marken aus dem Hause Nintendo ordentlich gemischt. In Donkey Kong dürfen wir das Gerüst anstatt mit Mario nun mit Link hinaufklettern. Der Clou daran ist, dass Link nicht springen kann! Es gibt jedoch auch andere Methoden, uns zu überraschen. Zum Beispiel nehmen beim zweiten Tennis-Schlagabtausch die grafischen Elemente plötzlich die Optik eines GameBoy-Spiels an.

Übung macht den Meister

Der Schwierigkeitsgrad schwankt dabei von leicht bis schwer, doch können alle Aufgaben mit etwas Übung gemeistert werden. Schade ist nur, dass es Klassiker wie Urban

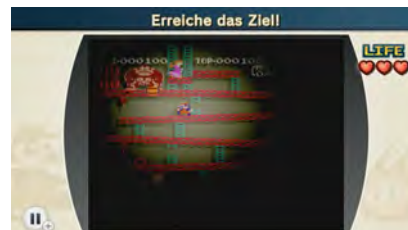
Champion nur in die Bonusrunde und nicht in den regulären Spielverlauf geschafft haben. Während wir an Grafik und Sound aus Altersgründen nichts bemängeln dürfen, finden wir es jedoch schade, dass es keinen Mehrspielermodus gibt und ebenso keine Online-Bestenlisten integriert sind.

Eric Ebelt



„In NES Remix werden Nintendos Marken gut gemischt!“

LINKS In diesem Level gilt es einen mächtigeren uns bereits seit zwanzig Jahren bekannten Bowser zu besiegen.
LINKS UNTEN Mit einer einzelnen Lichtquelle ist dieses Level etwas herausfordernder.
UNTEN Nur mit Pfeil und Bogen ausgerüstet dürfen wir keinen Schaden nehmen.



WarioWare

Mit WarioWare, Inc.: Minigame Mania startet 2003 die Videospielreihe, in der der Spieler nur wenige Sekunden zum Reagieren hat. Mit Game & Wario erschien in diesem Jahr der letzte Teil der Reihe, der jedoch mit einem abgewandelten Konzept einen etwas anderen Weg einschlägt.

8

N MAG

7

N TOWER

Geniale Spielidee
Herausfordernde Aufgaben
Kein Mehrspielermodus
Keine Online-Ranglisten

8

NINTENDO
ONLINE

8

WIIUX

Die Herausforderungen machen Spaß und können nicht nur stundenlang, sondern auch zwischen durch mehr als gut unterhalten. Schmerzlich vermisse ich einen Mehrspielermodus.

31

/40

fazit

PUBLISHER Codemasters ENTWICKLER Codemasters Birmingham GENRE Rennspiel
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren PREIS circa 25 EURO

F1 Race Stars: Powered Up Edition

Einer der großen Hoffnungsträger der Wii U und eigentlich jeder Nintendokonsole ist immer Mario Kart. Vorher versuchen aber auch einmal die Formel 1 Stars in diesem Segment ihr Glück.

Mit reichlich Verspätung erreicht der Titel die Wii U. Zeuge davon ist schon das Fahrerfeld, ist dort auch Michael Schumacher beispielsweise noch im Team von Mercedes am Start. Aber wenn wenigstens das Spiel an sich stimmen würde, könnte man ein altes Fahrerfeld ja ohne Probleme verschmerzen. Leider sind es eher die wirklich gelungenen Aspekte, die man stark suchen muss.

Balanceakt

Immerhin ist die Darstellung der Stars irgendwie knuffig und die Strecken bieten alternative Routen. Auch die Steuerung verrichtet ihren Dienst solide, aber ansonsten wird es schon eng mit dem Lob. Dass ein Onlinemodus fehlt, ist sicher ein großes Manko für einen Fun-Racer, aber, dass auch das Balancing ziemlich verhasen wurde, sorgt dann nur noch für Frust. Mal ist ein einzelner Computergegner auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad Kilometer im Vorsprung oder die Items werfen alles unfair durcheinander. Gerade ein Item, das einen vom letzten auf den ersten Platz warpt, ist dann doch noch unfairer als jeder blaue Panzer.

Rennfahrer? Lieber Igel und Klempner!

Möchte man dann wenigstens mit den Pokalen ein wenig Motivation durch Pokale sammeln, wird einem dann durch die ständigen Wiederholungen wieder schnell langweilig – wieso muss man einige Rennen einfach immer wieder in Cups packen? Dass man die Strecken dann mit uninspirierten Rennvarianten wie „Der Letzte fliegt!“ ausstattet, hilft da gar nicht. F1 Race Stars ist spielbar, sollte aber vermieden werden. Wenn man schon zum Launch Sonic auf die Piste schickte und in wenigen Wochen auch Mario folgt, gibt es auch keinen Grund zu diesem Titel zu greifen.

Björn Rohwer



Leider sehen die Strecken trotz viel Bewegung meist so eintönig aus, wie auf diesem Bild.



Achivementwahn

Dass Spieleentwickler heutzutage Achievements mögen, wird immer wieder deutlich. Codemasters meinte es hier aber besonders gut, denn für jede noch so belanglose Aktion gibt es hier ein Abzeichen und jedes Abzeichen können wir auch mehrmals sammeln. So ploppen während des Rennens pausenlos irgendwelche Symbole auf, die am Ende einem doch keinen Vorteil verschaffen.



4

NMAG
Björn R.

7

NTOWER

6

NMAG
Emanuel L.

7

WIIUX

Alternative Routen

Strecken wiederholen sich

Schlechtes Balancing

Keine Onlinemodi

F1 Race Stars kommt leider in keinem Moment über ein „ganz nett“ hinaus. Zu eintönig, zu wiederholend, zu schwammig – einfach unnötig.

24 /40

fazit

PUBLISHER Level-5 ENTWICKLER Nex Entertainment GENRE Simulation
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 8 EURO

Weapon Shop de Omasse

Der Heldenalltag ist hart. Das wissen wir aus Rollenspielserien wie Final Fantasy und Dragon Quest. Ohne einen tatkräftigen Schmied ist jedoch auch der größte Held verloren.

Im vierten und letzten Teil der Guild01-Reihe schlüpfen wir in die Haut des Schmiedelehrlings Yuhan. Sein Meister Oyaji bringt uns das Schmiedehandwerk genau dann bei, als im Weapon Shop de Omasse der Kundenansturm beginnt. Unsere Aufgabe ist es das gesamte Spiel über, Kurzschwert, Katana, Axt und Speer zu schmieden, zu polieren und die Kunden zu bedienen.

Irasshaimase!

Dabei müssen wir immer darauf achten, dass die Waffe zum Level des Helden passt und diese auch seinen Bedürfnissen entspricht. Erst wenn ein Held erfolgreich seinen Quest absolviert, erhalten wir die Bezahlung und gelegentlich Metalle, die wir beim Schmieden in die Waffe einfügen können. Das Schmieden nimmt den Großteil des Spiels ein und spielt sich wie ein Rhythmusspiel. Treffen wir das heiße Eisen im Takt, erreichen wir eine bessere Qualität.

Viel Arbeit, wenig Vergnügen

Zwischendurch treiben Dialoge die Story weniger ernst und mehr mit Humor voran. Daran ist das nicht sichtbare Publikum, das dem Protagonisten zujubelt, ihn ausbuht oder beklatscht nicht ganz unschuldig. Oft haben wir das Gefühl, in einer Sitcom gelandet zu sein. Der eigentliche Spielablauf

ist aber nicht sehr abwechslungsreich, da sich alle Aufgaben schnell wiederholen. Weapon Shop de Omasse kommt über einen experimentellen Charakter nicht hinaus.

Eric Ebel



OBEN Je genauer wir das heiße Eisen treffen, desto qualitativer wird die Waffe.
LINKS Unsere Aufträge sollen den Anforderungen entsprechend umgesetzt werden.

Guild01

Die Guild01-Reihe setzt sich aus Liberation Maiden, Aero Porter, Crimson Shroud und Weapon Shop de Omasse zusammen. Während alle Titel in Japan zunächst zusammen auf einer Cartridge erschienen sind, hat man sich hierzulande bisher nur für die Veröffentlichung im eShop entschieden. Der Vorteil: Uninteressante Titel können ausgelassen werden.



7

NMAG

Eric E.

8

NTOWER

Experimentelles Gameplay

Humorvolle Kulisse

Abwechslungsarm

Geringer Umfang

8

NMAG

Emanuel L.

7

PLANET3DS

Weapon Shop de Omasse ist zwar abwechslungsarm, doch zwischendurch macht das experimentelle Gameplay durchaus Spaß. Trotzdem bietet der Titel unterm Strich einen zu geringen Umfang.

30 /40

fazit

PUBLISHER Two Tribes ENTWICKLER Two Tribes GENRE Puzzlespiel
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 4 EURO

Rush



Achtung Knobelfreunde, Two Tribes fordert mit Rush euren grauen Zellen wieder einiges ab.

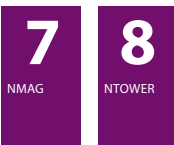
Rush ist speziell, doch zur groben Orientierung kann ein Vergleich mit Lemmings oder Mario vs. Donkey Kong: March of the Minis gezogen werden. Zwar werden hier keine Lemmings oder aufgedrehte Marios strategisch ins Ziel befördert, aber Blöcke, die ganz stumpf einer vorgegebenen Richtung folgen. Bevor es losgeht, dürfen wir Platten im Level verteilen, die den Weg der Blöcke auf unterschiedliche Weise beeinflussen.

Es gibt nur eine Lösung

Der Umfang fällt nicht sonderlich groß aus, dadurch steigt der Schwierigkeitsgrad schon recht früh im Spiel rasant an. Bei absoluter Verzweigung können Tipps in Anspruch genommen werden, doch das Glücksgefühl war bei uns am größten, wenn wir uns durch-

gebissen und ein Level eigenständig gelöst haben. Wir legen Rush jedem ans Herz, der seine grauen Zellen spielerisch ein wenig in Schwung bringen möchte.

Damian Figoluszka



Nach dem Tutorial alles klar
Kurzweiliges Spielprinzip
Touchscreen-Nutzung
Rudimentäres Level-Feedback



Rush ist überschaubar, aber das Spielprinzip sehr kurzweilig.
Two Tribes verdient auf der Wii U Unterstützung.

31 /40 fazit

PUBLISHER Ripstone ENTWICKLER Niffas' Games GENRE Action-Adventure
SYSTEM: Wii U SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS 8,99 EURO

Knytt Underground



Der Untergrund lädt zum Erkunden ein - die Schicksalsglocken sind das Ziel.



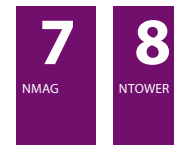
Als Hauptprotagonistin Mi (nicht Mii) machen wir uns im 2D-Action-Adventure auf den Weg, um die Glocken zum Läuten zu bringen. Das muss alle 600 Jahre geschehen, sonst steht der Weltuntergang bevor. Der Untergrund als Spielwelt zeigt sich dabei sehr weitläufig und mit abwechslungsreichen, fotorealistischen Hintergründen. Alternative Wege und Geheimnisse laden zum Erkunden ein.

Sag doch was!

Das Spielprinzip von Knytt Underground ist schnell erklärt: Wir nehmen Aufgaben von NPC's an, erledigen diese in der großen Underground-Welt und nutzen oft Power-Ups als Hilfe. Mi ist nicht in der Lage zu sprechen, erhält aber Unterstützung

von zwei Feen. Die Dialoge finden zwar in altmodischen Sprachboxen statt, sind aber dank der extremen Meinungsdivergenzen der beiden Feen unterhaltsam, was die sonst leblose Atmosphäre im Untergrund auflockert.

Damian Figoluszka



Hintergründe nett anzuschauen
Weitläufige Spielwelt ...
... aber dadurch teils langatmig
Altmodische Sprachboxen



Knytt Underground weckt den Erkundungsgeist, präsentiert sich in einem künstlerischen Grafikstil, meint es mit der Weitläufigkeit teilweise aber etwas zu gut.
Dennoch kein schlechter Titel!

31 /40 fazit

PUBLISHER Konami ENTWICKLER Konami GENRE Action-Adventure
SYSTEM Wii U, Wii, SNES SPIELER 1 bis 2 USK ab 6 Jahren PREIS circa 8 EURO

The Legend of the Mystical Ninja *Virtual Console*

Mit dreijähriger Verspätung erscheint die erste Super-Nintendo-Episode der Ganbare-Goemon-Reihe 1994 in Europa. Es bleibt der einzige Konsolenausflug außerhalb Japans.

Aufgrund des geringen Interesses bleibt die Videospieldreihe nach weiteren Ausflügen für den GameBoy und das Nintendo 64 hierzulande fast unbekannt. Dabei fasziniert schon der erste Teil auf dem Super Nintendo, in dem wir mit Goemon alias Kid Ying und Ebisumaru alias Dr. Yang zunächst in bester Action-Adventure-Manier auf Geisterjagd gehen, nur um danach in die Entführung einer Prinzessin verstrickt zu werden.

Moderne trifft auf Mittelalter

Gradlinig werden wir dabei durch das feudale Japan geschickt, welches mit Anspielungen auf die Popkultur der späten Achtziger und frühen Neunziger Jahre verknüpft ist. Während wir Städte aus der Vogelperspektive erkunden, Gegner verdreschen, Ausrüstungsgegenstände in den Läden kaufen und Orte der Erholung aufsuchen, wird das Geschehen in den Dungeons aus der Seitenansicht gezeigt und mit Jump-'n'-Run-Elementen hervorragend verbunden.

Japanische Harmonie

Optisch besticht der Titel mit detailreichen 16-Bit-Grafiken, die mit fernöstlichen Klängen hervorragend unterlegt werden. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar nicht sehr hoch,

doch ist es die Kollisionsabfrage, die uns selten unsere wenigen 1-ups aus der Tasche zieht. Ärgerlich, ist das Passwortsystem des Titels doch sehr nervig. Da man den Titel zu zweit durchspielen kann, sind diese kleinen Ärgernisse jedoch schnell vergessen. In The Legend of the Mystical Ninja steckt so viel Spielspaß, der durch gelungenes Gameplay und viel Humor hervorgerufen wird, und man sich nicht entgehen lassen darf!

Eric Ebelt



„Die Helden werden in die Entführung einer Prinzessin verstrickt.“



Ganbare Goemon

Hierzulande umfasst die Serie gerade einmal vier eigenständige Spiele, während in Japan seit 1986 über dreißig Titel erschienen sind, die sich mit dem Franchise beschäftigen. Alleine auf dem Super Nintendo erlebt Goemon fünf Abenteuer. Vier davon sind nur über den Import aus Japan zu haben. Für gut erhaltene Exemplare legt man selten mehr als dreißig Euro auf den Tisch.

8

NMAG

Eric E.

8

NTOWER

Tolle Gameplay-Mischung

Zwei-Spieler-Modus

Fernöstlicher Soundtrack

Misses Passwortsystem

8

NMAG

Björn R.

8

WIUX

Der Titel ist ein fantastisches Spiel voller Humor, genialer Levels und einem tollen Zusammenspiel von fernöstlicher Optik und Soundtrack, das man unbedingt selbst erleben muss.

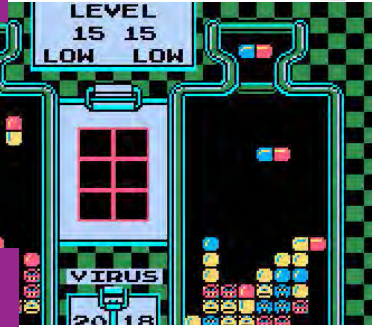
32 /40

fazit

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo R&D1 GENRE Puzzlespiel
SYSTEM Wii U, NES, GBA SPIELER 1 bis 2 USK ab 0 Jahren PREIS circa 5 EURO



Dr. Mario Virtual Console



Tetris ist seit 1984 auf dem Vormarsch. 1990 steigt Mario ins Puzzle-Geschäft als Arzt ein.

Als Dr. Mario ist es unsere Pflicht, in einem Medikamentenglas nervige Viren auszuarbeiten. Der Reihe nach werden Pillen ins Glas geworfen, die jeweils aus ein bis zwei Farben bestehen. Wie die Bausteine in Tetris fallen die Pillen herab und wir müssen sie im Glas so anordnen, dass zusammen mit den Viren Viererreihen gebildet werden. Auf diesem Wege vernichten wir die Viren.

drei Tracks aufwarten. Die Steuerung ist aus heutiger Sicht zudem sehr direkt, weshalb jüngere Spieler wohl ein wenig Einarbeitungszeit benötigen könnten.

Eric Ebelt

Geringer Umfang

Spielen wir Dr. Mario gegen einen anderen Spieler, jagen wir ihm Pillenbruchstücke in sein Glas. Leider sind das die einzigen beiden Spielmodi, weshalb man Dr. Mario eher nur mit einem Kontrahenten spielt. Optisch ist der Titel aufs Nötigste reduziert und akustisch kann Dr. Mario nur mit zwei bis

7
NMAG
Eric E.

7
NTOWER

Gelungenes Konzept
Zwei-Spieler-Modus
Wenige Spielmodi
Dünnere Soundtrack

8
NMAG
Emanuel L.

7
NMAG
Björn R.

Das Spielprinzip von Dr. Mario macht auch heute noch eine Menge Spaß, doch wer ständig neue Herausforderungen sucht, sollte eher zur WiiWare-Fassung greifen, da diese mit einem Online-Modus besticht.

29
/40

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo R&D4 GENRE Jump'n'Run
SYSTEM: Wii U, Wii, NES, 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 5 EURO



Super Mario Bros. 3 Virtual Console



Der NES lag schon in seinen letzten Zügen, als Mario im dritten Anlauf Geschichte schrieb.



Um die Super Mario Bros.-Serie wirklich zu verstehen, muss man eigentlich Super Mario Bros. 3 gespielt haben. Mit einem schier gigantischen Umfang für ein NES-Spiel ist es nicht nur in der Länge einzigartig. Die Level sind unglaublich abwechslungsreich und stehen heutigen Jump'n'Runs in nichts nach. Insbesondere durch die vielen neuen Items wird der Titel ungemein vielseitig.

des hervorragend gealterten Spiels bei. Während die New Super Mario Bros.-Reihe immer eintöniger wird, kann dieser Titel selbst Jahre nach dem Release noch mit seinem Einfallsreichtum überzeugen.

Björn Rohwer

Ein Meilenstein

Hinzu kommt, dass es das erste nicht lineare Jump'n'Run ist. Zwar arbeitet man sich Stück für Stück über die Karte, man hat aber immer wieder die Wahl zwischen Leveln oder die Möglichkeit abzukürzen. Gerade die versteckten Geheimnisse tragen zur Genialität

9
NMAG

9
NTOWER

Vielseitige Level
Viel zu entdecken
Tolle Items
Zeitloser Soundtrack

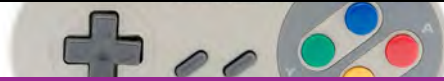
9
NINTENDO
ONLINE

10
WIIUX

Super Mario Bros. 3 ist absolut grandios gealtert und lohnt sich heute genauso wie zum Release. Ein Meilenstein, den jeder Nintendofan gespielt haben muss!

37
/40

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo R&D1 GENRE Action-Adventure
SYSTEM Wii U, Wii, SNES, GBA SPIELER 1 USK ab 6 Jahren



The Legend of Zelda – A Link to the Past *Virtual Console*



Prinzessinnen wollten auch schon in 2D gerettet werden!



Wie in so gut wie jedem Ableger schlüpfen wir wieder in die Haut von Link, um Hyrule zu retten, Ganon zu besiegen und Prinzessin Zelda zu retten. Ein Glück, dass Nintendo den Sidescrolling-Ansatz von Zelda II: The Adventure of Link nicht weiter verfolgte, sonder hier wieder zur Vogelperspektive zurückkehrt. Mit Elementen wie einer Parallelwelt wird das Spiel zum absoluten Klassiker und Vorbild für spätere Teile.

Ein Lehrstück für Jüngere

Aus heutiger Sicht beweist der Titel vor allen Dingen, dass einen auch ein paar Pixel und eine zweidimensionale Welt berühren können. Die Atmosphäre ist unglaublich dicht und man wird in die Story um unseren Helden Link wirklich reingesogen.

Dafür bedarf es nicht zwangsläufig fotorealistische Grafik! Ein Lehrstück für jüngere Semester und eine grandiose Kindheitserinnerung für Ältere.

Björn Rohwer

9
NMAG
Björn R...

10
NTOWER

Dichte Atmosphäre
Zeitlos schön
Umfangreich
Fesselnd

9
NMAG
Emanuel L.

10
WIIUX

Erst wenn man A Link to the Past gespielt hat, kann man die Hysterie um A Link between Worlds verstehen. Ein absolut zeitloses Meisterwerk.

38 /40 *fazit*

PUBLISHER Sega ENTWICKLER Soft 7, Megasoft, M2 GENRE Action
SYSTEM : 3DS SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS circa 5 EURO

3D Shinobi III: Return of the Ninja Master



Den Stellenwert, den heute Piraten einnehmen, hielten Anfang der Neunziger die Ninja inne.



So ist es nicht verwunderlich, dass Sega den hauseigenen Ninja Joe Musashi gleich in eine Handlung verstrickt, die sich über mehrere Videospiele zieht. Musashis Gegner Nao Zeed bedroht einmal mehr die Welt. Bewaffnet mit Shuriken, Katana und Ninjutsu-Fähigkeiten, ziehen wir mit Musashi in die Schlacht. Dabei durchkämmen wir mystische Gegenden wie einen Wald und im krassen Kontrast anschließend ein Laboratorium, gefüllt mit Monstern.

Gelungener Action-Titel

Die Story des zweidimensionalen Action-Titels mag zwar nicht die originellste sein, doch dafür funktioniert das Gameplay sehr gut. Wir dürfen sogar entscheiden, ob

wir die gerade empfohlene Funktion über eine einzelne Taste oder die Aktionen über verschiedene Tasten ausführen wollen. Soundtrack und Grafik gehen zwar Hand in Hand, doch der Tiefeneffekt ist meist nur eine nette Beilage.

Eric Ebelt

8
NMAG
Eric E.

7
NTOWER

Abgedrehte Levels
Abwechslungsreiche Action
Teilweise sehr knifflig
Unnötiger Tiefeneffekt

9
NMAG
Björn R.

8
PLANET3DS

Als Japan-Fanatiker habe ich 3D Shinobi III: Return of the Ninja Master auch mit der frei erdachten Story regelrecht genossen.

Wer etwas für japanophile Titel übrig hat, muss hier unbedingt zuschlagen!

32 /40 *fazit*

PUBLISHER Sega ENTWICKLER Sonic Team, M2 GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 5 EURO

3D Sonic the Hedgehog



Sonic rast wieder durch sein erstes Abenteuer - diesmal mit zugeschaltetem Tiefeneffekt.



Der böse Dr. Robotnik hat sich die sechs Chaos Emeralds unter den Nagel gerissen und dazu noch jede Menge Tiere entführt. Um seine tierischen Freunde zu befreien, jagen und springen wir mit dem blauen Igel durch kunterbunte Themenwelten. Während Sonics Kontrahent aus dem Hause Nintendo eher für zu erkundende Welten steht, zählt in Sonic the Hedgehog im Jahre 1991 vor allem das hohe Spieltempo, welches zu jeder Zeit flüssig dargestellt wird.

Tempus fugit

Grafik und Soundtrack wurden unverändert in die 3D-Download-Version übernommen. Leider ist der Tiefeneffekt wie in New Super Mario Bros. 2 nur eine müde Dreingabe, die das Spiel nicht sonderlich

aufpoliert. Besitzt man schon die eine oder andere Fassung des Spiels, kann man sich die fünf Euro für 3D Sonic the Hedgehog sparen. Ansonsten lässt sich hier günstig ein großer Klassiker nachholen.

Eric Ebel

7
NMAG

9
NTOWER

Meist hohes Spieltempo
Abwechslungsreiche Areale
Keine Level-Auswahl
Tiefeneffekt unnützlich

8
NINTENDO
ONLINE

7
PLANET3DS

Rasant und schnell - etwas anderes erwarde ich vom ersten Abenteuer des blauen Igels nicht. Schade nur, dass der Tiefeneffekt das Spiel nicht zusätzlich aufwerten kann.

31
/40

fazit

PUBLISHER Sega ENTWICKLER Novotrade International, M2 GENRE Action
SYSTEM : 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 5 EURO

3D Ecco the Dolphin



1992 ist Entwickler Ed Annunziata begeistert darüber, wie Delfine Echolotung verwenden.



Aus dieser Begeisterung entstehen prompt ein Spiel und einer der ungewöhnlichsten Helden in der 16-Bit-Ära. In Ecco the Dolphin übernehmen wir die Rolle des titelgebenden Delfins, mit dem wir die Tiefen des Meeres erkunden dürfen. Dabei müssen wir aufpassen, dass wir nicht von Gefahren verletzt werden und uns nicht die Luft ausgeht - schließlich kontrollieren wir ein Säugetier.

Im Leben eines Delfins

Um Sauerstoff zu tanken, schwimmen wir an die Meeresoberfläche oder suchen Höhlen. Energie regenerieren wir durchs Fressen von Fischen. Nebenbei nutzen wir Echolotung, um uns in den Levels zurechtzufinden. Das Konzept klingt ungewöhnlich, fasziniert uns jedoch mit jeder Spielminute

mehr. Technisch überzeugen uns diverse Farbtöne, je tiefer wir tauchen. Schade nur, dass der Tiefeneffekt in 3D Ecco the Dolphin dabei kaum zur Geltung kommt.

Eric Ebel

6
NMAG

6
NTOWER

Faszinierendes Konzept
Uninteressante Story
Passwortsystem
Tiefeneffekt unnötig

5
NINTENDO
ONLINE

5
PLANET3DS

Der Titel fasziniert mich mit seinem ungewöhnlichen Konzept. Zwischendurch macht der Titel immer wieder Spaß. Da die Story nicht sehr tiefgründig ist, kann mich der Titel auf Dauer aber nicht fesseln.

22
/40

fazit

PUBLISHER Sega ENTWICKLER Sega AM7, MNM Software, Biox, M2 GENRE Action
 SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 2 USK ab 12 Jahren PREIS circa 5 EURO

PUBLISHER Sega ENTWICKLER CRI Middleware, M2 GENRE Shoot ,em up
 SYSTEM : 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 5 EURO

3D Streets of Rage

3D Galaxy Force II



Der erste Teil der Streets-of-Rage-Reihe wird mit einem tollen Tiefeneffekt neu aufgelegt.

Mit 3D Galaxy Force II liefert der verantwortliche Entwickler M2 eine Meisterleistung ab.

In Streets of Rage übernehmen wir 1991 die Rolle dreier Polizisten. Sie kündigen ihren Job, da sie kein Vertrauen mehr in den Rechtsstaat haben, und üben Selbstjustiz aus. Drei Figuren mit unterschiedlichen Attributen stehen uns zur Verfügung, mit denen wir uns mittels diverser Waffen wie Messern, kaputten Flaschen oder Rohren durch die Straßen prügeln. Mittels eines Spezialangriffs kann der Bildschirm sogar von allen Gegnern geleert werden.

Spielebenen besser abgeglichen werden können. Zu zweit kann 3D Streets of Rage auch gespielt werden, doch dazu benötigen beide Spieler jeweils leider eine Download-Version.

Eric Ebel

Das liegt vor allem daran, dass die vom Automaten für Konsolen umgesetzte Version alles andere ist - nur nicht dem futuristischen Tempo des Spiels angepasst. Die 3D-Version kann endlich die Faszination versprühen, welche mit der Magie japanischer Arcade-Hallen der späten Achtziger Jahre gleichzusetzen ist. Am Gameplay hat sich aber nichts verändert.

deshalb ärgerlich, da das Spiel recht fordernd ist. Energie und Timer teilen sich hier eine einzelne Anzeige. Ist diese leer, dürfen wir von vorne beginnen - das machen wir dann aber sehr gerne!

Eric Ebel

Sinnvoller Tiefeneffekt

Am Ende fast jeder Stage erwartet uns ein Bossgegner, der nur mit Taktik besiegt werden kann. Technisch macht der Titel immer eine gute Figur und selbst der Tiefeneffekt bereichert das Geschehen sinnvoll, da

8
NMAG
Eric E.

8
NTOWER

Tolle Combo-Angriffe
 Zwei-Spieler-Modus
 Guter Tiefeneffekt
 Kurze Einzelspielzeit

6
NMAG
Emrah E.

6
PLANET3DS

Das einfache Spielprinzip und die schnell in Fleisch und Blut übergehende Steuerung sprechen für das Spiel der frühen Neunziger Jahre. Schade nur, dass die Einzelspielzeit sehr kurz ist.

28 /40

Räumliche Tiefe

Mit unserem Raumschiff werden wir auf Schienen gelenkt und schießen uns durch große und abwechslungsreiche Areale. Durch den Tiefeneffekt können wir nun viel besser abschätzen, wo sich Feinde gerade befinden. Es dauert jedoch etwas, bis wir das Anvisieren von Gegnern beherrschen. Das ist

8
NMAG

7
NTOWER

Fantasievolle Levels
 Hoher Schwierigkeitsgrad
 Gelungener Tiefeneffekt
 Zielen gewöhnungsbedürftig

6
NINTENDO
ONLINE

5
PLANET3DS

Der Titel fasziniert mich mit seinem ungewöhnlichen Konzept. Zwischendurch macht der Titel immer wieder Spaß. Da die Story nicht sehr tiefgründig ist, kann mich der Titel auf Dauer aber nicht fesseln.

26 /40



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. NEED FOR SPEED: MOST WANTED U | 32 PUNKTE |
| 2. SONIC & ALL-STARS RACING: TRANSFORMED | 33 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 | 35 PUNKTE |
| 2. DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT | 36 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 101 | 32 PUNKTE |
| 3. CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 | 32 PUNKTE |
| 4. THE WONDERFUL 101 | 31 PUNKTE |
| 5. CALL OF DUTY: GHOST | 29 PUNKTE |





JUMP 'N' RUN

- | | |
|-----------------------------------|-----------|
| 1. SUPER MARIO 3D LAND | 36 PUNKTE |
| 2. DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D | 34 PUNKTE |
| 3. NEW SUPER MARIO BROS. 2 | 29 PUNKTE |
| 4. SONIC GENERATIONS | 28 PUNKTE |
| 5. RAYMAN ORIGINS | 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. PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D | 32 PUNKTE |
| 2. PRO EVOLUTION SOCCER 2012 3D | 30 PUNKTE |
| 3. MARIO TENNIS OPEN | 28 PUNKTE |
| 4. FIFA 12 | 28 PUNKTE |
| 5. WINTER SPORTS 2012 | 28 PUNKTE |

ROLLENSPIEL

- | | |
|-------------------------------------------|-----------|
| 1. FIRE EMBLEM: AWAKENING | 37 PUNKTE |
| 2. BRAVELY DEFAULT | 36 PUNKTE |
| 3. POKÉMON X & Y | 36 PUNKTE |
| 4. MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS. | 33 PUNKTE |
| 5. KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE | 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. NINTENDO PRÄSENTIERT: NEW STYLE BOUTIQUE | 30 PUNKTE |
| 3. NINTENDOGS + CATS | 29 PUNKTE |
| 4. HARVEST MOON: A NEW BEGINNING | 28 PUNKTE |
| 5. NEW ART ACADEMY | 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. CAVE STORY 3D | 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

NINTENDO SCHREIBT MITTLERWEILE LEIDER ROTE ZAHLEN - DAS IST KEIN GEHEIMNIS. WIE ES DAZU KAM, HAT MEHRERE GRÜNDE. WIR ANALYSIEREN FÜR EUCH DEN MARKT. FÜR EUCH DURCHGESPIELT HABEN WIR HINGEGEN DIE JUMP 'N' RUNS MIT KLEMPNER MARIO FÜR DAS NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. WIR ERLÄUTERN, WIE SICH DIE SUPER-MARIO-BROS.-TITEL MIT DER ZEIT ENTWICKELT HABEN.





100% MARIOCEPTION

TEIL 1 NES-JUMP-'N'-RUNS

Ab zur Geschichtsstunde!

Unser Chefredakteur Björn hat sich vorgenommen – chronologisch und in Themenblöcke geordnet – jedes einzelne Spiel, das irgendetwas mit Mario zu tun hat, durchzuspielen.

Ob er das je schafft, bezweifeln wir zwar, doch beginnt er mutig mit den Jump 'n' Runs der Nintendo-Entertainment-System-Ära.

Auch wenn ich jetzt doch schon einige Jahre für dieses Nintendo-Magazin schreibe, hab ich noch Lücken. Lücken in meiner Videospiegelgeschichte. Als dann aus unserer Redaktion der Vorschlag kam, einer Serie zu machen, in der wir chronologisch Videospieleserien durchspielen, habe ich mir sofort den kleinen dicken Klempner gesichert, doch wo fängt man da an? Nimmt man alle Spiele mit dem Begriff Mario im Titel? Nach kurzem Überlegen ist mir klar geworden, dass ich mir einen ziemlich gigantischen Berg aufgehalst habe – wieso hätte ich nicht Metroid nehmen können? Aber gut, ich stehe zu meinem Wort und begleite Mario jetzt durch seine Videospiegelgeschichte. Alles fein säuberlich nach Themenblöcken und chronologisch geordnet. Ein guter Anfang auf dieser Reise durch die Geschichte des Klempners sind sicherlich die Jump ,n' Runs. Also schnell die Virtual Console aufgerufen und Super Mario Bros. gestartet.

Los geht's!

Den ersten Teil der Serie hatte ich schon mehrmals durchgespielt, aber immer mit ein bisschen Schummelei. Ich war schließlich dann doch meistens zu faul, jedes Level zu besuchen und habe mich dann doch an die Warp-Röh-

ren gehalten. Dieses Mal gab es allerdings kein Gewarpe, sondern ich wollte wirklich jedes Level sehen. Einen Abend habe ich dafür benötigt – vielleicht zwei Stündchen – und war nun voll motiviert, die nächsten Titel in Angriff zu nehmen. Super Mario Bros. war schließlich schon größtenteils bekannt und viele andere Titel habe ich noch nie bis zum Ende verfolgt. Ein Fazit zum ersten Teil? Die Steuerung ist vielleicht etwas schwammig aus heutiger Sicht, aber bei solch einem Klassiker gehört das dazu. Und es gab viel schlimmere Kandidaten auf dem NES. Also weiter geht's mit dem zweiten Teil der Serie.

Die echte Zwei?!

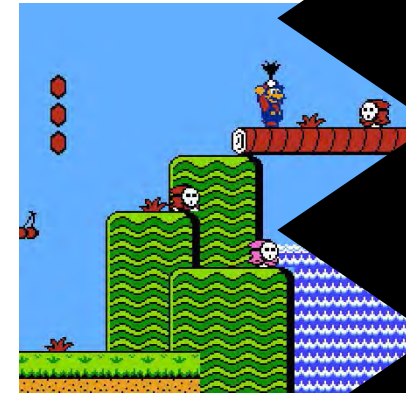
Aber welchen zweiten Teil nehme ich denn nun? Super Mario Bros. 2, das ja bekanntlich auf einem anderen Spiel basiert oder Super Mario Bros.: The Lost Levels, das für uns im Westen zu schwer sein soll? Beide! Aber zuerst The Lost Levels – so schwer kann es ja doch nicht sein. Dachte ich. Aber der Titel hat es wirklich in sich und hat mich erst einmal viele Nerven gekostet. Nach fünf gescheiterten Anläufen habe ich mir dann doch eingestanden, dass ich den Titel lieber mit der netten Speicherfunktion der Virtual Console angehe. Nur am Ende eines Levels, aber immerhin war es mir so möglich auch diesen Teil abzuschließen. Rückblickend eine wirklich weise Entscheidung, diesen Titel zunächst nicht nach Europa zu bringen. Das hierzulande Super Mario Bros. 2 genannte Spiel war hiernach nämlich ein Kinderspiel.

Noch eine Zwei

Dieses Mal waren es drei Stunden – also wieder ein Abend – und Toad, Mario, Luigi und Peach hatten auch diesen Titel absolviert. Man merkt dem Spiel aber eindeutig an, dass es aus der Reihe rausfällt. Die nach oben und unten scrollenden Bildschirme, das andere Spielgefühl und vor allen Dingen das Gemüsewerfen sind doch ziemlich komisch, wenn man schon viele andere Titel mit dem Klempner gespielt hat. Schlecht war das Spiel trotzdem nicht und einige Charaktere sind danach ja auch in der Serie geblieben. Wie zum Beispiel die Shy Guys oder Birdo. Alleine für Birdo hat sich dieser Ausflug gelohnt. Jetzt komme ich auch schon zum Abschluss der NES-Mario-Jump-'n'-Runs – Super Mario Bros. 3.



Gerade die Flugfähigkeit des Tanuki-Marios öffnet Tür und Tor für ein vielseitiges Spiel mit vielen Geheimgängen und anderen Geheimnissen.



Auch wenn Super Mario Bros. 2 kein schlechtes Jump 'n' Run ist, will ich meine Gegner bitteschön durch Sprünge erledigen und nicht mit Gemüse ermorden!



Super Mario Bros.: The Lost Levels hätte ohne die Speicherfunktion der Virtual Console meinem Ziel wohl ein jähes Ende gesetzt.

Alle guten Dinge sind Drei

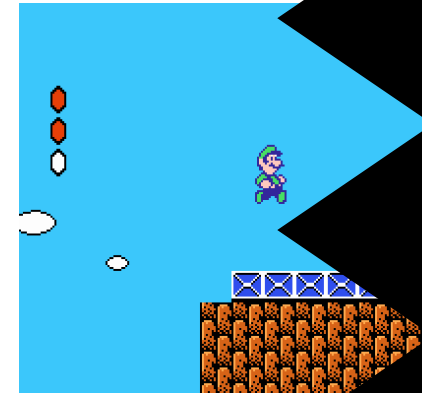
Was Nintendo hier auf die Beine gestellt hat, ist wirklich fantastisch und das wird einem besonders dann klar, wenn man die beiden (oder drei) Vorgänger komplett gespielt hat. Wir befinden uns immer noch auf derselben Konsole, die auch das Ur-Spiel beherbergt hat, werden aber überrumpelt von einer unglaublichen Vielseitigkeit und Länge. Wieder habe ich jedes Level gespielt und so drei Abende mit Super Mario Bros. 3 gefüllt. Aber es ist nicht nur länger, sondern sieht auch fantastisch aus, beinhaltet unzählige Ohrwürmer und bietet in fast jedem Level eine neue Idee. Gerade die vielen Items wie der Froschanzug, das Tanuki-Blatt oder auch der Riesenstiefel machen das Spiel zu einem der besten Super-Mario-Titel überhaupt. Was Nintendo hier vollbracht hat, ist weit von den Vorgängern entfernt und hängt die Latte sehr hoch für die Fortsetzungen. Eigentlich eine Schande, dass ich dieses Meisterwerk vor diesem Projekt noch nie komplett gespielt hatte. Ja, gerade den Anfang hatte ich mir schon mehrmals angesehen, aber das Spiel ist es absolut wert, komplett gespielt zu werden.



Fortsetzung folgt...

Nachdem ich alle vier NES-Titel innerhalb von einer Woche durchgespielt hatte, war ich absolut von dem Projekt gefesselt und habe sofort weitergespielt. Meine Erfahrungen mit den nächsten Mario-Jump-‘n’-Runs könnt ihr dann in der kommenden Ausgabe lesen. Und vielleicht beschließt sich ja auch der ein oder andere, es mir gleich zu tun und sich in die Geschichte von Mario einzuspielen.

Björn Rohwer



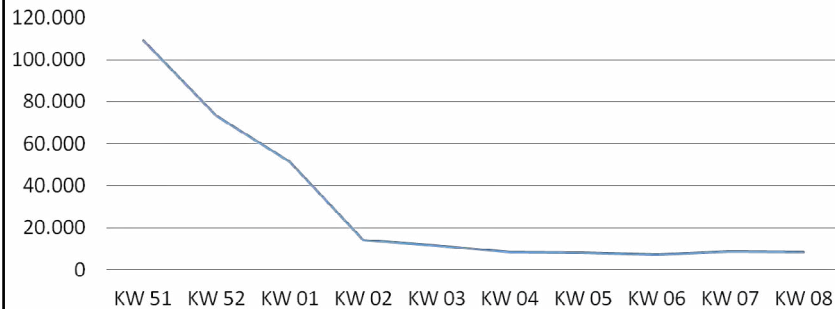
FAKTEN
ZAHLEN
ANALYSE

NINTENDO
UND DIE
KRISE

Derweil möchte niemand in Iwatas Haut stecken, auch wir nicht. Die Lage ist angespannt, Nintendos Zukunft ungewiss. Der Grund liegt auf der Hand: Nintendo schreibt rote Zahlen und das nicht erst seit dem letzten Quartal. Doch wie kam es dazu, wie schlimm ist die Lage wirklich und wie geht es weiter?

Wöchentliche Verkaufszahlen der Wii U in Japan

Quelle: Media Create



Eine Verkaufszahl-Entwicklung dieser Art sieht kein Investor gern. Es ist ein kontinuierlicher Abfall der Wii-U-Verkäufe in Japan seit der Vorweihnachtszeit - mit Ausnahme der KW 07. Der winzige Anstieg ist Donkey Kong Country: Tropical Freeze zu verdanken.



Donkey Kong Country: Tropical Freeze war hierzulande im Monat Februar der einzige veröffentlichte Retail-Titel für Wii U. Wii-U-Spieler sind ganz klar am Verhungern.

INNOVATIONSMOTOR MIT TECHNISCHEM DEFECT

In Nintendo-Kreisen wird gerne vom Wow-Gefühl gesprochen, seitdem Reggie Fils-Aime, Präsident von Nintendo of America, mit diesen Worten die Wii-Grafik ankündigte. Doch wann genau entsteht ein solches Gefühl? Technische Dominanz ist ganz klar eine Möglichkeit, doch das ist nicht das, was die Wii damals auszeichnete und auch die Wii U dominiert nicht auf diese Weise. Wir neigen also dazu zu sagen, dass dem Reggienator in der Situation vielleicht ein wenig der Bezug zur Realität fehlte. Bleibt also der Faktor Innovation – hier kann Nintendo schon eher punkten. Oder doch eher konnte? Mit der Wii begeisterte man noch den Mainstream, schließlich wirkte Motion Control sehr frisch und öffnete viele neue Türen für noch nie dagewesene Spielkonzepte. Leider nutzen wir hier das Präteritum als Zeitform, denn diesen Grad an Innovation kann das Wii-U-Gamepad nicht mehr erreichen. Damit schließen wir interessante Spielideen nicht aus, allerdings vermissen wir diese aktuell schmerzlich und die aktuelle Wii-U-Releaseliste stimmt uns da auch nicht besser.

FEHLENDER KAUFREIZ DURCH SPIELEMANGEL

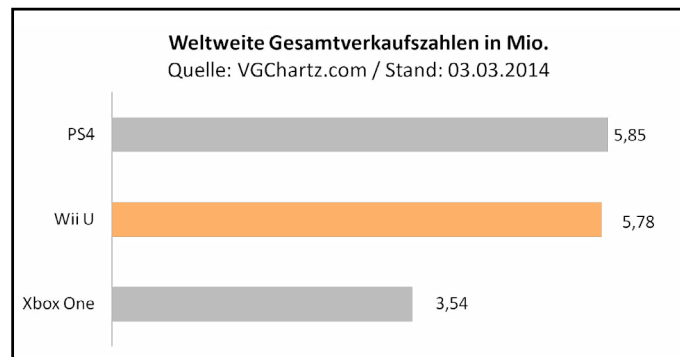
Lassen wir die Zahlen sprechen: Im Monat Februar dieses Jahres erschien hierzulande mit Donkey Kong Country: Tropical Freeze lediglich ein Retail-Titel für die Wii U. Wer jetzt denkt, dass es damit nur bergauf gehen kann, der irrt, denn dieser eine Retail-Titel ist mehr, als für den Monat März angekündigt ist und auch der Januar physisch für Wii U zum Vorschein brachte. Es ist so traurig, dass die Mundwinkel fast schon zucken, um zu lächeln. Hinzu kommt, dass Nintendo aktuell nahezu auf sich allein gestellt ist. Dritthersteller meiden das Verlustgeschäft und laufen scharenweise davon. Ubisoft zeigt zwar noch ein wenig Loyalität, doch selbst Watch Dogs, ein Wii-U-Spiel, das Wii-U-Fans noch ein wenig Stolz schenkt, wurde für Nintendos Next-Gen-Konsole weiter nach hinten verschoben. Eine Tatsache, mit der das Spiel auf der Wii U Erfolg einbüßen wird. Dessen wird sich der französische Spieleentwickler und -publisher hoffentlich bewusst sein.

VERKÄUFE AUF KONSTANT NIEDRIGEM NIVEAU

Im Videospiegelgeschäft gilt ein ganz einfacher Grundsatz: Software sells Hardware. Wenn es um eine Videospielekonsole oder einen Handheld und den Erfolg geht, sind das die ersten drei Worte, die ein Fan von sich gibt. Gleichzeitig sind es Worte, die aktuell für ein mulmiges Gefühl sorgen, denn die Spieleversorgung der Wii U der nahen Zukunft wirkt einfach nicht lukrativ, womit wir die Situation noch sehr vorsichtig beschreiben. Kein Wunder also, dass auch die Konsole kaum Abnehmer findet. Der japanische Markt ist dank regelmäßig veröffentlichter Zahlen durch Media Create sehr transparent, daher nutzen wir diesen als Referenz. In der Vorweihnachtszeit des letzten Jahres sorgten einige Spielereleases wie Wii Party U oder Super Mario 3D World – und hier zeigt sich wieder der Grundsatz - für einen kurzzeitigen Lichtblick. Mehr als 100.000 Abnehmer konnte Nintendo für die Konsole in der 51. Kalenderwoche verbuchen. Mit Ausnahme der KW 07, in der Donkey Kong Country: Tropical Freeze erschienen ist, sind die wöchentlichen Verkaufszahlen seitdem im betrachteten Zeitraum bis zur KW 08 kontinuierlich am sinken.

GEGENTEILIGE SITUATION BEI DER KONKURRENZ

Nicht nur Nintendo hat mit Problemen zu kämpfen, sondern auch Sony. Allerdings handelt es sich dabei um Luxusprobleme, denn Lieferengpässe seit Release der PlayStation 4 bereiten dem Konzern Probleme und locken Kunden natürlich auch zu Alternativkäufen. Dabei lehnen wir uns aus dem Fenster und sagen, dass die Xbox One bevorzugt wird, schließlich sprechen die Wii-U-Zahlen für sich. Zwei neue Ereignisse sind es wert, erwähnt zu werden: In Japan konnte die Wii U in der Donkey-Kong-Woche die Gesamtverkaufszahlen der Xbox 360 überholen. Damit hätten wir die gute Nachricht. Die für jeden Nintendo-Fan negative Nachricht ist die Führung in den weltweiten Gesamtverkaufszahlen der Next-Gen-Konsolen, die Sony mittlerweile mit der PlayStation 4 ergattern konnte. Sony sammelt damit derart viel Selbstvertrauen, dass die Ziele immer höher gesteckt werden. Mit der PlayStation 4 möchte man den Erfolg der PlayStation 2 wiederholen. Wir sagen nur: Think big. Es kann nicht schaden. Als unrealistisch möchten wir dieses Ziel in Anbetracht des aktuellen Booms nicht einstufen, doch es ist definitiv kein leichtes Vorhaben.



DIE SUCHE NACH DEM GOLDENEN WEG

Die Talfahrt bei der Verkaufszahlen- und auch Chart-Entwicklung an der Börse muss so schnell wie möglich ihren Wendepunkt erreichen. Zwar konnte sich das Unternehmen in guten Jahren einen gemütlichen Puffer an Eigenkapital ansammeln, doch bei langfristig roten Zahlen ist die Existenz jedes Unternehmens in Gefahr. Iwatas Aufgabe ist derweil primär die Arbitrage. Alertness to profit opportunities – er muss Gewinnmöglichkeiten wahrnehmen. Ein möglicher Einstieg in die Smartphone-App-Entwicklung wurde bereits abgewiesen. Es wäre nur kurzzeitig lohnenswert, würde dem Unternehmen langfristig schaden. Andere goldene Lösungen einiger Experten sind umfangreichere Angebote im Bereich der In-Game-Käufe, die Übernahme von Sega oder das Streichen der Hardware-Sparte, um plattformübergreifend Spiele anzubieten. Der richtige Weg ist entscheidend, Iwata verweist dabei immer wieder auf die eigene Firmenphilosophie. Trotz der Aktionäre im Rücken scheint er in der Krise einen kühlen Kopf zu bewahren und eine konkrete Strategie ausgetüftelt zu haben.

Ein Jahr Vorsprung hat der Wii U nicht viel genützt, denn schon jetzt wurde die Konsole in den Gesamtverkäufen von der PS4 überholt - und das, obwohl Sony mit Lieferengpässen zu kämpfen hat.

DIRECTLY TO INVESTORS AND STAKEHOLDERS

In einem kürzlich veröffentlichten, offiziellen Statement zur Zukunft Nintendos richtet sich Nintendos Präsident direkt an die Investoren und Stakeholder. Erneut kommt er auf die Firmenphilosophie zu sprechen und nimmt Bezug auf die Firmengeschichte. Iwata stellt klar, dass Nintendo sich nicht vom Hardwaregeschäft abwenden wird. Vielmehr strebt das Unternehmen mehr Diversifizierung an, womit das Risiko natürlich auch gestreut werden kann. Man stelle sich vor, Nintendo wäre nicht im Handheldgeschäft aktiv und die großen Wii-U-Verluste könnten folglich nicht mit dem weiterhin guten Lauf des 3DS kompensiert werden. Es wäre ein Szenario, dass Nintendos Lage erheblich anspitzen würde. Quality of Life oder kurz QOL ist das Stichwort. Mit diesem neuen Geschäftsbereich wird Nintendo in Zukunft mehr Produkte für die Verbesserung unserer Lebensqualität anbieten – abseits des traditionellen Videospielgeschäfts. Das ist sie also, Iwatas Strategie. Wohin sie uns konkret führt? Eine klare Antwort darauf können wir gegenwärtig nicht geben, doch der Plan klingt spannend und scheint sehr auf den Mainstream ausgerichtet zu sein.

Von Damian Figoluszka

Redaktionsmitglied und Wirtschaftsstudent der Universität Siegen

AUSBLICK SOMMER 2014

KALENDER



27.03.	SUPER MARIO KART (VIRTUAL CONSOLE) ERSCHEINT
25.03.	REGINALD FILS-AIMÉS GEBURTSTAG (53)
28.03.	PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY (3DS) ERSCHEINT
28.03.	CUT THE ROPE TRILOGY (3DS) ERSCHEINT
29.03.	MICHEL ANCELS GEBURTSTAG (42)
31.03.	TOMOHIRO NISHIKADOS GEBURTSTAG (70)
04.04.	LEGO DER HOBBIT (WII U, 3DS) ERSCHEINT
11.04.	THE LEGO MOVIE VIDEO GAME (WII U, 3DS) ERSCHEINT
19.04.	FUMITO UEDAS GEBURTSTAG (44)
02.05.	ETRIAN ODYSSEY UNTOLD: THE MILLENNIUM GIRL (3DS) ERSCHEINT
05.05.	PETER MOLYNEUX' GEBURTSTAG (55)
10.05. - 11.05.	ROLE PLAY CONVENTION (KÖLN)
16.05.	KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS) ERSCHEINT
20.05.	ABSCHALTUNG DER WI-FI CONNECTION (WII, DS)
27.05.	CHRIS ROBERTS' GEBURTSTAG (46)
30.05.	MARIO KART 8 (WII U) ERSCHEINT
10.06.	YŪ SUZUKIS GEBURTSTAG (56)
10.06.	YOSHIKI OKAMOTOS GEBURTSTAG (53)
10.06. - 12.06.	ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2014 (LOS ANGELES)
17.06.	TOSHIHIRO NAGOSHIS GEBURTSTAG (49)

IMPRESSUM PARTNER

REDAKTION NMAG, SEMINARSTR. 12A, 25436 UETERSEN

E-MAIL REDAKTION@N-MAG.ORG

CHEFREDAKTION BJÖRN ROHWER (VISDP), ERIC EBELT

PROJEKTKOORDINATOR BJÖRN ROHWER

REDAKTION DAMIAN FIGOLUSZKA, EMANUEL LIESINGER, ALEXANDER SCHMIDT, JONAS MAIER

GASTREDAKTEURE ALEXANDER GEISLER

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.

