

AUSGABE NR. 53

NOVEMBER 2013

KOSTENLOS

NMAG

100% NINTENDO

SUPER MARIO 3D WORLD

Super Mario 3D World
Klempnerarbeit und Katzenjammer - das Jump 'n' Run im großen Test!



VIEW
Bayonetta 2
Kirby Triple Deluxe
Mighty No. 9



TEST
Zelda: A Link Between Worlds
Ace Attorney - Dual Destinies
Bravely Default



PLUS
Ein Jahr mit der Wii U
Die besten Wii-U-Spiele 2013
Die besten 3DS-Spiele 2013

VORWORT



Liebe Spielerinnen und Spieler,

das Weihnachtsfest ist angebrochen. Hinter uns liegt ein Jahr, in dem Nintendo sehr viel Kritik seitens der Dritthersteller und vieler Spieler einstecken musste. Die Wii U erreichte in den vergangenen Monaten leider nicht die Verkaufszahlen, die sich Nintendo erhofft hat. Wir blicken zurück auf das erste Jahr mit der Wii U und schauen uns die Ursachen genauer an.

Auch wenn die Wii U aus unterschiedlichen Gründen scharf kritisiert wird, erscheinen für das Flaggship aus dem Hause Nintendo dennoch Titel, die es sich zu spielen lohnen. Ganz vorne steht natürlich Super Mario 3D World, doch auch Deus Ex: Human Revolution im Director's Cut, Batman: Arkham Origins, Wii Fit U und Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Sotschi 2014 sind nicht zu unterschätzende Spielspaßgranaten.

Nintendos Handheld wird in diesen Wochen ebenfalls mit hochkarätigen Spielen unterstützt. Mit The Legend of Zelda: A Link between Worlds, Bravely Default und Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies kommen auch 3DS-Besitzer in den Genuss spannender Titel. Wie sich diese Titel geschlagen haben, erfahrt ihr in unseren ausführlichen Testberichten.

Damit wir weiterhin in Kontakt bleiben, werden wir ab sofort unsere Social Media Aktivitäten hochschrauben, um euch zeitnah über Nintendo-Themen und Neuerungen am NMag zu informieren. Im nächsten Jahr erwartet euch nämlich so einiges – aber kommen wir dazu erst später. Erst einmal wünschen wir euch ein besinnliches Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

Viel Spaß mit dem neuen NMag,
Eric Ebelt und Björn Rohwer

NEUES AUS DER REDAKTION

Sonntag, 1. Dezember 2013

Das magazinübergreifende Gewinnspiel aus der letzten Ausgabe ist vorbei.

Chefredakteur Björn ist am ersten Advent fleißig dabei, die Gewinner auszuwerten und die Preise zu verpacken.

Montag, 23. Dezember 2013

In wenigen Stunden ist Weihnachten gekommen und die Redaktion und das Layout arbeiten auf Hochtouren, um euch den Heiligen Abend zu versüßen.

STELLENAUSSCHREIBUNG Mehr Layouter macht 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!

STELLENAUSSCHREIBUNG DIE ZWEITE Kreative Köpfe sind gefragt!

Das NMag ist stets auf der Suche nach Redakteuren, die unser Magazin noch vielfältiger gestalten können. Wenn ihr über eine sichere deutsche Rechtschreibung verfügt, euch gut in Wort und Schrift ausdrücken könnt, 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! Als Redakteur bekommt ihr regelmäßig die aktuellsten Spiele zum Testen und dürft unser Team auch gelegentlich auf Veranstaltungen begleiten.

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
 REDAKTION
 AUSBLICK UND KALENDER
 IMPRESSUM UND PARTNER

LIVE

NEWSRÜCKBLICK
 WIR VERLÄNGERN EUREN ADVENTSKALENDER
 EIN JAHR MIT DER WII U

VIEW

MIGHTY NO. 9 *WII U*
 BAYONETTA 2 *WII U*
 KIRBY TRIPLE DELUXE *3DS*

TEST

SUPER MARIO 3D WORLD *WII U*
 ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG *WII U*
 BATMAN: ARKHAM ORIGINS *WII U*
 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - DIRECTOR'S CUT *WII U*
 WII FIT U *WII U*
 SCRIBBLENAUTS UNLIMITED *WII U*
 MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN: SOTSCHI
 2014 *WII U*
 JUST DANCE 2014 *WII U*
 SKYLANDERS: SWAP FORCE *WII U*
 LEGO MARVEL SUPER HEROES *WII U*
 WII SPORTS CLUB *WII U*
 THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS *3DS*
 BRAVELY DEFAULT *3DS*
 PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY - DUAL DESTINIES *3DS*
 ONE PIECE: ROMANCE DAWN *3DS*
 3D SUPER HANG-ON *3DS*
 3D SPACE HARRIER *3DS*

BESTENLISTE *WII U*
 BESTENLISTE *3DS*

PLUS

DIE BESTEN WII-U-SPIELE 2013
 DIE BESTEN 3DS-SPIELE 2013
 PARTNERVORSTELLUNG: THE LOST DUNGEON





REDAKTION



Damian Figoluszka



Emanuel Liesinger



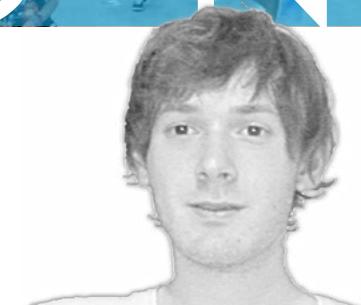
Eric Ebelt



Björn Rohwer



Alexander Schmidt



Jonas Maier

SPIELT GERADE

Super Mario 3D World

LIEBLINGSSCHAUSPIELER

Will Smith

WEIHNACHTEN IST

Das kulinarische
Non-Plus-Ultra des Jahres

PLANT ZU SILVESTER

Mit Freunden das Jahr
ausklingen zu lassen

SPIELT GERADE

Super Mario 3D World

LIEBLINGSSCHAUSPIELER

Bill Murray

WEIHNACHTEN IST

Weihnachtsmann-
Hunting-Season!

PLANT ZU SILVESTER

kein Haus abzufackeln



SPIELT GERADE

Mario & Luigi: Superstar Saga

LIEBLINGSSCHAUSPIELER

Harrison Ford

WEIHNACHTEN IST

Widersprüchlich!

PLANT ZU SILVESTER

Keine tauben Ohren!

SPIELT GERADE

Scribblenauts Unlimited

LIEBLINGSSCHAUSPIELER

Christoph Waltz

WEIHNACHTEN IST

Wahrscheinlich vor unserem
Heftrelease

PLANT ZU SILVESTER

Noch nichts besonderes



SPIELT GERADE

Dragon Quest VI:

Wandler zwischen den Welten

LIEBLINGSSCHAUSPIELER

Clint Eastwood

WEIHNACHTEN IST

Der Tag, an dem
Leute Eichhörnchen
füttern und singen.

PLANT ZU SILVESTER

Gemütlich Filme zu schauen

SPIELT GERADE

Pokémon X

LIEBLINGSSCHAUSPIELER

Jack Nicholson

WEIHNACHTEN IST

Ein teuer Spaß

PLANT ZU SILVESTER

Noch fehlende Vorsätze einlösen



NEWS



Metroid-Prime-Markenrechte erneuert

Wie kürzlich bekannt geworden ist, hat Nintendo die Rechte an der Metroid-Prime-Marke am 18. August 2013 erneuern lassen. Auch wenn dieser Vorgang grundsätzlich nichts bedeuten muss und die Erneuerung von Markenrechten in der Branche ein normaler Vorgang ist, besteht auch die Möglichkeit, dass ein vierter Teil der beliebten First-Person-Adventure-Reihe bereits in Arbeit ist. Bestätigt hat Nintendo ein neues Metroid Prime bisher allerdings nicht.

Japanische Virtual Console wird erweitert

Japanische Wii-U- und 3DS-Besitzer dürfen sich bald im Rahmen des Virtual-Console-Angebots Klassiker weiterer Konsolen herunterladen. So bekommen sowohl die Heimkonsole, als auch der Handheld zukünftig Spiele des TurboGrafx-16; wobei Bonk's Adventure den Anfang macht. Die Wii U erhält zusätzlich Zugang zu Spielen

des MSX. Hier wird Gradius als erstes erscheinen. Ob und wann die Unterstützung der beiden Konsolen nach Europa kommt, ist aber noch nicht bekannt.



The-Legend-of-Zelda-Spin-Off angekündigt

Im Rahmen einer Nintendo-Direct-Ausgabe Mitte Dezember hat Nintendo überraschend eine Zusammenarbeit mit dem japanischen Entwickler und Publisher Tecmo Koei bekanntgegeben. Das besonders für die Dynasty-Warriors-Reihe bekannte Unternehmen arbeitet aktuell an Hyrule Warriors (Arbeitstitel), einem The-Legend-of-Zelda-Spin-Off mit dem Gameplay der genannten Hack-and-Slay-Spiele. Einen ersten Trailer findet ihr im offiziellen Youtube-Kanal von Nintendo.

Kostenloser Pokémon-Bank-Probezeitraum und Bonus-Pokémon

Nintendo hat bekanntgegeben, dass die Applikation Pokémon Bank vom 27. Dezember 2013 bis zum 30. Januar 2014 allen Spielern kostenlos zur Verfügung steht. Wer darüber hinaus den Lagerungsservice für die aktuellen Pokémon-Spiele bis zum 30. September 2014 nutzt, erhält das Pokémon Celebi als Geschenk.



Cranky Kong in Donkey Kong Country Returns: Tropical Freeze spielbar

Bereits im Zuge der diesjährigen VGX Award Show 2013 gab Reggie Fils-Aimé von Nintendo of America bekannt, dass im kommenden Jump 'n' Run Donkey Kong Country: Tropical Freeze für Wii U neben Donkey, Diddy und Dixie auch Cranky Kong spielbar ist. Dabei setzt das älteste Familienmitglied auf seinen Gehstock und nutzt diesen um beispielsweise über Dornen zu springen.

Neue Inhalte für Sonic: Lost World angekündigt

Während der Nintendo-Direct-Ausgabe Mitte Dezember kündigte Nintendo zusätzliche Inhalte für Segas Jump 'n' Run Sonic: Lost World an. Die Besonderheit dabei: Ihr flitzt und springt als der blaue Igel über Yoshi's Island und rettet den grünen Dino aus dem Super-Mario-Universum. Neben dem Zusatzinhalt Yoshi's Island Zone soll Anfang 2014 ein weiteres Paket (vermutlich) rund um The Legend of Zelda erscheinen.

Dr. Luigi praktiziert bald

2013 war das Jahr von Luigi, doch noch sind die Feierlichkeiten nicht vorbei. Am 15. Januar 2014 erscheint ein weiteres Spiel mit dem grün gekleideten Klempner in der Hauptrolle: Dr. Luigi. Das Spielprinzip ist dabei von den Dr.-Mario-Spielen bekannt, wird aber um einige Besonderheiten und neue Modi erweitert. So bekommt ihr es in Dr. Luigi auch mit L-förmigen Pillen zu tun. Außerdem verfügt das Puzzle-Spiel über einen Online-Modus.

Nintendo eShop

Sonderangebote im eShop

In den nächsten Wochen sind einige Spiele im eShop der Wii U und des 3DS im Angebot. So kostet der Wii-U-Launch-Titel ZombiU vom 26. Dezember 2013 bis zum 2. Januar 2014 lediglich knapp zehn Euro, während ihr für Rayman Legends im selben Zeitraum nur etwas weniger als 21 Euro zahlen müsst. Auch Assassin's Creed IV: Black Flag, Splinter Cell: Blacklist, Resident Evil: Revelations und einige Download-Spiele wie DuckTales: Remastered und Toki Tori 2 haben einen Rabatt von bis zu fünfzig Prozent spendiert bekommen. Eine komplette Übersicht findet ihr in den eShops der beiden Konsolen.

Erscheinungstermin zu Professor Layton vs. Ace Attorney bekannt

Schon seit einiger Zeit warten

Fans auf die Veröffentlichung des Crossover-Adventures Professor Layton vs. Ace Attorney, in dem die Helden der beiden Videospielreihen von Level 5 und Capcom einen gemeinsamen Fall rund um eine mysteriöse Stadt und einen Hexenprozess lösen müssen. Im Zuge der Nintendo-Direct-Episode Mitte Dezember 2013 gab Nintendo den Erscheinungstermin für Europa bekannt. Am 28. März 2014 ist es endlich soweit.



Neue Kämpferin in Super Smash Bros. for Wii U / 3DS

Ebenfalls im Rahmen der Nintendo-Direct-Ausgabe enthüllte Nintendo einen neuen Charakter für das Crossover-Beat-'em-up Super Smash Bros. for Wii U / 3DS. Dabei handelt es sich um die aus Super Mario Galaxy und Super Mario Galaxy 2 bekannte Rosalina.

Neue Strecken zu Mario Kart 8 im neuen Trailer

Nintendo hat einen neuen Trailer zu Mario Kart 8 veröffentlicht. Dieser zeigt unter anderem eine Flughafen-Strecke und einige Fahrer, die im nächsten Teil der Reihe dabei sein werden. Ansehen könnt ihr euch den Mario Kart 8-Trailer in Nintendos YouTube-Kanal, genauso wie

viele weitere Trailer zu den angekündigten Neuerscheinungen für 2014.



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

GEWINNSPIELE

Durchlesen

Traurig, dass mit dem Weihnachtsfest nun euer Adventskalender ein Ende hat? Die ganze Adventszeit fleißig an Gewinnspielen teilgenommen und doch nichts gewonnen? Bei uns ist die Zeit des Schenkens noch nicht vorbei, denn wir verlängern kurzerhand euren Adventskalender. Vom 25. Dezember bis zum 7. Januar habt ihr jeden Tag die Chance auf einen neuen hochkarätigen Preis.

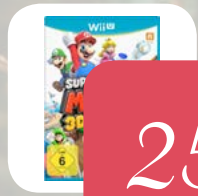
Mitmachen

Was ihr dafür tun müsst? Ganz einfach: Zur richtigen Zeit einen Kommentar schreiben. Jeden Tag veröffentlichen wir auf Facebook einen Beitrag, unter dem ihr fleißig kommentieren dürft - mal einfach wahrlos, mal gibt es Aufgaben zu lösen. Immer gilt aber, dass wir irgendwann im Laufe des Tages „STOPP“ schreiben und der letzte Kommentar über unserem Posting gewinnt den Preis.

Gewinnen

- 25.12. Super Mario 3D World + Fanpaket bestehend aus einer Mütze, einem Shirt und einem limitierten Schuber mit Katzenfellbauch
- 26.12. Disney Infinity Figuren
- 27.12. Injustice Wii U + Shirt
- 29.12. AC IV Merchandise-Paket
- 30.12. Spy Hunter 3DS
- 31.12. Nintendo Merchandise-Paket
- 01.01. Super Mario 3D World + Fanpaket bestehend aus einer Mütze, einem Shirt und einem limitierten Schuber mit Katzenfellbauch
- 02.01. Batman Arkham Origins Wii U
- 03.01. AC IV Merchandise-Paker + Statue
- 04.01. CoD Ghost Wii U + Shirt
- 05.01. Skylanders 3DS
- 06.01. 5x Rayman Legends Shirt + 1x CoD Shirt
- 07.01. AC IV Buccaneer Edition Wii U

ADVENTSKALENDER



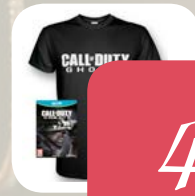
25



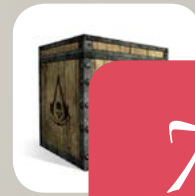
29



1



4



7



26



30



2



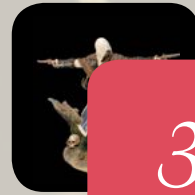
5



27



31



3



6

Wii U™

EIN JAHR MIT DER WII U

Die Wii U ist jetzt seit einem Jahr erhältlich. Es gab zwar schöne Zeiten mit Nintendos neuer Konsole, doch so viel Kritik hat Nintendo seitens der Dritthersteller und seitens der Spieler schon lange nicht mehr in einem relativ kurzen Zeitraum anhören müssen.

Der Start der Wii U verläuft holprig. Bereits vor Launch der Konsole tauchen im Internet die ersten Unstimmigkeiten darüber auf, wie leistungsstark die Konsole tatsächlich ist. Die einen sagen, dass die Konsole Xbox 360 und PlayStation 3 weit überflügelt, die anderen behaupten die Wii U sei nicht annähernd so leistungsstark. Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen, da die Wii U nach heutigem Wissenstand zwar wesentlich mehr Arbeitsspeicher als die anderen beiden Konsolen besitzt, dafür aber in puncto Prozessor-Stärke hinterherhinkt.

Falsche Prognosen

Ebenso melden sich einige Publisher zu Wort. Ubisoft wünscht sich eine Preissenkung der Konsole. Man könnte meinen, dass das Unternehmen skeptisch gegenüber Nintendos neuer Konsole ist und deswegen den einstigen Launch-Titel Rayman Legends zunächst auf Februar

und dann auf den Sommer verschiebt. Nintendo bleibt standhaft und bekräftigt nochmals, dass man die Preise der Konsole als angemessen betrachtet. Analysten glauben, dass sich die Wii U gut, aber nicht so gut wie die Wii verkaufen wird. Ende 2013 erfüllt sich die Prognose nicht, denn die Konsole verkauft sich bis heute nicht zehn, sondern gerade nur vier Millionen Mal.



Launch mit Hindernissen

Am 18. November 2012 erscheint die Wii U in den USA. Wir erfahren, dass man auf die meisten Features der Konsole nur dann zugreifen darf, wenn man die Konsole mit dem Internet verbindet und ein Update ausführt. Dieses ist zwar nur einen Gigabyte groß, doch wer eine langsame Internetleitung hat, dürfte mit der Datengröße zu kämpfen haben. Zudem blockiert Nintendo fünf Gigabyte des Speichers für Betriebssystem und Updates. Wer nur die Basic-Version der Wii U kauft, hat so nur noch drei Gigabytes zur Verfügung. Das ist ebenso ärgerlich wie die langen Ladezeiten, welche die Wii U aufweist. Es folgen ähnlich gemischte Gefühle bei den Veröffentlichungen im Rest der Welt.

Marketing-Desaster

Damit nicht genug, scheinen auch viele Videospiele durch Werbespots und Werbeanzeigen verwirrt zu sein. Nintendos Marketing kann mit den potenziellen Käufern nicht ausreichend kommunizieren, denn aus etwaigen Gründen können diese nicht erkennen, was das neue Videospielsystem besonders macht. Der Techniksprung wird nicht genügend erklärt, denn durch den ähnlichen

Namen kann man denken, dass die Wii U nur eine neue Auflage der bereits 2006 technisch veralteten Wii sei. Es gibt sogar einige Interessenten, welche die Wii U als Heimkonsolen-Handheld-Hybridsystem verstehen. Später wird wegen solch irreführender Werbung aufgrund Beschwerden sogar ein Werbespot in Großbritannien verboten.

Fast ausverkauft

Am 27. November, nur kurz vor dem europäischen Launch, meldet sich Reggie Fils-Aime zu Wort. Der Präsident der US-amerikanischen Nintendo-Niederlassung gibt Verkaufszahlen zur neuen Konsole preis. So habe man von der Wii U mehr als vierhunderttausend Exemplare an den Mann beziehungsweise an die Frau gebracht.



Die Wii U sei damit fast ausverkauft. Fast gleichzeitig legt Fils-Aime es der Konkurrenz nahe, ihre eigenen Innovationen zu schaffen. Michael Pachter, ein bekannter Analyst, prophezeit der Wii U keine rosige Zukunft.

Abgewiesen und angewiesen

Zu Beginn des neuen Jahres erklärt Satoru Iwata, dass sich die Wii U konstant verkauft und man zufrieden mit den Verkaufszahlen sei, auch wenn diese bei der Wii in den Vereinigten Staaten sechs Jahre zuvor höher ausgefallen seien. Eine weitere Meldung macht der halbwegs positiven Meldung einen Strich durch die Rechnung. Nintendo und Electronic Arts können sich nicht über eine Wii-U-Version von Crysis 3 einigen, die Cevat Yerli so gerne entwickeln möchte. Crytek sei jedoch auf finanzielle Mittel eines der beiden Unternehmen angewiesen. Battlefield 3 und Metro: Last Light rücken aufgrund der technischen Infrastruktur der Wii U in ebenso weite Ferne.

Erste Einsicht

Nintendo ist sich der technischen Probleme der eigenen Konsole bewusst und so verkündet man, dass man an einem Update für eine bessere Geschwindigkeit des Systems arbeite. Das Frühlingsupdate erscheint wie geplant, doch das für den Sommer eingeteilte Update wird zunächst auf den frühen Herbst verschoben. Bis heute ist es unklar, ob das Update bereits in einem oder mehreren der etwas größeren Updates aufgegangen ist oder ob wir noch mit einer weiteren Verbesserung der Systemstabilität rechnen können.

Konkurrenz am Horizont

Am 16. Januar 2013 kommen erste Gerüchte auf, dass die nächsten Konsolen der Konkurrenz auf der Electronic Entertainment Expo spätestens vorgeführt werden. In der Tat werden beide Produkte schon Monate früher vorgestellt - die Wii U muss sich auf Konkurrenz am Ende des Jahres einstellen. Der E3 bleibt man zwar nicht fern, doch verzichtet man auf eine große Pressekonferenz. Neue Spiele wie Super Mario 3D World und Donkey Kong Country: Tropical Freeze werden nur in Form einer Nintendo-Direct-Ausgabe vorgestellt. Ebenfalls im Januar meldet sich Iwata erneut zu Wort und gibt zu, dass viele Kunden das System der Wii U nicht verstehen und man daran arbeite, deutlich besser mit der Kundschaft zu kommunizieren.





Zeit der Rücktritte

Zwei Monate später gibt Y. Ichi Wada, Präsident von Square Enix, seinen Rücktritt bekannt. Nur vier Tage später legt John Riccitiello bei Electronic Arts sein Amt nieder. Man munkelt, dass Satoru Iwata die nächste Persönlichkeit in der Branche ist, die etwaige Schritte einlenkt. Bis heute bleibt Satoru Iwata Präsident von Nintendo. Er wird im April 2013 sogar zum Chief Executive Officer von Nintendo of America. Auch wenn er das Vertrauen der Investoren etwas verliert, bleibt er standhaft und sieht von Entlassungen ab. Er möchte die Arbeitsmoral aller Nintendo-Mitarbeiter nicht gefährden.

Fortschritt durch Technik

Damit man mit der Wii U weiterhin Fortschritte erziele, arbeite man selbstverständlich an der vorhandenen und

außerdem ausbaufähigen Technik. Laut Shigeru Miyamoto konzentriere man sich derzeit unter anderem auf Near Field Communication, kurz NFC. Jedoch wird das Feature selbst Monate nach dieser Meldung nur sehr, sehr spärlich benutzt. Miyamoto glaubt außerdem daran, dass man immer noch ein zweites GamePad in Umlauf bringen könnte, wenn die große Mehrheit der Spieler es braucht. Auch hier warten wir noch auf passende Spiele.

Quo vadis Exklusivtitel

Am dritten April beschwichtigt Spieldesigner Emile Pedneault, dass der Director's Cut von Deus Ex: Human Revolution exklusiv für die Wii U erscheinen soll. Wie wir heute wissen, hat sich diese Beschwichtigung nicht bewahrheitet. Ebenso erscheint Rayman Legends nicht mehr exklusiv für die Wii U. Das Spiel ist zwar bereits fertig, wird aber noch für die anderen Konsolen umgesetzt und zwangsweise verschoben, um Marketingkosten gering zu halten. An eine Umsetzung von Tomb Raider denkt man bei Crystal Dynamics gar nicht, denn man will kein Spiel mit halbherzigen GamePad-Ideen entwickeln. Immerhin taucht noch die Meldung auf, dass Spiele wie Bayonetta 2 und The Wonderful 101 selbstverständlich exklusiv bleiben.

Rückschläge

Ein herber Rückschlag für die gesamte Industrie dürfte die Schließung von LucasArts sein. Die Videospielebranche, die vor allem wegen ihren Point-and-Click-Adventures am Ende des letzten Jahrhunderts bekannt wurden, haben insgeheim an einem Star-Wars-Spiel für die Wii



U gearbeitet, welches sich an Titeln wie Tie-Fighter und X-Wing orientieren sollte. Ebenfalls schade ist, dass Sega ein Remake von Castle of Illusion ankündigt - aber nicht für die Wii U. Immerhin entwickelt sich die Wii U bereits im ersten Jahr zu einer Konsole, die besonders für einige Indie-Spiele bekannt wird, die sich mit dem GamePad intuitiv spielen lassen.

Entschuldigungen

In den nächsten Monaten geben sowohl Fils-Aime als auch Iwata Auskünfte, wie es um die Wii U stehe. Fils-Aime gesteht, dass die Entwicklung mancher Spiele langsamer vonstatten ginge, als man es sich vorgestellt hätte. Mit der Wii U solle es bald aufwärts gehen. Iwata vertröstet die Spieler und behauptet, dass man ab Juli regelmäßig First-Party-Titel veröffentlichen möchte. Eine Ankündi-

gung, die sich halbwegs bewahrheiten soll. Nachdem das Kickstarter-Ziel für *Shadows of the Eternals* nicht erreicht wird und Hideo Baba sich nicht vorstellen kann, einen Teil der *Tales-of-Reihe* für die Wii U zu entwickeln, sinkt das Vertrauen in Nintendo indirekt weiter.

Eine Frage des Vertrauens

Ubisoft verliert das Vertrauen in die Wii U nicht und glaubt im Juni daran, dass die Wii U ihr Publikum finden wird. Zudem sei es nicht so teuer, ein Spiel auf die Wii U zu portieren. So könne man den Support zwar verringern, aber man müsse ihn nicht aufgeben. Zudem gibt Ubisoft bekannt, dass es keinen Nachfolger zu *ZombiU* geben wird, da sich der erste Teil zum Launch der Konsole nicht gut genug verkauft hat. Das Entwicklerstudio Bethesda Softworks hingegen will nur ein Spiel für die Wii U veröffentlichen, wenn es auch zum Konzept passe.



Enttäuschungen

Activision habe hingegen schlichtweg nichts besonderes für Nintendos Konsole anzukündigen und Electronic Arts ist enttäuscht, dass sich die Electronic-Arts-Titel auf der Wii U schlecht verkauft haben. Zudem kritisiert Peter Moore das Online-Konzept der Wii U, welches für ihn wie eine Offline-Erfahrung vorkäme. Wochen später meldet sich Bethesda Softworks erneut zu Wort. Es sei zu spät für Nintendo, um Dritthersteller begeistern zu können. Pete Hines ist erbost darüber, dass Nintendo sich zu spät meldete, damit man Spiele für die Konsole entwickeln hätte könne. Er lobt Microsoft und Sony, die Bethesda Softworks schon früh in die Planungsphase ihrer Konsolen involviert hätten.

Die Suche nach dem Ausweg

Mittlerweile ist Iwata davon überzeugt, dass es heutzutage schwieriger sei, Konsumenten von Videospiele zu überzeugen. Wenige Tage später glaubt er, dass es dem Markt an potenzieller Software fehle, welche die Verkäufe der Wii U ankurbeln. Fils-Aime stellt klar, dass bei Nintendo der Spielspaß im Vordergrund stehe und nicht die Technik. Außerdem müssen Nintendos Kunden verstehen, was die Wii U einzigartig macht. Der Name der Konsole sei in Fils-Aimes Augen kein Problem, das Produkt von der Wii zu unterscheiden. Trotzdem muss nach den ernüchternden Verkaufszahlen von *The Wonderful 101* endlich ein Systemseller her.

Die erste Preissenkung

Mittlerweile scheinen Analysten zu glauben, dass Nintendo die eigenen Franchises auch auf anderen Plattformen veröffentlichen werden, wenn sich die Verkäufe der Wii U nicht bessern. Eine Preissenkung der Konsole um circa fünfzig Euro soll der Konsole und den Kunden zugutekommen. Ein Botschafterprogramm, wie es damals bei der Preissenkung des 3DS der Fall war, gibt es jedoch nicht. Angst vor dem Scheitern hat Iwata im September jedoch nicht. Man möchte schließlich nicht mit der Konkurrenz konkurrieren, sondern sich von dieser absetzen und mit eigenen Ideen Fans und Kunden zufriedenstellen. Selbst Sony-Präsident Shuhei Yoshida ist der Meinung, dass es deswegen wichtig ist, dass Nintendo erfolgreich ist.

Unsichere Zukunft

Viele Spiele werden für die Wii U gecancelt, manche verlieren ihren Exklusivstatus und andere wiederum sind nicht einmal für Nintendos Flaggschiff gedacht. Bis heute hat sich die Wii U circa vier Millionen Mal verkauft, doch der Retter der Konsole ist noch nicht zu sehen. Für das Jahr 2014 verspricht Fils-Aime keine Software-Flaute entstehen zu lassen und auch den Marketing-Fehler möchte man nicht wiederholen. Wir sind gespannt, ob Nintendo dieses Kunststück gelingt, denn sonst ergeht es der Wii U auf Kurz oder Lang vielleicht wie im Jahr 2001 Segas Dreamcast - die Parallelen sind schließlich nur zu gut zu erkennen.

Eric Ebelt

EIN JAHR MIT DER WII U - KOMMENTARE

Eric's Meinung

„Als die Wii U vor mehr als einem Jahr bei mir eintraf, war die Freude groß. Nach einem Jahr macht sich jedoch Ernüchterung breit. An der Konsole liegt das nicht, denn diese ist in meinen Augen nach wie vor ein großartiges Stück Hardware. Es ist nur sehr, sehr schade, dass viele Titel erst verschoben werden, dann ihren Exklusivstatus verlieren oder die Entwicklung eines Spiels abgebrochen wird. Besonders lustig sind dann Kommentare von diversen Publishern, welche die Konsole nur unterstützen wollen, wenn sie sich ausreichend verbreitet. Dass dazu auch Drittherstellerspiele nötig sind, verstehen diese wohl nicht. Eine andere arrogante Sichtweise liefert Electronic Arts. Diese sind enttäuscht darüber, dass sich Mass Effect 3 auf der Wii U nur wenig verkauft hat. Wenn ich für denselben Preis auf einer anderen Konsole die komplette Trilogie bekomme, kaufe ich sicherlich nicht die einzelne Wii-U-Fassung. Nintendo wird im nächsten Jahr ordentlich zu kämpfen haben, um keine Software-Flaute entstehen zu lassen, denn selbst Exklusivtitel wie Super Mario 3D World, The Wonderful 101 oder The Legend of Zelda: The Wind Waker HD kurbeln die Verkäufe leider nur geringfügig an.“

Jonas' Meinung

„Viel wird über die Wii U gemeckert – vom Launch bis heute erntete sie, und damit Nintendo, kaum Lob, dafür aber umso mehr Tadel. Dabei verkaufte sie sich in den ersten Monaten nur sehr schleppend und dennoch ist sie schon in allen Köpfen fest verankert. Ob das an den Innovationen wie dem zweiten Bildschirm oder dem damit zusammenhängenden asymmetrischen Multiplayer liegt, bezweifle ich. Denn auch wenn die Wii U die neue Konsolengeneration einläutete, waren die meisten Launch-Titel weder wirklich neu, noch der Rede wert – aber auch der Preis verschreckte viele. Der PlayStation 4 und der Xbox One geht es momentan ähnlich. Wie bei fast allen Konsolen bin ich auch bei dieser der Meinung, dass sie sich erst gut verkaufen, wenn mehr und vor allem vielseitigere Spiele erscheinen. Der Grundstein dazu wurde zumindest Ende dieses Jahres schon gelegt.“

Damians Meinung

„Eigentlich wiederholt sich die typische Nintendo-Story schon seit Generationen. Es wird sich darum bemüht, eine hausgemachte Konsole für Dritthersteller schmackhaft zu machen, doch bei diesen Bemühungen bleibt es dann auch. Eric's Statement zum Thema Multiplatform kann ich mir da nur anschließen, möchte aber noch ergänzend Ubisoft loben, die Nintendo trotz aktuell schwieriger Lage nicht den Rücken kehren. Die Wii-U-Hardware ist für mich absolut ausreichend. Wir sind auf einem technischen Niveau, bei dem das Polygon- und Pixelzählen von meiner Seite nicht mehr allzu ernst genommen werden kann. Wenn ich Super Mario 3D World sehe, bin ich wunschlos glücklich. Was mir aber fehlt, sind vor allem Spiele, die dem Gamepad-Screen eine tiefere Existenzberechtigung geben. Off-TV-Play ist schön und gut, ich möchte aber gerne durch spannende Gamepad-Einsätze überrascht werden. Doch was nicht ist, kann ja bekanntlich noch werden.“

Alexanders Meinung

„Nintendo ist ziemlich weltfremd und etwas wahnsinnig. Damit vergaulen sie zwar die Dritthersteller, aber schleichen sich in mein Herz – So auch mit der Wii U. Die Cloud und Multimedia scheint Nintendo auch heutzutage nicht zu interessieren. Stattdessen konzentrieren sie sich auf ihre Stärken und das sind nun einmal Spiele mit einer unverwechselbaren Identität. Ein Spiel mit einer derartig großen Ideenvielfalt wie Super Mario 3D World oder so eigene und charmante Spiele wie The Wonderful 101 und Pikmin 3 sieht man auf den Konkurrenzkonsolen selten. Und in Zukunft kommen ja noch das großartige Mario Kart 8, das monumental aussehende X und Nintendos Kooperation mit Atlus Shin Megami Tensei X Fire Emblem auf uns zu. Das sind zwar auch nicht alles mainstreamtaugliche Titel, aber welche, die eine hohe Qualität versprechen. Die Verkaufszahlen der Konsole werden wahrscheinlich näher am Gamecube als an der Wii liegen, aber ich glaube, dass noch genug gute Spiele erscheinen werden, sodass jeder Nintendo-Fan mit einem glücklichen Lächeln auf die Wii-U-Ära zurückblicken wird.“

Björns Meinung

„Bis vor einem Monat wäre mein Fazit des ersten Jahres noch vernichtend ausgefallen. Was hat Nintendo schon richtig gemacht mit der Wii U? Das Launch-Line-Up beinhaltete keinen wirklichen Kaufgrund und die folgenden Monate waren totenstill. Pikmin 3 und das Wind-Waker-Remake waren kleine Lichtblicke und erst mit Rayman Legends hatte die Konsole ihren ersten Knaller – für ein ganzes Jahr ganz schön schwach. Jetzt, kurz nach den beiden Next-Gen-Launches der Konkurrenz, sehe ich die Wii U aber in einem deutlich positiveren Licht. Sony und Microsoft haben gezeigt, dass man tatsächlich noch uninteressanter Launch-Line-Ups fabrizieren kann und Nintendo hat mit einem wirklich gelungenen Super Mario 3D World und einer großen Verfügbarkeit tatsächlich die Chance das Weihnachtsgeschäft zu gewinnen. Hoffen wir, dass Nintendo ihre Konsole im nächsten Jahr konstant mit spannenden Exklusivtiteln füttert, denn eines haben wir aus dem einen Jahr wirklich gelernt: Nintendo darf sich nicht auf Third-Party-Entwickler verlassen.“

VIEW

.....
WIR KONNTEN BAYONETTA 2 ANSPIELEN UND VERRATEN EUCH IN UNSERER PREVIEW, WIE SICH DER TITEL JETZT SCHON SCHLÄGT. WER EIN JUMP 'N' RUN DER ACTION-ORGIE VORZIEHT, KANN MIT UNSERER VORSCHAU ZU KIRBY TRIPLE DELUXE VORLIEB NEHMEN. AUSSERDEM WERFEN WIR EINEN BLICK AUF MIGHTY NO. 9, DEM NEUEN PROJEKT DES MEGA-MAN-SCHÖPFERS KEIJI INAFUNE.



Mighty No. 9

Wer in der 8- und 16-Bit-Ära aufgewachsen ist, der wird den Videospielehelden Mega Man mit hoher Wahrscheinlichkeit kennengelernt haben. 2015 wird Mega Man beerbt!

Nach 23 Jahren verließ Keiji Inafune, der maßgeblich am Erfolg der Mega-Man-Reihe beteiligt war, im Jahr 2010 seinen Arbeitgeber Capcom. Mit seinem eigenen Entwicklerstudio Comcept startete Inafune im August 2013 eine Kickstarter-Kampagne, um den geistigen Mega-Man-Nachfolger finanzieren zu können. In wenigen Wochen kann das Finanzierungsziel nicht nur erreicht, sondern übertroffen werden - wodurch eine Wii-U- und eine 3DS-Version erst möglich wurden.

Aufruf an die Fans

Inafune hat die Zeichen der Zeit erkannt und bemerkt, dass er wohl nie wieder einen Titel so kreativ gestalten kann, wie noch vor zwanzig Jahren. Aus dem Grund wendet er sich mit der Kickstarter-Kampagne direkt an die Fans, die im Vorfeld für die Entwicklung bezahlen und dann am Ende auch mit hoher Wahrscheinlichkeit das bekommen, was sie sich wünschen. Inafune wirbt mit einem klassischen japanischen 2D-Sidescroller-Action-Spiel, wie wir es noch aus der guten alten Zeit auf dem Nintendo Entertainment System gewohnt sind.



„Mighty No. 9 soll klassisches Action-Gameplay bieten“



Manami Matsumae

Verantwortlich für die Titelmelodie ist die Komponistin Manami Matsumae. Diese hat auch am Soundtrack von Mega Man und Mega Man 10 mitgearbeitet. Zu ihren Arbeiten zählt auch die musikalische Untermalung von Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin und der Spiegelturm für die Wii.

Alte Erinnerungen

Der erste Screenshot erinnert zum Teil stark an die alten Mega-Man-Teile und die Entwicklung scheint auch exakt in diese Richtung zu gehen. Das heißt Hüpfen, Schießen, Items sammeln und der Ohrwurmmusik lauschen. Die Titelmelodie des Spiels lässt jedenfalls auf einen stimmigen Soundtrack hoffen, der zur stimmigen Optik passt. Wer noch immer sauer auf Capcom bezüglich des eingestellten Mega Man Legends 3 ist, wird mit Mighty No. 9 sicher mehr als gut vertröstet werden.

Eric Ebel



Mighty No. 9 erinnert mit Absicht stark an Mega Man

PUBLISHER noch nicht bekannt
ENTWICKLER Comcept, Inti Creates
GENRE Action
SYSTEM Wii U, 3DS
TERMIN April 2015
LINK

PRO

- klassisches Gameplay
- stimmige HD-Optik
- akustisch guter Eindruck

CONTRA

- Umfang nicht einschätzbar

PROGNOSE

Die Mega-Man-Reihe gehört zu meinen Lieblingsvideospiele-Reihen. Wenn Comcept eine ähnliche Herausforderung oder Erfahrung schaffen können, dann kann ich es kaum mehr erwarten!



Bayonetta 2

Der Titel, der im Wii U-Lineup überrascht wie zuletzt Resident Evil 4 auf dem Gamecube, kommt immer näher. Wir konnten Bayonetta 2 auf der Gamescom anspielen.

Eigentlich sah es für eine Fortsetzung von Bayonetta schlecht aus. Wie bei vielen von Platins Titeln erfreuen sich zwar die Kritiker daran, die Spieler greifen aber lieber zu anderen. Als Platinum Games an den Arbeiten zu Bayonetta 2 begann, drehte ihnen Publisher SEGA schnell den Geldhahn zu. Geht es nach Platinum-Präsidenten Tatsuya Minami würde Bayonetta 2 ohne Nintendos Hilfe (und damit finanzielle Mittel) nicht existieren.

Zweifel

Doch da kommen erste Zweifel auf. Nintendo – dieselbe Firma, die ihre treue Schmiege Rare zu THQ schickte als diese an einem Spiel mit einem perversen, alkoholabhängigen Eichhörnchen arbeitete, erlaubt eine halbnackte Hexe deren einzige Kleidung oft aus ihrem eigenen Haar besteht nicht nur auf ihrer Konsole, die bezahlen und publishen es auch? Ja, zum Glück! Denn auch wenn Nintendo-Hardcorespieler bisher nicht in den Genuss des ersten Teils gekommen sind – unbedingt nachholen. Das von Devil May Cry-Mastermind Hideki Kamiya erdachte Spiel bekam von den meisten Kritikern Höchstnoten. Hier fand man ein interessantes und durchdachtes Hack & Slay-Spiel mit interessanten Charakteren und epischen Endgegnern.

„Wer nicht in den Genuss des ersten Teils kam: Nachholen!“

Sexy Hexi

Und Bayonetta 2 tritt in dieselben Fußstapfen. In der etwa 15 Minuten dauernden Demo kämpften wir uns durch drei Abschnitte und das einzige das sich wirklich änderte war Bayonettas Haarstil. Dieser ist kürzer geraten, nicht aber die Action. Zur Story ist bisher nicht viel bekannt – wir trafen aber schon in der Demo auf eine alte Bekannte. 2014 – mehr war aus Platinum zum Erscheinungstermin bisher nicht rauszubringen. Wir können's kaum erwarten.

Emanuel Liesinger



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Platinum Games
GENRE Hack & Slay
SYSTEM Wii U
TERMIN 2014
LINK

PRO

- ganz das Original
- tolle Grafik & Effekte
- grandiose Action
- ungewöhnlicher Stil

PROGNOSE

Ich konnte es nicht erwarten mich auf die Demo zu stürzen, auch obwohl ich Teil 1 bisher wenig gespielt hatte. Aber schnell holte ich das nach und nun hat Platinum Games mich endgültig in ihrem Bann...



Kirby Triple Deluxe

Schon im Januar nächsten Jahres soll das nächste Abenteuer mit Nintendos rosa Knutschkugel erscheinen: Wir bereiten für euch alle bisherigen Fakten auf!



Hinter dem Namen Kirby: Triple Deluxe verbirgt sich nicht etwa ein besonders schmackhafter Burger, sondern der 3DS-Einstand des Knuddelkumpels Kirby und seiner Kameraden. Erste Storydetails sind schon bekannt: Kirby muss König Dedede aus den Fängen des Fieslings Daranza befreien und muss dafür Sonnensteine sammeln.

Schöner die Glocken nie klingeln

Mit dabei sind einige neue Fähigkeiten, derer sich unser Held bemächtigen kann. So wird der Kopierkönig durch das Einsaugen eines Käfers zum Käferkrieger und kann Gegner aufspießen. Das Aufsaugen einer Glocke macht ihn hingegen zum Klingelklimperer, der Gegner mit Glocken verdrischt und sich hinter einer schützenden Glocke verstecken kann. Zuletzt gibt es noch die Möglichkeit, die Saugfähigkeit des Kugelkumpans durch ein Item immens zu verstärken, sodass Kirby es sogar schafft einen Baum mitsamt Wurzeln aus der Erde zu reißen und zu verschlingen! Na dann, guten Appetit!



„Dank 3D-Effekt kommt ihr Kirby so nah wie nie!“

Eine Prise Donkey Kong

Triple Deluxe scheint die Möglichkeiten des 3DS gut zu nutzen und es wird in Donkey Kong Country Returns viel mit Vorder- und Hintergrund gespielt, was durch den 3D-Effekt besonders gut zur Geltung kommen sollte. Mit dem Minispiel „Kirby Fighters“ kann man sich mit seinen Freunden in einem Kampfspiel duellieren und herausfinden, welche kopierte Fähigkeit die Beste ist. Auch ein lustiges Minispiel mit König Dedede wird es geben, bei dem im Rhythmus Münzen gesammelt werden müssen. Wir sind auf jeden Fall gespannt auf die neuen Abenteuer des Kullerkloßes!

Alexander Schmidt



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER HAL laboratory
GENRE Jump ,n' Run
SYSTEM 3DS
TERMIN 2014

PRO

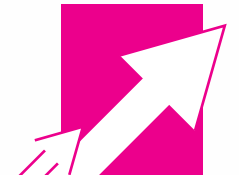
- neue Fähigkeiten
- zuckersüße Optik
- lustige Minispiele

CONTRA

- wenige Neuerungen

PROGNOSE

Mit Kirby kann man nicht viel falsch machen. Das charmante Hüpfspiel wird wohl wieder zu leicht, aber Fans werden genau das bekommen, was sie möchten.





TEST

WÄHREND MIT SUPER MARIO 3D WORLD ENDLICH DAS NÄCHSTE 3D-ABENTEUER DES KLEMPNERS INS HAUS STEHT, DÜRFEN WIR IN THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS DAS FANTASY-REICH HYRULE VOR DEM UNTERGANG RETTEN. ROLLENSPIELER DÜRFEN SICH IN DIESEM MONAT ZUDEM ÜBER DIE RÜCKKEHR DES KLASSISCHEN ROLLENSPIELS UND SOMIT UNSEREM TEST ZU BRAVELY DEFAULT FREUEN!

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 6 Jahren PREIS circa 60 EURO

Super Mario 3D World

Eigentlich hätte Mario auch als Weihnachtsmann eine gute Figur gemacht. Die Proportionen passen und jährlich schenkt er zum Weihnachtsgeschäft Spielern ein Lächeln. Doch schauen wir einmal, ob auch Super Mario 3D World als Weihnachtsgeschenk zu empfehlen ist.

Mittlerweile kann die Wii U ein Jahr Lebenszeit verbuchen. Doch es mangelt weiterhin an Spielen, die sowohl technisch als auch spielerisch die Möglichkeiten der Konsole voll und ganz ausschöpfen. Es ist also selbstredend, wenn wir sagen, dass die Erwartungen an das neue 3D-Abenteuer des schnauzbärtigen Klempners besonders hoch waren. Schließlich sind Mario-3D-Abenteuer meist ein Garant für die optimale Ausnutzung von Hardware-Potential.

Story-Revolution!

Direkt zu Beginn des Spiels die große Überraschung: Prinzessin Peach möchte ausnahmsweise mal nicht gerettet werden. Unsere Helden finden in einer Sternennacht ein geheimnisvolles Rohr, aus dem eine panisch agierende Fee erscheint. Prompt lässt sich auch Bowser blicken, schnappt sich das kleine Wesen und verschwindet im Rohr. Eher ungewollt fallen auch unsere Helden hinein und erreichen damit das Feenland, das als Oberwelt fungiert. Der Startschuss für ein neues Abenteuer ist gegeben.

Gemeinsam sind wir stark

Bei der Charakterauswahl können wir zwischen Mario, Luigi, Prinzessin Peach und Toad wählen. Bei dieser Charakterliste wird es nicht bleiben, doch wir möchten nicht zu viel verraten. Jeder Charakter hat seine Stärken und Schwächen.

Mario ist der Allrounder, er ist weder bei der Laufgeschwindigkeit, noch bei der Sprungweite schwach, hebt sich aber auch nicht sonderlich ab. Luigi läuft weniger präzise als Mario, kann dafür aber weiter springen. Toad läuft sehr schnell, springt aber nicht sonderlich hoch. Prinzessin Peach hingegen ist sehr langsam, kann aber für kurze Zeit schweben. Besonders im Multiplayer-Modus sorgen diese Differenzen in den Fähigkeiten für reichlich Stimmung, wenn gemeinsam durch die Levels gelaufen, gehüpft und geklettert wird.



Schon im Titelscreen hat uns dieser Dino fröhlich zugewunken. Er hört auf den Namen Plesie und ist unser Begleiter in einigen Wasser-Levels.



Das Katzen-Kostüm hat eine Reihe von Vorteilen. Es ermöglicht einen Flugangriff und das Klettern.



Schafft ihr es am Levelende auf die Spitze der Zielfahne, wird dieses Gelingen auch auf der Weltkarte angezeigt. Das spornt an!



Das Social-Network-Feature

Der Multiplayer-Modus ist nur lokal spielbar. Das begründet Nintendo damit, dass es wesentlich unterhaltsamer sei, wenn die Spieler beisammen sind. Doch globale Vernetzung gibt es trotzdem: Dank Miiverse-Verbindung könnt ihr euch über das Spiel austauschen und eure Beiträge sogar mit gesammelten Stempeln aufhübschen. Zudem könnt ihr ab einem bestimmten Spielfortschritt Gast-Mii-Charaktere durch die Levels laufen lassen. Damit schafft man eine Art Wettbewerbsgefühl auch außerhalb des lokalen Multiplayer-Modus.

Katzenmario und der Sammelwahn

Klettern ist hier das Stichwort. Wie schon Super Mario 3D Land auf dem Nintendo 3DS bietet auch Super Mario 3D World reichlich Gameplay-Varianz durch allerlei Items. Bei den neuen Items möchten wir die Kirsche und die Superglocke hervorheben. Ersteres lässt einen synchron agierenden, zusätzlichen Mario erscheinen. Die Superglocke hingegen sorgt für eine Verwandlung in Katzen-Mario. Dank der Fähigkeit zu klettern, ist dieses Item für das Erreichen aller Levelziele besonders relevant. Neben dem Primärziel, die Zielfahne zu erreichen, bieten die Levels auch weitere Aufgaben wie das Sammeln von drei grünen Sternen und einem Stempel in jedem Level. Das Sammel-Feature ist essentiell wichtig, um auch erfahrenen Spielern ein wenig was abzuverlangen. Denn gerade das Thema Schwierigkeitsgrad ist einer der Knackpunkte des Spiels.

Easy going

Wir denken, wir verraten nicht zu viel, wenn wir sagen, dass eine Bonuswelt erscheint, sobald Bowser erneut in die Schranken verwiesen wurde. Bonuswelten sind in einem Mario-Spiel nichts Neues und bekannt dafür, auch den erfahrensten Spieler ins Schwitzen zu bringen. Leider kann sowohl das Hauptspiel, als auch die Bonuswelt problemlos durchlaufen werden – und dafür sind keine großartigen Skills vonnöten. Auch sind die Levels allgemein etwas kurz geraten. Somit ist es auch kein Hexenwerk, alle Geheimnisse zu finden, da die Möglichkeiten für Verstecke eben sehr begrenzt sind. Wer gerne auf die Probe gestellt werden möchte, sollte einfach möglichst auf gute Items verzichten. Denn es macht schon einen großen Unterschied, ob ihr ohne Iteminsatz, oder beispielsweise als Katzen-Mario unterwegs seid.

Nintendo und die Kreativität

Zwar sind die Levels etwas kurz geraten, doch was wieder stark gelobt werden kann, ist der hohe Grad an Einfallsreichtum, den die Entwickler auch hier wieder bewiesen haben. Kein Level wirkt wie das andere, überall sprüht es an Ideen. Ein Level ist vollgespickt mit Tempostreifen, wobei der Hochgeschwindigkeitslauf von Mario-Kart-Musik begleitet wird. Daneben gibt es ein Schattenlevel, eine Wasserrallye auf Plesie und einiges mehr. Zwar hat man hier und da ein wenig von Super Mario 3D Land abgekupfert, doch wir konnten uns dabei ertappen, bei jedem Level neu zu prognostizieren, was uns denn nun spannendes erwartet. Und wenn die Spannung bei einem Jump 'n' Run hoch gehalten wird, müssen die Entwickler etwas verdammt richtig gemacht haben.





Das etwas andere Mario-Spiel

Super Mario 3D World ist das erwartete Jump 'n' Run für jedermann. Wer den 3DS-Ableger kennt, wird sehr schnell zurechtkommen. Es ist nicht das Super Mario 64 oder Super Mario Galaxy der neuen Generation, das sollte bei der Kaufentscheidung im Hinterkopf behalten werden. Die Kameraperspektive ist isometrisch und wenig variabel. Es erinnert ein wenig an Monster Max auf dem Game Boy – kein Schelm, wenn ihr dafür erst einmal die Suchmaschine starten müsst. Wie schon auf dem Nintendo 3DS fühlt es sich wie das etwas andere Mario-Spiel an. Ob dieses Konzept wirklich auf die Konsole gehört, möge an anderer Stelle diskutiert werden. Fakt ist, dass wir es auch hier wieder mit einem unterhaltsamen Abenteuer des Klempners zu tun haben. Dank der kreativen Ader der Entwickler entstehen so einige „Aha“-Momente und wie nicht anders erwartet sorgt insbesondere der Multiplayer-Modus für reichlich Laune. Also: Dieses Spiel darf gerne mit unter den Weihnachtsbaum.

Damian Figoluszka



Die transparenten Röhren peppen das Spiel auf. Darin sind zwar gelegentlich Items zu finden, doch es ist Vorsicht geboten.



Hier steigt eine Fuzzy-Armee im Level auf. Es empfiehlt sich also, möglichst schnell den Weg nach oben zu suchen.



Dieser Schatten-Level hat uns besonders gut gefallen. Dreimal dürft ihr raten, ob hier der Schatten des wahren Bowsers zu sehen ist.



Prinzessin Peach darf bleiben, die Fee muss es sich in einer Flasche bequem machen. Ob Prinzessin Peach Schadenfreude empfindet?

PRO

- kein Level wie das andere
- technisch saubere, charmante Optik
- Multiplayermodus ein Highlight

CONTRA

- Umfang hätte größer ausfallen können

FAZIT

Das erste 3D-Mario-Abenteuer für Wii U hätte sich der eine oder andere zwar vielleicht anders vorgestellt, doch von einem niedrigen Unterhaltungswert kann auch hier längst nicht die Rede sein.



PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** Ubisoft Montreal **GENRE** Action-Adventure
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 8 **USK** ab 16 Jahren **PREIS** circa 60 EURO

Assassin's Creed IV: Black Flag

Nachdem wir in Assassin's Creed III beim Unabhängigkeitskrieg mitgewirkt haben, entführt uns der Nachfolger in die Karibik. Genauer gesagt ins Zeitalter der freien Piraten!

Die Fluch-der-Karibik-Filmreihe wird seit Jahren nicht mehr mit Filmen bedacht. Damit das Piraten-Setting nicht aus unseren Köpfen verschwindet, hat Ubisoft die erfolgreichste Marke des Hauses ins Piratengewand gesteckt. Unter Ubisofts Flagge segelt Assassin's Creed IV: Black Flag zwar in neue Gewässer, doch auf Seiten des Gameplays beruft man sich doch auf das Gewohnte, welches über Jahre hinweg für den Erfolg der Serie steht. Wie erwähnt, geht es aufs Meer und so liegt ein großer Schwerpunkt im Spiel bei den Seeschlachten. Hier sind Timing, Wendemanöver und Durchhaltekraft gefragt. Wir zerstören Schiffe, entern diese oder gehen, wenn es besonders schlecht läuft, ehrenvoll mit unserem Schiff unter.

Die brutale Welt der Piraten

Der Landausflug kommt ebenfalls nicht zu kurz. Hier wird sich geprügelt, Personen werden umgebracht, Schiffe zerstossen und wenn guter Rum im Spiel ist, fliegen auch schon mal die Fäuste. Wie im Vorgänger haben wir die Wahl, ob wir unsere Feinde brutal ausschalten oder im Verborgenen meucheln, um unser Ziel zu erreichen. Unsere Waffen bestehen dabei aus Assassinenklingen, Schwertern und Handfeuerwaffen. Fähigkeiten wie der Einsatz von Rauchbomben oder das Werfen von Geld, um so Menschen anzulocken, ergänzen unsere Kampfmöglichkeiten. An Spielumfang und am Prinzip hat sich nur wenig geändert, so dass sich Serienkenner und

Neulinge schnell zurechtfinden. Die Steuerung wurde für das Wii U GamePad sehr leicht gestaltet und wird am Anfang des Spiels erklärt. Schade nur, dass der Touchscreen überwiegend nur für den Einsatz einer (zoombaren) Karte genutzt wird.

Vom Taugenichts zum Assasinen

Interessanter ist Protagonist Edward Kenway. Er ist der Großvater von Connor Kenway, den wir aus dem Vorgänger kennen. Edward Kenway verlässt Frau und Heimat, um in der Karibik ein Piratenleben zu führen. Zu Beginn landen wir mit



„Auf dem Meer erwartet uns unerwartet viel Abwechslung.“



GANZ OBEN An Land erwartet uns das typische Gameplay. Bestehend aus Klettereinfügen und den Kämpfen gegen Feinde. Hier wünschen wir uns mehr Kreativität.
 OBEN Nicht nur an Land können wir Schätze finden, sondern tauchen auch nach versunkenem Gold und Edelsteinen im Meer.



ihm in einer Seeschlacht, die damit endet, dass wir unser Schiff verlieren. So treffen wir jemanden, der ein Assassine zu sein scheint. Als dieser von Geld erzählt, werden unsere Ohren wach. Er hat jedoch seinen Auftrag noch nicht abgeschlossen und so entschließen wir uns kurzerhand ihn zu töten und seine Identität samt Kutte zu rauben. Wir spielen also keinen echten Assassinen, sondern einen betrunkenen Piraten, der sich eine goldene Nase verdienen will. Positiv müssen wir die Beweggründe des Helden hervorheben, die ihn glaubhaft erscheinen lassen. Überrascht hat uns jedoch, dass unser Pirat eleganter mordet als die restlichen Assassinen der Reihe. Diese Logiklücke stört uns aber nicht, da wir so nicht alle Kunststücke nach und nach erlernen müssen.

Rauf aufs Meer

Die Karibikwelt ist groß, die Wellen eindrucksvoll animiert und das Gefühl, eigens ein Schiff zu steuern, ist besser denn je. Unser Schiff verfügt über mehr Waffen und Munition als im Vorgänger und mit dem Fernrohr können wir die Ladung anderer Schiffe ausspähen. Die Jagd auf Wale und Haie, sowie das Suchen nach Schätzen mit Tauchglocken ist auch möglich. So bietet der Titel auch auf hoher See viel Abwechslung. Wettereinflüsse sind zudem wichtiger als je zuvor. Kommt Wind auf, merken wir, wie sich unser Schiff in verschiedene Richtungen begrenzt steuern lässt und Nebel schränkt unsere Sichtweite ein. Ein nettes Feature ist, dass wir auf Knopfdruck mit gefundenen Notenblättern die Crew zum Singen animieren können. Das Spiel will eine Piratenidylle vermitteln und weniger den Konflikt zwischen Templern und Assassinen, welcher nur eine geringe Rolle spielt. So treffen wir in der Karibik unterstützend auf berühmte Persönlichkeiten wie Blackbeard oder Kidd.

Gefährliche Gewässer

Bei Laune hält uns der Schwierigkeitsgrad auf hoher See. Desto tiefer wir nach Süden fahren, desto stärker werden unsere Gegner. Die hinterlassen imposante Beute, die wir unter anderem zur Reparatur unseres Schiffes nutzen können. Auf dem Land ist das Spiel jedoch nur wenig erwähnenswert, da man uns hier nur Gameplay-Inhalte bietet, die wir bereits zu genüge gesehen haben. Hier wünschen wir uns mehr Kreativität, damit sich die Serie auch in ihren Grundzügen weiterentwickelt. Eine spannende Geschichte und die atemberaubenden Seeschlachten können diesmal jedoch darüber hinwegtrösten.

Axel Gutmiedl; gekürzt und ergänzt von Eric Ebel



Auf dem Bild, rechts neben Edward Kenway, sehen wir Captain Blackbeard. Wie die Begegnung mit dem gefürchteten ausgeht, müsst ihr jedoch selbst herausfinden.

Assassin's Creed und Nintendo

Obwohl mit Assassin's Creed III und Assassin's Creed IV: Black Flag die ersten beiden Teile der Hauptreihe auf einer Nintendo-Konsole erschienen sind, hat die Serie jedoch schon zuvor zwei Abstecker auf den Nintendo DS gemacht. Assassin's Creed: Altair's Chronicles erzählt die Vorgeschichte des ersten Serienteils und nutzt den Touchscreen des Handhelds gut aus. Assassin's Creed II: Discovery hingegen entführt Ezio Auditore da Firenze nach Spanien, wo ein weiteres Kapitel um ihn erzählt wird. Spielerisch orientieren sich beide Spiele an den großen Ablegern, kommen an diese aber technisch und inhaltlich nicht heran.

PRO

- spannende Handlung
- tolle Seeschlachten
- abwechslungsreich

CONTRA

- an Land kaum Neues

FAZIT

Die Story ist spannend inszeniert und die Seeschlachten machen mir sehr viel Spaß, doch die Landpassagen können aufgrund fehlender Kreativität schnell an Reiz verlieren.

PUBLISHER Warner Bros. Interactive ENTWICKLER Warner Bros. Games Montréal GENRE Action-Adventure
 SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 16 Jahren PREIS circa 45 EURO

Batman: Arkham Origins

Werden erfolgreiche Serien an das nächste Entwicklerstudio weitergegeben, befürchten Fans oft den Untergang des Franchises. Wir fühlen dieser Theorie in unserem Test auf den Zahn!

Leider ist die berühmte Fledermaus, so viel können wir vorab sagen, nicht mehr ganz so munter wie noch in den beiden Vorgängern. Wie in so vielen Spielen der letzten Jahre wird in Batman: Arkham Origins eine Vorgeschichte erzählt – zumindest so halb. So früh wie der Film Batman Begins setzt das Spiel nicht an, sondern es katapultiert uns ziemlich genau nach den Ereignissen dieses Films ins Geschehen. Der dunkle Ritter ist im zweiten Jahr als Fledermaus immer noch keine gefestigte Persönlichkeit und wird von der Polizei als Gefahr betrachtet. Bis auf Alfred hat er keinen Kumpanen und muss sich gegen die Kriminellen und den langen Arm des Gesetzes allein behaupten. Besonders schwierig, da Batman in Arkham Origins, das nur an einem einzigen Abend spielt, von allen Seiten verfolgt wird. Der bisher noch unbekannte Kriminelle Black Mask hat nämlich fünfzig Millionen US-Dollar Kopfgeld auf die Fledermaus ausgesetzt, die sich nun verschiedene Assassinen aus dem DC-Universum krallen wollen. Selbst das Special Weapons and Tactics ist korrupt genug, dem Kopfgeld hinterher zu jagen. Diese Konkurrenz am Heiligen Abend sorgt für eine zugegeben etwas düstere Stimmung bei unserer Fledermaus. Es erwartet einen in dem neuesten Arkham-Teil ein insgesamt ruppigerer Batman, der eben noch häufiger mal die Grenze zum Unrecht überschreitet.

Never change a winning team

Wie in Batman: Arkham City spielt sich die gesamte Geschichte in einem offenen Gotham City ab, dem Schauplatz des Franchises. Entweder schwingen wir uns durch die Stadt, folgen den Nebenmissionen oder bringen große Assassinen wie Deathstroke zur Strecke. In all diesen Punkten ist das Spiel zwar ein bisschen größer als der Vorgänger, aber eben nur ein bisschen. Wer nach dem Sprung von der Irrenanstalt in die Stadt eine neue Revolution erwartet hat, wird enttäuscht. Batman: Arkham Origins ist letztlich eine verbesserte Neuauflage des Vorgängers. Weiterhin wird alles gut gemacht, was die Serie auszeichnete, aber eben nicht besser als zuvor. Bestenfalls sind ein paar Macken und sperrige Elemente hinzugekommen. Der sehr starke Fokus auf das Kontern lässt manche Kämpfe eintönig wirken. Wir fragen uns, wieso wir zig neue Gadgets und Möglichkeiten im Repertoire haben, um unsere Gegner zu attackieren, wenn dann ein stinknormaler Konterangriff doch ausnahmslos die beste Wahl ist. Der Fairness halber sei aber gesagt, dass das Spiel immer noch ein sehr gutes Action-Adventure ist. Man erwartet nach zwei genialen Teilen eben wieder eine Neuerfindung und will nicht nur mit einem typischen Jahresupdate abgespeist werden. Wer mit dem Vorgänger bereits Spaß hatte und seit einem Jahr



GANZ OBEN *Wo Batman ist, ist auch der Joker - das ist auch hier nicht anders.*
 OBEN *Wer mit der Umgebung interagiert, kann sich Vorteile im Kampf verschaffen.*

keine Portion Fledermaus mehr intus hatte, wird auch gerne das recht ähnliche Prequel spielen.

Von Käfern geplagte Fledermaus

Alles schön und gut und Batman: Arkham Origins sieht zudem gar nicht schlecht aus. Es ist nur einfach verbuggt und technisch nicht ausgereift. Es kommt immer wieder zu Bugs, die den Titel zwar nicht unspielbar machen, aber auf Dauer stören. Wenn man ein in sich gelungenes Spiel vor sich hat und von solchen Unsauberkeiten aus dem Erlebnis gerissen wird, ist es schlichtweg ärgerlich. An solchen Stellen wünscht man sich, dass man von dem ach so lukrativen Jahresrhythmus einmal absieht. Die Spieler würden die Serie in einem viel besseren Licht sehen, wenn man einfach nur jedes zweite Jahr ein Spiel veröffentlicht und dafür wirklich neue Elemente einbaut und eine technisch saubere Arbeit abliefert. Dazu zählt auch die Einbindung des Wii U GamePads, dessen Funktionen nur rudimentär genutzt werden. So scheint Batman gen Ende der Arkham-Trilogie ein klein wenig der Fifa- oder Assassin's-Creed-Seuche abbekommen zu haben - jedes Jahr ein kleines Update bringen und damit einen riesigen Reibach machen. Am Ende haben wir also ein gelungenes Spiel, das etwas an den Storyschrauben dreht, alles etwas aufpumpt und alte Mechaniken unangetastet lässt. Wer keinen der Vorgänger kennt, wird einen riesigen Spaß mit Batman: Arkham Origins haben und wer die Vorgänger liebte auch, doch wer Innovationen sucht, sollte sich woanders umsehen.

Björn Rohwer; gekürzt und ergänzt von Eric Ebelt



Das Free-Flow-Kampfsystem ist nicht schwer zu meistern und geht flüssig von der Hand.

Kein Mehrspielermodus

Bereits im Vorfeld wurde bekannt, dass Warner Bros. Interactive keinen Mehrspielermodus plant - für die Wii-U-Fassung! Wem der Mehrspielermodus wichtig ist, sollte zur Xbox-360- oder zur PlayStation-3-Fassung greifen. Grund dafür ist vermutlich die zu geringe Verbreitung der Wii U und den entsprechend zu hohen Kosten für die Server-Bereitstellung.

PRO

- offene Spielwelt
- neue Gadgets

CONTRA

- nur wenige neue Ansätze
- kein Mehrspielermodus

FAZIT

Der Titel erweitert den Vorgänger zwar sinnvoll, aber sehr kleinschrittig. Trotzdem bietet Batman: Arkham Origins genügend Spielinhalte, um mich stundenlang zu beschäftigen.

Deus Ex: Human Revolution - Director's Cut

In den letzten Wochen sind die Rufe nach guten Wii-U-Titeln groß. Ob die Portierung eines zwei Jahre alten Spiels dieses Loch stopfen kann?

Deus Ex zählt zu der ehrwürdigen Serien der Spielebranche und wird bis heute nahezu vergöttert. Der erste Teil fesselte kurz nach der Jahrtausendwende PC-Spieler an ihre Rechner und ließ sie über Freiheit und Wissenschaft grübeln. Wie weit darf die Wissenschaft den Menschen verändern? Geht der Frieden über die eigene Freiheit? Darf der Mensch immer mehr zum Computer werden? In eben diese Richtung geht auch der nunmehr dritte Teil der Serie. Wir befinden uns im Jahr 2027 – also 25 Jahre vor dem ersten Deus Ex – und schlüpfen in die Haut von Adam Jensen. Adam war früher Polizist und ist nun Sicherheitschef einer Firma für Human-Augmentierungen, also kleinen Computern oder technischen Gliedmaßen, die den Menschen zur Verbesserung der Sinne oder der physischen Fähigkeiten transplantiert werden.

Das Leben als Maschine

Diesen Verbesserungen gegenüber eigentlich abgeneigt, wird er dann doch zwangsaugmentiert. Denn als er nach einem Überfall im Sterben liegt, retten ihm eben diese kleinen Computer das Leben. Zusammen mit einer Deus-Ex-typischen Verschwörung entwickelt sich eine fesselnde und wirklich tiefgründige Story. Besonders spannend wird es durch den hohen Realismus. Auch wenn die Thematik sich zunächst sehr nach Science-Fiction anhört, kommen einem

nach einiger Zeit doch Gedanken, wie es in unserer Zukunft wohl aussieht und ob die Augmentierungen wirklich schon in vierzehn Jahren auf den Markt kommen. Ebenso vielschichtig wie die Story ist auch das Gameplay des Titels.

Die Qual der Wahl

Seit dem Beginn der Serie ist die Wahlfreiheit eines der bestimmenden Elemente. So können wir in jeder Situation im Spiel entweder offensiv vorgehen, schleichen oder hacken. Es heißt einfach nur kreativ sein und die Umgebung nutzen. Diese Freiheit geht in der Neuauflage auch wirklich in alle Bereiche. Fielen vorher die Bosskämpfe aus dem Raster mit einem überhöhten Schwierigkeitsgrad und einem Zwang zu Offensive, haben die Entwickler sich nun um weitere Lösungswege bemüht. Je nach Spielstil bewegen wir uns sogar nahezu in ganz anderen Genres. Das Spiel kann alles sein, vom Stealth-Abenteuer über einen Shooter bis hin zum Rollenspiel – je nachdem, wie wir unsere Schwerpunkte setzen. Neben dieser Freiheit sorgen aber auch zahlreiche Nebenmissionen für Abwechslung und Vielfalt.

Der Handcomputer

Den Hut muss man vor Eidos Montreal aber ziehen, weil sie einer der ersten Entwickler sind, die bei einer Portierung auch auf die Wii U-Features achten. Wird das Gamepad



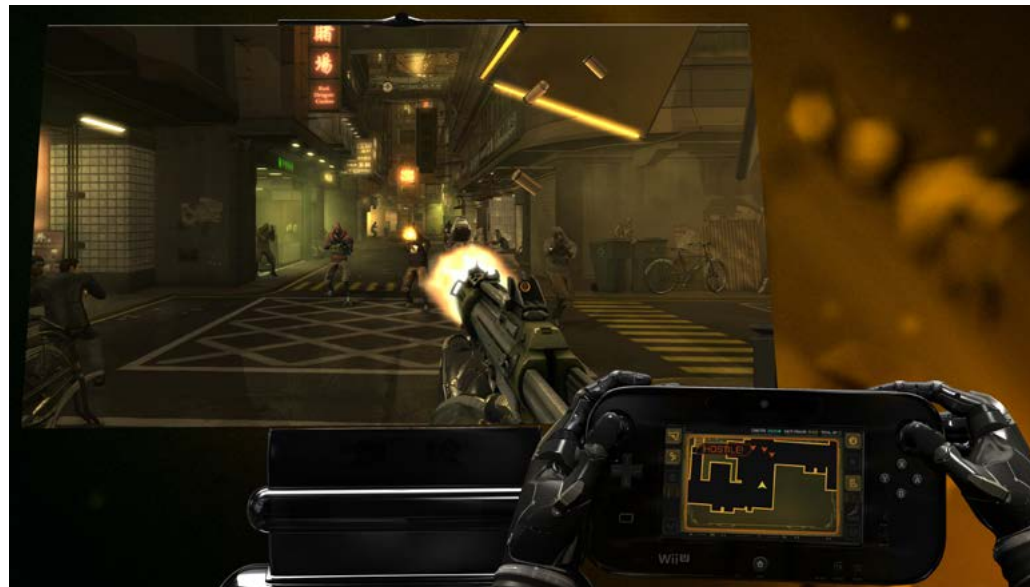
GANZ OBEN *Je nachdem wie viele Nebenmissionen abgeschlossen werden, kann das Spiel zwischen 25 und sechzig Stunden dauern.*
 OBEN *Auch wenn Teile der Engine vielleicht schon etwas angestaubt sind, wirkt das Spiel trotzdem sehr ansehnlich. Zum Teil sorgt dafür der künstlerische goldene Schleier, der sich durch die ganze Spielwelt zieht.*

sonst bestenfalls mal mit einer Karte bedacht, hat man hier die Möglichkeiten voll ausgeschöpft. Neben den Karten können wir auch den Radar auf das Gamepad verschieben, per Touchscreen hacken oder Bücher und Notizen lesen. In keiner Szene wirkt es aufgezwungen, sondern immer sinnvoll eingebaut – als hätten wir einen kleinen Computer in der Hand. Wir können auch Screenshots erstellen und diese mit Zeichnungen versehen oder uns einen mitgelieferten Strategy Guide durchlesen – alles auf beziehungsweise mit dem Gamepad.

Björn Rohwer

Das fehlende Hochhaus

Im ersten Deus Ex, erschienen am 26. Juni 2000, fehlt das World Trade Center an der New Yorker Skyline. Da nur eine begrenzte Menge an Texturen dargestellt werden konnten, ließen sich die Twin Towers nicht darstellen. Die Entwickler erklärten dies im Spiel dadurch, dass die Türme von Terroristen zerstört wurden. All dies geschah über ein Jahr vor dem echten Anschlag am 11. September 2001.



PRO

- wahlfreiheit in allen Bereichen
- vielschichtige Geschichte
- sinnvoller Gamepad-Einsatz

CONTRA

- schwankende KI

FAZIT

Jeder der Deus Ex: Human Revolution noch nicht gespielt hat, muss hier einfach zugreifen. Auch wenn es nicht neu ist – es bleibt ein absolut fantastisches Spiel.

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo EAD 5, Ganbarion **GENRE** Fitness
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Wii Fit U

Nintendo geht im Verkauf von Wii Fit U neue Wege - doch beschreitet sie das Spiel auch?



Die Überraschung ist Nintendo geglückt. In ihrem Nintendo Direct gab der Publisher bekannt, Wii Fit U allen Balance Board-Besitzern für einen Monat gratis zur Verfügung zu stellen. Und ein Kauf eines Fit Meters reiche aus, um die Vollversion unbegrenzt freizuschalten. Damit setzt Nintendo nicht nur ein großes Zeichen für alle die sich Sorgen um Nintendos Heimkonsole machen, sondern beschreitet auch bisher ungesehene Verkaufspfade für alle Entwickler mit Hardwarezubehör.

Alles beim Alten

Das Spiel enthält natürlich nicht nur beinahe alle Übungen und Spiele der Vorgänger, sondern bietet sowohl einige Spiele mit Gamepad-Unterstützung als auch eine neue Tanz-Kategorie. Doch das große Aushängeschild ist wohl das Fit Meter, dem wir einen eigenen Kasten gewidmet haben. Ansonsten blieb alles beim Alten - wie gewohnt fordert Wii Fit U zum täglichen Körpertest, bei dem es den Body Mass Index (BMI) anzeigt und durch zwei Minispiele das körperliche Alter errechnet. Neu ist allerdings die Möglichkeit mittels Miiverse eine private Trainingsgruppe einzurichten, in der Freunde ihre Fitnessziele und Trainingsaktivitäten vergleichen können, wer will auch mit Bekanntgabe der BMI-Veränderungen.

Fit for Fun

Durch die Möglichkeit die gesamte Software ohne Fernseher zu nutzen wird Wii Fit U massentauglicher, das Fit Meter enttäuscht allerdings. Trotzdem können vor allem die Minispiele die aufs Gamepad setzen überzeugen, auch wenn viele davon wahrscheinlich auch ohne Gamepad funktioniert hätten. Zudem erfordern manche Spiele bis zu zwei Wii Motion Plus-Fernbedienungen, was dazu führt, dass wahrscheinlich nicht jeder Zugriff auf alle Aktivitäten haben wird. Bedenkt man allerdings das Wii Fit U für Besitzer eines Balance Boards nur den Kauf eines Fit Meters um knapp 20 Euro erfordert, sollten alle Trainingsinteressierten einen Blick riskieren - bei den inzwischen 77 verschiedenen Aktivitäten ist wirklich für jeden was dabei - aber schnell zugreifen, ab 1. Februar 2014 wird auch die eShop-Fassung kostenpflichtig!

Emanuel Liesinger



Natürlich sind auch klassische Trainingsmethoden als auch Yoga weiterhin im Spiel enthalten. Mittels im Gamepad eingebauter Kamera kann man diesmal sogar sein eigenes Spiegelbild sehen und überprüfen.



Das Fit Meter

Nintendo preist das Fit Meter als Logbuch für den sportlichen Alltag an. Dafür wird das an den Pokéwalker erinnernde Gerät am Gürtel befestigt, spazieren getragen und abends mittels Infrarot-Port die gesammelten Daten zu Wii Fit U übertragen. Dabei zählt das Fit Meter im Gegensatz zum Pokéwalker nicht nur die zurückgelegten Schritte, sondern erkennt auch mittels Barometer Höhenveränderungen und misst die Temperatur. All diese Daten zusammen ergeben eine Berechnung der verbrauchten Kalorien und des MIT, welcher die Intensität der Tätigkeit bestimmt. Hier offenbart sich auch bereits das erste Problem - denn wenn das Fit Meter wie vorgesehen nahe am Körper getragen wird erkennt es durchgehend warme 30 Grad anstatt der Umgebungstemperatur. Und auch das Barometer ist bei Wetterveränderungen nicht hilfreich. Zum Zeitpunkt unseres Tests befanden wir uns mitten im Wintereinbruch, und die schnellen Wetterwechsel im Laufe des Tages ließen das Fit Meter nicht selten glauben wir würden uns plötzlich 100m tiefer als zwei Stunden vorher aufhalten. Nachdem das Fit Meter alle drei Sensordaten zur Berechnung der verbrauchten Kalorien nutzt, ergibt sich so bei einem Tag mit insgesamt 2000 Schritten ein Kalorienverbrauch von über 500, eine Zahl die mehr als unrealistisch ist. Dazu kommt, dass das Fit Meter bei Sportarten wie Radfahren die Erkennung verweigert, sogar das Spiel weist einen darauf hin, dass es auf dem Rad "nicht richtig funktioniert". Insgesamt bleibt also zu sagen, dass das Fit Meter vielleicht wirklich genauer Schrittzähler ist - der Rest der Funktionen aber leider nicht zu brauchbaren Daten führt.



LINKS Viele der neuen Minispiele nutzen das Gamepad um spielerisch Bewegung in den Oberkörper zu bringen.

LINKS UNTEN In der neuen Tanzkategorie kann man zu verschiedenen Musikrichtungen die Hüften schwingen lassen. Natürlich werden einem die Tänze vorher genau erklärt.

PRO

- 77 Aktivitäten
- vollständig am Gamepad spielbar
- Miiverse-Features motivieren

CONTRA

- Fit Meter ist nur ein Schrittzähler

FAZIT

Fitness hat nie mehr Spaß gemacht - das Fit Meter hingegen enttäuscht auf ganzer Linie.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER 5th Cell GENRE Puzzle
SYSTEM 3DS, Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren

Scribblenauts Unlimited

Ein ganzes Jahr durften europäische Wii U-Besitzer jetzt auf den neusten Teil der Scribblenauts-Serie warten, nachdem er schon längst im Rest der Welt erschienen ist.

Gleich zu Beginn schleppt einen Scribblenauts Unlimited direkt in eine zuckersüße, heile Welt. Nicht nur die Grafiken sind farbenfroh, sondern auch die Geschichte sprüht nur so vor Kindlichkeit. Es wird die Liebesgeschichte von Maxwells Eltern gezeigt, die 42 Kinder zeugten und Maxwell und einer seiner Schwestern den bereits aus den Vorgängern bekannten magischen Block schenkten. Wie Kinder so sind, stellen die beiden damit erst einmal Streiche an. Nachdem sie sich aber mit der falschen Person angelegt haben, wird Maxwells Schwester kurzerhand versteinert. Nur durch das Sammeln von Starmites kann sie gerettet werden.

Kreative Grundlage

Ab diesem Punkt werdet ihr in eine scheinbar sehr freie Welt entlassen. Ihr braucht nur ein Wort einzutippen und schon erscheint das Objekt. Gespickt mit Adjektiven lassen sich so mit dem Editor die absurdesten Kombinationen erschaffen. An dieser Stelle bemerken wir auch eindeutig den positiven Einfluss der langen Wartezeit, denn erstmals ist die deutsche Lokalisation nämlich wirklich gelungen und hält selbst den kreativsten Ideen stand – bei solch einem textlastigen Spiel ein Muss!

Unkreative Rätsel

Kommen wir zur Anwendung dieser unendlich kreativen Möglichkeiten, werden wir leider etwas ernüchtert. Viel zu schnell bringen uns die Rätsel auf die richtige Lösung und viel zu selten müssen wir um die Ecke denken. Teilweise hatten wir uns beim Testen schon selbst auferlegt, nicht die einfachste sondern die absurdeste Lösung zu suchen – hier könnte man auch mit mehreren Mitspielern einen kleinen Wettbewerb draus machen. Denn zum Glück gibt uns das Spiel die Freiheit neben den vorgegebenen Rätseln zu machen, was wir eigentlich wollen.

Björn Rohwer



3DS-Version

In der 3DS-Version bekommen wir quasi 1:1 das selbe Spiel vorgesetzt. Wer aber hier noch auf einen hübschen 3D-Effekt hofft, wird eher enttäuscht. Außer in der Zwischensequenzen ist Scribblenauts Unlimited nämlich komplett in 2D gehalten.

PRO

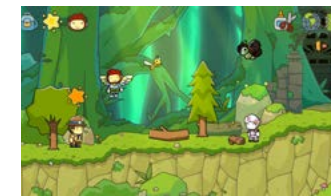
- genialer Baukasten
- gelungene Lokalisation
- viele Lösungsmöglichkeiten

CONTRA

- zu einfache und uninspirierte Rätsel

FAZIT

Scribblenauts Unlimited schwankt leider immer zwischen den unendlichen Möglichkeiten und den uninspirierten Rätseln. Es ist ein genialer Baukasten, aber definitiv nicht das kreativste Spiel.



OBEN Meistens war es sehr hilfreich uns erst einmal mit einem Jetpack auszustatten. Wir kamen so viel schneller voran und konnten teilweise etwas versteckte Rätsel entdecken.
LINKS Da Scribblenauts Unlimited von Nintendo gepublished wurde, konnten die Entwickler auch auf allerlei Nintendo-Charaktere zurückgreifen. Zelda- und Mario-Fans sollten ihrer Fantasie definitiv einmal freien Lauf lassen.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Sega GENRE Minispiele
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen 2014 Sotschi

Seit den Olympischen Spielen 2008 in Beijing ist es nun zur Tradition geworden, dass sich Mario, Sonic und deren Freunde und Feinde alle zwei Jahre sportlich messen wollen.



Während Nintendo sonst lieber nur ein Mal pro Generation die Versoftung einer Sportart veröffentlicht, hat man bei der Kooperation mit Sega nun schon EAsche Verhältnisse erreicht. Denn im Grund ist das Spiel sehr nah an der Umsetzung der letzten Winterspiele – kaum mehr als ein Update. Zugegebenermaßen haben wir etwas hübschere Grafik, ein paar neue oder umgetaufte Modi und den lange geforderten Online-Modus. Letzterer ist allerdings auch nur alibihaft eingebaut und enthält nur magere vier Sportarten.

Bringt die Anleitung zurück!

Wie schön waren doch die Zeiten, als es noch eine gedruckte Anleitung – oder überhaupt eine Anleitung gab. Man konnte einfach lesen, was zu tun ist, und ist darauf ins Spiel gestartet. Mario & Sonic 2014 hätte solch eine Anleitung wirklich gut getan. Möchte man im verkappten Storymodus einmal alle Disziplinen kennenlernen, steht man ahnungslos da, denn einige Mechaniken sind tatsächlich gar nicht so einfach. Eine kurze Erklärung der Steuerung gibt es hier nicht. Also zurück zu den einzelnen Disziplinen und dort einmal jede Steuerung lernen. Hier gibt es nämlich das Tutorial – leider hält es uns für komplett stumpf.

Verschlimmbesserungen

Jede Erklärung zieht sich über einige Minuten, da wirklich jeder Schritt einzeln erläutert und geübt wird. Wenn es um komplizierte Manöver mit dem Gamepad geht, sind wir damit ja einverstanden, aber wie man den A-Knopf betätigt, sollten die meisten Spieler nicht erst einmal ausführlich lernen müssen. Leider ist die erlernte Steuerung dann nicht einmal wirklich gut. Immer wieder ist die Bewegungserkennung trotz der erstmaligen Wii-Motion-Plus-Nutzung erstaunlich schwammig. Hinzu kommt die schwankende Rolle des Gamepads. Mal trägt es zum Spielgefühl bei – mal wird alles nur unnötig kompliziert. In jedem Fall sorgt es aber für Unmut. Denn wieso soll der eine Spieler mit Gamepad im Multiplayer gerade einen Vorteil oder Nachteil bekommen?

Björn Rohwer



OBEN Eine tolle Idee aber sehr einfach umgesetzt ist auch ein neuer Modus, in dem Sportarten mit Minispielen verbunden werden. So dürfen wir zum Beispiel an Toren vorbeifahren und müssen am Ende sagen, an welchem Tor ein bestimmter Ton abgespielt wurde.
LINKS Eishockey zählt definitiv zu den besten und motivierendsten Sportarten in Mario & Sonic 2014. Sehr schade, dass dieser Disziplin da kein Online-Modus spendiert wurde.

PRO

- motivierende Rekordjagd
- Online-Modus, ...

CONTRA

- ... für nur vier Disziplinen
- teils durchwachsene Steuerung

FAZIT

Den Sprung in die neue Generation merkt man Mario und Sonic nur schwerlich an – mehr als ein kleines Update wird uns leider nicht geboten.

PUBLISHER Ubisoft ENTWICKLER Ubisoft GENRE Musik
SYSTEM Wii, Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren

Just Dance 2014

Ubisofts Just Dance-Reihe entwickelte sich in wenigen Jahren vom Experiment zur Cash Cow – kein Wunder also, dass wir schon wieder einen neuen Titel in der Wii U haben.

Vor allem auf Nintendos Wii, auf der 2009 alles begann, war Just Dance eines der erfolgreichsten Spiele der Konsole. Vier Jahre später ist für den inzwischen fünften Teil nicht nur Geld für originale, sondern auch für mehr Songs denn je vorhanden. Und die 50 enthaltenen Songs können sich sehen lassen. Von aktuellen Tracks wie Daft Punks „Get Lucky“ bis zu Klassikern wie George Michaels „Careless Whisper“ ist für jeden was dabei. Und selbst wenn der eigene Musikgeschmack nicht ganz getroffen wird, ist auf einer Party erstmal die Tanzwut ausgebrochen ist plötzlich auch „Moskau“ von Dschinghis Khan ertragbar.

Neue Modi...

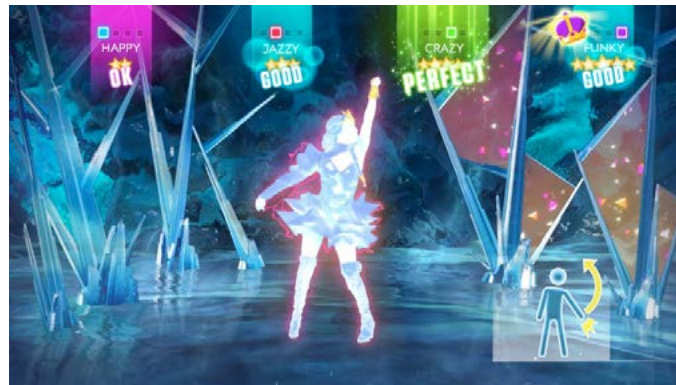
Aber nicht nur die Lieder wurden ausgetauscht, auch mit neuen Modi kann Just Dance 2014 aufwarten. So kann sich im „Auf der Bühne“-Modus ein begabter Tänzer von anderen Backgroundtänzern unterstützen lassen, und wer nicht tanzen möchte kann mittels Gamepad-Mikrofon als Karaoke-sänger teilnehmen. Negativ aufgefallen ist uns hingegen, dass von den verschiedenen Modi vieles erst freigespielt werden muss, was auf einer Party doch eher negativ auffällt.

...alte Probleme

Und auch wenn es der fünfte Teil ist – etwas haben die Entwickler leider noch immer nicht im Griff: die Punkteaus-

wertung. Weiterhin bewertet das Spiel nur anhand einer Wii Remote in der rechten Hand, und kleinste Bewegungen werden bereits als geglückter Tanzschritt erkannt. Logisch, denn bei Nintendos Konsole bleiben nicht viel mehr andere Möglichkeiten die Bewegungen des Spielers auszuwerten, aber wenn man trotz vollem Körpereinsatz von einem Spieler besiegt wird, der sich nur minimal bewegt hat, kommt definitiv Frustration auf. Im Grunde ist dieses Problem aber sekundär, denn bei Just Dance zählt nur eines: der Spaß. Und der kommt dank Tänzern in großen Bärenkostümen, Früchten und Gundam-Suits und der perfekten Musikauswahl für feuchte Abende keinesfalls zu kurz.

Emanuel Liesinger



OBE Bis zu vier Spieler können in der WiiU-Fassung gegeneinander antreten, während ein fünfter Spieler auf dem Gamepad die kommenden Tanzmoves modifizieren oder die Playlist ändern kann.
LINKS Über 40 verschiedene Videos im bekannten Just Dance-Stil hat Ubisoft in des Spiel gepackt. Käufer können sich zu Beginn Katy Perrys „Roar“ kostenlos aus dem eShop herunterladen.

PRO

- 50 verschiedene Lieder
- der Partyknaller

CONTRA

- ungenaue Auswertung
- teilweise Coversongs

FAZIT

Erst in der Gruppe entfaltet Just Dance 2014 seine wahre Macht, und plötzlich ist es drei Uhr früh und man hat seit Stunden nur getanzt.

PUBLISHER Activision ENTWICKLER Vicarious Visions GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U, Wii, 3DS SPIELER 1 bis 2 USK ab 0 Jahren

Skylanders Swap Force

Activision hat ein neues Plastikspielzeug gefunden – doch haben sie aus ihren Fehlern bei Guitar Hero gelernt?

Swap Force ist bereits der dritte Teil der Skylanders-Reihe. Nachdem mit Giants bereits große Figuren eingeführt wurden, gibt es nun eine interessantere Neuerung – Skylanders können ihre Teile tauschen. Das mag erst mal komisch klingen, macht aber Sinn. Jeder der Skylanders besteht aus zwei Teilen – Ober- und Unterkörper. Diese werden mittels eines Magneten zusammengehalten und können so zwischen den 16 neuen Skylanders beliebig getauscht werden – eine Eule mit Oktopus-Tentakeln ist also plötzlich nicht mehr so abwegig.

So viele Skylanders

Doch das Zusammenstellen eigener Skylanders ist nicht nur ein Gimmick. Im Laufe des Spiels lernen die Skylanders spezifische Fähigkeiten und diese können in Swap Force dynamisch miteinander kombiniert und so der ultimative Skylander erschaffen werden – je nachdem wie es die persönliche Strategie gerade erfordert. Natürlich funktionieren auch die Skylander-Figuren aus den vorherigen Teilen auf dem neuen Portal und wie immer benötigt man mindestens einen Skylander jedes Elements um alle Spielabschnitte erforschen zu können. Trotzdem kann auch mit den drei Skylanders die im Basispaket mitgeliefert werden das Spiel natürlich durchgespielt werden und es bereitet auch ohne Unsummen in neue Skylanders zu investieren einen Heidenspaß.

Jung und Alt

Ja, Skylanders ist an eine jüngere Zielgruppe ausgerichtet. Dennoch bemühten sich die Entwickler in Swap Force mehr denn je, auch das ältere Publikum anzusprechen. Der Humor des Spiels erfüllt hier einen großen Teil, aber auch Herausforderungen in denen es zum Beispiel gilt einen Level ohne Schaden zu beenden fordern selbst die geübtesten Spieler. Die einzige wirkliche Enttäuschung ist die Unterstützung des Gamepads. Hier zeigt Skylanders nur Statistiken des gerade aktiven Skylander und getragene Items an, Gameplayanpassungen an die Hardware gibt es keine – auch wenn das Spiel so manche Gelegenheit geboten hätte.

Emanuel Liesinger



Die Swap Force-Technik erfordert auch ein neues Portal. Leider ist dieses noch immer nicht kabellos wie auf anderen Konsolen.



Schon im Starterpack sind zwei austauschbare Skylanders enthalten, 14 zusätzliche können erworben werden.

Im Kooperativ-Modus für zwei Spieler kann das gesamte Spiel gemeinsam durchgespielt werden. Vor allem geeignet um die jüngere Zielgruppe in knackigen Abschnitten unter die Arme zu greifen.

PRO

- gut überlegte Swap-Funktion
- liebenswertes Design
- alte Skylanders verwendbar

CONTRA

- hohe Anschaffungskosten

FAZIT

Swap Force bringt mehr Strategie in die Skylanders-Serie, und ich kämpfe noch immer gegen so manche Herausforderung.. Aber ich kann nicht aufhören.. Hilfe!

PUBLISHER Warner Bros. Interactive ENTWICKLER TT Games GENRE Action-Adventure
SYSTEM Wii U, 3DS SPIELER 1 bis 2 USK ab 12 Jahren

Lego Marvel Super Heroes

Langsam aber sicher droht die absolute Lego-Übersättigung einzusetzen. Alles was im Kino irgendwie Erfolg hat, bekommt kurz drauf auch seine Klötzchen-Umsetzung – so auch die Avengers.

Im Grunde ist auch hier alles beim Alten geblieben. Auch Lego Marvel Super Heroes ist ein Action-Adventure mit zahlreichen und sehr einfachen Rätseln, sowie vielen zerstörbaren Gegenständen. Man will ja schließlich spüren, dass hier alles aus Lego ist. Aufgelockert werden die sehr linearen Level von dem typischen Humor und einer offenen Oberwelt, die wir mit wechselnden Superhelden erkunden können. Zwar kann man sowohl im Humor als auch in den Nebenmissionen und der allgemeinen Freiheit Lego City Undercover nicht ganz das Wasser reichen, dafür lebt das Spiel von etwas anderem – der Lizenz.

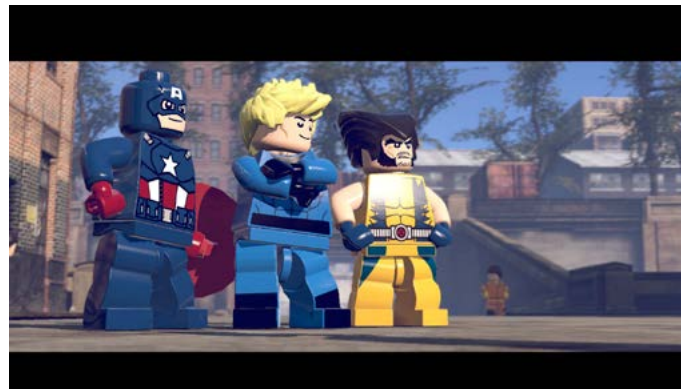
UNTEN *Thor kann mit Hilfe seines Hammers fliegen und sorgt – als Gott des Donners – selbstverständlich auch für den ein oder anderen Blitz.*
RECHTS UNTEN *Auch wenn ihr zwischen Missionen immer wieder auf den S.H.I.E.L.D. Helicarrier zurückkehrt, sind nicht nur die Avengers mit von der Partie. Auch die Fantastic Four oder die X-Men wollen den Spaß nicht verpassen.*



Marvel-Fanparadies

Waren die Lego-Spiele eigentlich immer eine Art Fanservice, legt Warner Bros. Interactive hier noch eine Schippe drauf. Eigentlich dürfen wir mit jedem Helden oder Schurken, der uns beim Denken an die Marke Marvel einfällt, auch die Spielwelt erkunden. Viele haben dabei eigene Spezialfähigkeiten wie Spinnenfäden, eine unglaublichen Flexibilität oder eine besondere Größe und Stärke. Dass sich bei einer dreistelligen Figurenanzahl auch Fähigkeiten wiederholen, ist eigentlich selbstverständlich. Wermutstropfen bleibt die Synchronisation. Diese ist zumindest in der deutschen Version eher mittelprächtig – vielleicht hätte man da lieber die Figuren wie in den ersten Teilen stumm lassen sollen.

Björn Rohwer



Stan-Lee

Stan Lee lässt es sich als Gründer von Marvel Comics nicht nehmen, in jedem Marvel-Film einen kleinen Gastauftritt zu übernehmen. Diese Tradition wollte auch TT Games aufnehmen. Hier findet sich Stan Lee gleich in jeder Szene und muss mit den Spezialfähigkeiten der verschiedenen Helden immer wieder gerettet werden.

PRO

- unglaublich viele Charaktere
- offene Spielwelt

CONTRA

- sehr einfache, stupide Rätsel
- unspektakuläre Bosskämpfe

FAZIT

Einerseits ist das Spiel ein fantastischer Fanservice – andererseits ist das grundlegende Gameplay langsam ausgelutscht. Spaß kann man trotzdem haben.

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Namco Bandai Studio **GENRE** Sportspiele
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 0 Jahren

Wii Sports Club

Eigentlich nur als mitgelieferte Tech-Demo wurde Wii Sports zu einer der wichtigsten Marken der Wii. Kein Wunder, dass Nintendo auch auf Wii U das Konzept wiederbelebt.

Der Downloadtitel Wii Sports Club ist zunächst mit den zwei wohl beliebtesten Sportarten gestartet – Tennis und Bowling. Beide sind im Grund identisch mit den Originalversionen, wurden aber an allen Ecken etwas verbessert. Die Steuerung ist dank Wii Motion Plus deutlich genauer, die Grafik wurde etwas aufgehübscht und kleine Achievements sollen für mehr Motivation sorgen. Nirgendwo werden dabei Berge bewegt, aber mit mehreren Mitspielern sind die Disziplinen Spaß wie eh und je. Zudem gibt es für Tennisspieler eine Reihe neuer Trainingsspielchen, die aber auch nur kurzzeitig motivieren können.

In die weite Welt hinaus

Die wichtigste Neuerung von Wii Sports Club ist aber der Online-Modus. Wir können uns nicht nur auf Ranglisten vergleichen und kämpfen für unser Bundesland in einer Gesamttabelle, sondern dürfen auch gegen Spieler aus aller Welt antreten. Sehr schnörkellos wurde dieser Onlinemodus umgesetzt und mit etwas Miiverse garniert. Sicherlich ein nettes Extra, aber am Ende doch lange nicht so Spaßig wie eine Partie vor dem eigenen Sofa.



Gratis wird Vollpreis

Obwohl einer unserer redaktionellen Grundsätze eigentlich besagt, dass Spiele nicht nach ihrem Preis bewertet werden dürfen, müssen wir bei Wii Sports Club doch ein paar Wörtchen zu dem Thema verlieren. Es ist zwar in allen Belangen etwas besser als der kostenlose Vorgänger, kostet dafür aber auch einiges. Pro Disziplin und Tag werden zwei Euro fällig und wer eine Disziplin dauerhaft behalten möchte, muss stolze neun Euro über die virtuelle Ladentheke gehen lassen. Dass man bei insgesamt ursprünglichen fünf Disziplinen dann auf einen Vollpreis kommt, ist sehr verwunderlich. Ob einem der Online-Modus und die Grafik knapp 50 Euro wert sind, muss letztlich jeder für sich selbst entscheiden.

Björn Rohwer



OBEN Sowohl Bowling als auch Tennis sind durch Wii Motion Plus nicht nur realistischer sondern auch anspruchsvoller geworden. Eine Reihe von Strikes ist so absolut kein Kinderspiel mehr.
LINKS Immer wieder werden im Spiel oder auf dem Gamepad Nachrichten von Wii Sports Club-Spielern aus deiner Umgebung angezeigt.

PRO

- Multiplayer-Hit
- Online-Modus

CONTRA

- hoher Preis
- Änderungen liegen im Detail

FAZIT

Wii Sports Club ist in allen Belangen etwas besser als Wii Sports, die fragwürdige Preispolitik dämpft allerdings den Spaß.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD 3, HexaDrive, DigitalScape GENRE Action-Adventure
 SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 45 EURO

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Als Fortsetzung des großartigen A Link to the Past beginnt Eiji Aonumas Team mit dem lange angekündigten Umbau der Zelda-Struktur. Oder sind die Fußstapfen in die sie zu treten versuchen doch zu groß?

Seit Jahren folgt Zelda demselben Schema. Dungeons werden der Reihe nach abgeklappert, in jedem gibt es ein Item zu holen welches für ebenjenes gebraucht wird und irgendwann besiegt man Ganon oder ein passendes Äquivalent. Seit Jahren setzt sich das Team hinter Zelda das Ziel, eben diesen Ablauf umzukrempeln. Bei Skyward Sword gab es zwar so manche Änderung, aber die Grundstruktur blieb dieselbe. Erst ein Zelda welches durch seine isometrische Ansicht und bekannte Welt dem Original am nächsten war brachte den Wechsel.



Good old Hyrule

Zu Beginn ist alles wie immer. Das Spiel beginnt mit einem verschlafenen Link, auch wenn dieser zur Ausnahme mal von einem Menschen und keiner Fee geweckt wird. Dieser Link ist der Lehrling des Schmieds und bekommt auch gleich eine Aufgabe: Der Hauptmann habe sein frisch geschmiedetes Schwert vergessen und man möge es ihm bringen. Und so wird man in die Welt von Hyrule geworfen, die von Beginn an beinahe zur Gänze erkundbar ist. Wer A Link to the Past gespielt hat, wird sich direkt auskennen. Viele der bekannten Plätze sind noch immer an ihren gewohnten Plätzen, während allerdings manche ersetzt wurden. Begleitet wird das Ganze von wunderschöner Musik, welche hauptsächlich aus bekannten Titeln des Vorgängers besteht, die natürlich nochmal überarbeitet wurden.

Yuga und Ravio

Doch zurück zum Hauptmann. Macht man diesen erst ausfindig und betritt den Tempel, in dem er sich befinden soll, wird man stattdessen von Yuga begrüßt. Dieser neue Bösewicht hat die Fähigkeit Menschen in Ölgemälde zu verwandeln – das erklärt auch wieso der Hauptmann bereits an der Wand klebt. Doch dem nicht genug, Yuga verwandelt auch die Tochter des Priesters in ein Ölgemälde und verschwindet mit ihr – der Held wird natürlich wie immer



OBEN Als Gemälde kann Link die Wände entlanggehen und sonst unerreichbare Orte besuchen. Auch in ganz Hyrule sind Schätze versteckt, die nur so gefunden werden können.
LINKS In Ravios Itemladen kann Link viele aus den Vorgängern bekannte Items von Beginn an ausleihen.



verschont. Gleich darauf wird einem ein zweiter, nicht weniger wichtiger Charakter vorgestellt: Ravio. Der an Mopsie aus der Mario-Reihe erinnernde Charakter schenkt einem nicht nur ein Armband, welches Link vor Yugas Angriffen schützt, sondern eröffnet auch einen Itemladen in Links Haus.

Ravios Itemverleih

In diesem Laden sind die meisten aus Zelda bekannten Items von Anfang an verfügbar. Sei es Bogen, Bomben oder der Tornadostab – Ravios Itemverleih hat sie alle im Angebot. Für eine kleine Leihgebühr können diese Gegenstände direkt mitgenommen und genutzt werden. Allerdings aufgepasst – sollte Link sterben wird Ravios Helfer alle Items abholen – so kann es passieren, dass man plötzlich mitten in einem Dungeon ohne Items dasteht. Und die meisten werden es sich schon gedacht haben – nachdem die Items vom Start verfügbar sind, kann man auch die Dungeons meist in beliebiger Reihenfolge erledigen.

Link als Ölgemälde

Natürlich spielt Yuga da nicht ganz mit und versucht recht bald auch Link in ein Gemälde zu verwandeln – dank Ravios bereits erwähntem Armband ist dies aber schwerer als geplant. Denn ab sofort hat Link eine neue Fähigkeit – er kann sich selbst bei Bedarf in ein solches Gemälde verwandeln und sich entlang der Wand weiterbewegen. Sowohl Hyrule als auch die Dungeons bauen durchgehend auf diese neue Fähigkeit und Link wird in Zukunft einige Zeit an der Wand verbringen. Aber nicht ewig, denn der aus Skyward Sword bekannte Ausdauer-Balken ist auch hier wieder vertreten



Die beiden Welten im direkten Vergleich. Prinzessin Hilda zufolge war auch Lorule früher auch so farbenfroh wie Hyrule.



und wurde auf alle Items ausgeweitet. Aus diesem Grund gibt es auch keine Bomben oder Pfeile zum Aufsammeln mehr, die verfügbaren Einsätze werden komplett über die sich selbst erholende Ausdauer bestimmt.

Lorule

Als Ölgemälde kann Link nach dem dritten Dungeon nach Lorule wechseln. Dieses dunkle, von Prinzessin Hilda regierte Königreich ersetzt die aus A Link to the Past bekannte Schattenwelt. Während Lorule wie Hyrule aufgebaut ist, wurde das Design im Gegensatz zum bunten Hyrule sehr düster und in vielen Brauntönen gehalten. Zudem ist Lorule mit tiefen Gräben durchzogen, welche es erfordern in Hyrule verschiedene Eingänge nach Lorule zu finden, um das ganze Königreich erkunden zu können. Um das Reisen innerhalb der jeweiligen Welten zu erleichtern, kann man auf die Hilfe der Hexe Irene zurückgreifen. Recht früh im Spiel bietet sie Link an, ihn mit ihrem Besen zu vorher aktivierten Wetterhähnen, welche sich über ganz Hyrule und Lorule verstreuen, zu bringen.

Erkunden statt erkundigen

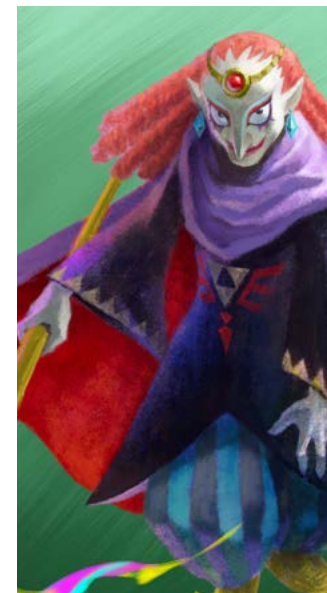
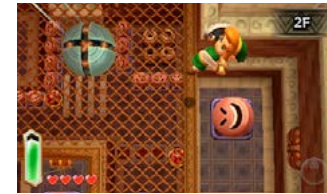
Kommt man in Lorule an, wird einem auch klar das die Entwickler bei A Link Between Worlds einen ganz anderen Schwierigkeitsgrad als gewohnt auffahren. Die knackigen und einfallsreichen Dungeons lassen sich oft auch auf verschiedene Wege mit unterschiedlichen Items lösen, und selbst wenn man gerade kein Item parat hat gibt es manchmal eine Lösung – diese muss man allerdings erst mal herausfinden. Nach Jahren in denen man mit Link jedes Rätsel vorher beinahe demonstriert bekam, hat man hier

erstmal das Gefühl, dass die Entwickler keine Angst mehr hatten den Spieler auch mal gegen die Wand rennen zu lassen. Natürlich gibt es auch das bei Nintendo inzwischen omnipräsente Item welches in verzwickten Situationen um Hilfe gefragt werden kann, aber da dieses den Einsatz von Spielmünzen erfordert, versucht der Spieler ein Rätsel lieber selbst zu lösen bevor er seine wertvollen Münzen verschwendet. Erkunden wird nun also auch bei Zelda endlich wieder groß geschrieben.

Alt aber anders

Natürlich war kein Zelda welches einem vorgegebenen Ablauf folgte deswegen schlecht, aber erst A Link Between Worlds zeigt, wie gut ein Zelda sein kann das diesem Schema nicht folgt. Bei der Story hat man zwar das Gefühl, dass die Entwickler hier absichtlich versuchten die Fans in bekannten Umgebungen einzulullen um die anderen Änderungen durchdrücken zu können, grundsätzlich kann man über diese Änderungen aber durchgehend froh sein. Die alte Welt gepaart mit vielen neuen Ideen dürfte selbst die Hardcorefans erfreuen, aber auch Neulinge sollten keinesfalls wegsehen. Sogar bei der Steuerung hat man das Gefühl, das die Entwickler Wochen damit verbracht haben jeden Button perfekt zuzuweisen und die Grafik ist trotz isometrischer Perspektive wunderschön. Vor allem, der auch in Rätseln genutzte 3D-Effekt, sollte immer eingeschaltet bleiben – dann kann die Schönheit von a Link Between Worlds erst richtig betrachtet werden.

Emanuel Liesinger



LINKS Mittels in der ganzen Welt verstreuten Portale kann Link zwischen beiden Welten wechseln. Dabei sind viele Orte nur über bestimmte Portale erreichbar.

LINKS MITTIG Viele Dungeons erstrecken sich über mehrere Ebenen und dank des 3D-Effekts wirkt dies imposanter als jemals zuvor.

LINKS UNTEN In den Zwischensequenzen wechselt das Spiel in eine 3D-Ansicht. Hier verlässt Link gerade zum ersten Mal seine Gemälde-Form.

PRO

- komplett neue Struktur
- endlich wieder selbst Erkunden
- tolle Puzzles

CONTRA

- eher schwache Story

FAZIT

Man kann nur gespannt sein wie sich die Änderungen auf das nächste Konsolenzelda auswirken. Man kann auf jeden Fall nur auf mehr davon hoffen!

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Square-Enix / Silicon Studio GENRE Rollenspiel
 SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS circa 45 EURO

Bravely Default: Flying Fairy

Mit Bravely Default: Flying Fairy werden wir endlich nicht nur hierzulande mit der vollen Kreativität der japanischen Namensschöpfung konfrontiert, sondern bekommen auch wieder ein ausgesprochen gutes RPG geboten.

Square Enix kann bei Fans mit dieser direkten Alternative zu Final Fantasy endlich wieder Punkten. Schließlich kombiniert dieses Spiel ältere mit neuartigeren Elementen perfekt, wobei sich beide Bereiche stets die Waage halten. Beginnen will das Abenteuer aber erst noch ganz klassisch: Der Schafhirte Tiz gilt als einziger Überlebende der bodenlosen Katastrophe, bestehend aus einem tiefen Schlund, die sein Heimatdorf Norende dem Erdboden gleich gemacht hat. An diesem Abgrund trifft er auf das mysteriöse Mädchen Agnès, das uns schon im Video-Prolog per AR-Karte vorgestellt wurde (ein wirklich einzigartiger und erinnerungswürdiger Einstieg, den jeder mit seinem 3DS für sich selbst erleben sollte). Agnès entpuppt sich als die Vestalin des Windes, eine Art Hüterin des Windkristalls. Natürlich überraschte es uns nicht zu

hören, dass die insgesamt vier Kristalle dieser Welt unglücklicherweise von bösen Mächten befangen wurden. Auch die ikonische Vierergruppe unserer Party erinnert zunächst noch stark an die alten Final-Fantasy-Teile – übersteigt diese aber in Sachen Charaktertiefe, Motivation und Handlungshintergründe bei Weitem. Denn zu Tiz und Agnès gesellen sich recht bald Ringabel und Edea, die allesamt ein sehr buntes Charakter-Bild abgeben.

Tapferes Standard-Kampfsystem

Zusammen machen sie sich auf, um den Kristallen wieder zu ihrem alten Glanz zu verschaffen. Dabei stellen sich ihnen selbstverständlich etliche Gegner in den Weg. Das Kampfsystem beschreibt sich am Anfang selbst als eine Erweiterung

eines klassischen Kampfsystems. Denn unsere Gruppe steht noch immer den Gegnern gegenüber und übt Runde für Runde Aktionen aus – nur, dass dabei ein wenig gemogelt wird. Wenn wir Lust haben, können wir sofort in der ersten Runde nach Beginn des Kampfes zwei oder sogar drei Aktionen, am besten Angriffe, ausführen, müssen dafür aber die Runde darauf aussetzen. Dies ist der Bravely-Modus, der es erlaubt BP (Battle Points, also Aktionen pro Runde) frühzeitig auszugeben. Dagegen sparen wir im Default-Modus BP ein, sind sozusagen im defensiven Modus, um sie dann für mehr Angriffe oder sogar besonderen Fähigkeiten aufzusparen. Das gilt natürlich für alle Team-Mitglieder einzeln, aber auch für Gegner. Es bringt beispielsweise wenig, einen Feind mit keinen oder negativen BP anzugreifen, wenn er nächste



Runde sowieso aussetzen würde. Für den Weißmagier dagegen sollte man für den Notfall immer ein paar BP im Vorrat parrat haben.

Freie Berufswahl

Um Bravely Default noch mehr taktische Tiefe zu verleihen, hat sich Square Enix dazu entschieden ein Job-System einzubauen. Das heißt, dass alle Charaktere ihre Klasse und damit ihre Fähigkeiten jederzeit wechseln können. Jede der über zwanzig Berufungen spielt sich einzigartig, aber natürlich gibt es wieder die Klassiker wie den Weißmagier, der in keinem Team fehlen darf. Um dennoch eine vielseitige Party zu erlauben, können jobspezifische Fähigkeiten, wie eben die Weißmagie, nach Erlernen auch für andere Klassen eingesetzt werden. Dadurch entstand bei uns der stetige Wunsch, neue Kombinationen auszuprobieren, um möglichst viel aus unserer Truppe herauszuholen. Dabei erinnerten wir uns natürlich direkt an Final Fantasy III beziehungsweise V, in dem



Eine klassische Oberweltkarte dient als Verbindung zwischen Ortschaften und Labyrinthen. Eine Sprint-Funktion hätte hier aber nicht geschadet.

ein ähnliches Konzept verwendet wurde. Dasselbe gilt übrigens für viele Items, Waffen und Zaubersprüche, die auch original aus Final Fantasy stammen, was im Grunde nicht schlecht ist. Trotzdem hatten wir das Gefühl, dass Bravely Default in diesen Belangen zu wenig zum Entdecken bietet. Denn für Echokraut, Phönixfeder, Vita oder Protes brauchen wir keine Sekunde lang in die Itembeschreibungen schauen. Falls wir doch etwas über die Welt von Bravely Default wissen wollen, können wir jederzeit in der internen Enzyklopädie schmökern. Darin finden wir detaillierte Beschreibungen über Charaktere, Orte, Gegenstände und sogar Zwischensequenzen können hier beliebig oft abgespielt werden

Bilderbuch-RPG

Der weiche, warme Grafikstil mit handgezeichneten Hintergründen passt perfekt zu der heimeligen Stimmung, die das japanische Rollenspiel bei uns schaffte. Besonders schön sind das dynamische Licht und die extrem detaillierten Einrichtungen der Spielwelt, die wunderschön mit dem leichten, gewollten Unschärfe-Effekt harmonieren. Der 3D-Effekt greift besonders dann, wenn wir eine Zeit lang nichts tun, die Kamera von unserem Charakter wegzoomt und einen schönen Überblick über die Dimensionen der Umgebung verschafft. Dieser Effekt mag zwar lapidar erscheinen, erstaunte uns bei den ersten paar Malen aber genauso, wie der orchestrierte Soundtrack. Man merkt, dass Square hier nur seine besten Leute angesetzt hat, die anscheinend auch wissen, was wir Fans wollen. Denn auf dem Modul befindet sich sowohl die englische als auch die originale japanische Tonspur. Dazu wurden die meisten wichtigen Dialoge außerhalb der Zwischensequenzen vertont, was sehr stark an Blockbuster für die großen Konsolen erinnert.



Kleinigkeiten mit großen Auswirkungen

Generell scheinen die Entwickler bei diesem Projekt dem Spieler alles so angenehm wie möglich gestaltet zu haben. Ein runder Einstieg mit einem optionalen, dafür aber ausführlichen Tutorial, das auch jedem Anfänger die Grundzüge dieses RPGs beispiellos beibringt, macht dabei den Anfang. Zusätzlich gibt es drei Schwierigkeitsgrade und ganz besonders: Die Wahrscheinlichkeit auf Gegner zu treffen, kann in diesem Spiel jederzeit reguliert werden. Falls wir zum Beispiel schnell von A nach B müssen oder kaum noch HP haben, genügen ein paar Knopfdrücke und alle lästigen Zufallskämpfe sind deaktiviert. Völlig befremdlich erscheinen dagegen die Mikrotransaktionen. Das Kampfsystem kann mit SP (Special Points) erweitert werden. Die kann sich der Spieler entweder alle acht Stunden im Standby-Modus automatisch verdienen, oder eben mit Echtgeld kaufen. Glücklicherweise ist das Spiel niemals zu schwer und diese Punkte für das Kampfsystem zu wichtig, als das sie unbedingt benötigt werden. Es ist trotzdem ein komisches Gefühl in so einem atmosphärischen Spiel nur mit einem Klick in eine völlig andere Welt zu wechseln, in der auf einmal alles in Euro berechnet wird.

Jonas Maier



GANZ OBEN Manche Gebiete werden nur aus bestimmten Perspektiven gezeigt, was vor allem den Städten einen unvergesslichen Flair verschafft.
OBEN Neue Rüstungsteile ändern zwar nichts am Outfit der Figuren – für das prägnante Äußere sorgen dafür aber die Jobs.

RECHTS OBEN Solche Komplettheilungen gehören zu den seltenen Spezial-Aktionen. Obwohl sie vielleicht sogar ein bisschen zu effektiv sind, wollen wir sie in besonders anspruchsvollen Kämpfen natürlich nicht missen!
RECHTS Die Entwickler haben auf jeden Fall ein Talent für Inneneinrichtungen. Solche Details beanspruchen aber auch einiges an Zeit, weswegen es nur ein paar dieser ausgeschmückten Gebäude gibt.



PRO

- prägnante Spielerfahrung
- flottes Kampfsystem
- oscarreifer Soundtrack
- zahlreiche Komfortfunktionen

FAZIT

Ein Abenteuer, das entwickelt wurde, um uns Spielern rundum zu gefallen. Dieses Vorhaben geht in fast allen Belangen auf und beschert uns eines der besten JPRGs der letzten Jahre.

PUBLISHER Capcom ENTWICKLER Capcom GENRE Visual Novel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 16 Jahren

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies

Abgefahrene Plots, witzige Dialoge und Konfetti im Gerichtssaal – Fans wissen was das bedeutet: Ace Attorney ist zurück!

Fans der Ace-Attorney-Reihe haben es nicht leicht. Zuerst wird das Spin-off um Staatsanwalt Miles Edgeworth nur auf Englisch veröffentlicht, dann schafft es der zweite Teil der Edgeworth-Reihe es erst gar nicht aus Japan heraus und nun erscheint der fünfte Teil der Hauptserie wiederum nur auf Englisch und als Downloadtitel exklusiv in Nintendos eShop. Immerhin spart nicht nur Capcom auf diesem Vertriebsweg, sondern auch wir Spieler, denn Ace Attorney: Dual Destinies ist schon für 25 Euro zu haben!

Die neue Benutzerfreundlichkeit

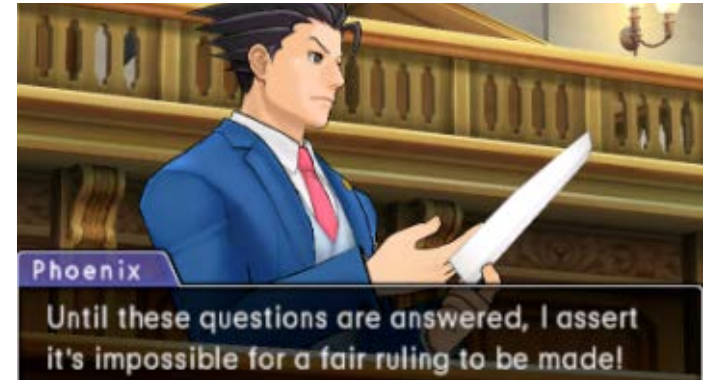
Wie schon in den Vorgängern ist das Spiel in zwei Abschnitte eingeteilt. Zum einen müssen wir als Anwälte Tatorte inspizieren und weitere Informationen zum vorliegenden Fall sammeln, zum anderen gilt es im Gericht Zeugen zu verhören und deren Aussagen auf Widersprüche zur momentanen Beweislage zu untersuchen. Besonders im Inspektionsteil ist alles nun benutzerfreundlicher denn je. So gibt es erstmalig eine To-do-Liste, die uns im Notfall wieder auf die richtige Spur bringt, und eine Untersuchung der Umgebung ist nur noch an bestimmten Stellen möglich. Dies nimmt der Serie zwar einiges ihrer Freiheit und ihres detektivischen Flairs, jedoch werden so auch frustrende Momente verhindert und der Spielfluss verbessert - uns hat es zumindest gefallen.

Einspruch und Therapie

Weitere Neuerungen kommen durch das neueste Mitglied der „Wright Anything Agency“, Athena Cykes ins Spiel, da wie in den Vorgängern jeder Anwalt eine spezielle Begabung hat. So kann der Chef der Kanzlei, Phoenix, mentale Barrieren der Zeugen durchbrechen und sein Kollege Apollo mit seinem Armband Nervositäten und Ticks erkennen. Mit Neuling Athena kommt nun aber erstmals die Mood Matrix ins Spiel, denn Frau Cykes ist Expertin in analytischer Psychologie und kann die Stärke von Emotionen spüren. Gibt es also einen Widerspruch zwischen der Aussage und den Gefühlen des Befragten, so kann man diese aufdecken und den Zeugen nach und nach therapieren. Das klingt erst mal recht simpel, ist aber toll umgesetzt und sorgt für willkommene Abwechslung im Gerichtsalltag.

In Justice we trust

Doch um ehrlich zu sein ist das Gameplay, wie in vielen Visual Novels, eher zweckdienlich. Die Rätsel sind zwar alle ganz nett, jedoch kommt es bei einem solchem Spiel hauptsächlich auf die Story an – und die hat es in sich! Fünf Fälle voller Explosionen, japanischer Dämonen und anderer Fieslinge gibt es zu bestreiten. Auch die Charaktere sind wieder herrlich bizarr und die witzigen Dialoge konnten uns



GANZ OBEN Phoenix Wright ist endlich wieder zurück und immer noch ein Meister des Bluffens.
OBEN Die Mood Matrix lockert das Spielgeschehen auf und lässt euch widersprüchliche Gefühle erkennen.

einige Lacher entlocken. Hierin liegen die große Stärke und gleichzeitig die größte Schwäche der Ace-Attorney-Reihe. Die Serie strotzt nur vor Japano-Albernheit und ist eher ein interaktiver Roman als ein Spiel. Wer damit ein Problem hat, wird dieses Spiel und die gesamte Reihe hassen, doch wer kein Problem mit langen (englischen) Texten hat und abgedrehte Blödeleien toll findet, wird dieses Spiel umso mehr lieben. Übrigens: Wer die Vorgänger nicht gespielt hat, braucht sich keine Sorgen zu machen. Dual Destinies ist auch gut ohne Kenntnisse der Vorgänger spielbar, jedoch versteht natürlich nur ein Serienveteran alle Anspielungen.

Aus Sprite wird Polygon

Mit dem Sprung auf den 3DS hat die Serie auch kosmetisch einen neuen Anstrich bekommen. So können die Charaktere erstmals in der Geschichte der Serie als schicke 3D-Modelle betrachtet werden. Dabei sind die Musik und die allgemeine Soundkulisse selbstverständlich wieder einmal exzellent. Dual Destinies ist fest in der Tradition der Ace-Attorney-Reihe verankert und bedient deren Fanbase während des etwa zwanzig Stunden dauernden Abenteuers auch hervorragend. Liebhaber der Vorgänger müssen also auf jeden Fall zugreifen, aber auch Neulinge sollten dem neuen Abenteuer um Phoenix und seine Kumpanen unbedingt eine Chance geben.

Alexander Schmidt



Optional dürft ihr auch selbst ins Mikrofon brüllen und die obligatorische Armbewegung durchführen.



PRO

- packende Story
- sympathische Charaktere
- schicke 3D-Modelle

CONTRA

- keine Lokalisation

FAZIT

Das Spiel hat mich mal wieder mit dem Ace Attorney-Fieber angesteckt. Sobald es geht, werde ich mir die Vorgänger erneut zu Gemüte führen und mir den Film anschauen.

PUBLISHER Namco Bandai ENTWICKLER Three Rings GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS circa 45 EURO

One Piece: Romance Dawn

Die Welt von One Piece strotzt nur so vor interessanten Charakteren und exotischen Schauplätzen. Es sollte also kein Problem sein, diese Welt in ein spannendes Rollenspiel zu übertragen, oder?

Wer schon immer mal den größten Teil der One-Piece-Saga nachspielen wollte, bekommt nun mit One Piece: Romance Dawn die Möglichkeit dazu. Leider gibt es da ein großes Problem: die Geschichte wird extrem billig präsentiert. Die Entwickler haben sich nämlich dafür entschieden, die Story um den angehenden Piratenkönig Monkey D. Ruffy in großen Teilen durch Charakterporträts und Sprechblasen zu erzählen, wodurch keinerlei Emotionen transportiert werden. Außerdem fehlen teilweise wichtige Ereignisse oder es tauchen ohne Einführung irgendwelche Charaktere auf und verschwinden anschließend einfach wieder. Im Großen und Ganzen also ein einziges Chaos, das weniger Charme verspricht als ein Wikipedia-Artikel – da helfen auch die sporadisch auftauchenden Animesequenzen nicht weiter.

Korridore

Auch das Gameplay kann nicht wirklich überzeugen. Romance Dawn ist ein Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen. Anstatt mehrerer kleiner Inseln mit einer frei begehbaren Oberwelt, die euren Erkundungstrieb weckt, gibt es kantige und langweilige Korridore. In diesen befinden sich dann ein paar Schatztruhen und dämliche Gegner, die es zu bezwingen gilt. Irgendwann gelangt man dann zum Boss, vermöbelt diesen und wiederholt das Ganze. Das wird sehr schnell eintönig, auch wenn das Kampfsystem recht gelungen ist. Da es sich bei Romance Dawn um einen PSP-Port handelt, darf man auch keine grafischen Höchstleistungen erwarten – nicht einmal einen 3D-Modus haben die Entwickler eingebaut.

Alexander Schmidt



PRO

- nettes Kampfsystem

CONTRA

- grauenhaftes Leveldesign
- monotones Gameplay
- vermurkste Präsentation

FAZIT

Romance Dawn hat mich herbe enttäuscht. Wer noch nach einem One-Piece-Spiel sucht, sollte lieber das grandiose Gigant Battle für den DS ausprobieren.



GANZ OBEN Die Umgebungen sind detailarm und langweilig.
OBEN In den Kämpfen ist es wichtig, wie ihr eure Recken positioniert habt.
LINKS Das Spiel erzählt Ruffys Geschichte von Anfang an.

PUBLISHER Sega ENTWICKLER Sega AM2 GENRE Rennspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 5 EURO

3D Super Hang-On



Excitebike-Fans aufgepasst - Super Hang-On ist die Konkurrenz aus dem Hause Sega!

Fans des Spiels von Nintendo kennen das: Man möchte nur noch die eine Strecke fahren, um eine neue Bestzeit aufzustellen und bleibt dann doch hängen. Super Hang-On übertrifft Excitebike im Schwierigkeitsgrad ein ganzes Stück, macht sonst aber nur wenig anders. So verfolgen wir die Rennen rund um den Globus aus der Third-Person-Ansicht und die Strecken haben Kurven, dafür siegen wir nicht nach Runden, sondern in Etappen.

Häppchenweise in Etappen

Unsere Gegner sind dabei egal, denn während der Countdown herunterzählt, müssen wir innerhalb des Limits den nächsten Checkpoint erreichen. Unfälle und Zusammenstöße sind uns da nur im Weg. Versagen wir, dürfen wir in der 3DS-Version an so gut wie jeder Etappe erneut einsteigen. Nervig ist, dass wir uns jedes Mal durchs Menü kämpfen müssen. Ein gelungener Tiefeneffekt und vier kultige Musikstücke können jedoch entschädigen.

Eric Ebelt

PRO

- herausfordernde Strecken
- schnelles Spieltempo
- gute 3DS-Anpassung

CONTRA

- keine Fahrzeugauswahl

FAZIT

Es ist nervig, nach jeder Zielverfehlung ins Menü zurückgeworfen zu werden. Bin ich jedoch einmal im Rausch, dann sause ich regelrecht über die Rennstrecken und feiere meine Erfolge!

7 von 10

PUBLISHER Sega ENTWICKLER Sega AM2 GENRE Shoot'em up
SYSTEM : 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 5 EURO

3D Space Harrier



1985 liefen in den Arcade-Hallen die Automaten heiß. Space Harrier war geboren!

In Space Harrier ballern wir uns durch die achtzehn Levels der Fantasy-Zone, die von bösen Drachen und Robotern heimgesucht wird. Während wir auf Schienen durch die Welt gelotst werden, dürfen wir uns dabei in alle Himmelsrichtungen bewegen. Jedoch müssen wir aufpassen, dass wir Objekten und Projektilen ausweichen - ansonsten verlieren wir wertvolle Versuche. Früher war das bare Münze!

Welcome to the Fantasy Zone! Get ready!

In der 3DS-Neuaufgabe können wir jedoch mehrere Continues nutzen und die Levels nach Abschluss aus einer Liste wählen. So haben jetzt also auch Normalsterbliche die Chance, den Endgegner herauszufordern. Ein durchaus akzeptabler Tiefeneffekt und ein kultiger (aber abwechslungsarmer) Soundtrack sind die Markenzeichen des Spiels. Die Punktejagd motiviert jedoch trotz der relativ kurzen Einmalspielzeit jedes Mal aufs Neue.

Eric Ebelt

PRO

- teilweise sehr fordernd
- durchgehende Action

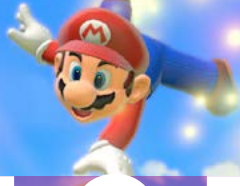
CONTRA

- Levels sind recht kurz
- technisch nur akzeptabel

FAZIT

Space Harrier ist rasant und actiongeladen. Trotzdem bin ich nur erfolgreich, wenn ich reflexartig allen Geschossen und Objekten ausweiche. Das ist Spaß und fordernd zugleich!

7 von 10



BESTENLISTE WII U

JUMP'N'RUN

- | | |
|----------------------------|-----------|
| 1. RAYMAN LEGENDS | 10 PUNKTE |
| 2. SUPER MARIO 3D WORLD | 8 PUNKTE |
| 3. SONIC: LOST WORLD | 8 PUNKTE |
| 4. NEW SUPER MARIO BROS. U | 8 PUNKTE |
| 5. NEW SUPER LUIGI U | 7 PUNKTE |

RENNSPIEL

- | | |
|--|----------|
| 1. NEED FOR SPEED: MOST WANTED U | 8 PUNKTE |
| 2. SONIC & ALL-STARS RACING: TRANSFORMED | 8 PUNKTE |

SPORT

- | | |
|--------------|----------|
| 1. NBA 2K13 | 8 PUNKTE |
| 2. WII FIT U | 7 PUNKTE |
| 3. FIFA 13 | 6 PUNKTE |

ROLLENSPIEL

- | | |
|------------------------------------|----------|
| 1. MASS EFFECT 3 - SPECIAL EDITION | 8 PUNKTE |
| 2. DARKSIDERS II | 7 PUNKTE |
| 3. MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE | 6 PUNKTE |

GESCHICKLICHKEIT & PUZZLE

- | | |
|----------------------------|----------|
| 1. JUST DANCE 2014 | 8 PUNKTE |
| 2. SCRIBBLENAUTS UNLIMITED | 7 PUNKTE |
| 3. WII PARTY U | 7 PUNKTE |
| 4. GAME & WARIO | 7 PUNKTE |
| 5. NINTENDO LAND | 7 PUNKTE |

STRATEGIE & SIMULATION

- | | |
|---------------|----------|
| 1. PIKMIN 3 | 9 PUNKTE |
| 2. FUNKY BARN | 5 PUNKTE |

BEAT 'EM UP

- | | |
|---|----------|
| 1. INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS | 8 PUNKTE |
| 2. TEKKEN TAG TOURNAMENT 2: WII U EDITION | 8 PUNKTE |
| 3. MARVEL AVENGERS: KAMPF UM DIE ERDE | 4 PUNKTE |

ADVENTURE

- | | |
|---|----------|
| 1. DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT | 9 PUNKTE |
| 2. THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD | 9 PUNKTE |
| 3. ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG | 8 PUNKTE |
| 4. BATMAN ARKHAM CITY: ARMOURD EDITION | 8 PUNKTE |
| 5. BATMAN ARKHAM ORIGINS | 7 PUNKTE |

ACTION

- | | |
|--|----------|
| 1. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACKLIST | 8 PUNKTE |
| 2. THE WONDERFUL 101 | 8 PUNKTE |
| 3. CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 | 8 PUNKTE |
| 4. LEGO CITY UNDERCOVER | 7 PUNKTE |
| 5. TANK! TANK! TANK! | 4 PUNKTE |





BESTENLISTE 3DS

JUMP'N'RUN

1. SUPER MARIO 3D LAND
2. SONIC: LOST WORLD
3. DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D
4. NEW SUPER MARIO BROS. 2
5. SONIC GENERATIONS

- 9 PUNKTE
- 8 PUNKTE
- 8 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE

RENNSPIEL

1. MARIO KART 7
2. NEED FOR SPEED: THE RUN
3. F1 2011
4. ASPHALT 3D
5. ALARM FÜR COBRA 11

- 9 PUNKTE
- 6 PUNKTE
- 4 PUNKTE
- 3 PUNKTE
- 3 PUNKTE

SPORT

1. MARIO TENNIS OPEN
2. PRO EVOLUTION SOCCER 2012 3D
3. PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D
4. FIFA 12
5. WINTER SPORTS 2012

- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE

ROLLENSPIEL

1. BRAVELY DEFAULT
2. POKÉMON X & Y
3. FIRE EMBLEM: AWAKENING
4. KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE
5. INAZUMA ELEVEN 3: EXPLOSION & KETTENBLITZ

- 9 PUNKTE
- 9 PUNKTE
- 8 PUNKTE
- 8 PUNKTE
- 7 PUNKTE

GESCHICKLICHKEIT & PUZZLE

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

- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE

SIMULATION

1. ANIMAL CROSSING: NEW LEAF
2. NINTENDO PRÄSENTIERT: NEW STYLE BOUTIQUE
3. PILOTWINGS RESORT
4. NINTENDOGS + CATS
5. STEEL DIVER

- 9 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE

BEAT 'EM UP

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

- 8 PUNKTE
- 8 PUNKTE
- 6 PUNKTE
- 3 PUNKTE

ADVENTURE

1. THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
2. LUIGI'S MANSION 2
3. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D
4. RESIDENT EVIL REVELATIONS
5. CAVE STORY 3D

- 9 PUNKTE
- 9 PUNKTE
- 9 PUNKTE
- 9 PUNKTE
- 9 PUNKTE

ACTION

1. STARFOX 64 3D
2. METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D
3. ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON LEGACY
4. SHINOBI
5. RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

- 8 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE
- 7 PUNKTE



PLUS

WIR BLICKEN AUF DAS JAHR 2013 ZURÜCK UND VERRATEN EUCH, WELCHE SECHS WII-U- UND WELCHE SECHS 3DS-TITEL IHR IN DIESEM JAHR UNBEDINGT GESPIELT HABEN SOLLTET. AUSSERDEM BEGRÜßEN WIR IN DIESER AUSGABE UNSERE NEUE PARTNERSEITE THE LOST DUNGEON.

DIE BESTEN WII-U-SPIELE 2013



Obwohl die Wii U nur langsam eine Gerätebasis weltweit aufbauen kann, gibt es dennoch ein paar Titel, die man als Wii-U-Besitzer unbedingt spielen sollte. Auf dieser Seite stellt jeder NMag-Redakteur euch ein Wii-U-Spiel vor, welches ihm in den letzten zwölf Monaten ganz besonders aufgefallen ist und ihr unbedingt nachholen solltet.



DAMIAN Weihnachtszeit ist Mario-Zeit! Wer daran denkt, jemandem mit einem Wii-U-Spiel eine Freude zu machen, der darf bedenkenlos zum Mario-3D-Abenteuer greifen. Es ist tolle Unterhaltung für Jung und Alt - wie man es von einem Mario-Spiel eben nicht anders kennt. Die neuen Items sorgen für Laune, der neue Mario-Artstyle wirkte schon auf dem 3DS erfrischend und die Levels bieten wieder reichlich Kreativität. Das perfekte Weihnachtsgeschenk also!



EMIL Auch Nintendoland wird irgendwann langweilig, und solange es kein neues Mario Party gibt kann man getrost auf das vom selben Entwickler stammende Wii Party U zurückgreifen. 80 Minispiele bringen genug Abwechslung in die vielen verschiedenen Modi, und für jeden gemeinsamen Weihnachtsabend ist was dabei. Nur alleine sollte man vielleicht zu anderen spielen greifen.



ERIC Wenn Rockstar Games die Wii U meidet, dann muss es eben jemand anderes richten. Lego City Undercover bietet eine große Spielwelt mit vielen Inhalten, einer spannenden Geschichte und vielen tollen Gag und witzigen Anspielungen auf die großen Vorbilder in Film, Fernsehen und Videospielen. Der tolle Humor täuscht dann sogar über die monotonen Aufgaben, den fehlenden Mehrspielermodus und die langen Ladezeiten hinweg. Das schafft wahrhaftig nicht jedes Spiel!



BJÖRN Wenn es ein Spiel gibt, dass man in diesem Jahr unbedingt gespielt haben muss, ist es eindeutig Rayman Legends. Dieses großartige 2D-Jump'n'Run sprüht nur so vor Ideenreichtum und macht insbesondere im Multiplayer-Modus einen unglaublichen Spaß. Zudem ist auch der Einsatz des Wii U Gamepads wirklich beispiellos. Am besten holt ihr euch das Spiel und setzt euch dann zwischen den Tagen schön mit Freunden und Familie zusammen und genießt.



ALEX Ein Spiel über herumwuselnde Karottenwesen kann nur von Nintendo stammen. Doch hinter dem niedlichen Äußeren verbirgt sich ein knallhartes Strategiespiel. Dank dem Wii-U-GamePad ist nun alles übersichtlicher als jemals zuvor und die HD-Power der Wii U macht das ganze Geschehen noch farbenfroher und detailreicher. Pikmin 3 weist die selbe hohe Qualität der Vorgänger auf und gehört in jede Wii-U-Sammlung!



JONAS Viele meinen, eine Neuauflage von The Wind Waker sei vollkommen unnötig. Wer aber dieses und das Original gespielt hat, wird die gravierenden Unterschiede - dazu gehören auch grafische - selbst erleben. Das gesamte Spielgefühl ist nun kurzweiliger und mit Neuerungen wie dem schnellere Reisen und der entschärften Sammelwut ungemein aufge bessert worden. Sicherlich gehören nicht alle Dungeons zu den besten der Reihe, insgesamt ist es aber trotzdem noch ein sehr gutes Spiel aus Miyamotos Feder.

DIE BESTEN 3DS-SPIELE 2013



Im Jahr 2013 sind einige tolle 3DS-Spiele erschienen. Solltet ihr das eine oder andere Spiel verpasst haben, können wir vielleicht Abhilfe schaffen. Auf dieser Seite stellt jeder NMag-Redakteur euch ein 3DS-Spiel vor, welches ihm in diesem Jahr ganz besonders gefallen und definitiv einen Platz in eurem Spieleregale verdient hat.



DAMIAN Jeder Zelda-Fan weiß: Ein Sequel zu The Legend of Zelda: A Link to the Past kann unmöglich ein misslungenes Weihnachtsgeschenk sein. Es ist ein klassischer Zelda-Titel, perfekt angepasst an die moderne Handheld-Technik, sprich die Fähigkeiten des Nintendo 3DS. Nicht umsonst wurde The Legend of Zelda: A Link between Worlds dieses Jahr auf der Gamescom als das beste Mobil-Spiel ausgezeichnet. Link altert eben nie - genauso wie viele andere Nintendo-Helden.



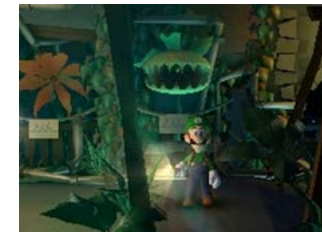
EMIL In seinem letzten Abenteuer begeben sich Layton, Luke und Emmy auf ein weltumspannendes Abenteuer auf der Suche nach den Artefakten der Aslanti, einer uralten Kultur. Dieser Teil schließt die zweite Trilogie ab und spielt damit vor Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf. Über 500 Rätsel gepaart mit einer Story die auch viel Informationen über Charaktere wie den Bösewicht Descole oder auch Professor Laytons Vergangenheit parat hat, lädt zum knobeln ein. Und wir freuen uns auf Professor Layton vs. Phoenix Wright!



ERIC Die Marke Fire Emblem stand bisher immer für schwierige Schlachten. Mit Fire Emblem: Awakening kommen mit einem (optionalen) einfachen Schwierigkeitsgrad nun auch Anfänger auf ihre Kosten, die nicht frustriert nach dem unwiderruflichen Tod eines Helden den Handheld zuklappen. Fans spielen ohnehin lieber im Klassik-Modus, schlagen eine Schlacht nach der anderen, genießen die taktische Tiefe des Spiels und verkuppeln nebenher zwei Einheiten auf dem Feld.



BJÖRN In Videospiele findet man wohl wenig Besinnlicheres als sich zu Weihnachten in die eigene kleine Stadt zurück-zuziehen, einen Schneemann zu bauen und dem Weihnachtsrentier zu begegnen. Aber nicht nur deswegen ist das neueste Animal Crossing eine Empfehlung wert. Auch wenn man am Ende so viele alltägliche Kleinigkeiten macht, kann das Spiel trotzdem unglaublich stark fesseln und bietet an jeder Ecke neue, kleine Überraschungen. So viel Langzeitmotivation bieten sonst nur ganz wenige Titel!



ALEX Es gibt keinen besseren Weg das Jahr des Luigi ausklingen zu lassen, als sich das größte Abenteuer des jüngeren Mario-Bruders auf dem 3DS zu Gemüte zu führen. Wunderschöne Schauplätze und ein grandioser Slapstick-Humor machen das Spiel zu einem Muss für Jung und Alt. Eines der charmantesten Spiele des Jahres!



JONAS Vor allem allein-gessene Pokémon-Fans bezeichnen diese Teile der sechsten Generation als eine Art Neuorientierung von Pokémon. Abgesehen vom Kampfsystem wurde die Grafik und vor allem die Spielgeschwindigkeit gehörig aufpoliert und erinnern trotzdem noch stark an die ersten Gehversuche der Videospiele-reihe. Für die langen Feiertage ist dieses nostalgische Pokémon-Abenteuer also wie geschaffen.

The Lost Dungeon

Mit **The Lost Dungeon** startete **Alexander Geisler**, langjähriger Redakteur bei **Wii Insider** und **Press A Button** und heute **Chefredakteur von N Insider**, ein neues Projekt. Die Themengebiete des Blogs sind dabei vielfältig - von **Games und Comics**, über **Filme und Animes** bis hin zu **Büchern**.

Bereits 2012 entstand die Idee neben N Insider ein weiteres Projekt zu starten, eine Seite auf der Alexander über all das schreiben und berichten kann, was nicht zum Wii-Insider-Nachfolger passt. Schnell stand fest, dass neben Games auch Comics, Filme, Serien und Animes, aber auch Bücher und Mangas ihren Weg auf seinen Blog finden sollten. Das neue Projekt entwickelte sich aber nur langsam und erst im Februar 2013 begannen die konkreten Arbeiten daran, was dazu führte, dass sich auch aus dieser Zeit Artikel auf The Lost Dungeon finden.

Ein langer Weg...

Aller Anfang ist schwer, heißt es so schön und bei The Lost Dungeon bewahrheitete sich dies. Auch wenn das grundlegende Konzept stand, dauerte es von den ersten Arbeiten noch beinahe acht Monate, bis der Blog Anfang Oktober dieses Jahres endlich online ging. Als größtes Problem stellte sich der Name heraus, was auch daran lag, dass Alexander bestimmte Worte wie Nerd oder Geek (auch wenn sie grundsätzlich zum Projekt passen und öfters vorgeschlagen wurden) vermeiden wollte. Die Entscheidung für The Lost Dungeon fiel endgültig erst Anfang August. Die Wahl des Namens war natürlich nicht zufällig. Zum einen soll das Wort Dungeon an Rollenspiele angelehnt sein und zudem einen gewissen klassischen Klang haben, während Lost nicht nur einen gewissen Klang mit sich bringen soll, sondern auch eine Anspielung auf den eigentlichen zweiten Teil der Super-Mario-Bros.-Reihe sein soll, der in Europa ausschließlich mit dem Untertitel The Lost Levels erschien.

...führt in die Zukunft

Wie genau die Zukunft von The Lost Dungeon aussehen wird, lässt sich noch nicht genau sagen. Neben Rezensionen und Artikeln zu allen Themenbereichen des Blogs sind bereits einige Ideen vorhanden, deren Umsetzung noch wartet. Auch ist die Seite selbst noch nicht fertiggestellt, so dass sich The Lost Dungeon langsam, aber stetig weiterentwickelt. So ist derzeit in Überlegung, das Angebot des Blogs um selbst erstellte Videos und Podcasts zu erweitern. In welchem Umfang und ab wann dies geschieht, lässt sich aktuell noch nicht abschätzen. Alexander möchte allen Lesern von The Lost Dungeon ein möglichst umfangreiches Angebot präsentieren, auch wenn nicht täglich - und in gewissen Zeiträumen auch nicht wöchentlich - Artikel und Rezensionen erscheinen.

Alexander Geisler

The Lost Dungeon

The screenshot shows the homepage of 'The Lost Dungeon'. At the top, there's a navigation bar with 'HOME', 'KATEGORIEN', 'REZENSIONEN', 'SERIEN', 'FILME', 'ANIME', 'BUCHER', and 'MANGA'. Below this is a featured article with a Superman image titled 'Film-Rezension: Man of Steel (Blu-ray)'. A 'Letzte News' section lists several articles with dates and categories like '18. Okt', '26. Okt', '27. Okt', and '28. Okt'. The main content area features a large article titled 'Comic-Rezension - Azuk 1: Das Auge der Welt' with a cover image of the manga. The right sidebar contains social media links for Facebook and Twitter, a 'LETZTE NEUHEITEN' section, a 'KATEGORIEN' dropdown menu, a 'WISCHEN' section with a search bar, and a 'FINDEN & FAVORITEN' section with a search bar and a 'LINKS' section with various links.

PARTNERVORG
RSTELLUNG

AUSBLICK FRÜHJAHR

KALENDER 2014



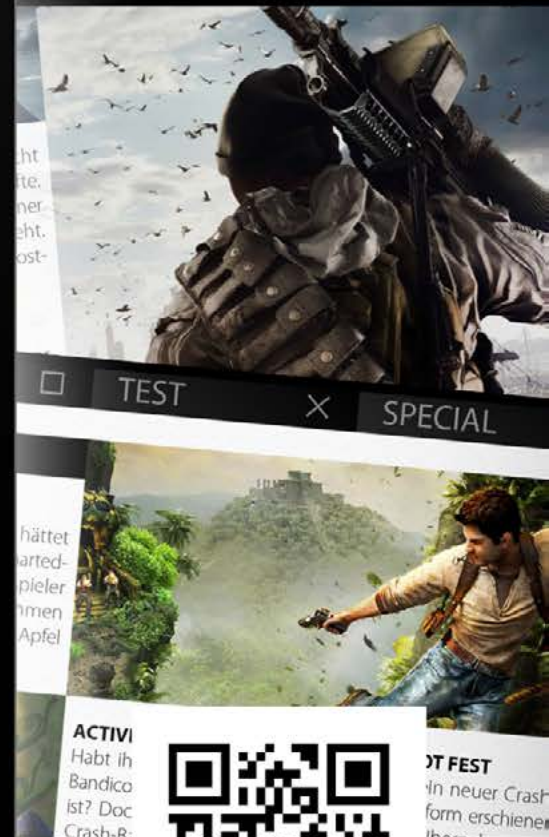
12.12.2013	YŪZŌ KOSHIROS GEBURTSTAG (46)
13.12.2013	WII FIT U (WII U) ERSCHEINT
19.12.2013	HIDEKI KAMIYAS GEBURTSTAG (43)
02.01.2014	GŌICHI SUDAS GEBURTSTAG (46)
17.01.2014	MARIO PARTY: ISLAND TOUR (3DS) ERSCHEINT
20.01.2014	WILL WRIGHTS GEBURTSTAG (54)
14.02.2014	INAZUMA ELEVEN 3: TEAM OGER GREIFT AN! (3DS) ERSCHEINT
16.03.2014	EIJI AONUMAS GEBURTSTAG (51)
21.03.2014	NOBUO UEMATSUS GEBURTSTAG (55)
25.03.2014	REGINALD FILS-AIMÉS GEBURTSTAG (53)
05.05.2014	PETER MOLYNEUX' GEBURTSTAG (55)
10.05. - 11.05.2014	ROLE PLAY CONVENTION 2014 (KÖLN)



100 % PlayStation im digitalen Magazin. Kostenlos und monatlich neu.
Komfortabel blättern auf iPad, Smartphone, Notebook und Co.



PlayStation 4
Endlich erschienen!



www.playsimagazin.de

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.

