

NMAG

Ausgabe Nr. 59 März 2015

100%
kostenlos



LIVE

New Nintendo 3DS
NMag-Awards 2014

VIEW

Code Name: S.T.E.A.M.
Puzzle & Dragons Z

TEST

Xenoblade Chronicles 3D, Mario Party 10
Monster Hunter 4: Ultimate

PLUS

Tetris: Ein wirtschaftspolitischer Krimi
Faszination „Monster Hunter“

Vorwort: Zurück in die Zukunft



Liebe Spielerinnen und Spieler,

ein altes Journalistengesetz behauptet, dass einem Magazin alle zwei Jahre ein neues Layout widerfahren soll. Daraufhin hat sich die Redaktion im Mad-Men-Stil sehr eifrig zu einer Kreativabteilung geformt. Als frischer Chefredakteur ist dies die zweite Ausgabe, die ich betreuen darf und freue mich deshalb umso mehr, dass wir mit geeinten Kräften in den letzten Wochen und Monaten daran gearbeitet haben, um unser Nintendo-Magazin in die Zukunft zu hieven. Zumindest die beiden Zeitreisenden Dr. Emmet L. Brown und Marty McFly würden das Jahr 2015 so bezeichnen. Hoffen wir mal, dass auch uns ein Paradoxon erspart bleibt.

Besonderen Dank gilt unserer früheren und wieder eingestiegenen Layouterin Jasmin Belima, die sich die Nächte um die Ohren geschlagen hat, damit auch die letzte Seite rechtzeitig fertig wird. Da einigen Lesern unser altes Design etwas zu trocken erschien, haben wir mehr Farbe eingesetzt, das Format auf Full HD umgestellt und die Schrift ein wenig verkleinert, um euch auf engem Platz noch mehr Informationen und Screenshots zu neuen Spielen zu ermöglichen. Außerdem haben wir das neue Design auch auf unsere anderen Standbeine ausgeweitet, um ein unverwechselbares Gesamtbild zu erzeugen. Die knackig scharfe NMag-Dröhnung erfahrt ihr daher ganz besonders auf Tablet-PCs und modernen Bildschirmen. Unverändert ist dabei unsere Devise: Zurücklehnen und genießen!

Damit nicht genug, haben wir uns von den Zitaten mitten im Text verabschiedet. Damit bleibt auf der einen Seite mehr Platz fürs Wesentliche und auf der anderen Seite führen wir mit der vorliegenden Ausgabe eine Fußnote auf jeder Seite ein, die euch mal über interessante und mal humorvolle Fakten zu den Inhalten unserer Artikel liefern. Wir hoffen sehr, dass euch diese neue Art der Berichterstattung genauso gut gefällt, wie wir uns darüber amüsieren. Das heißt aber noch lange nicht, dass wir uns jetzt auf unseren Lorbeeren ausruhen. Das NMag-Konzept wird selbstverständlich in Zukunft weiter ausgebaut und ständig verfeinert werden.

Verfeinerungen stehen derzeit wieder hoch im Kurs. Nintendo hat uns ihr neues Handheld-Flagschiff, den New Nintendo 3DS, zugeschickt. Den haben wir auch prompt auf Herz und Nieren überprüft und stellen ihn euch ausführlich auf mehreren Seiten vor. Für wen sich das Gerät wohl am ehesten eignet und welche Erfahrungen unsere Redaktion mit ihren Geräten gemacht haben, erfahrt ihr ausführlich auf den Seiten 6 bis 8. Mit Xenoblade Chronicles 3D steht auch bereits der erste Titel in den Startlöchern, den wir noch vor Release ausführlich spielen konnten. Wie das Rollenspiel bei uns abschneidet, lest ihr am besten gleich nach.

Unser Cover-Thema dreht sich allerdings vor allem um The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D. Der Nintendo-64-Klassiker wurde auf dem 3DS an den richtigen Stellen angepackt, neu justiert und mit viel Farbe aufgepeppt. Komisch, das kommt uns irgendwie bekannt vor! Der Titel hatte seinerzeit allerdings das Problem, sich nur zwei Jahre nach The Legend of Zelda: Ocarina of Time mit jenem Titel in

Diskussionen um den besten Teil der Reihe ständig zu messen. Fast 15 Jahre später hat sich unsere Redaktion gefragt, welches eigentlich die beste Serienepisode ist und herausgekommen sind überraschend unterschiedliche Ergebnisse.

Das ist aber noch lange nicht alles. Wir haben uns mit Nintendo unterhalten, verleihen nun auch im Heft unsere NMag-Awards, blicken auf kommende 3DS-Hits, machen abermals den eShop unsicher, gehen der Faszination des Monster-Hunter-Franchises auf den Grund und nehmen euch mit auf eine Reise durch die Geschichte von Tetris. In der 59. NMag-Ausgabe ist wahrhaftig für jeden etwas dabei! Lange Rede, kurzer Sinn - Im Namen des gesamten Teams wünsche ich euch:

Viel Spaß mit dem neuen NMag!

Eric Ebelt, Chefredakteur

Fahre über die Mauszeiger Symbole im Heft, um auch die interaktiven Inhalte aufzurufen.

NMAG

Ihr lest jede NMag-Ausgabe und stellt euch manchmal selbst vor, Teil unseres Teams zu sein? Dann solltet ihr eure Träume verwirklichen! Aktuell ist unser Team auf der Suche nach neuen Mitarbeitern in den Bereichen Layout, Podcast und Youtube. Nachfolgend findet ihr unsere drei Stellenausschreibungen. Ist eine markante Stelle für euch dabei, dann schickt uns einfach das entsprechende Kennwort per E-Mail an redaktion@n-mag.org. Wir werden uns umgehend bei euch melden!



Kennwort: Layout

Ihr seid kreativ, kennt euch mit Adobe InDesign aus, habt Spaß am Layouten und wöchentlich ein wenig Zeit? Dann steht euch einer tollen Karriere beim NMag nichts mehr im Weg!



Kennwort: Podcast

Ihr habt eine angenehme Stimme, Kenntnisse in der Audiobearbeitung und verfügt auch über ein fundiertes Nintendo-Wissen? Dann werden unsere Hörer bald auch eure Stimme hören!



Kennwort: Youtube

Ihr seid kreativ, habt eine angenehme Stimme, spielt gerne Nintendo-Spiele und wollt Let's Plays oder andere Videokonzepte verwirklichen? Dann seid ihr bei uns genau richtig!

Inhaltsverzeichnis

INDEX

Editorial	2
Inhaltsverzeichnis	3
Redaktionsseite	4
Impressum, Partner & Vorschau	54

LIVE

News-Rückblick	6
Vorstellung: New Nintendo 3DS	7
Interview mit Nintendonat	10
NMag Awards 2014	12
Gewinnspiel & Gewinnspiel-Auflösung	13
Vor zehn Jahren bei Nintendo	14
Redaktionsdiskussion „Welches ist das beste The Legend of Zelda?“	15

VIEW

View-Überblick & Tendenz erklärt	16
Puzzle & Dragons Z + Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition	17
Code Name: S.T.E.A.M.	18
Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no Bōken	19
Final Fantasy Explorers	20
Theatrhythm: Dragon Quest	21

TEST

Test-Überblick & So testen wir	22
Mario Party 10	23
Die Pinguine aus Madagascar	24
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	25
Inazuma Eleven Go Chrono Stones: Donnerknall & Flammenwall	28
Monster Hunter 4: Ultimate	30
Xenoblade Chronicles 3D	32
Ace Combat: Assault Horizon Legacy+	34
Rune Factory 4	35
Persona Q: Shadow of the Labyrinth	36
Cooking Mama: Bon Appétit!	37
Gardening Mama: Forest Friends	37



The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

TEST

Kirby's Adventure Wii	38
Pier Solar and the Great Architects	38
Shovel Knight	39
Ironfall: Invasion	39
Shantae and the Pirate's Curse	40
Citizens of Earth	40
Hazumi	41
Guman Clive 2	41
Dedede's Drum Dash Deluxe	42
Kirby Fighters Deluxe	42
South Park Pinball (DLC)	43
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	43
F-Zero: GP Legend	44
Fire Emblem: The Sacred Stones	44
Lufia: The Legend Returns	45
Legend of the River King 2	45

PLUS

Plus-Überblick	46
Tetris: Ein wirtschaftspolitischer Krimi	47
Faszination „Monster Hunter“	50
Unsere Partnerseite: Music Game Galaxy	52



Vorstellung: New Nintendo 3DS



Xenoblade Chronicles 3D



Monster Hunter 4 Ultimate



Eric Ebelt
Chefredakteur



Emanuel Liesinger
Stellv. Chefredakteur



Amin Kharboutli
Redakteur



Sören Jacobsen
Videoredakteur



Alexander Geisler
Redakteur



Mario Nguyen
Videoredakteur

SPIELT GERADE

Final Fantasy: Type-0 (PS4)

LIEBLINGSKONSOLE

Super Nintendo

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

The Wolf of Wall Street

MOST WANTED FILM 2015

James Bond 007 – Spectre

SPIELT GERADE

The Legend of Zelda:
Majora's Mask 3D

LIEBLINGSKONSOLE

Nintendo DS

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

Citizenfour

MOST WANTED FILM 2015

Tomorrowland

SPIELT GERADE

Killer is Dead (PS3)

LIEBLINGSKONSOLE

Nintendo Wii

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

Interstellar

MOST WANTED FILM 2015

James Bond 007 – Spectre

SPIELT GERADE

Mario Party 10

LIEBLINGSKONSOLE

Nintendo Gamecube

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

The Lego Movie

MOST WANTED FILM 2015

Star Wars: Episode VII – Das
Erwachen der Macht

SPIELT GERADE

Final Fantasy: Type-0 (PS4)

LIEBLINGSKONSOLE

Super Nintendo

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

Guardians of the Galaxy

MOST WANTED FILM 2015

Star Wars: Episode VII – Das
Erwachen der Macht

SPIELT GERADE

Inazuma Eleven GO Chrono
Stones: Flammenwall

LIEBLINGSKONSOLE

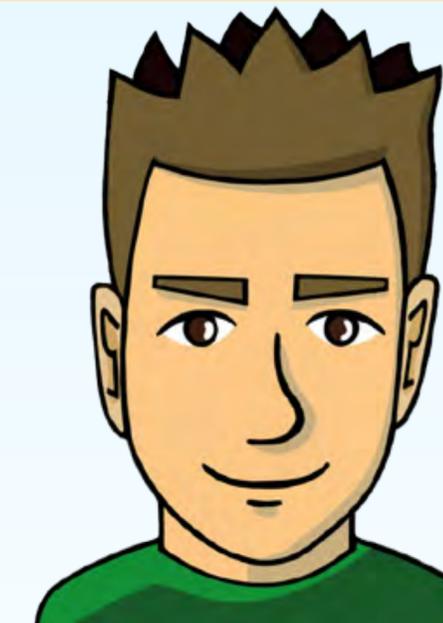
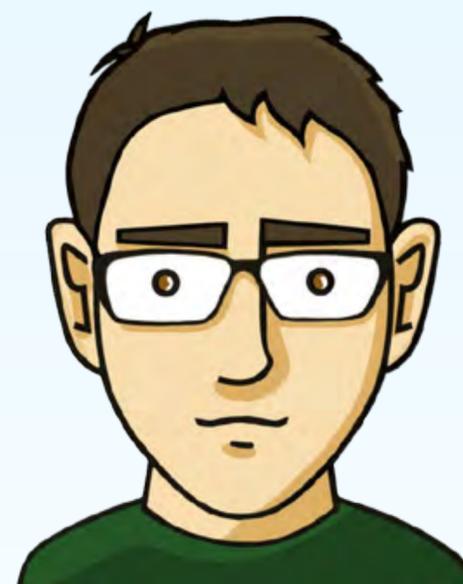
Nintendo Gamecube

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

Camp Takota

MOST WANTED FILM 2015

Marvel's The Avengers 2:
Age of Ultron



Jonas Maier
Redakteur

Tobias Schmick
Redakteur

Sebastian Klein
Redakteur

Jasmin Belima
Layouter

Emrah Erkilic
Layouter

Patrick Snir
Layouter & Designer

SPIELT GERADE

Bloodborne (PS4)

SPIELT GERADE

Dragon Age II (PC)

SPIELT GERADE

Xenoblade Chronicles 3D

SPIELT GERADE

The Legend of Zelda:
Majora's Mask 3D

SPIELT GERADE

Monster Hunter 4 Ultimate

SPIELT GERADE

Mario Party 10

LIEBLINGSKONSOLE

Game Boy Advance

LIEBLINGSKONSOLE

Nintendo Gamecube

LIEBLINGSKONSOLE

Nintendo Gamecube

LIEBLINGSKONSOLE

New Nintendo 3DS XL

LIEBLINGSKONSOLE

New Nintendo 3DS XL

LIEBLINGSKONSOLE

Nintendo 64

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

Interstellar

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

Guardians of the Galaxy

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

Edge of Tomorrow

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

Maleficent - Die dunkle Fee

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

Interstellar

BESTER FILM DES LETZTEN JAHRES

Lego: The Movie

MOST WANTED FILM 2015

Star Wars: Episode VII – Das
Erwachen der Macht

MOST WANTED FILM 2015

Star Wars: Episode VII – Das
Erwachen der Macht

MOST WANTED FILM 2015

Star Wars: Episode VII – Das
Erwachen der Macht

MOST WANTED FILM 2015

Minions

MOST WANTED FILM 2015

Star Wars: Episode VII – Das
Erwachen der Macht

MOST WANTED FILM 2015

Frozen Fever

News-Rückblick



Nintendo-Online

Die wichtigsten News der letzten Monate werden von unserer Partnerseite Nintendo-Online zur Verfügung gestellt und von Alexander Stein verfasst.



Club Nintendo wird geschlossen

Über Jahre hinweg konnten treue Nintendo-Fans ihre fleißig gesammelten Sterne im Club Nintendo gegen tolle Prämien eintauschen. Im September soll damit aber Schluss sein, denn dann wird der Club Nintendo geschlossen. Bis zum 30. September 2015 habt ihr aber noch genügend Zeit, eure übrigen Sterne gegen Prämien einzutauschen. Außerdem hat Nintendo bekannt gegeben, dass bereits an einem Nachfolgeprogramm gearbeitet wird.



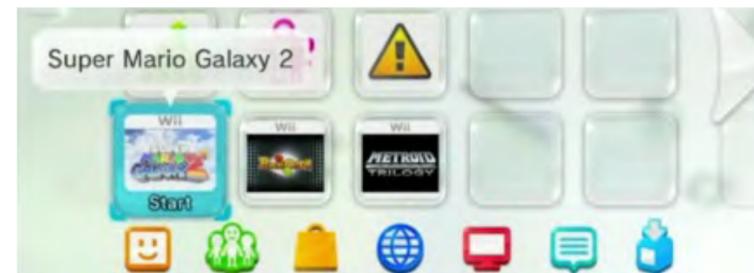
Nintendo-Creators-Programm

Nintendo hat das Nintendo-Creators-Programm für YouTuber vorgestellt. YouTuber, die Videos zu Nintendo-Spielen produzieren, können ihren Kanal registrieren, um Geld mit den Videos zu verdienen. Allerdings gehen bis zu vierzig Prozent der Einnahmen an Nintendo. Ebenso behält sich Nintendo vor, Videos zu überprüfen. Das Programm sorgt unter YouTubern für Aufregung. Andererseits ist es verständlich, dass Firmen wie Nintendo etwas vom großen Kuchen abhaben möchten.



Netflix könnte The-Legend-of-Zelda-Serie produzieren

Laut dem Wall Street Journal erwägt Netflix die Produktion einer The-Legend-of-Zelda-Serie. Die Live-Action-Serie wird als Game of Thrones für die gesamte Familie beschrieben. Eine Bestätigung dieses Gerüchts seitens Netflix oder Nintendo gibt es nicht.



Wii-Spiele landen im eShop

Nintendo veröffentlicht ab sofort auch Wii-Spiele im eShop. Darunter befinden sich Klassiker wie Super Mario Galaxy 2, Donkey Kong Country Returns oder Kirby's Adventure Wii. Die Spiele können direkt aus dem Wii-U-Menü heraus gestartet werden. Einige Spiele lassen sich sogar mit dem Wii U Gamepad steuern.



Nintendo TVii kommt nicht mehr nach Europa

Als Grund nennt Nintendo die vielen Fernsehdienste der verschiedenen Länder, die man nicht unter einen Hut bringen konnte. US-amerikanische Wii-U-Besitzer können mit Nintendo TVii auf verschiedene Fernseh- und Streaming-Dienste zugreifen und sich zusätzliche Informationen zum Programm auf dem Wii U GamePad anzeigen lassen.



Nintendo gibt Zahlen & zukünftige Pläne zu amiibos bekannt

Laut Nintendo konnten bis zum Ende des letzten Jahres bereits über 5,7 Millionen amiibo-Figuren ausgeliefert werden. Gleichzeitig gab man bekannt, dass man plane, zum Ende des Jahres spezielle amiibo-Karten zu veröffentlichen. Diese seien einfacher zu produzieren und könnten schnell vergriffene amiibo-Figuren ersetzen. Außerdem sollen amiibo-Figuren zukünftig Demo-Versionen zu Virtual-Console-Spielen freischalten.



New 3DS Ambassador für treue Club-Nintendo-Mitglieder

Das Jahr 2015 begann für Nintendo-Fans außerordentlich aufregend. Ausgewählte Club-Nintendo-Mitglieder erhielten eine E-Mail, über die sie einen streng limitierten New Nintendo 3DS in der Ambassador-Edition kaufen konnten. Nicht nur das: Käufer der Ambassador-Edition erhielten den neuen Nintendo-Handheld sogar vor dem offiziellen Verkaufsstart.



Nintendo & DeNA arbeiten an Smartphone-Spielen

Zusammen mit der Firma DeNA wird Nintendo künftig Mobile-Spiele für Smartphones und Tablet-PCs entwickeln. Gemeinsam wird man an einem Account- und Reward-System für Konsolen, PCs und mobilen Endgeräten arbeiten. Genannt wird auch Project NX, eine gänzlich neue Nintendo-Plattform, zu der es im nächsten Jahr erste Informationen geben könnte.

Vorstellung: New Nintendo 3DS



Bevor Nintendo die nächste Handheld-Generation einläuten wird, veröffentlichen die Japaner ein vermutlich letztes Update der Nintendo-3DS-Familie. Der New Nintendo 3DS bietet auch fast alles, was wir uns von einem Geräte-Update versprechen.

Von Eric Ebelt

Wenn man es genau nimmt, hat der Nintendo 3DS eine richtige Leidensgeschichte durchmachen müssen. Als der 3DS Anfang 2011 erschienen ist, verkaufte er sich in den ersten Wochen und Monaten relativ schlecht. Nintendo zog die Notbremse und reduzierte den Preis - mit Erfolg! Die Verkäufe zogen an und schnell avancierte der Handheld zum Millionenseller. Nach nur einem Jahr veröffentlichte Nintendo bereits das erste Update des 3DS. Der 3DS XL bot nahezu dieselbe Hardware-Struktur wie die Ursprungskonsole, verfügte allerdings über zwei deutlich größere Bildschirme. Ein großes Problem blieb dabei allerdings bestehen.

Zwei Schiebepads

Wenn man Titel wie Metal Gear Solid: Snake Eater 3D oder Resident Evil: Revelations mit einer vernünftigen Steuerung spielen wollte, benötigte man zwangsweise das Circle Pad Pro, welches man zusätzlich erwerben musste. Das zweite Schiebepad ermöglichte endlich eine verbesserte Kameraführung und vereinfachte das Zielen in unterstützten Action-Titeln. Fans verstanden jedoch nicht, dass Nintendo dem 3DS XL kein zweites Schiebepad spendiert hatte. Stattdessen veröffentlichte das japanische Unternehmen kurz darauf das Circle Pad Pro XL.

Mit und ohne Tiefeneffekt

Ein weiteres Jahr später bemerkte Nintendo, dass man sich mit dem Namen des Handhelds die eine oder andere Zielgruppe vergrault hatte. Nicht klar genug hatte Nintendo formuliert, dass das Hinzuschalten eines Tiefeneffekts optional ist. Durch unzureichende Informationen hat es der Konzern



versäumt, deutlich zu machen, dass alle Software-Titel auch ohne Tiefeneffekt spielbar sind. Entsprechend veröffentlichte man den umstrittenen 2DS, der im Internet wegen seines optischen Aufbaus prompt den Ruf als Fisher-Price-Modell spendiert bekommen hat.

Neue Hardware

Ende 2014 kündigte Nintendo ein weiteres Hardware-Update des Handhelds an, das zum gleichen Zeitpunkt in einer normalen und einer XL-Ausgabe erschien. Mit dem Namen rudert Nintendo zugleich einen Paddelschwung zurück und nach vorne. Selbiges gilt auch für die Hardware des Geräts. Der New Nintendo 3DS bietet einen viel schnelleren Prozessor, mehr Videospeicher, zwei zusätzliche Schultertasten, einen unter dem Touchscreen schlummernden NFC-Chip und einen C-Stick, der aber eher ein kleiner Knubbel ist. Hinzukommen noch die umstrittene Neupositionierungen diverser Knöpfe, der Halterung des Touchpens und auch der versteckte microSD-Kartenslot ist fragwürdig. Käufer des New 3DS erhalten mit den neuen Zierblenden dafür eine optische Spielerei, auf die Besitzer anderer Geräte verzichten müssen.

Intelligente Kamera

Eine der wichtigsten Neuerungen ist jedoch die intelligente Kamera des Geräts. Diese erkennt die Position unserer Augen meistens ohne Probleme. Dadurch ist es möglich, dass wir selbst von der Seite auf den 3DS starren und den Tiefeneffekt während des Spielens in voller Pracht genießen können. So ist es problemlos möglich, den 3D-Effekt zu erleben, während man das Gerät aufgrund einer Aufgabe im Spiel vor sich herschwenken muss. Eine gute Idee!

Kleine Rückschritte

Eine weniger gute Idee ist die Positionierung des Slots für die microSD-Karte. Löblich ist zwar, dass Nintendo eine vier Gigabytes große Karte bereits mitliefert, doch befindet sich der Slot nun im Innern des Geräts. Das heißt, dass man die Rückblende des New 3DS mit einem Kreuzschraubenzieher öffnen muss, wenn man die Karte wechseln will. Dieser Vorgang wird wohl bei den wenigstens mehr als zweimal innerhalb der Lebensspanne des Geräts passieren, doch ärgerlich ist das schon. Genauso doof ist die Positionierung des Touchpens. Der steckt nun vertikal im Gerät und muss beim New 3DS von unten gegriffen wer



Podcast



Unboxing



den. Hochwertig wie beim 3DS XL fühlt er sich ebenfalls nicht an und seine Größe kann wie beim 3DS ebenfalls nicht verstellt werden. In unseren Augen ein klarer Rückschritt.

Unverändertes Betriebssystem

Am Betriebssystem hat Nintendo derweil nicht geschraubt. Ausgeliefert wird der New 3DS zum Redaktionsschluss mit der Firmware-Version 9.0.0-20E und kann direkt auf Version 9.5.0-22E aktualisiert werden. Dadurch wird ermöglicht, dass man heruntergeladene Designs nach Zufall anordnen kann. Wer seine Daten von seinem Altgerät aufs neue übertragen möchte, muss ebenfalls die umständliche Möglichkeit, die Lizenzen von einem Gerät zum anderen zu übertragen wahrnehmen, um Spiele erneut herunterladen zu können. Im Jahr 2015 ist das einfach nicht mehr zeitgemäß. Schon lange fordern wir von Nintendo ein ordentliches Account-System, durch welches man auch von mehreren Geräten auf seine Daten zugreifen kann. Man stößt auf taube Ohren!

Der C-Stick: Eine Glaubensfrage

Hat man die Daten erst einmal übertragen, lassen sie sich allerdings nur noch von einem New 3DS auf einen anderen New 3DS übertragen. Wer sich mit dem C-Stick, welcher quasi als Ersatz für das Schiebepad Pro dient, nicht anfreunden kann, hat Pech gehabt und kann seine heruntergeladene Software nicht auf ein früheres Modell der Reihe übertragen, obwohl die Technik durchaus gegeben ist. Eine Erweiterung im Sinne des Schiebepad Pro, welches für reaktionsintensive Spiele recht wichtig sein kann, wird wohl kaum noch erscheinen. Wer vor allem Shooter auf seinem New 3DS spielen will, sollte den C-Stick zunächst irgendwo testen. Reaktionsarme Titel, die den C-Stick verwenden, lassen sich hingegen hervorragend spielen.

Amiibo-Unterstützung

Amiibo-Fans freuen sich hingegen darüber, dass sie ihre Figuren ab sofort auch auf ihrem Handheld nutzen können. Dazu müssen wir die Figur einfach nur bei Spielen, welche die teuren Figuren unterstützen, auf den Touchscreen stellen. Der NFC-Chip befindet sich recht praktisch direkt darunter. Nintendo plant allerdings auch die Veröffentlichung eines Adapters für die Figuren, der mit 3DS und 3DS XL kompatibel sein soll. Ein Release-Termin für diese Erweiterung steht allerdings noch in den Sternen. Etwas, womit 3DS und

3DS XL definitiv nicht mithalten können, ist allerdings die erhöhte Rechenpower des neuen Systems.

Mehr Rechenpower

Die erhöhte Rechenleistung, die im New 3DS schlummert, betrifft DS- und 3DS-Spiele aber nur sekundär. Super Smash Bros. for Nintendo 3DS startet beispielsweise deutlich schneller als auf den Vorgängermodellen. Monster Hunter 4: Ultimate bietet hingegen leicht bessere Texturen. Solche Spiele sind allerdings die Ausnahme, denn grundsätzlich taktet der New 3DS die Hardware automatisch herunter und bietet so ein unverändertes Spielerlebnis. Dafür erscheinen in Zukunft Titel wie Xenoblade Chronicles 3D, die nur auf dem New 3DS spielbar sind und von der erhöhten Rechenleistung profitieren.

Die Remake-Lösung

Es bleibt allerdings abzuwarten, welche exklusiven Spiele Nintendo für den New 3DS auf den Markt bringen wird. Zum Redaktionsschluss war nämlich nur die Portierung des einstig für die Wii erschienenen Rollenspiels Xenoblade Chronicles 3D angekündigt. Gerüchte sprechen allerdings davon, dass Nintendo The Legend of Zelda: Twilight Princess, damals für die Wii und den Gamecube erschienen, portieren möchte. Da können wir nur hoffen, dass Nintendo den New 3DS nicht zum Remake-Handheld ausbauen wird. Zudem wissen wir noch gut, wie viel Mühe man sich früher mit der Software-Unterstützung für den Nintendo DSi gegeben hat.

Leichte Kaufentscheidung

Wer bereits Besitzer eines 3DS ist, kann sich die Anschaffung eines New 3DS oder eines New 3DS XL aktuell zumindest sparen. Mit Xenoblade Chronicles 3D gibt es einen Titel, den man nur auf dem neuen Handheld spielen kann. In unseren Augen ist das zu wenig, zumal die Änderungen am Gerät selbst nur marginal sind. Fast alles wird ein wenig verbessert (oder gar verschlimmert), doch das rechtfertigt den Kauf des Geräts eigentlich nicht. Wer zurzeit aber noch kein Besitzer eines 3DS-Handhelds ist, darf getrost zum New 3DS (XL) greifen, denn in puncto Software-Angebot bietet Nintendo mit der DS-und-3DS-Familie hunderte tolle Titel, die gespielt werden wollen.

Als der New 3DS in der Redaktion ankam, habe ich ihn mir gleich unter den Nagel gerissen. Meine Ersteindrücke sind positiv. Das Gerät liegt gut in der Hand und mit dem C-Stick konnte ich mich ebenso schnell anfreunden. Allerdings traue ich mich nicht, meine Daten von meinem Altgerät auf den New 3DS unwiderruflich zu übertragen. Titel, die auf schnelle Reaktionen setzen, sind eher mit dem Schiebepad Pro zu meistern, mit welchem der New 3DS nicht kompatibel ist. Ich hoffe daher sehr, dass Nintendo es irgendwann endlich ermöglicht, mehrere 3DS-Geräte mit seiner Nintendo Network ID zu verknüpfen.

Eric's Meinung

Ich bin mir nicht ganz sicher, was ich vom New 3DS XL halten soll. Nintendo hat mit mehreren Defekten in meinem Freundeskreis, seien es Pixelfehler, Kratzer oder ein defekter microSD-Kartenslot, bewiesen, dass das Seal of Quality wohl eher ein Richtwert zu sein scheint. Hat man intakte Hardware, kann man sich über gut funktionierendes Head-Tracking und eine massiv verbesserte WLAN-Geschwindigkeit freuen. Die Änderungen erscheinen sinnvoll; im Grunde ist der einzige Existenzgrund aber die Lebenszeitverlängerung von Nintendos Handheld, wie es Nintendo DSi und Gameboy Micro vorgemacht haben.

Emils Meinung

Seit dem 13. Februar bin auch ich stolze Besitzerin eines New 3DS XL. Mein erster Eindruck ist durchweg positiv. Mit dem neuen C-Stick gab es bei mir bisher keinerlei Probleme, wenn es auch zugegebenermaßen doch eine kurze Eingewöhnungsphase gedauert hat, bis ich mich mit der neuen Steuerungsoption vertraut gemacht hatte. Auch an die neue Platzierung des An- und Ausschalter oder die des Lautstärkereglers musste ich mich erst gewöhnen. Ansonsten kann ich nichts Negatives berichten, im Gegenteil! Besonders gespannt bin ich auf den Einsatz der amiibo-Figuren, der ohne Adapter möglich ist.

Jasmins Meinung

Mein Eindruck des New 3DS XL nach ungefähr drei Tagen ist eigentlich positiv. Er ist nicht spürbar schwerer, liegt gut in der Hand und der C-Stick ist optimal platziert. Das einzige Problem, das ich habe, liegt am C-Stick, mit dem ich mich überhaupt nicht anfreunden kann. Dass er sich nicht bewegt, ist gewöhnungsbedürftig und die Sensibilität zu niedrig, insbesondere bei Shootern. Aber das ist Meckern auf hohem Niveau. Die höhere Rechenleistung macht sich im Miiverse, dem eShop und bei den dafür ausgelegten Spielen deutlich bemerkbar. Allein der Login ins Nintendo Network geht gefühlt zehnmal so schnell vonstatten.

Sebastians Meinung

Der New 3DS ist also mittlerweile in Europa erschienen und entgegen aller Erwartungen habe ich als typischer Day-One-Käufer noch keinen. Dafür gibt es einfache Gründe: Kein wirklicher Mehrwert gegenüber dem 3DS XL und mangelndes Angebot an Exklusivtiteln. Nur Xenoblade Chronicles 3D reicht einfach nicht, denn das habe ich bereits auf der Wii gespielt. Dennoch bin ich überzeugt, dass Nintendo eine sinnvolle und gute Revision veröffentlicht hat und spätestens wenn ein absolutes Must Have für den New 3DS erscheint, werde ich ihn sowieso kaufen. Sofern ich nicht doch vorher schwach werde.

Alex' Meinung

Interview mit Nintendonat

Nintendonat



Nintendonat sorgt dank freizügiger Fotoshootings im Nintendo-Look auf diversen Social-Media-Plattformen für Aufsehen. Wir haben uns mit der Kalifornierin unter anderem über ihre Shootings, ihre Schulzeit und ihre Liebe zu Nintendo unterhalten. Von Amin Kharboutli

mit der Welt zu teilen, um als Vorbild für alle Freaks, Nerds und Deppen zu fungieren, die sich nicht attraktiv fühlen und ähnliche Erfahrungen wie ich beim Aufwachsen gemacht haben. Ich will, dass jeder weiß, dass wir uns selbst definieren. Wir sind alle wunderschöne Kunstwerke, so wie uns das Universum geschaffen hat, mit oder ohne Klamotten.

NMag: Du warst so eine Art Einzelgängerin in der Schule. Es ist schwer vorstellbar, dass du mit solch einem Auftreten wenig Freunde in der Schule hattest. Hast du dein Verhalten geändert, seitdem du ziemlich berühmt bist?

Nintendonat: Ich wurde mit dieser extrovertierten Art geboren. Es hat nur Reife und Zeit benötigt, diese zu enthüllen. Ich war es gewohnt, ein introvertierter Mensch zu sein. Ein Teil von mir ist das immer noch, aber mit dem Überwinden von Selbstvertrauensproblemen und der Reife, bin ich zu einer extrovertierteren Person aufgeblüht. Mein Verhalten hat sich nicht verändert, seitdem ich im Internet unterwegs bin. Mein Verhalten änderte sich nach der Highschool, als ich bemerkte, dass Leben mehr als nur das bedeutet. Als ich erst einmal den Abschluss hatte, fand ich zu mir selbst und beschloss, dass es Zeit war, etwas zu ändern und mich selbst zu lieben. Aufwachsen war schwierig für mein Selbstvertrauen. Als ich erstmals von dieser Welt emanzipiert war, konnte ich selbst sein ohne mich dafür zu schämen. Zu dem Thema „berühmt sein“... ich

kann es nach wie vor nicht spüren [...]. Ich bin nicht berühmt [...].

NMag: Du hast diese Bilder für dich selbst gemacht und später entschieden, sie zu posten. Hattest du Angst vor negativem Feedback oder Hatern?

Nintendonat: Ich hatte davor keine Angst. Ich war eigentlich aufgeregt sie zu teilen. Ich war stolz auf sie und das bin ich nach wie vor [...]. Ich habe sie erschaffen und war sehr stolz darauf.

NMag: Wir haben gesehen, dass du oft in Thumbnails benutzt wirst, obwohl du in den Videos nicht erwähnt wirst. Macht dir das etwas aus? Ist es für dich eine Ehre oder magst du es nicht, wenn Leute deine Arbeit benutzen um Klicks zu generieren?

Nintendonat: Es ist beides. Es ist eine Ehre und gleichzeitig ein klein wenig frustrierend. Ich fühle mich geehrt, wenn ich meine Bilder im Internet sehe; besonders weltweit. Aber gleichzeitig ist es schade, dafür keine Anerkennung zu bekommen. Es ist, als wäre ich jemand, der eigentlich ein niemand ist.

NMag: Hast du Angst davor, dass jemand deine Botschaft falsch versteht, weil er nur oberflächlich deine Arbeit betrachtet?

Nintendonat: Natürlich habe ich Angst davor, missverstanden zu werden, aber es gibt nichts, was ich dagegen tun könnte. Leute, die mit mir kommunizieren und in meiner Nähe bleiben, um mir zuzuhören, sind meine wahren Freunde. Jeder, der meine Arbeit schnell verurteilt, lässt sich wunderbare Erkenntnisse entgehen.

NMag: Lass uns ein wenig über Videospiele reden. Was war dein erstes Videospiel überhaupt?

Nintendonat: Super Mario World auf dem Super Nintendo.



Nintendonat

NMag: Was treibt dich an, solche Bilder zu machen?

Nintendonat: Ich habe sie ursprünglich gemacht, weil ich mich mein ganzes Leben geschämt habe, ein Nerd zu sein. Ich habe mich nie attraktiv gefühlt und wurde gemobbt. Ich wollte mich und meinen Körper zu lieben lernen und mich schön fühlen. Ich wollte aus meiner eigenen Wohlfühlzone heraustreten und etwas erschaffen, bei dem ich nie gedacht habe, dass es für mich möglich wäre. Als ich mir das eingestanden habe, habe ich so viel an Selbstvertrauen gewonnen, was sich auch nach außen hin gezeigt hat. Ich habe diese Bilder für mich gemacht und mich nur dafür entschieden, sie



NMag: Was sind deine Lieblingsspiele?

Nintendonat: Ich habe keine speziellen Lieblingsspiele, aber ich habe meine Lieblingsfranchises. Meine Top 3 wären The Legend of Zelda, Super Mario Bros. und Donkey Kong (Country).



NMag: Was war deine größte Enttäuschung?

Nintendonat: Meine größte Enttäuschung ist, dass ich nicht die Zeit und die finanzielle Unterstützung habe, von einer Messe zur nächsten auf der Welt umherzureisen und Leute zu treffen und diese zum Lachen zu bringen.

NMag: Hattest du in Bezug auf Videospiele bisher eine Enttäuschung erlebt?

Nintendonat: Eine Enttäuschung wäre wahrscheinlich, dass ich es in Donkey Kong Country: Tropical Freeze unfair finde, dass der erste Spieler keine andere Möglichkeit hat, als immer Donkey Kong zu sein, während der zweite Spieler zwischen Diddy, Dixie und Cranky auswählen kann. Aber das bezieht sich nur auf ein bestimmtes Spiel. Ich habe keine allgemeine Enttäuschung in Bezug auf Nintendo [...].

NMag: Spielst du außerdem Spiele, die nicht auf Nintendo-Konsolen erscheinen?

Nintendonat: Nein, ich spiele nur auf Nintendo-Plattformen.

NMag: Du hast auf deiner Facebook-Seite erwähnt, dass du daran Interesse hättest, Spielvideos zu produzieren. Hattest du jemals vor, einen Spielekanal auf Youtube zu starten, um Gameplay-Videos, Reviews und ähnliches zu veröffentlichen? Falls du so etwas nicht vor hast, wie sehen dann deine weiteren Zukunftsplanungen in Bezug auf Videospiele aus?

Nintendonat: Ich will gerne alle möglichen solcher Arten umsetzen: Videos produzieren, Gameplay filmen und Blogs betreiben, aber die Wahrheit ist, dass ich zu sehr auf meinem Weg als junger Erwachsener in dieser Welt strauchele, als dass ich Zeit dafür hätte. Ein Vollzeitstudent zu sein und zu arbeiten, um Rechnungen zu zahlen und selbstständig zu leben, zerreißt mich förmlich. Ich habe Angst davor, dass ich zu einem späteren Zeitpunkt finanziell stabil da stehe und die Zeit habe, mehr soziale Medien umzusetzen, die sich mit Spielthemen beschäftigen, aber ich dann einfach zu alt bin und sich die Leute dafür nicht mehr interessieren. Also bleibt das erst einmal an zweiter Stel-

le, während ich versuche, überall anders mein Bestes zu geben [...]. Wenn ich könnte, wäre das mein Vollzeitjob und ich würde jeden Tag Videos machen, zu Messen gehen und mein Geld damit verdienen, einfach ich selbst zu sein... aber das ist unrealistisch. Und ich kann es mir nicht leisten, meine Schulbildung und meine Arbeit aufzugeben, um es zu versuchen und auf das Beste zu „hoffen“.

NMag: Was studierst du eigentlich?

Nintendonat: Ich habe ein Associates Degree (Community- oder Junior-College-Abschluss, den man nach zwei Jahren erhält) in Psychologie und jetzt arbeite ich an meiner Bachelor-Arbeit in Kommunikationswissenschaften.

NMag: Und was sind deine Pläne für die Zukunft in Hinblick auf die Berufswelt? Hast du vor deinen Master zu machen?

Nintendonat: Um Himmels Willen nein! Ich bin 23 und es dauert für mich eine gefühlte Ewigkeit, nur den Bachelor zu machen. Danach ist Schluss [...]. Ich bin in erster Linie nur auf dem College, weil uns die Gesellschaft keine andere Wahl lässt. Sie messen diesem Stück Papier so einen hohen Stellenwert bei [...].

NMag: Wir bedanken uns recht herzlich für das Interview.

Nintendonat: Danke, es war mir eine Ehre.

amin.k@n-mag.org



NMag Awards 2014

Podcast



Spiel des Jahres / Beste Technik / Bester Soundtrack 2014: Mario Kart 8 (Wii U)



Beste Download-Spiel 2014 (Wii U): Child of Light



Most Wanted 2015: The Legend of Zelda (Wii U)

Ende 2014 haben wir euch in zwölf Kategorien über die besten Spiele des Jahres für Wii U und Nintendo 3DS abstimmen lassen. Die Gewinner der NMag Awards 2014 stehen fest und wir wollen sie euch natürlich nicht vorenthalten.

Von Alexander Geisler

Die Idee der NMag Awards brachte Redaktionsneuzugang Alex mit. In zwölf, vom Team festgelegten, Kategorien sollten die Spiele antreten. Die Nominierungen wurden dabei intern durchgeführt. Dadurch standen für euch in allen – außer zwei – Rubriken zehn mögliche Kandidaten zur Wahl. Wie ihr abgestimmt habt, seht ihr unten. Neben erwarteten Siegern, gab es auch Überraschungen, besonders beim Award für das Spiel des Jahres 2014 auf dem 3DS. Insgesamt waren wir sehr zufrieden mit dem Ablauf der NMag Awards 2014 und hoffen, dass auch ihr Spaß daran hatte, über die besten Spiele des Jahres abzustimmen.

alexander.g@n-mag.org

Die Top 3 der Kategorien:

Spiel des Jahres 2014 (Wii U)

1. Mario Kart 8 (Nintendo) – 39,13%
2. Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Nintendo) – 17,39%
3. Hyrule Warriors (Nintendo) – 13,04%



Spiel des Jahres 2014 (3DS)

1. Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (Nintendo) – 26,09%
2. Super Smash Bros. for Nintendo 3DS (Nintendo) – 21,74%
3. Yoshi's New Island (Nintendo) – 17,39%



Bestes Download-Spiel 2014 (Wii U)

1. Child of Light (Ubisoft) – 30,43%
2. Lone Survivor: The Director's Cut (Curve Digital) – 21,74%
3. NES Remix 2 (Nintendo) – 21,74%



Bestes Download-Spiel 2014 (3DS)

1. Pokémon Link: Battle! (Nintendo) – 34,78%
2. Shovel Knight (Yacht Club Games) – 21,74%
3. Retro City Rampage DX (Vblank Entertainment) – 13,04%



Most Wanted 2015

1. The Legend of Zelda Wii U (Wii U, Nintendo) – 37,21%
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (3DS, Nintendo) – 16,28%
3. Monster Hunter 4 Ultimate (3DS, Nintendo/Capcom) – 11,63%



Beste Atmosphäre 2014

1. Bayonetta 2 (Wii U, Nintendo) – 25,58%
2. Watch Dogs (Wii U, Ubisoft) – 18,60%
3. Hyrule Warriors (Wii U, Nintendo) – 13,95%



Größte Überraschung 2014

1. Ankündigung von The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (Nintendo) – 34,88%
2. Gameplay-Material von The Legend of Zelda Wii U (Nintendo) – 20,93%
3. Miyamoto arbeitet an Starfox (Nintendo) – 18,60%



Größte Enttäuschung 2014

1. Debakel um Watch Dogs (Ubisoft) – 39,53%
2. Third-Party-Support für Wii U (ALLE!) – 27,91%
3. Schließung von Großostheim (Nintendo) – 25,58%



Beste Technik 2014 (Wii U)

1. Mario Kart 8 (Nintendo) – 33,72%
2. Super Smash Bros. for Wii U (Nintendo) – 17,44%
3. Bayonetta 2 (Nintendo) – 12,79%



Beste Technik 2014 (3DS)

1. Super Smash Bros. for Nintendo 3DS (Nintendo) – 33,72%
2. Fantasy Life (Nintendo) – 18,60%
3. Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (Nintendo) – 12,79%



Bester Soundtrack 2014 (Wii U)

1. Mario Kart 8 (Nintendo) – 24,42%
2. Super Smash Bros. for Wii U (Nintendo) – 16,28%
3. Hyrule Warriors (Nintendo) – 16,28%



Bester Soundtrack 2014 (3DS)

1. Super Smash Bros. for Nintendo 3DS (Nintendo) – 23,26%
2. Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (Nintendo) – 17,44%
3. Theatrhythm: Final Fantasy – Curtain Call (Square Enix) – 16,28%



Beste Download-Spiel 2014 (3DS): Pokémon Link: Battle!



Beste Technik / Soundtrack 2014: Super Smash Bros. (3DS)



Größte Überraschung 2014: Majora's Mask 3D (3DS)



Größte Enttäuschung 2014: Debakel um Watch Dogs



Beste Atmosphäre 2014: Bayonetta 2 (Wii U)



Spiel des Jahres 2014: Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (3DS)

Auflösung des Jubiläumsgewinnspiels



In der letzten Ausgabe haben wir unser großes zehnjähriges Jubiläum zelebriert. Zahlreiche Einsendungen haben uns erreicht und unter all diesen tollen Einsendungen war es verdammt schwierig, einen Gewinner zu bestimmen. Die Einsendung von unserer Leserin und Podcast-Hörerin Michelle Kern hat uns aber ganz besonders berührt, doch lest am besten selbst, welche Erfahrung ihr mit dem NMag in Erinnerung geblieben ist.

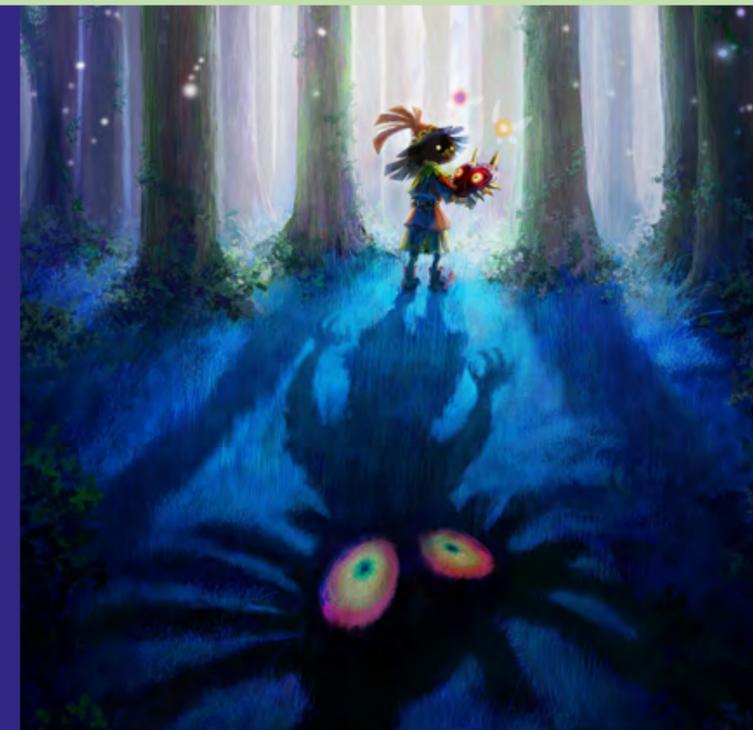
redaktion@n-mag.org

Michelle Kern schrieb:

In eurem Jubiläumsgewinnspiel habt ihr ja gefragt, welche Erlebnisse mir in den letzten zehn Jahren mit euch ganz besonderes in Erinnerung geblieben sind. Nun, diese Frage ist echt mega schwer zu beantworten, da es so vieles gab, was mir wirklich super gefallen hat (viele Podcasts und Artikel), weil ich eure Internetseite ja schon seit Beginn (schon seit ich zwölf war, also genau zehn Jahre, da ich jetzt 22 Jahre alt bin) verfolge.

Um das alles aufzuzählen, benötigt es wahrscheinlich ebenfalls zehn Jahre. Deshalb habe ich mich, nach langem Hin und Her, für ein Erlebnis entschieden, das sich förmlich in meinen Kopf „gebrannt“ hat. Und zwar den Podcast #42 über Wii Party (U). Der war echt so mega lustig! Schon ab der ersten Sekunde, wo eigentlich noch die zwei anderen Redakteure eingeladen waren (Eric und Patrick), die aber nicht erschienen sind und somit nur Emil und Sören übrig waren, die echt eine super Stimmung verbreitet haben. Ich musste in diesem Podcast echt ständig lachen (wäre einmal sogar fast von meinem Stuhl gefallen, weil ich so einen riesigen Lachanfall hatte). Deshalb ist das mein Lieblingsmoment mit euch.

Ich hoffe, ihr macht in Zukunft (mindestens die nächsten zehn Jahre) weiter so tolle Podcasts und Artikel. Ich bin ein großer Fan von euch. Ich würde mich echt mega riesig über den Nintendo 3DS XL freuen, da ich mir schon einen wünsche, seit er in Deutschland erschienen ist, mir bisher aber leider weder einen leisten konnte, noch in Gewinnspielen Glück hatte und er meiner Meinung nach in der limitierten Super-Smash-Bros.-Edition einfach am allerbesten aussieht.



Gewinnspiel zu The Legend of Zelda: Majora's Mask

Das Remake des Nintendo-64-Klassikers The Legend of Zelda: Majora's Mask wird von allen Seiten hochgelobt - so auch von unserer Redaktion, welche sich in den Weiten der Fantasy-Welt Termina wohlwollend verloren hat. Irgendwie haben wir es dann aber doch wieder in die Realität zurückgeschafft. Das hat zur Folge, dass wir in freundlicher Zusammenarbeit mit Nintendo ein Fan-Paket, bestehend aus einer limitierten Horror-Kid-Figur und weiterem Merchandise, zu The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D verlosen können!

In dieser Ausgabe haben wir Abbildungen von einigen Masken versteckt, die ihr im Spiel finden könnt. Wenn ihr mit dem Mauszeiger am PC oder mit eurem Finger auf Endgeräten mit Touchscreen diese Abbildungen berührt, verraten wir euch ein paar nützliche Details zur Maske - inklusive eines Lösungsbuchstaben. Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müsst ihr diese Masken im Magazin suchen, die Details aufrufen und euch die Lösungsbuchstaben notieren. Zusammengesetzt ergeben diese einen bestimmten Begriff, welchen ihr uns per E-Mail an gewinnspiel@n-mag.org schicken müsst. Wir wünschen viel Glück!



Teilnahmebedingungen:

Teilnahmeberechtigt sind alle Personen, die mindestens das achtzehnte Lebensjahr vollendet und ihren Erstwohnsitz in der Bundesrepublik Deutschland haben. Minderjährige Nutzer müssen vor der Teilnahme eine Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten einholen. Mitarbeiter vom NMag und von Nintendo sind von der Verlosung ausgeschlossen. An der Verlosung nehmen alle Personen teil, welche die gewünschten Anforderungen erfüllen. Der Gewinner der Verlosung wird schriftlich nach Ablauf des Gewinnspiels ab dem 1. Mai 2015 informiert. Der Gewinner hat anschließend eine Woche Zeit, sich bei uns mit Angabe seiner Adresse zu melden. Andernfalls erhält nach denselben Gewinnspielregeln ein anderer Teilnehmer die Chance auf den Gewinn. Der Name des Gewinners wird von uns nicht veröffentlicht. Teilnahmechluss ist der **30. April 2015**; der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!

Vor zehn Jahren bei Nintendo



Anfang 2005 ging der Nintendo DS endlich auch in Europa an den Start, und Nintendo konnte zusammen mit Capcom einen der wichtigsten Titel für den Gamecube auf den Markt bringen – und wurde kurz vor Launch vor den Kopf gestoßen.

Von Emanuel Liesinger

Der Nintendo DS profitierte vom späten Launch in Europa, denn die 15 Titel – acht mehr als bei US-Start – die von Beginn an verfügbar waren, konnten sich sehen lassen. Neben dem Remake Super Mario 64 DS stachen vor allem Project Rub und WarioWare: Touched! aus dem Sortiment hervor. Die Titel von Sonic Team und Intelligent Systems waren perfekt, um, die neuen Möglichkeiten die ein Handheld mit Touchscreen und Mikrofon bietet, zu demonstrieren. Und so drehten sich auf der Straße bald die Leute um, weil hinter ihnen jemand saß, der in sein Handheld schrie, um in Project Rub die ewige Liebe zu finden. Was auch beide Titel verband, war der für den westlichen Markt sehr eigenartige Stil –

im Grunde waren sie zwei der ersten Titel, mit denen Nintendo mehr Risiko einzugehen wagte und stark japanisch angehauchten Spielen auch auf den westlichen Märkten mehr Chancen einräumte – ein Trend, der zum Glück bis heute anhält.

Star Jungle

Doch Nintendo hatte nicht den Würfel vergessen, denn mit Donkey Kong: Jungle Beat und Star Fox: Assault wurden gleich zwei Ninten-



do-Franchises aus der Versenkung geholt. Jungle Beat ist dabei besonders erwähnenswert, da es sich dabei um den ersten Titel des 2002 gegründeten EAD Tōkyō handelt – ein Studio, das sich später mit Super Mario Galaxy und Super Mario 3D World einen Namen machte. Star Fox wurde von Namco entwickelt, deren Team durch die Ace-Combat-Reihe bereits Erfahrung im Genre sammeln konnte. Kritiker lobten dabei die Story und Weltraummissionen, der Titel musste allerdings durch die unausgereiften



Bodensequenzen einiges an Kritik einstecken. Bis auf das Remake des Nintendo-64-Ablegers für den Nintendo 3DS, ist auch bis heute kein neuer Teil der Star-Fox-Serie erschienen – doch laut Miyamoto soll es dieses Jahr endlich wieder soweit sein.

The Horror!

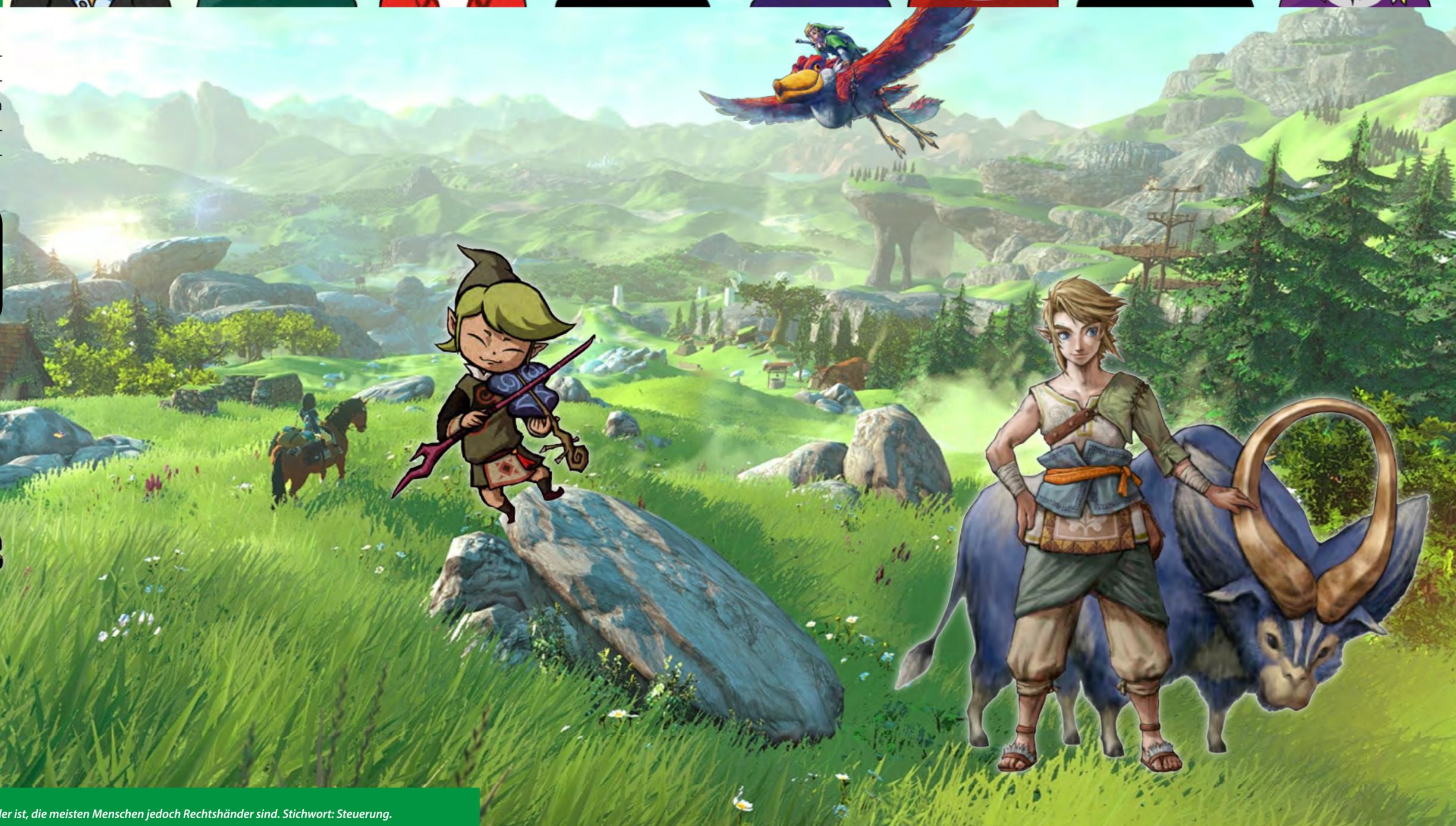
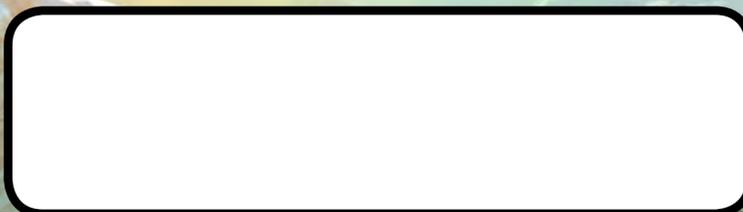
Am 18. März erschien wohl einer der wichtigsten Titel des Jahres – Resident Evil 4. Die Kritiker und Spieler überschlugen sich vor Lob über Shinji Mikamis damals noch Nintendo-exklusives Meisterwerk, Nintendo veröffentlichte sogar einen limitierten silbernen Gamecube mit Resident-Evil-Logo, und die gesamte Erstauslieferung von 200.000 Exemplaren des Spiels war innerhalb des ersten Monats komplett ausverkauft. Capcom verkündete allerdings kurz vor Veröffentlichung, das Resident Evil 4 nicht unter den Exklusivdeal mit Nintendo fiel, bei dem Capcom versprach, fünf Spiele exklusiv für den Nintendo Gamecube zu veröffentlichen, und brachte neun Monate später einen PlayStation-2-Port auf den Markt. Von den als Capcom Five bekannten Titeln ist nur P.N.03 auf keinem anderen System erschienen, Viewtiful Joe und Killer7 wurden später auch auf Sonys PlayStation 2 portiert und Dead Phoenix erreichte nie die Ladentische. Dies führte zu einem internen Streit bei Capcom, da Mikami weiterhin auf den Exklusivdeal für Resident Evil 4 pochte. Doch aus dem Streit ging auch Gutes hervor, denn das Team um Resident Evil 4 wurde von Capcom als Clover Studios ausgegliedert, ein Studio dem wir das großartige Ōkami zu verdanken haben.

emanuel.l@n-mag.org

Redaktionsdiskussion „Welches ist das Beste The Legend of Zelda?“



Der Seit 1986 entführt uns Nintendo mit der The-Legend-of-Zelda-Reihe in fantastische Welten. Mit jedem neuen Serienteil verändern die Entwickler Teile des Gameplays, wodurch sich alle Episoden mal mehr und mal weniger unterschiedlich anfühlen. Unsere Redaktion diskutiert, welcher The-Legend-of-Zelda-Ableger der beste Teil der gesamten Serie ist.



View



Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no Bōken

Puzzle & Dragons Z + Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition 17

Ein Puzzle-Spiel kombiniert mit Rollenspiel-Elementen geht immer; denkt zumindest Tobias. Er freut sich gemeinsam mit euch auf die beiden neuen Titel im Doppelpack!

Code Name: S.T.E.A.M. 18

Der Planet will von Außerirdischen erobert werden! Das kann Amin nicht zulassen und schließt sich dem von Abraham Lincoln angeführten Agententeam an.

Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no Bōken 19

Alex macht eine Zeitreise zurück in die letzten Tage der japanischen Meiji-Zeit, um in der Haut von Ryūnosuke Naruhodō für Gerechtigkeit zu sorgen.

Final Fantasy Explorers 20

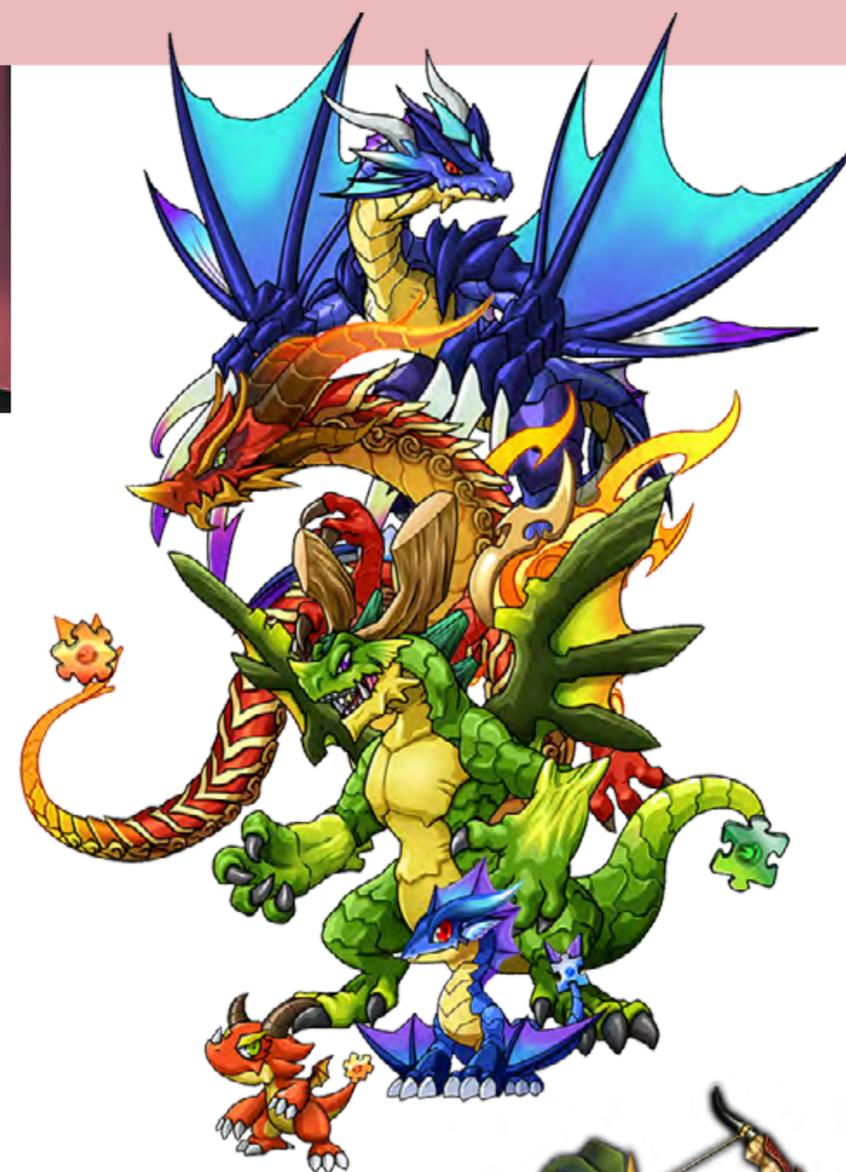
Theatrhythm: Dragon Quest 21



Code Name: S.T.E.A.M.



Theatrhythm: Dragon Quest



Tendenz erklärt

Wenn ein neues Spiel angekündigt wird, ist die Freude beim Anschauen des Trailers wahrlich groß, doch nicht immer kann solch ein Titel den Erwartungen gerecht werden. Wir achten auf kleine Details im veröffentlichten Videomaterial und nutzen jede Gelegenheit, das Spiel schon vor Release anspielen zu können. Unsere ersten Eindrücke vom Spiel halten wir deshalb in einem fünfstufigen Tendenzsystem fest. Wie folgt dürft ihr unser System interpretieren:

Pfeil nach oben:



Das Spiel hat uns von der ersten Minute an gepackt. Hier kann wirklich nur wenig schiefgehen, sodass uns ein potenzieller Hit ins Haus stehen kann.

Pfeil schräg hoch:



Dieser Titel hat uns schon mal gut gefallen, doch noch scheinen wir ein paar kleinere Bedenken zu haben. Die Entwickler müssen noch Feintuning betreiben.

Pfeil zur Seite:



Wenn der Pfeil zur Seite kippt, dann fällt es uns schwer, eine eindeutige Tendenz abzugeben. Das Spiel muss erst noch zeigen, welche Eigenschaften es hat.

Pfeil schräg runter:



Bei solch einem Titel sind wir wenig überzeugt. Unsere Ersteindrücke sind etwas negativ. Hier werden die Entwickler noch am Spiel zu schrauben haben.

Pfeil runter:



Wenn uns ein Spiel absolut nicht überzeugen kann, dann erinnern wir uns nur zu gerne an Murphys Gesetz, denn alles was schiefgehen kann, wird wohl auch schiefgehen.

Puzzle & Dragons Z + Puzzle & Dragons: Super Mario Bros. Edition



Im Google Play Store und im App Store hat der Vorgänger eingeschlagen wie eine Bombe. Nun spendiert GungHo Online Entertainment für Puzzle & Dragons Z dem Spielprinzip eine Rollenspielkomponente. Eine spannende Mischung!

Von Tobias Schmick



schiedene Monster geben, die man alle sammeln kann. Pokémon-Fans sollten hier also voll auf ihre Kosten kommen. Wie weit sich diese Monster unterscheiden ist allerdings fraglich, vermutlich werden viele ein gleiches oder ähnliches Aussehen haben. Durch die geradlinige Spielweise der Dungeons und das sich (wahrscheinlich) zu keinem Zeitpunkt ändernde Spielprinzip, könnte es zudem zu Ermüdungserscheinungen kommen. Es sei denn, einen packt der fiebrige Sammelwahn wie in Pokémon, dann ist einem das vermutlich egal. Gespannt sind wir jedenfalls.

tobias.s@n-mag.org

In Puzzle & Dragons Z puzzeln wir uns an die Macht! Ganz so theatralisch sieht die Wirklichkeit dann doch nicht aus. Wir spielen einen jungen, aufstrebenden Recken, der am Anfang nicht mehr als ein paar halbschwache Monster besitzt. Mit denen wollen wir natürlich gleich ins Kampfgetümmel stürzen, also suchen wir den Ausgang aus der Stadt, in der wir gestartet sind. In Puzzle & Dragons Z gibt es nämlich zweierlei Arten von Gebieten. Zum einen sind da die Städte und Dörfer, in denen wir uns frei bewegen, mit Charakteren sprechen und handeln können. Zum Anderen gibt es die Dungeons, die wir von der Weltkarte aus ansteuern dürfen, in denen sich so manches Gezücht, aber auch einiges an Beute befindet. In solchen Dungeons können wir uns allerdings nicht frei bewegen. Wir fahren auf Schienen und treffen im Verlauf auf Gegner, Abzweigungen und Zwischenbosse.

Wohin mit dem Stein?

Solche Begegnungen werden dann mit einem Puzzle gelöst. Das Puzzlespiel ist dabei immer gleich: Eine Variante eines Drei-Gewinnt-Spiels, bei dem auf dem unteren Bildschirm das Spielfeld mit den bunten Steinen angezeigt wird. Mit dem Stylus können wir uns einen dieser Steine schnappen und ihn frei woanders auf dem Feld platzieren. Die Schwierigkeit dabei ist, dass alle Steine ihre Position mit dem Stein, den wir gerade verschieben, wechseln. Ziehen wir also den Stein ein paar Felder weiter nach rechts, sind alle Steine in der Reihe links von unserem Stein, um einen nach links verschoben worden, damit wir unseren Stein da ablegen können, wo wir ihn haben wollen.

Macht den Elementen!

Haben wir einen Stein abgelegt, lösen sich alle gleichfarbigen

Steine auf, die mindestens eine Dreiergruppe horizontal oder vertikal bilden. Jede Farbe steht dabei für ein Element aus unserem aktuellen Sortiment an Monstern, die jeweils einem Element zugeordnet sind. Für jede aufgelöste Farbe machen die entsprechenden Monster Schaden an unseren Gegnern. Je mehr Steine wir also in einem Zug auflösen, desto mehr Schaden verursachen wir auch und je mehr unterschiedliche Gruppen an Steinen wir auflösen, desto höher wird unsere Kombo und multipliziert sich mit unserem Schaden. Haben wir eine besonders hohe Kombo erreicht, können wir sogar einen überladenen Angriff ausführen, der enorm viel Schaden macht.

Gotta catch ,em all!

Siegen wir in einem Kampf, gewinnen die eingesetzten Monster Erfahrungspunkte und können dadurch im Level steigen, wodurch sich ihre Werte verbessern und sie somit stärker werden. Unbestätigten Informationen zufolge soll es über eintausend ver-

- + interessante Kombinationen
- + zwei vollwertige Spiele
- + viele Monster
- eventuell ermüdend



PROGNOSE:

Puzzle & Dragons Z verspricht eine interessante Verschmelzung unterschiedlicher Genres und fixt mich nach einigen Vorschauen durchaus an. Durch seine Rollenspiel-Elemente will es den Spieler bei der Stange halten und motivieren, „noch mal eben schnell“ einen Dungeon abzuklappen. Zusätzlich wird eine Super Mario Bros. Edition mitgeliefert, die ein eigenständiges Abenteuer im Pilzkönigreich beinhaltet. Super!

Code Name: S.T.E.A.M.



Nach dem grandiosen Fire Emblem: Awakening folgt im Mai das nächste Spiel von dem Entwicklerteam Intelligent Systems. Das Projekt hört auf den Namen Code Name: S.T.E.A.M. und setzt erneut auf rundenbasierte Strategie.

Von Amin Kharboutli

In einer Steampunk-Version vom London des 19. Jahrhunderts stellt Dampf das Hauptantriebsmittel aller Geräte dar. Doch die Stadt wird von Außerirdischen angegriffen, weshalb der 16. Präsident der Vereinigten Staaten, Abraham Lincoln, ein Elite-Team aus fiktiven Charakteren der amerikanischen Literatur zusammenstellt, das die Invasion stoppen soll. Mit dabei in der sogenannten Unit S.T.E.A.M. sind unter anderem der Löwe aus Der Zauberer von Oz und der Hauptcharakter Henry Fleming aus Die rote Tapferkeitsmedaille.

You cannot be serious!

Die Handlung von Code Name: S.T.E.A.M. hört sich im ersten Moment extrem albern und zusammengewürfelt an, doch zumindest die Atmosphäre weiß zu gefallen. Die außergewöhnlichen Charaktere sind, in der bereits erhältlichen Demo, ordentlich vertont und

wirken sehr lebendig, ohne sich dabei zu ernst zu nehmen. Das Spiel überzeichnet gekonnt die verschiedenen, meist sehr prolligen Typen, ohne sie unangenehm oder gar nervig zu gestalten. Wenn das Niveau der recht umfangreichen Probeversion im weiteren Verlauf gehalten wird, kann man sich auf einige unterhaltsame Dialoge freuen. Die Chancen hierfür stehen gut, denn mit den Fire-Emblem-Teilen, aus denen einige Charaktere mithilfe der Amiibos spielbar sein werden, hat Intelligent System mehrmals bewiesen, dass sie in der Lage sind glaubhafte Figuren zu kreieren. Die Geschichte lässt sich hingegen zum jetzigen Zeitpunkt nur schwer bewerten. In der Vorführversion sucht man inhaltliche Tiefe oder gar Wendungen vergebens. Stattdessen bewegt man sich von einem Areal zum nächsten und erledigt die Gegner, während zwischendurch jeder Charakter einen Kommentar zum Geschehen abgibt. Es ist davon auszugehen, dass sich Code Name: S.T.E.A.M. auch in seiner Geschichte nicht son-

derlich ernst nehmen wird. Wie sich diese gestaltet und ob sie den Spieler bis zum Ende fesselt, bleibt jedoch abzuwarten.

Revolution durch Dampf

In den Gefechten setzen die Entwickler, wie gewohnt, auf rundenbasierte Strategie. Das Spielfeld ist in Quadrate aufgeteilt, auf denen man seine, maximal aus vier Personen bestehende, Truppe fortbewegt. Jede Runde steht den Charakteren eine bestimmte Menge an Dampf zur Verfügung. Dieser dient der Fortbewegung, ist aber auch zum Angreifen notwendig. Das System bietet schon in der ersten Spielstunden eine ziemlich tiefgehende taktische Tiefe. Beispielsweise kann man bei bestimmten Einheiten den Dampf in der einen Runde sparen, um diesen beim gegnerischen Zug zum Angriff zu benutzen, falls einem die Aliens zu nahe kommen. Die Waffen können vor der Schlacht zwischen den Einheiten getauscht werden, wobei man hierbei die Spezialisierung der jeweiligen Einheit beachten muss. Der Löwe ist beispielsweise in der Lage, sich mit seinem Angriff auf einen



Gegner zu stürzen und so große Distanzen zu überwinden.

Das Kampfsystem wirkt in den ersten Spielstunden durchaus ausgereift, ohne dabei den Spieler zu überfordern. Denn zahlreiche Hinweisschilder und Spielhilfen klären einen über das Geschehen auf, ohne das Gefühl zu vermitteln, ein banales Tutorial vorgelegt zu bekommen. Gespielt wird aus der Third-Person-Sicht, was dazu führt, dass man selten einen Überblick über die gesamte Karte besitzt und von Außerirdischen überrascht wird. Aufgrund der zahlreich verstreuten Speicherpunkte wird allerdings verhindert, dass man lange Passagen mehrmals zu spielen hat. Insgesamt weiß das Kampfsystem durchaus zu unterhalten, auch wenn die Züge der Gegner oftmals sehr lange dauern und dadurch das Tempo aus dem Geschehen genommen wird.

amin.k@n-mag.org

- + schöne englische Sprachausgabe
- + durchdachtes Kampfsystem
- + amiibo-Support der Fire Emblem-Figuren
- Framerate-Einbrüche



PROGNOSE:

In den ersten Trailern wirkte das Projekt noch sehr konfus, doch die Demo beweist, dass Intelligent Systems zumindest beim Kampfsystem genau weiß, wie sie die Spieler zu unterhalten haben. Wenn die Geschichte und der Mehrspielermodus ebenfalls Substanz bieten, könnte uns hier nach Fire Emblem: Awakening das zweite Ausnahmespiel der japanischen Entwickler auf dem 3DS erwarten.

Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no Bōken



2015 macht die Ace-Attorney-Reihe einen Sprung zurück in die Vergangenheit, genauer in die Meiji-Epoche. Als Phoenix Wrights Vorfahre Ryūnosuke Naruhodō beteiligen wir uns an den Anfängen des modernen Gerichtswesens.

Von Alexander Geisler

Nachdem Phoenix Wright im fünften Hauptteil der Ace-Attorney-Reihe wieder als praktizierender Anwalt zurückkehrte, macht er für den kommenden Ableger wieder Platz für einen anderen Protagonisten. In Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no Bōken (deutsch etwa: Die große Wende im Gericht: Das Abenteuer des Ryūnosuke Naruhodō) agieren wir in der Rolle von Phoenix-Vorfahre Ryūnosuke Naruhodō zur Zeit der japanischen Meiji-Epoche (1868 bis 1912). Unterstützung erhält er dabei von seiner an Literatur und dem Rechtswesen interessierten, jungen Assistentin Susato Mikotoba und seinem Mitstudenten an der Imperial Capital Yumei University, Kazuma Asōgi.

Modernes Rechtswesen und englische Detektive

Zur Geschichte von The Great Ace Attorney (wie das Spiel international auch genannt wird) ist bisher noch nicht allzu viel bekannt.

Enthüllt wurde bereits, dass Ryūnosuke im ersten Fall selbst der Angeklagte ist und das der Anfang des Spiels in Japan spielt. Später schlägt es den Protagonisten und seine Assistenten nach England, wo sie auf das berühmte Detektiv-Duo Sherlock Holmes und Dr. Watson treffen. Bei Letzterem nehmen sich die Entwickler aber einige Freiheiten heraus. So heißt Watson mit Vornamen Iris und ist ein achtjähriges Mädchen, das als Schriftstellerin und Ärztin arbeitet. Allgemein erwartet uns das klassische Ace-Attorney-Spielprinzip. Die Fälle teilen sich also in Untersuchungen und Gerichtsverhandlungen auf. Einige Neuerungen wird es wohl trotzdem geben. So hat Capcom bereits verraten, dass zukünftig zwei Zeugen gleichzeitig befragt werden können. Dies soll aber trotzdem in gewohnten Bahnen bleiben, so dass weiterhin Lügen und Wi-



dersprüche aufgedeckt werden müssen. Weiter entscheidet offenbar nicht mehr der Richter alleine über das Urteil, sondern eine sechsköpfige Jury. Wie dieses System genau funktioniert, ist aber noch nicht bekannt. Auch die Untersuchungen haben durch Sherlock Holmes und Ryūnosuke ein neues Element: Die „Gemeinsame Schlussfolgerung“. Während der englische Detektiv durch seinen Scharfsinn zahlreiche Details entdeckt, verliert er sich schnell in Spekulationen. Es ist nun die Aufgabe Ryūnosukes, die Aussagen von Holmes auf Ungereimtheiten zu untersuchen und schließlich die richtige Antwort zu finden.

Westlicher Release und Serien-Auftakt

Das bisher gezeigte Video- und Bildmaterial macht deutlich, dass Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no

Bōken weiterhin auf den gewohnten Grafikstil der Ace-Attorney-Reihe setzt, dabei aber wie schon beim direkte Vorgänger die Figuren als 3D-Modelle modelliert sind. Es scheint auch so, dass erneut auf skurrile, ungewöhnliche Charaktere zu hoffen ist. Sogar der aus den Vorgängern bekannte Staatsanwalt Payne – oder zumindest einer seiner Vorfahren – hat einen Auftritt. Bisher hat Capcom sich nicht über eine Veröffentlichung von Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no Bōken im Westen geäußert. Es ist nur bekannt, dass der sechste Teil der Ace-Attorney-Reihe irgendwann 2015 in Japan erscheinen soll. Der direkte Vorgänger, Ace Attorney: Dual Destinies, gelangte nur wenige Monate später nach Europa und in die USA – allerdings lediglich als englischsprachige Download-Version. Ace-Attorney-Erfinder Shū Takumi merkte bereits an, dass Ryūnosukes erstes Abenteuer kein bloßes Spin-off, sondern der Auftakt zu einer Serie sein soll.



alexander.g@n-mag.org

- + gewohntes Spielprinzip mit interessanten Neuerungen
- + Prequel-Ansatz in der Meiji-Epoche
- Veröffentlichung im Westen ungewiss
- voraussichtlich wieder nur englische Lokalisierung



PROGNOSE:

Viel kann das Team um Shū Takumi bei Dai Gyakuten Saiban: Naruhodō Ryūnosuke no Bōken gar nicht falsch machen. Das gewohnte Ace-Attorney-Prinzip weiß immer wieder zu begeistern und Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney bewies gerade erst, dass es einige Anhänger der Reihe gibt. Bleibt nur die Hoffnung auf eine voll lokalisierte Fassung.

Final Fantasy Explorers



Final Fantasy Explorers erinnert vom Grundprinzip an Capcoms erfolgreiche Monster-Hunter-Reihe. Das Spin-off zu Square Enix' Rollenspielerie verfügt aber auch über einige Neuerungen und alte Helden.

Von Alexander Geisler

Das Kernstück von Final Fantasy Explorers ist im Gegenteil zur Hauptreihe der Mehrspielermodus. In diesem könnt ihr mit bis zu drei Freunden sowohl lokal, als auch online gemeinsam auf Monsterjagd und Kristallsuche auf der Insel Amostra gehen. Dabei haben die Entwickler das Spin-off in der Vergangenheit bereits als eine Art Light-Version der Online-Rollenspiele Final Fantasy XIV: A Realm Reborn und Final Fantasy XI bezeichnet.

Kristalljäger

Die Geschichte von Final Fantasy Explorers ist relativ simpel: Durch Verschiebungen der Erdkruste ist die Insel Amostra entstanden. Diese verfügt über reiche Kristallvorkommen. Jene magischen Kristalle beziehen ihre Kraft aus den Sternen und dienen als Energiequellen. Dadurch haben es die Städte der Menschen zu Wohlstand gebracht. So ist es nicht überraschend, dass zahlreiche Erkunder (Explorers) sich nach Amostra begeben, um die Kristalle zu finden.

Das ist natürlich nicht so leicht, da Wächter die Vorkommen bewachen. Ausgangspunkt ist dabei die Stadt Libertas. Hier erhaltet ihr eure Missionen, könnt in Geschäften Ausrüstungsgegenstände einkaufen oder mit einem Luftschiff an weit entfernte Orte reisen. Auf der Suche nach den Kristallen nimmt jeder Spieler eine Klasse an. Im Ursprungsspiel gab es zwanzig unterschiedliche Charakterrollen, die in Japan seit dem Release bereits durch herunterladbare Zusatzinhalte erweitert wurden. Die verfügbaren Jobs setzten sich aus Serienklassikern wie Ritter, Mönch, Dieb, Ninja, Barde oder diversen Magiern zusammen. Jede Klasse verfügt über besondere Spezialfähigkeiten und einen eigenen Kampfstil. Meistert ihr eine Klasse, lassen sich die entsprechenden Skills auch bei anderen Berufen anwenden, wodurch die Verbindung unterschiedlicher Spezialfähigkeiten möglich ist.



Nostalgiefaktor

In den Action-Kämpfen sind eure Attacken den vier Aktionsknöpfen zugeteilt. Dabei dauert es nach dem Einsatz einer Fähigkeit eine kurze Zeit, bis diese wieder eingesetzt werden kann. Welche Aktionen euch zur Verfügung stehen, hängt von der jeweiligen Klasse ab. Eine Besonderheit liegt in euren Begleitern. Insgesamt stehen vier Charakterslots zur Verfügung. Mangelt es euch aber an Mitspielern, lassen sich die verbliebenen Plätze mit gezähmten Monstern füllen, damit diese an eurer Seite kämpfen. Dafür gilt es die sogenannten Seelensteine einzusammeln, die manche Monster hinterlassen. Dadurch könnte Final Fantasy Explorers auch für Solospieler die Gruppendynamik beibehalten. Ebenfalls enthalten sind die

Serien typischen Beschwörungen. Eine Besonderheit von Final Fantasy Explorers liegt in der sogenannten Trance. Verfügt ein Spieler über diese mysteriöse Kraft, kann er eine Transformation einleiten. Dadurch agiert ihr für begrenzte Zeit als ein Charakter aus einem früheren Final-Fantasy-Spiel wie Cloud, Terra, Squall oder Lightning. Bevor ihr die Verwandlungen einsetzen könnt, gilt es allerdings Beschwörungsgegner zu besiegen. Passend zum Aussehen während einer erfolgten Trance, ändert sich auch die Musikuntermalung entsprechend dem Spiel, aus dem die Figur stammt. Ein interessantes Feature und klar ein Service für die Fans. In Japan legte Final Fantasy Explorers bereits einen erfolgreichen Start hin. Alleine in der ersten Woche konnte sich das Action-Rollenspiel über 160.000 Mal verkaufen. Wann und ob der Titel nach Europa kommt, ist noch nicht bekannt. Die Markenrechte am Namen hat sich Square Enix allerdings bereits gesichert, sodass es wohl nur eine Frage der Zeit sein dürfte, bis wir nach Amostra aufbrechen dürfen.

alexander.g@n-mag.org

- + Trance-Feature mit klassischen FF-Helden
- + umfangreicher Mehrspieler-Modus
- Langzeit-Motivation fraglich
- unsicher, wie gut die Story ist

PROGNOSE:

Final Fantasy Explorers hat das Potenzial ein gutes Spin-off zu werden. Ob der Square-Enix-Titel aber in Konkurrenz zu Monster Hunter treten kann, ist eher unsicher. Neuerungen wie die Trance klingen aber auf jeden Fall interessant und wenn Story und Monsterjagd motivieren können, dürfte der Titel einige Anhänger finden.

Theatrhythm: Dragon Quest



Auf der Gamescom 2014 sprachen wir mit Ichiro Hazama, dem Producer von Theatrhythm: Final Fantasy, über die Zukunft des Theatrhythm-Franchises. Obwohl wir schon erahnen konnten, wohin die Reise gehen wird, haben wir endlich Gewissheit darüber. *Von Eric Ebelt*

Final-Fantasy-Charaktere werden auch ihre Dragon-Quest-Pendants in den gewöhnungsbedürftigen Chibi-Look gequetscht. Bei den Monstern fällt dies allerdings kaum auf, da diese in den Originalteilen bereits schon ulkig genug aussehen. Ob der Titel hierzulande erscheint, ist allerdings noch unklar. Bisher hat Square Enix keinerlei Pläne für eine Veröffentlichung im Westen. Zu wünschen wäre es auf jeden Fall, denn Dragon Quest Monsters: Joker 2, welches in Deutschland Ende 2011 auf den Markt geworfen wurde, stellt die bis dato letzte Franchise-Veröffentlichung hierzulande dar.

eric.e@n-mag.org



Hazama war auf der Messe sehr zuversichtlich, dass Square Enix das Franchise weiterführen möchte und stellte uns im Interview (zu finden in Ausgabe 57) gar ein Theatrhythm: Kingdom Hearts oder Theatrhythm: Dragon Quest in Aussicht. Vor wenigen Wochen wurde der Titel plötzlich für Japan angekündigt und bereits der erste Trailer zum Spiel beweist, dass sich am



Gameplay wohl nur sehr wenig ändern wird. Theatrhythm: Dragon Quest soll Musikstücke aus allen Hauptteilen der Serie (sprich Dragon Quest I bis X) bieten, zu denen wir im Takt die richtigen Noten mit dem Stylus treffen müssen. Das Gameplay wird dabei nach wie vor in die drei Kernbereiche Feldmusik, Kampfmusik und Eventmusik eingeteilt. Ob es auch gänzlich neue Spielmodi auf die Cartridge schaffen, ist aus dem Trailer noch nicht ersichtlich.



Einstiegschancen

Wenn wir uns ein Musikstück des Bereichs Feldmusik aussuchen, marschiert die Gruppe von rechts nach links über den Bildschirm. Währenddessen müssen wir ebenfalls von rechts nach links die auf einer geschlängelten Linie abgebildeten Noten treffen, indem wir die Linie mit dem Stylus nachfahren. Wir sind zuversichtlich, dass man den Titel wie Theatrhythm: Final Fantasy - Curtain Call alternativ auch mit den Knöpfen spielen kann. Eines bleibt aber gleich: Je mehr Noten wir hintereinander treffen, desto mehr Punkte erhalten wir für unsere Leistung. Haben wir besonders viele Noten getroffen, steigt unsere Gruppe in einen Planwagen und rast davon. Uns freut dieser nette kosmetische Effekt, doch war dieser Modus bei Theatrhythm: Final Fantasy der anspruchloseste und es sieht nicht so aus, als würde sich das ändern. Wer die Reihe zum ersten Mal spielt, erhält hier jedoch einen leichten und angenehmen Einstieg.



Filmprobleme

Etwas anspruchsvoller sind da schon die Event Music Stages. Während im Hintergrund ein Film aus der Dragon-Quest-Serie abläuft, müssen wir dabei im Vordergrund zum richtigen Zeitpunkt die entsprechenden Aktionen ausführen. Blöderweise haben die Entwickler nicht daran gedacht, dass man - anders als bei der Final-Fantasy-Umsetzung - nicht auf richtige Filmsequenzen zurückgreifen kann, da diese einfach nicht im entsprechenden Maße in der Dragon-Quest-Reihe existieren. Stattdessen gibt es einfache Gameplay-Szenen aus dem gesamten Spiel zu bestaunen. Das ist zwar nett, reißt aber leider nicht so ganz vom Hocker.

Geringfügige Änderungen

Markanteste Änderung ist wohl der Kampfbildschirm, in dem die Noten nun von oben nach unten, statt von links nach rechts laufen, während unsere Helden auf Schleime und Golems eindreschen. Jedes Mal, wenn wir hier nämlich eine Note mit der richtigen Bewegung treffen, werden die Monster der Reihe nach dezimiert. Wie die

- + Soundtrack-Bibliothek aus mehr als zehn Spielen
- + tolles Rhythmusgefühl bei fantastischer Musik
- vermutlich sehr wenige Neuerungen
- gewöhnungsbedürftiger Chibi-Look



PROGNOSE:

Als Dragon-Quest-Fan freue ich mich schon auf Theatrhythm: Dragon Quest. Mir macht das Theatrhythm-Konzept sehr viel Spaß und ich kann es kaum erwarten, den Stylus zu zücken und der tollen Dragon-Quest-Musik zu lauschen. Bleibt zu hoffen, dass Square Enix Erbarmen mit uns hat und den Titel im Westen veröffentlicht wird. Die kürzliche Bestätigung von Dragon Quest: Heroes macht jedoch Hoffnung.

Test

Mario Party 10	23
<i>Dass sich die Serie mit Mario Party 9 keinen Gefallen getan hat, ist kein Geheimnis. Ob Nintendo am neuen Konzept geübelt hat, erfahrt ihr von Tobias.</i>	
Die Pinguine aus Madagaskar	24
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	25
<i>Jonas hat sich in die Fantasy-Welt Termina begeben, um dem Horror-Kid die Leviten zu lesen. Er verrät euch, an welchen Stellen Feintuning am Nintendo-64-Klassiker betrieben wurde.</i>	
Inazuma Eleven GO Chrono Stone: Donnerknall & Flammenwall	28
Monster Hunter 4 Ultimate	30
Xenoblade Chronicles 3D	32
<i>Kaum ist der New 3DS erschienen, schnappt sich Sebastian auch das einzige Testmuster zum bisher einzigen Spiel, eine Wii-Portierung, für Nintendos neuen Handheld.</i>	
Ace Combat: Assault Horizon Legacy+	34
Rune Factory 4	35
Persona Q: Shadow of the Labyrinth	36
Cooking Mama: Bon Appétit	37
Gardening Mama: Forest Friends	37
Kirby's Adventure Wii	38
Pier Solar and the Great Architects	38



Shovel Knight 39



Ironfall: Invasion 39

Shantae and the Pirate's Curse 40

Citizens of Earth 40

Hazumi 41

Guman Clive 2 41

Dedede's Drum Dash Deluxe 42

Kirby Fighters Deluxe 42

South Park Pinball (DLC) 43

Pokémon Pinball: Rubin & Saphir 43

F-Zero: GP Legend 44

Fire Emblem: The Sacred Stones 44

Lufia: The Legend Returns 45

Legend of the River King 2 45



So testen wir

Wir bewerten jedes Spiel mit einer Zahl von eins bis zehn. Je höher dieser Wert liegt, desto besser hat uns das Spiel gefallen. Wir bewerten jedoch seit jeher streng und so hat bei uns ein durchschnittliches Spiel im Test den Wert 5. Da wir allerdings der Meinung sind, dass man ein Spiel nicht auf eine einzelne Zahl reduzieren darf, ergänzen wir jeden Test gleich mit drei zusätzlichen Wertungen. Diese stammen entweder von unseren Partnerseiten, deren Test mit Klick auf deren Wertung aufgerufen werden kann, oder weiteren Redakteuren aus unserem Team. Diese Wertungen addieren wir zusammen, wodurch ein Titel bis zu vierzig von vierzig Punkten erhalten kann. Wie folgt könnt ihr die Abstufungen deuten:

40 Punkte

Wenn ein Spiel tatsächlich mit vierzig von vierzig Punkten bewertet wird, handelt es sich hierbei um einen Titel, dem es nahezu an Nichts mangelt und in jede Sammlung gehört!

39–35 Punkte

Spiele in diesem Wertungsbereich gehören zu den besten Titeln, die man einfach gespielt haben sollte. Hier kann man sich auf traumhafte Spiele einlassen.

34–29 Punkte

In manchen Titeln stören einfach nur ein paar Kleinigkeiten, die man nicht außer Acht lassen darf. Trotzdem machen auch diese Titel eine Menge Spaß!

28–23 Punkte

Erreicht ein Spiel diesen Wertungsbereich, hat es die Tester überdurchschnittlich beeindruckt. Man muss allerdings größere und kleinere Defizite in Kauf nehmen.

22–17 Punkte

Fans bestimmter Genres oder Reihen dürfen bei Titeln dieser Kategorie immer noch einen Blick riskieren. Wer leidenschaftlich ist, wird auch hier Freude empfinden.

16–11 Punkte

Man merkt den Spielen an, dass die Entwickler mit viel Herzblut an die Sache herangegangen sind. Beim Spielen fällt allerdings auf, dass man viele Abstriche machen muss.

10–5 Punkte

Jeder Titel, der unter die magische Grenze von mindestens 11 Punkten fällt, kann einfach nicht gut sein. Solche Spiele sollten am besten unangetastet bleiben.

4 Punkte

Vergeben vier Redakteure die niedrigste Wertung, können sie sich einfach nicht irren. Wer sich auf ein Spiel mit dieser Wertung einlässt, erlebt die Software-Katastrophe des Jahrhunderts.

Mario Party 10



Mario Party ist seit jeher für Innovationsarmut bekannt. Mit Mario Party 9 kam dann der ganz große Stilbruch. Die Möglichkeiten der Wii U kommen da gerade richtig, weil sie viele neue Wege bietet, Mario Party sinnvoll umzugestalten.

Von Tobias Schmick

Bowser ist nur noch drei Felder von unserem Wagen entfernt. Das Ziel dagegen noch vier. Wir würfeln eine drei und besiegeln unser Schicksal, denn wir haben nur noch zwei Herzen und unsere drei Mitspieler sind schon alle rausgeflogen. Nur mit einem ruhigen Händchen und einer Portion Glück ist es uns möglich, das nachfolgende Minispiel zu überstehen. Solche Szenen spielen sich im Bowser-Party-Modus häufiger ab. Hier mimt ein Spieler die Amphibie und jagt den anderen Spielern hinterher.

Gib mir mein Herz zurück

Jeder Spieler startet mit sechs Herzen, die er in den schwierigen Bowser-Minispielen, die bei Kontakt mit Bowser gespielt werden, besser nicht verlieren sollte. Sollte unser Herzzähler im Verlauf des Spiels auf Null sinken, werden wir aus dem Wagen befördert. Unsere Mitspieler können wir weiterhin unterstützen, indem wir

um Spezialwürfel würfeln, welche die übrigen Spieler, dann benutzen können. Sollten die noch aktiven Mitspieler neue Herzen sammeln, werden diese auf das Konto eines jeden Spielers addiert. So werden wir aus dem Exil befreit und spielen wieder mit.

Mein bester Feind

Derjenige, der Bowser spielt, avanciert im Spielverlauf zum verhassten Antagonisten. Im Chaosschloss ist es ihm möglich, in zwei Kursabschnitten Fallen auf Felder zu legen, die dem gerade aktiven Spieler zwei Herzen kostet. Natürlich wissen wir nicht, welche Felder vermint sind. In fast jedem Drittel eines Kurses hat Bowser andere Möglichkeiten, direkt mit dem Kurs und den Spielern zu interagieren. Das sorgt für die dringend notwendige Abwechslung, da sonst nicht viel passiert. Bowser-Minispiele, Felder, auf denen wir Herzen abgezogen bekommen oder dazu gewinnen,

und eben jene Interaktionen sind das, was ein Kurs in der Bowser Party zu bieten hat. Durch die Linearität des Spiels und der geringen Kurs-Anzahl, ist dieser Modus leider viel zu schnell ausgereizt. Einziger Wermutstropfen sind die teils wirklich spannenden letzten Drittel der Kurse, die mehr als einmal für einen wirklich knappen Sieg für uns oder Bowser gesorgt haben.

Alles beim Alten

Der normale Mario-Party-Modus spielt sich im Prinzip wie sein Vorgänger. Auf fünf Kursen (drei davon gibt es auch in leicht abgewandelter Form in der Bowser Party) streiten sich bis zu vier Spieler darum, wer die meisten silbernen Sternchen einsammelt. Auf jedem Kurs gibt es mehrere einzigartige Ereignisse, die ausgelöst werden können, wenn man auf ein entsprechendes Feld kommt. Das spielt sich alles genauso schnell wie in Mario Party 9 und ehe, dass man sich versieht, hat man auch diesen Modus komplett ausgereizt. Es gibt zwar noch ein paar gesonderte,



spezielle Minispiele, die jedoch kaum der Rede wert und ebenso schnell wieder uninteressant sind. In einem davon läuft Bowser Jr. auf durchsichtigen Blöcken und wir, die unter den Blöcken sind, müssen den Block anspringen, auf dem er sich befindet. Das spielt sich so, wie es sich anhört – langweilig. Der amiibo-Support dagegen fällt umfangreicher aus, als in anderen Spielen. Sechs Figuren der neuen Serie schalten jeweils ein Brett in der Thematik des amiibos frei. So eine Unterstützung wünschen wir uns auch in zukünftigen Spielen.

tobias.s@n-mag.org

- + jedes amiibo mit eigenem Brett
- kaum Wiederspielwert
- zu lineare Spielbretter
- keine online-Funktionalitäten

NMAG

7

Wii U X

8

30/40

7

N INSIDER

8

NTOWER

FAZIT:

Die Bowser Party war der große Hoffnungsträger von Mario Party 10. Dieser Rolle wird das finale Spiel aber nicht gänzlich gerecht. Zu wenige Bowser-Minispiele gibt es und das sind immerhin die einzigen, die das Gamepad benutzen. Ich habe zu schnell alles gesehen und gemacht. Für die Zeit, die es dauert, alle Kurse und Modi zu spielen, macht es durchaus Spaß, aber der Wiederspielwert ist für ein Mario Party viel zu gering.

Die Pinguine aus Madagascar



Vor wenigen Monaten erst ist der erste eigene Film über die vier Pinguine aus dem Dreamworks-Film „Madagascar“ in die Kinos gekommen. Passend dazu gibt es das Spiel zum Film.

Von Sebastian Klein



Als Kind habe ich immer gerne die drei Madagascar-Teile gesehen. Seit dem Erfolg des ersten Teils lief auch eine extra Serie nur mit den Pinguinen auf Nickelodeon. Das war den vier wohl nicht genug und sie haben kurzerhand ihren eigenen Film bekommen. In diesem geht es um ihre Lieblingstätigkeit: dem Nachschnüffeln und Analysieren von Personen und Sachverhalten. Irgendwann kommt ein hochrangiger CIA-Tieragent und erklärt ihnen, dass er dem mysteriösen Bösewicht Dr. Octavius Brine auf den Fersen sei. Wie der Name schon verrät, handelt es sich hierbei um einen Oktopus. Dieser plant, die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Pinguine und die CIA?

Kann der CIA-Tieragent auf die Mitarbeit von Skipper, Kowalski, Rico und Private zählen? Natürlich kann er das, und schon sind wir im Spiel. Das Spiel hält sich allerdings nur lose an die Handlung des Films. Wir finden schnell heraus, dass Pinguine mit Snack-Automa-

ten an einen unbekanntem Ort verschifft werden sollen. Das kann man natürlich nicht zulassen! Und so begibt sich die „Elite der Elite“ auf eine waghalsige Rettungsaktion... sollte man meinen.

Gegner, oder das, was sie sein sollten

Wir durchqueren bei weitem nicht alles, das im Film vorkommt und begegnen auch nicht allen Gegnern. Die KI der Gegner ist extrem schlecht, das Sichtfeld sehr eingeschränkt, denn es beschränkt sich auf das, was sie vor sich sehen. So können wir auch einfach neben ihnen herlaufen oder schräg gegenüber stehen bleiben. Kisten, die wir direkt vor ihnen herschieben, interessieren sie ebenfalls herzlich wenig. Sollten wir mal gesehen werden, füllt sich eine kleine Leiste auf dem Fernseher, die sich aber wieder leert, sobald wir das nicht sichtbare Sichtfeld der Gegner verlassen haben, denn sie bleiben einfach stehen statt sich mitzubewegen oder zumindest misstrauisch in alle Richtungen zu schauen. Die Animationen sind schlecht

gemacht, ebenso die Texturen. Es ist keine Sprachausgabe vorhanden - trotz der sehr wenigen Texte. Interessante und wiederhallende Soundtracks sucht man vergebens.

Ein Spiel für kleine Kinder

Die Zielgruppe dieses Spiels ist eindeutig; maximal Grundschule. Das merkt man dem Level-Aufbau und Gameplay direkt an. Aber selbst für diese gibt es Passagen, die sie überfordern könnten. Beispielsweise die Kisten-Sequenzen. Diese sind in den ersten drei Level simpel, im vierten und letzten Level plötzlich herausfordernd und komplexer, aber auch ohne den Gelegenheitsspieler zu überfordern, allerdings für die Zielgruppe zu knackig. Ebenso wenig hilfreich ist das nicht vorhandene Tutorial. So benötigt man zum Beispiel ganz zu Beginn des Spiels den Doppelsprung, welcher einem aber nur in der Anleitung erklärt wird. Hier wieder, der Gelegenheitsspieler findet es heraus, Kinder werden frustriert. Bei dem Spiel handelt es sich um einen reinen Einzelspieler-Titel, Multiplayer wäre bei der Anzahl an Level aber auch witzlos.

sebastian.k@n-mag.org

- keine Sprachausgabe
- langweiliges Level-Design
- nur vier Level
- schlechte KI

SEBASTIAN

3

MARIO

4

18/40

4

NTOWER

7

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Die 3 von 10 Punkten sind schon sehr großzügig. Das Spiel fällt einfach an zu vielen Punkten durch. Sei es die magere Level-Anzahl, die langweiligen Animationen, schlechten Grafiken, dem Schwierigkeitsgrad oder auch einfach nur dem fehlenden Charme. Das Spiel bietet, vor allem zu diesem Preis, schlichtweg zu wenig.

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D



Majora's Mask fristete seit jeher das Schattendasein als direkter Nachfolger von Ocarina of Time. Die Neuauflage teilt diese interessante Zelda-Erfahrung nun auch wieder mit der breiten Masse.

Von Jonas Maier

Völlig ungewohnt für die The-Legend-of-Zelda-Reihe erzählt Majora's Mask direkt die Geschichte des Links aus Ocarina of Time weiter. Nach seinen Abenteuern verließ er Hyrule, um seinen ständigen Begleiter, die Fee Navi, wiederzusehen. In den verlorenen Wäldern trifft er allerdings auf das maskierte Horror Kid, welches zwar zunächst mysteriös erscheint, aber zweifelsfrei bössartig ist und alsogleich handelt. Seinem Hab und Gut beraubt, findet Link sich in einer neuen Welt namens Termina wieder. Aber auch mit seiner äußeren Gestalt treibt das Horror Kid seinen Schabernack und verwandelt unseren ehemaligen Helden in einen hilflosen Deku-Jungen.

Spirale des Wahnsinns

In Termina gibt es allerdings noch ein weitaus größeres Problem: Binnen drei Tagen droht der Mond auf die Erde zu stürzen und das gesamte Land zu zerstö-



ren - der Weltuntergang steht kurz bevor. Im zentral gelegenen Unruh-Stadt nimmt Link die Fährte vom Horror Kid wieder auf. Die Maske, die dieser trägt - Majoras Maske - scheint Ursache allen Chaos und Leids zu sein. Jene finstere Maske erlangt langsam aber sicher Besitz vom Träger und macht diesen dann zum Akteur des puren Bösen. Um seines eigenen Willens wegen und deren der Bewohner von Termina, setzt Link natürlich alles daran, das Horror Kid aufzuhalten.

Alles auf Anfang

Die Okarina der Zeit macht es möglich: Bevor der Mond auf den Marktplatz kracht, reicht das Spielen der Hymne der Zeit und die Katastrophe wird um drei Tage verschoben. Mithilfe dieses Time Loops hat Link genug Zeit nach altbekannter The-Legend-of-Zelda-Mechanik Gebiete und Dungeons zu erkunden, um das Unheil doch noch abzuwenden. Die Zeit sitzt dem Spieler dabei aber trotzdem immer starr im Nacken, die Zeitreisen bringen nämlich auch Verlus-

te mit sich. Verbrauchsgegenstände wie Pfeile oder Inhalte von Flaschen sind da noch das kleinere Übel. Errungenschaften wie freigelegte Abkürzungen und sogar Schlüssel in Dungeons sind davon nämlich auch betroffen.

Zeitreisen-Paradoxon

Außen vor stehen natürlich die wichtigsten Items und Story-Ereignisse. Insgesamt wurde das Spiel auch größtenteils darauf ausgelegt, im Zeitfenster von drei Tagen bestimmte Meilensteine zu erreichen, die dann auch gespeichert werden. Fortschritt definiert sich in diesem Teil fast ausschließlich über die erhaltenen Gegenstände und natürlich dem Wissen, das uns auch niemand mehr nehmen kann. Das erfordert doch etwas Umdenken, sodass sich eine ganz eigene Atmosphäre und Beziehung zur Spielwelt einstellt.

Packende Rätselkost

Abseits davon wird Link natürlich trotzdem von den normalen Aufgaben eines The-Legend-of-Zelda-Teils beschäftigt. Rund um Un-

ruh-Stadt grenzen gewohnt vielseitige Gebiete an, die in linearer Reihenfolge dank stetig wachsender Fähigkeiten und Ausrüstungen erkundet werden. Dem klassischen Nintendo-64-Gameplay von anno dazumal steht das damalige fordernde Rätsel- und Dungeondesign gegenüber. Das führt endlich wieder zu nostalgischen Aha-Momenten, die wir seither beinahe schon vergessen hatten. Altbekannt sind dagegen versteckte Truhen, Herzteile und natürlich der Schlag an Figuren, der die Spielwelt bevölkert. Links Mitmenschen, Goronen und andere Rassen, stehen in Majora's Mask aber besonders im Mittelpunkt.

Akkurate Buchführung

Die kleine Anzahl an Dungeons in diesem Spiel ist kein Geheimnis, die vielen Nebenbeschäftigungen sollen das aber wieder ausgleichen. Vielschichtige Charakterdesigns fordern uns direkt auf, mit den Leuten in Unruh-Stadt und Umgebung zu kommunizieren. Ihnen zu helfen lohnt sich eigentlich immer, auch wenn wir die Belohnungen nicht selten erst im späteren Spielverlauf bekommen. Neue Bekanntschaften werden direkt in unserem Notizbuch fest-



Eiji Aonuma plante zunächst die Zeitschleife nicht auf drei Tage zu beschränken, sondern sie auf eine ganze Woche auszulegen. Das wäre aber wohl zu kompliziert für die Spieler geworden.



gehalten, sodass der Überblick über die teils doch umfangreichen Sidequestes nicht verloren geht. Darin wird stets vermerkt, welche Tätigkeiten wir zu welchem Tag erledigt haben, sodass wir die Probleme anderer Leute nicht vergessen, sondern nur aufschieben.

Identitätsdiebstahl

Hier greift auch das umfangreiche Masken-Feature des Spiels. Davon gibt es insgesamt über zwanzig, die per Knopfdruck nicht nur unser Aussehen wechseln, sondern uns eine ganze eigene Identität verpassen. Mit der richtigen Maske zur richtigen Zeit lässt sich manchen Figuren somit leicht etwas vorgaukeln, was ein wenig Schwung in die Erfüllung der Nebenquests bringt. Richtige Verwandlungen vollziehen aber nur die Hauptmasken, die auch essentiell in den Storyverlauf von Majora's Mask eingebunden sind. Einmal aufgesetzt, besitzt Link nicht nur einen neuen Kampfstil, sondern auch ein erweitertes Fähigkeitsrepertoire. Während Link als Zora wesentlich mobiler im Wasser unterwegs ist, kann er es als Gorone auch mit den größten Gegnern aufnehmen. Diese Möglichkeiten der spontanen Spielstilwechsel waren für Link schon im Jahr 2000 genauso neuartig wie bizarr, ebenso fühlen sich diese Elemente auch heute noch an.

Sisyphusarbeit

Was dagegen schon damals an die spielerischen Nerven ging, war das Backtracking, das sich auch in Majora's Mask 3D wiederfindet - wenn auch auf eine ganz spezielle Weise. Ein Bossgegner der vier großen Dungeons ist zum Beispiel nur solange besiegt, bis ihr die Zeit wieder zurücksetzt. Wollt ihr nun bestimmte Aufgaben erledigen, die erst nach dem Bezwingen dieses Gegners möglich sind, müsst ihr erneut den Kampf mit ihm aufnehmen. Sollte das der Fall sein, könnt ihr euch zum Glück direkt in die Hallen des Bosses teleportieren. Gegenüber zum Original wurden davon auch einige abgeändert, größtenteils zum Zweck der Vereinfachung.

Ein Tribut an die Moderne

Tatsächliche Verbesserungen, die das Remake auch wirklich von seinem Original unterscheidet, gibt es auch: Das unsägliche Speichersystem, welches den Spielfortschritt eigentlich nur nach jedem

Dreitagezyklus richtig festhält, wurde glücklicherweise überarbeitet. Die freundliche Eule aus Ocarina of Time erlaubt uns nun, an den Eulenstatuen permanent zu speichern. Diese können auch jederzeit per Schnellreise aufgesucht werden, sodass der größte Kritikpunkt des Spiels direkt behoben wurde. Dazwischen gibt es die Möglichkeit in fast jedem Gebiet kurzzeitig einen einmaligen Speicherpunkt zu setzen. Aber auch im Menü läuft die Zeit nicht weiter, müsst ihr einmal eine spontane Pause einlegen, könnt ihr euer Gerät einfach zuklappen.



Podcast





Konventionen verbessern, sondern versuchte sich an etwas total Neuem, wodurch dieses Spiel tatsächlich eine Erfahrung liefert, die die Spieler nur schwerlich wieder vergessen werden.

jonas.m@n-mag.org



Soziale Hilfestellungen

Daneben gibt es einen besonderen Shieka-Stein, der euch auf dem rechten Weg behalten soll, falls ihr einmal nicht weiter kommt. Rein optional bietet er Tipps zum aktuellen Verlauf der Story, kann aber auch Hilfestellungen für Herzteile und andere Sammelobjekte liefern, sodass Komplettlösungen im Internet nicht immer die erste Wahl sind. Gegenüber zum Original hat hier Nintendo genau an den richtigen Punkten Verbesserungen eingeführt, die zudem benutzerfreundlich gestaltet wurden und den alteingesessenen Fans kein Dorn im Auge sein sollten. Die Bedienung und Ausrüstung von Link geht mit einem zweiten Bildschirm ähnlich leicht von der Hand, wie in allen Zelda-Spielen für den 3DS zuvor. Die bessere Technik des Handhelds lässt dieses Spiel aber auch noch aus anderen Gründen besser dastehen.



Skurrielles Farbspektrum

Neben der aufgehübschten Grafik gab der 3DS Nintendo auch die Möglichkeit, den visuellen Stil und die inhaltlichen Intentionen von Majora's Mask nun noch besser umzusetzen. Auch das Expansion Pak des Nintendo 64 konnte nicht das erreichen, was der 3DS nun auf die Beine stellt. Die bunte Farbgebung, die dennoch

auf die ungewohnte Farbwahl zwischen Lila-, Grün- und Ockertönen zurückzuführen ist, kommt auf dem 3DS klar zum Vorschein. Das verstärkt den Eindruck einer undurchsichtigen Traumwelt, die auch von zahllosen Gegenständen und Elementen im Spiel bekräftigt wird. Besonders im Vergleich mit anderen Teilen der Serie werden aufmerksame Spieler nicht selten vom mulmigen Gefühl beschlichen, dass hier wohl nicht wenige Entwickler auf einem ganz speziellen Drogen-Trip waren.

Die Nostalgie der Moderne

Denn auch in allgemeiner Betrachtung ist Majora's Mask ein Spiel, das schon damals von der eingespielten The-legend-of-Zelda-Formel abwich: Viele wichtige Items gibt es außerhalb von Dungeons zu finden. Dafür tummeln sich in diesen gerne mehr als nur ein oder zwei Bossgegner. Innovationen, die eingefleischte Fans seit jeher forderten, waren in diesem Teil schon damals gegeben. Lustig ist auch, dass die Okarina der Zeit hier im Dauereinsatz ist und fast mehr zur Geltung kommt, als noch im titelgebenden Vorgänger. Im Gegensatz zu vielen anderen Fortsetzungen wollte Majora's Mask nicht nur die vorherigen



Let's play



- + skurrile Spielwelt mit vielen Geheimnissen
- + ergreifende Atmosphäre mit The-Legend-of-Zelda-Feeling
- + verbessertes Zeitreisen-Feature mit intelligenten Nebenquests
- Vereinfachung & Abänderung von Bossgegnern

NMAG	9	PLANET 3DS	10
37/40			
NTOWER	9	NINTENDO ONLINE	9

FAZIT:

Das seit jeher sonderbare Majora's Mask ist auch auf dem 3DS unheimlich und verschroben, nun aber auch ohne verkorkste Spiel-Elemente. Mit einem neuen Speichersystem und besserer Kontrolle über den Fluss der Zeit, behalten die spielerischen Verbesserungen klar die Überhand, sodass jedem neuen Spieler – insofern er sich traut – eine faire Chance geboten wird.

Inazuma Eleven Go Chrono Stones: Flam- menwall & Donnerknall



An der Raimon Junior High wurde noch nie Fußball gespielt? Arion kann seinen Augen nicht trauen, nachdem er feststellen muss, dass der Fußballclub mitsamt jeglichen Erinnerungen daran ausgelöscht ist.

Von Mario Nguyen

Erst im Sommer 2014 beglückte uns Entwickler Level-5 mit Inazuma Eleven Go: Licht & Schatten, der ersten Parallelepisode mit Nachwuchsfußballer Arion Sherwind in der Hauptrolle. Nach dem Sieg im Saints'-Way-Turnier im letzten Teil, zog Arion quer durch die Welt, um das Fußballtrainingsprogramm von Axel Blaze, einer der Hauptprotagonisten der ersten Inazuma-Eleven-Trilogie, zu verbreiten und damit jedem zu zeigen, wie viel Spaß der Fußballsport macht. Nach dreimonatiger Abstinenz muss aber auch Arion wieder zurück an die Raimon Junior High und freut sich dabei weniger auf den Schulanfang, sondern eher darauf, alle seine Teamkameraden wiederzusehen und mit ihnen das Leder zu kicken. Doch schnell bemerkt Arion, dass etwas nicht stimmt. Keiner kann sich mehr an den Fußballclub erinnern und selbst die Sportart scheint niemanden mehr im Gedächtnis geblieben zu sein. Nachdem auch noch ein geheimnisvoller Junge aus der Zukunft auftaucht und von seiner Mission berichtet, den Fußballsport auszulöschen, da dieser in der Zukunft zu Krieg führe, beschließt Arion der Sache nachzugehen und die Sportart zu retten. Dabei erhält er Unterstützung von

Fei Rune, einem mysteriösen Jungen, der ebenfalls aus der Zukunft stammt und die Kraft besitzt, Duplikate von sich, sowie von seinem blauen Maskottchen, dem Wunderbären, zu erstellen.

Wiedersehen mit der „alten Elf“

In den vergangenen Teilen sorgten schon unter anderem Aliens oder Engel für Unruhe und Abwechslung an der Raimon Junior High. Dieses Mal beschert uns Level-5 eine Story rund um Zeitreisen, parallele Universen und Zeitparadoxa. Durch sogenannte Zeitinterventionen gerät Fußball ins Vergessen und wir haben nun die Aufgabe, dies durch eigene Zeitreisen zu verhindern. Besonders Kenner der vorherigen Teile werden nostalgische Momente erleben, wenn sie knapp zehn Jahre zurückreisen und die Anfänge des Clubs rund um Mark Evans und dem geheimen Notizbuch seines Großvaters noch einmal mit ansehen können. Storytechnisch bleibt Inazuma Eleven sich treu und bietet wieder eine packende Story mit unerwarteten Wendungen, einer Anime-Inszenierung und dank der zahlreichen Spielkapitel, einen großen Umfang. Besonders anzumerken ist auch

in diesem Ableger die deutsche Lokalisation mitsamt deutscher Synchronisation. Diese ist, bis auf einige Charaktere, wieder hochklassig. Leider konnte anscheinend die Synchronstimme von Mark Evans in seiner Raimon-Zeit nicht engagiert werden, was die Freude auf das Wiedersehen ein wenig trübt.

Fußball-Manager oder Rollenspiel?

Am Gameplay von Donnerknall & Flammenwall ändert sich im Vergleich zum direkten Vorgänger nur minimal etwas. Aufgebaut wie ein klassisches japanisches Rollenspiel, durchstreifen wir die verschiedensten Gegenden und Zeitepochen. Überall stoßen wir dabei auf Widersacher, die, für die Serie typisch, in einem Fußballmatch besiegt werden wollen. Standardmäßig in einem Vier-gegen-vier-Match, indem es meist darum geht, wer zuerst einen Treffer landet oder wir dem Gegner den Ball abjagen müssen. Nur gegen die wichtigen Antagonisten fahren wir alle Geschütze auf und messen uns in einem Match mit elf Spielern. Mit dem Stylus in der Hand steuern wir unsere Spieler gewohnt auf dem Touchscreen und passen den Ball hin und her. Zum Glück wurde die Steuerung komplett aus dem Vorgänger übernommen und funktioniert daher einwandfrei und

passgenau. Neu dazu gekommen sind, neben zahlreichen neuen Techniken und Kampfgeistern, außerdem sogenannte Miximorphs. Diese erlauben es einem Spieler, sich mit der Aura eines anderen zu vermischen, um so seine Werte zu steigern und sein Äußeres zu verändern. Außerdem kann man nun nicht nur die Art auswählen, wie wir dem Gegner ausweichen möchten, sondern auch die Richtung des Manövers. Allerdings konnten wir im Test keinerlei Maßstab finden, bei der die gewählte Richtung zur erfolgreichen Ballabnahme beiträgt.

Flammenwall & Donnerknall

Ganz der Tradition folgend, ist auch Inazuma Eleven Go Chrono Stones in zwei Editionen verfügbar, Flammenwall & Donnerknall. Dabei





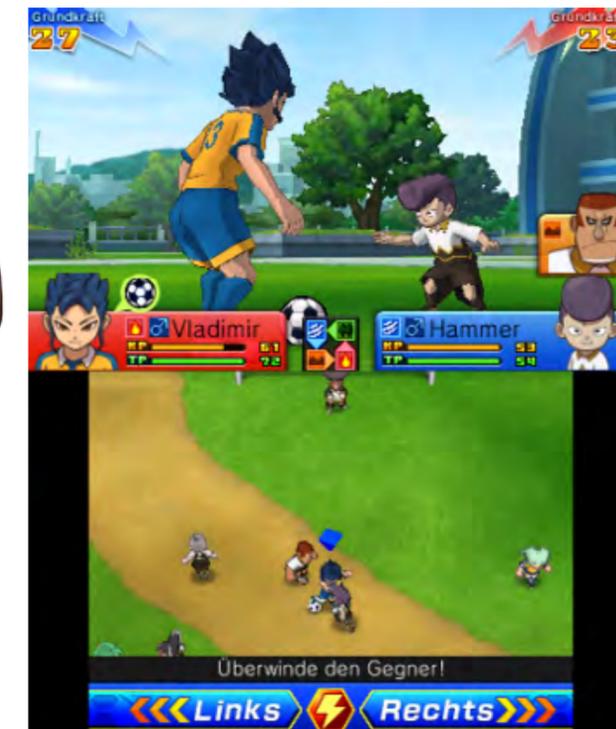
...der Anime zu Inazuma Eleven wurde hierzulande nach der 26. Episode beendet. Wir hoffen, dass die Serie im Anime Channel auf dem 3DS fortgesetzt wird.

handelt es sich, wie beim geistigen Stiefbruder Pokémon, allerdings im Grunde um dasselbe Spiel. Neben kleinen Story-Abweichungen bietet jede Version darüber hinaus exklusive Spieler und Techniken. Auch die neuen Miximorphs fallen unter diese Aufteilung, so dass einige Spieler zum Morphen nur in der jeweils anderen Version verfügbar sind und mit Freunden getauscht werden müssen. Ansonsten handelt es sich bei beiden Editionen um identische Kopien in Story und Gameplay. Wie auch in den vorherigen Teilen reicht also eine Version, um das Spiel in vollen Zügen zu genießen. Nur wer wirklich alle Charakterinfos und Hintergrundgeschichten kennen möchte, benötigt wirklich beide Versionen oder einen Kumpel mit der jeweils anderen Edition.

Tabellenerster oder Abstiegsplatz?

Grafisch sehen beide Editionen von Inazuma Eleven Go Chrono Stones, wie auch schon ihre Vorgänger Licht & Schatten, auf dem 3DS bombastisch aus. Verbessert hat sich allerdings auch leider nahezu nichts. Wird eine Serie jährlich aufgewärmt, ist dies auch nur schwer möglich. Der Soundtrack ist stimmig, macht Lust weiterzuspielen und lädt nach einigen Stunden zum Mitsummen ein. Wie weiter oben erwähnt ist auch die Synchronisation, bis auf fehlende deutsche Originalstimmen, ein wahrer Ohrenschmaus. Die spannende Story um

den Einfluss von Fußball in der Zukunft und der geplanten Auslöschung der Sportart fesselt stundenlang an den 3DS und überzeugt mit mysteriösen Charakteren und einzigartiger Erzählung. Auch die hervorragend ins Spiel eingebundenen Anime-Sequenzen tragen positiv zur Atmosphäre bei. Für die Sammler unter euch bietet das Spiel natürlich wieder hunderte zur Verfügung stehender Kicker, die ihr mit der einen oder anderen Art im Spiel rekrutieren könnt. Leider ist auch in diesem Ableger kein Online-Multiplayer-Modus vorhanden und es kann nur mit einem Freund lokal ein Match bestritten werden. Spieler, die schon mit den vorherigen Teilen nichts anfangen konnten, werden allerdings auch in Inazuma Eleven Go Chrono Stones keine Fans der Serie, da sich, bis auf kleine Unterschiede, nichts am Gameplay geändert hat.



- + packende Geschichte
- + deutsche Synchronisation
- + umfangreiche Spieleauswahl
- noch immer keine Online-Partien möglich

NMAG	PLANET 3DS
9	7
31/40	
NTOWER	NINTENDO ONLINE
8	7

FAZIT:

Auch der neue Teil von Inazuma Eleven machte mir wieder unheimlich viel Spaß! Das Spiel verspricht absolute Gänsehautmomente, knackige Fußballspiele und exzellente Anime-Sequenzen - verpackt in einer spannenden Geschichte. Fans der Reihe können auch bei Inazuma Eleven Go Chrono Stones wieder zugreifen. Nur an Arions Synchronstimme muss ich mich immer wieder von vorne gewöhnen, die ist mir einfach immer noch zu kindlich.

Monster Hunter 4: Ultimate



Die vierte Generation der Monster-Hunter-Serie erscheint kurioserweise auf dem Nintendo 3DS. Da stellt sich natürlich die Frage, ob der vergleichsweise schwache Handheld diesem monströsen Spiel wohl Herr werden kann.

Von Jonas Maier

Selbstverständlich gibt es einige Verbesserungen sowie Veränderungen im Bezug zum ursprünglichen Monster Hunter 4. Uns können diese aber eigentlich egal sein, nachdem der neue Ableger mit dem Namenszusatz Ultimate für uns schließlich der erster Ausflug in die neue Monster-Hunter-Ära ist. Val Habar, eine Karawanensiedlung, wird zunächst Zentrum unserer Unternehmungen und bietet erst mal alles, was wir als frischgebackener Jäger benötigen. Der ansässige Karawanenführer nimmt uns glücklicherweise an die Hand und sorgt so für unseren Unterhalt – also für unsere ersten Quests.

Sammelwahn

Den Umfang verdankt die Monster-Hunter-Reihe nicht nur der Diversität der Quests, viel wesentlicher ist da auch die Vielfältigkeit der Flora und Fauna. Die urzeitlichen Gebiete sind geprägt von unzähligen Sammelobjekten, von denen früher oder später jeder seinen Zweck erfüllen wird. In Kombination ergeben sich direkt Nutzobjekte und Items, die zum Fangen weiterer Monster dienlich sind. Unverarbeitete Rohstoffe wie Erze, Gesteine oder wiederverwendbare Teile von Monstern schleppen wir gerne zu-

rück zum Schmied - für neue Waffen, Ausrüstung und Statusboni lohnt es das immer.

Bergland: Dinobuckel

Viele der urzeitlichen Monster sind so groß, dass es sich für die Jäger regelrecht anbietet, sie direkt zu besteigen. Das war schon in Dragon's Dogma äußerst wirksam, sodass Capcom sich wohl kurzum entschloss, die Kämpfe auch in Monster Hunter 4: Ultimate etwas dynamischer zu gestalten. Entsprechend können auch bestimmte Umgebungselemente mit in die Kämpfe einbezogen werden. Da verzichten wir doch gerne auf die Unterwasserkämpfe des Vorgängers. Wenn wir es schaffen, die Dinos an kleine Abhänge zu locken, reicht ein beherzter Sprung, um ihn auch von oben zu malträtiertieren und vielleicht sogar im besten Fall zum Sturz zu bringen.

Jagdfieber

Im schlechtesten Fall nehmen sie allerdings Reißaus und legen sich auch gerne mal – zum Ärger aller Jäger – zur Regeneration in ihren Nestern schlafen. Den Monstern selbst sehen wir dabei ihre Verletzungen und ihren momentanen Status immer direkt an. Kaum

ein Gegner verhält sich gleich, manche erreichen ihre gefährlichste Form erst im Todeskampf, andere werden rasch müde und versuchen durch Flucht den Kampf in die Länge zu ziehen. Dass diese urzeitlichen Viecher teilweise realistischere Gegnerprofile abgeben, als ihre menschlichen Gegenstücke in vielen anderen Spielen, war schon immer ein großer Pluspunkt der Serie - solche Elemente finden wir auch in diesem Spiel im vollen Umfang wieder.

Safari-Zone

Neben normalen Gebieten mit regulären Quests gibt es auch die Erkundungstouren, die im Gegensatz recht stringent ablaufen. In linearen Abschnitten sammeln wir für unsere Gilde möglichst ausführliche Informationen über Monster und Ressourcen. So detaillierter der Bericht dann ausfällt, so üppiger sind natürlich auch unsere Belohnungen. Das sorgt für etwas Abwechslung, die natürlich dennoch auf denselben Grundelementen wie sonst aufbaut. Zu tun gibt es also immer mehr als genug. Die Aufarbeitung und Pflege unserer Ausrüstung und unserer regelmäßigen Ausbeute steht da-

bei im Mittelpunkt. Zum Glück haben sich in Val Habar eine Menge unterschiedliche Handwerker niedergelassen, die euch mit Freuden weiterhelfen – die entsprechende Gegenleistung in Form von Materialien und Geld kassieren sie natürlich im Voraus.

Übung macht den Meister

Die meisten Aufgaben gestalten sich ebenso flexibel wie die Benutzung des Handhelds selbst. Manche Quests sind auch schon nach einer Viertelstunde absolviert und dabei wird trotzdem einiges erreicht. Aber nicht immer nur die Items und Level definieren den Spielfortschritt. Die Erfahrungen und das Wissen, welches wir aus jedem Kampf und jeder Tour mitnehmen, ist mindestens gleichermaßen wichtig. Selbst wenn ein Gegner zunächst aussichtslos erscheint, wird sich eure Ansicht auf dieses Problem mit jedem neuen Versuch ändern. Daneben solltet ihr auch immer ein Auge auf euren tierischen Kameraden haben. Die putzigen Felines sind weitaus mehr als nur Haustiere und können sich auch im Kampf beweisen. Wenn die Energie wieder mal auf Null sinkt, sind sie nicht zuletzt eure Retter in der Not. Dafür wollen sie auch mit neuer Ausrüstung und Verbesserungen unterhalten werden, ein eigenes Levelsystem haben sie dafür auch bekommen.



Sicherlich fragen sich viele, warum ein so großes Spiel wie Monster Hunter 4 ausgerechnet auf dem 3DS erscheint. Die Antwort ist eigentlich ganz simpel und tatsächlich hauptsächlich vom Kommerz geprägt, denn...



Podcast



Schwer aber fair

Einen einschneidenden Fehler werdet ihr sicherlich kein zweites Mal begehen, sowohl im echten Leben wie auch in Monster Hunter nicht. Sobald ihr einmal hinter die Verhaltensmuster der Monster gekommen seid, nützen auch dem angriffslustigsten Biest seine scharfen Klauen nichts mehr. Timingbasiertes Blocken und Ausweichen wird zum A und O des Überlebens. Mit entsprechender Rüstung und all dem Loot in der Tasche, gestaltet sich dies natürlich recht schwerfällig - aber nicht weniger realistisch. Träge Bewegungen gehörten schon immer zu Monster Hunter dazu, eine fixe Ausweichrolle ähnelt hier auch eher einer trägen Bauchlandung.

Movement-Management

Zum Zweck des Gameplays wurde aber in manchen Punkten auf den Realismus verzichtet: Eine Aktion auszuführen, ohne die Waffe zunächst wegzustecken, war in Monster Hunter stets ein Wunschtraum. Das ist nötig zum Sprinten, aber auch für den Item-Einsatz - sei es das Verarzten unserer Wunden oder das Schärfen unserer Klinge. Es erfordert erst einmal eine gewisse Vorbereitung. Dadurch entsteht ein komplexer Tanz zwischen Jäger und Monster mit ganz eigenen Bewegungs- und Angriffsmustern - wer hier den Rhythmus bestimmt, bestimmt auch den Ausgang des Kampfes.

Jagdclub

Richtig interessant wird es natürlich erst dann, wenn sich uns weitere menschliche Jäger anschließen. Einmal mit dem Internet verbunden, können wir uns mit bis zu vier Mitstreitern in der Versammlungshalle treffen und Quests annehmen. Die Chatfunktion

erleichtert die Kommunikation besonders mit fremden Mitspielern ungemein. Direkte Kommunikation ist natürlich immer besser, so wie sie im lokalen Modus immer gegeben ist. Die Multiplayer-Erfahrung war schon jeher ein Schwerpunkt der Monster-Hunter-Reihe und der vierte Teil will daran nicht rüttelt. Alles klappt reibungslos, auch im Verhältnis zur Leistung des 3DS.

Ein großes Spiel für eine kleine Konsole

Die Steuerung orientiert sich primär an den Vorgängern, die allerdings hauptsächlich an den großen Konsolen gespielt wurden. Mit dem 3DS-Schiebepad oder direkt mit dem New Nintendo 3DS ist jeder Spieler auf jeden Fall besser bedient. Ohne Frage ist Monster Hunter 4: Ultimate auch auf dem normalen 3DS spielbar, das bewies schon der Port von Monster Hunter Tri. Wer sich aber nicht daran gewöhnen will, dass das regelmäßige Umgreifen zum Justieren der Kamera ein grundlegender Bestandteil der Kampfhandlung wird, sollte sich im Vorfeld um eine der Steuerungsalternativen kümmern. Visuell sieht das Spiel aber auch auf dem normalen 3DS klasse aus. Der 3D-Effekt ist ansehnlich und hebt die räumliche Tiefe der Areale schön hervor. Daneben sind die Wohnumgebungen der Monster rund um das mediterrane Val Habar gewohnt abwechslungsreich gestaltet. Sichtlich ist auch Geld in die verstreuten CGI-Sequenzen geflossen.

Einstiegshürde

Monster-Hunter-Veteranen werden sich schnell zurecht finden, was die Items, Gegner und Gebiete angeht. Neulinge werden wohl um eine Einarbeitungsphase nicht drum rum kommen. Aber nur

Mut: Selbst wenn ihr einen großen Gegner nicht direkt schafft, Erfahrung sammelt ihr immer und diese solltet ihr in Anbetracht der konstant fordernden Herausforderungen zu schätzen lernen. Nicht umsonst gefallen diese Spiele nicht jedermann - Spieler, die anbeißen und nicht locker lassen, werden dafür aber mit Erfolgserlebnissen eines Abenteuers der Extraklasse belohnt.

jonas.m@n-mag.org

- + monströses Abenteuer
- + Coop-Kracher
- + beeindruckende Optik, doch auf dem...
- ...normalen 3DS mit kleiner Schrift und träger Kamera

NMAG

8

PLANET 3DS

9

34/40

8

N INSIDER

9

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Capcoms neueste Monsterhutz ist vor allem für uns Europäer weitaus mehr, als nur ein Update. Das ultimative Abenteuer erwartet alle Jäger, die sich bereitwillig auf das zeitintensive Abenteuer einlassen wollen. Dann aber auch bitte direkt auf dem Nintendo New 3DS.



Xenoblade Chronicles 3D



Bislang steht es um New-3DS-exklusive Spiele eher schlecht. Lange Zeit angekündigt, erwartet uns nun die Portierung von Xenoblade Chronicles, das 2010 für die Wii erschienen ist. Aber macht Xenoblade auf dem kleinen Bildschirm auch Spaß? Von Sebastian Klein

Abermals begeben wir uns mit dem magischen Schwert Monado auf die Jagd nach unseren Feinden, den Mechons. Ein kurzer Einschnitt für diejenigen, die die Story nicht kennen: Vor sehr, sehr langer Zeit haben zwei riesige Titanen gegeneinander gekämpft, Bionis und Mechonis. Bionis gelang es, Mechonis linke Hand abzuschlagen. Daraufhin blieben beide starr stehen. Im Laufe der folgenden Jahre entwickelte sich ein großes Ökosystem, und damit auch Menschen. Diese nennen sich selbst Homs und leben in vielen einzelnen Kolonien, die miteinander handeln. Noch in der Anfangssequenz wird eine der Kolonien von Mechons gestürmt. Diese haben sich auf Mechonis ebenfalls im Laufe der Jahre gebildet. Die Mechons können nur mit dem Monado-Schwert zerstört werden, wie sich schnell herausstellt.

Das Monado-Schwert

Wir spielen Shulk, einen achtzehnjährigen Jungen, der gerade auf der Suche nach Schrotteilen ist, um seine neue Rüstung finanzieren zu können. Shulk erforscht das Monado-Schwert, eine mystische

Klinge, mit dem der einstige Dunbar in der Anfangssequenz die Mechons zerstört und deswegen seitdem seinen Arm nicht mehr richtig bewegen kann. In jener Sequenz haben wir auch die Grundlagen des Kampfes erlernt. Im Laufe des Spiels erhalten wir eine Menge Nebenquests, lernen neue Charaktere kennen, kämpfen uns durch diverse Karten und das alles nur aus einem Grund: Wir wollen unsere Freundin Fiora rächen, die bei einem Mechon-Angriff auf Kolonie 9 ums Leben kam, indem wir alle Mechons dem Erdboden gleichmachen.

Auf in den Kampf!

Das Kampfsystem basiert im Grunde auf einer einzigen Auswahl: Dem Auto-Angriff. Dieser startet automatisch, wenn wir einen manuell anvisierten Gegner auf Knopfdruck angreifen. Bei normalen Gegnern, die es rollenspieltypisch zuhauf gibt, richten wir normalen Schaden an. Mechons sind hingegen nur anfällig für das Monado-Schwert. Unsere Freunde können uns also nur bedingt helfen, denn ihre Angriffe verursachen so gut wie keinen Schaden. Damit

dies kein Dauerzustand ist, können wir eine spezielle Monado-Technik benutzen, mit deren Hilfe alle Waffen für einen bestimmten Zeitraum auch gegen Mechons wirksam sind. Über eine Leiste, die im Kampfmodus dauerhaft auf dem unteren Bildschirmrand angezeigt wird, können wir mithilfe des Steuerkreuzes auch weitere Spezialangriffe auswählen. Diese können auch bestimmte Nebeneffekte, wie zum Beispiel Schwanken, verursachen.

Spezialfähigkeiten

Wenn ein Gegner schwankt, kann es sein, dass einer unserer Partner, sofern er die richtige Attacke beherrscht, diesen zu Fall bringt. In diesem Zustand kann uns der Mechon nicht angreifen und sich auch nicht bewegen. Je nach Level und Größe des Mechons, sowie der Stärke und Dauer des Effekts, sowie dem Level unserer Helden, variiert auch die Dauer dieses Status. Das Monado-Schwert zeichnet sich aber nicht nur durch seine Schlagkraft gegenüber den Mechons aus. Wir können auch weitere Register ziehen, wenn wir spezielle Monado-Techniken aktivieren. Unter diesen Fähigkeiten finden wir hier die bereits erwähnte Technik, mit der auch die Waffen unserer Partner effektiven Schaden verursachen können, aber auch weitere Angriffe,

welche sich im weiteren Spielverlauf erweitern. Eine der wohl stärksten Attacken ist der Schmetterling. Dieser fügt Mechons besonders viel Schaden zu, wobei dies auch wieder je nach Winkel, Entfernung und Körperpartition variieren kann. So macht ein Treffer in den Rücken grundsätzlich mehr Schaden, als einer der von vorne erfolgt.

Besorgungsalltag

Im Laufe des Spiels lernen wir viele verschiedene Persönlichkeiten kennen, die uns mit reichlich Nebenaufgaben beschäftigen wollen. Hier sollen wir eine gewisse Anzahl eines bestimmten Monstertypus erledigen oder bestimmte Items sammeln. Haben wir eine Nebenquest erledigt, für welche es keine Zeitbegrenzung gibt, erscheint eine Bestätigungsmeldung und die Quest wird als erledigt im Missionsbuch abgehakt. Nebenquests sind für das Sammeln Erfahrungspunkte und dem Aufstocken unserer Finanzen zwischendurch zwar nützlich, zum Durchspielen allein sind sie aber keine Pflicht. Das ist aber auch nicht weiter schlimm, denn abgesehen von der Menge und Art des zu besiegenden Ungetüms oder des zu sammelnden Objekts unterscheiden sich diese kaum. Hier fehlt eindeutig die Abwechslung!





In der ersten Woche konnte sich Xenoblade Chronicles in Japan etwa 83.000 Mal verkaufen und verdrängte damit den bisherigen Spitzenreiter Super Mario Galaxy 2.

Juwelenschleiferei

Fast alle Waffen und Rüstungsgegenstände können mit Juwelen ausgerüstet werden. Durch diese steigen verschiedene Werte, wie zum Beispiel der Auto-Angriff oder die maximalen Kraftpunkte. Diese Juwelen müssen wir uns selbst herstellen, was ab einem bestimmten Punkt in der Story möglich ist. Das Herstellen der Juwelen läuft vollautomatisch ab, wir können nur indirekt durch die Auswahl der zu agierenden Charaktere die Reinheit beeinflussen. Je höher die Reinheit, desto besser der Effekt des Juwels. Die Juwelen stellen wir aus Kristallen her, die wir aus Kristalladern extrahieren. Diese Kristalladern findet man praktisch überall in der weitläufigen Spielwelt, viele Monster hinterlassen sie aber auch nach ihrem Ableben.

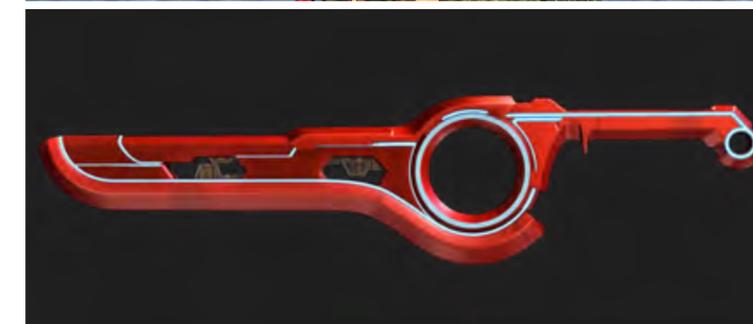
Auferstehung

Sollte einer unserer Kumpanen oder sogar wir einmal sterben, so können wir nicht einfach wiederbeleben beziehungsweise wiederbelebt werden. Dieser Vorgang wird durch die Spezialanzeige, die oben links auf dem Bildschirm zu sehen ist, geregelt. Für jede Wiederbelebung brauchen wir einen vollständigen Teil der Anzeige, es können also maximal drei Wiederbelebungen durchgeführt werden. Wenn die Spezialanzeige vollständig aufgefüllt ist, können wir eine Angriffskette starten. Diese setzt sich aus mindestens zwei bis maximal 15 Attacken zusammen. In der Regel sind es nur drei, manchmal kann sie durch perfektes Timing aber erweitert werden.

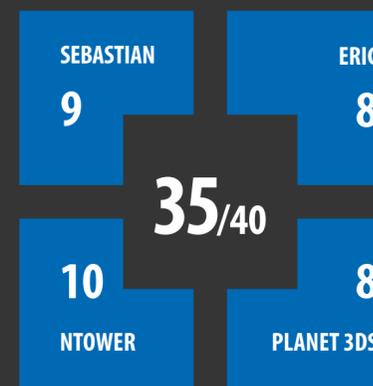
Unverändertes Rollenspiel

Da es sich bei Xenoblade Chronicles 3D um eine Portierung des gleichnamigen Wii-Titels handelt, ist natürlich die Story auch dieselbe. Großartige Änderungen an dieser konnten wir bis Redaktionsschluss nicht finden. Das braucht es aber auch gar nicht. Es gibt wohl sehr viele, die den Original-Titel noch gar nicht gespielt haben - aus welchen Gründen auch immer. Und auch für die, die den Wii-Titel gespielt haben, lohnt sich der Kauf. Im direkten Vergleich zum Original fällt zwar auf, dass Farben allgemein etwas blasser wirken und die Details der Modelle etwas gelitten haben. Wenn man aber bedenkt, dass man den Titel auf einem vergleichsweise winzigen Bildschirm spielt, ist das wohl mehr als akzeptabel. Die Steuerung basiert auf der des Wii Classic Controllers und ist schnell verinnerlicht. Das Spiel selbst läuft flüssig und ohne sichtbare Framerate-Einbrüche. Um das Spiel zu hundert Prozent abzuschließen, brauchen wir achtzig bis hundert Stunden. Lange Nächte sind mit diesem Titel sicher!

sebastian.k@n-mag.org



- + flüssiges Gameplay
- + weite, offene Welt
- + riesige Artenvielfalt
- + achtzig bis hundert Stunden Spielspaß



FAZIT:

Xenoblade Chronicles 3D macht fast alles richtig, aber eben nur fast. Die Story ist fantastisch und fesselnd. Die Charaktere schließt man schnell ins Herz und das Gameplay geht flüssig von der Hand. Die Nebenquests hingegen sind recht einfach und eintönig. Das Spiel macht sichtbaren Gebrauch der New-3DS-Hardware, das Spiel läuft flüssig und ohne Framerate-Einbrüche. Leider auf Kosten des Akkus, der schon nach drei bis vier Stunden leer ist, wenn man mit 3D und höchster Helligkeitsstufe spielt.

Ace Combat: Assault Horizon Legacy



Ace Combat: Assault Horizon Legacy+ ist eine Neuauflage von Ace Combat Assault Horizon Legacy, welches 2011 für den 3DS erschienen ist und die höhere Rechenleistung, sowie den amiibo-Support des New 3DS ausnutzt.

Von Sebastian Klein

Die Spielereihe Ace Combat ist für ihre epischen Luftkämpfe mit Jets in luftigen Höhen berühmtberühmt. Ace Combat Assault Horizon Legacy ist 2011 exklusiv für den Nintendo 3DS veröffentlicht worden und ging nach einiger Kritik des Vorgängers wieder ein wenig „back to the roots“. Ace Combat: Assault Horizon Legacy+ ist ein Remaster jenes Spiels. Unser Deckname ist Phoenix; wir sind ein Kampfpilot, um den sich eine Menge Gerüchte ranken, und sind neu in der Scarface-Staffel. Einer Jagdstaffel, welche die Rebellen des USEA-Krieges in Schach halten und den Frieden wieder in die Region bringen soll. Um dies zu meistern, schießen wir uns durch insgesamt 23 Level, mit den unterschiedlichsten Aufgaben. Einmal sollen wir jemanden aus dem Krisengebiet eskortieren, eine Stadt aus den Fängen der Rebellen befreien, eine Atomrakete abschießen oder einfach nur massenhaft Jets der Rebellen zu Fall bringen. Dennoch sind die Missionen auf Dauer zu eintönig.

Die Fünf-Stunden-Story

Die Kampagne mit ihren 23 Missionen ist recht schnell abgeschlossen, da fast jede Mission ein Zeitlimit von zwanzig Minuten hat, welche selten mal mehr als zur Hälfte benötigt werden. Neben der Kampagne gibt es auch noch den Herausforderungsmodus. In diesem können wir weitere Spezialmissionen erledigen, wie zum Beispiel den Hafen in einer einzigen Minute freischießen, wobei wir durch bestimmte Ziele mehr Zeit erhalten. Oder wir versuchen uns erneut an einer bereits erledigten Mission aus dem Kampagnenmodus, deren Belohnung in die Kampagne einfließt. Zusätzlich können wir hier auch Spezialmissionen beginnen. Diese werden während der Kampagne freigeschaltet. Es lohnt sich also, diese mehrmals durchzuspielen, um neue Jets und Bauteile zu erhalten. Die Spezialmissionen haben es zum Teil richtig in sich. Hierbei geht es zum Beispiel darum, Transporter, die Ladung abwerfen, aufzuhalten und die La-

dung zu zerstören, bevor diese den Boden erreicht. Da die Ladung nur mit dem Maschinengewehr abgeschossen werden kann, erhöht dies den Schwierigkeitsgrad.

Das Plus im Titel

Wie bereits erwähnt ist Ace Combat: Assault Horizon Legacy+ eine erweiterte Fassung des 3DS-Titels von 2011. In der nun neu veröffentlichten Fassung gibt es spezielle Kampffjets, die sich mit den amiibo oder auch, auf Wunsch, im Spielverlauf freischalten lassen. Hierzu bejaht man die Frage ganz zu Beginn des Spiels, ob man diese Jets auch im normalen Spiel freischalten möchte. Dann erscheinen in bestimmten Missionen Fragezeichenblöcke, die wir abschießen müssen. Sobald wir die Mission erfolgreich abschließen, erhalten wir die neuen Jets und können diese in der nächsten Mission sofort auswählen. Wenn wir die Methode mit den amiibo wählen, geht das



ganze einfacher vonstatten. Dazu wählen wir auf dem Hauptbildschirm den Menüpunkt amiibo, bestätigen die Meldung und halten unseren amiibo auf dem Touchscreen des New 3DS. Schon ist der Jet freigeschaltet. Was uns während des Tests aufgefallen ist, scheint das Spiel nicht nativ auf dem New 3DS zu laufen, nutzt also nicht das volle Potenzial des stärkeren Prozessors aus. Bei action-lastigen Szenen, wie dem Durchfliegen eines gerade explodierenden Rebellen-Jets, geht die Framerate spürbar in die Knie. Dieser kleine Punkt mindert den Spielspaß aber nicht im Geringsten.

sebastian.k@n-mag.org

- + gute englische Sprachausgabe
- + fantastischer Soundtrack
- + präzise Steuerung
- Framerate-Einbrüche

NMAG

8

PLANET 3DS

7

29/40

7

NTOWER

7

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Der Titel hat schon auf dem 3DS Spaß gemacht. Das setzt sich nun in der Neuauflage fort, auch wenn ich mir persönlich mehr Neuerungen gewünscht hätte. Die zusätzlichen Jets und der amiibo-Support sind keine vollen vierzig Euro wert. Wer bislang noch nicht in den Genuss des Spiels gekommen ist und einen New 3DS besitzt, so sei ihm das Spiel ans Herz gelegt. Alle anderen greifen lieber zum Original, das man schon wesentlich günstiger bekommt.

Rune Factory 4



Dylas

Dammit. This is hard on a guy's heart, y'know.

Lange mussten wir auf Rune Factory 4 warten. Während in Japan das Spiel schon im Sommer 2012 erschien, dürfen wir uns seit Dezember 2014 in die Stadt Selphia begeben. Leider wurde auch dieser Teil nicht ins Deutsche lokalisiert und ist nur im Nintendo eShop als digitaler Titel verfügbar. Dies soll den Erfolg der Reihe aber nicht schmälern, denn auch Rune Factory 4 bietet wieder genug Umfang, um monatelang an den 3DS zu fesseln. Erstmals seid ihr nämlich kein gewöhnlicher Farmer, sondern stammt dem hohen Adel ab und müsst neben der Farmarbeit auch noch euer Ansehen in der Stadt verbessern.

Der Adel, der vom Himmel fiel

Nachdem wunderbaren Anime-Intro finden wir uns auf einem Flugschiff wieder. Jenachdem wie wir antworten entscheiden wir ob wir

die Reise als männliches oder als weibliches Individuum fortführen möchten. Das Schicksal wollte uns allerdings keine ruhige Fahrt beschicken, weshalb wir nach einer kleinen Auseinandersetzung mit Banditen vom Schiff gestoßen werden. Zum Glück landen wir auf Ventuswill, einer anscheinend butterweichen Drachenlady, ohne dabei einen Kratzer zu erhalten. Ende gut, alles gut? Weit gefehlt! Die, in unserem Fall, weibliche Protagonistin leidet nämlich seit dem Sturz an Amnesie und kennt gerade mal so ihren Namen und auch der ist fragwürdig, denn laut Ventuswill wird ein Adliger namens Arthur erwartet. Trotz dieser Umstände werden wir zunächst als Prinzessin gehandelt und dürfen im Schloss übernachten. Statt auszuschlafen, ein Buffet zu verspeisen oder eine Massage zu genießen, schwingen wir als Prinzessin allerdings die Mistgabel, um auf dem Feld neue Saat zu pflanzen.



Angelehnt an der Farmersimulation Harvest Moon, geht es in Rune Factory darum Saat zu pflanzen, Feste zu feiern und sich einen Partner zu krallen. Doch vereint es auch Elemente aus Pokémon, The Legend of Zelda und Final Fantasy.

Von Mario Nguyen

Für jeden Spieler etwas dabei

Besonders herausragend ist der gekonnte Mix diverser Spielgenres; auch der vierte Teil weiß dort zu überzeugen. Ob man nun mehr in Richtung Farmerleben spielt oder doch lieber seine Ausrüstung verbessert und sich in den zahlreichen Dungeon herumschlägt - für jeden Spielertyp bietet Rune Factory 4 genug Material, um damit stundenlang Spaß zu haben. Das Farmleben sticht durch das umfangreiche Wetter- und Bodensystem heraus und doch steckt mindestens genau soviel Liebe im Kampfsystem, das ähnlich wie Secret of Mana in Echtzeit abläuft und sich hervorragend steuern lässt. Wem das alles noch nicht genug ist, kann sich nebenbei noch eine Horde an Monstern fangen und sie bei sich auf der Farm halten und trainieren. Zwischen all dem reiht sich dann noch die lebhafteste Stadt Selphia ein, in der ihr eure Beziehungen mit den zahlreichen Charakteren vertiefen könnt. Jegliche Charaktere können auch mit in die Schlacht genommen werden. Leider lässt die Intelligenz der

Nichtspielercharaktere zu wünschen übrig, so dass am Ende doch die meiste Arbeit von uns erledigt werden muss.

Angestaubte Technik

Während der Stadterkundung und in den Dungeons ertönen wunderbare Hintergrundmelodien und optisch detaillierte 2D-Hintergründe, doch sieht man dem Spiel an, dass es schon fast drei Jahre auf dem Buckel hat. Gerade die marginale Sprachausgabe geht einem schon nach wenigen Stunden auf die Nerven, nachdem man Ventuswill zum zehnten Mal „It's fine“ sagen hört. Dort hätten wir uns lieber komplett synchronisierte Sequenzen gewünscht. Auch der 3D-Effekt fällt leider äußerst schwach aus. Da hätte man mehr draus machen können! Hervorstechend bleibt allerdings die Stadt Selphia, die optisch, sowie soundtechnisch zum Herumwandern und Entdecken einlädt und wir immer wieder neue Details finden.



mario.n@n-mag.org

- + perfekter Mix aus Action/RPG
- + präzise Steuerung
- + großer Umfang
- keine deutschen Bildschirmtexte

MARIO

7

ALEXANDER

7

29/40

8

PLANET 3DS

7

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Rundum gelungener Ableger! Man verbringt Stunden an den verschiedenen Elementen des Spiels und gerade, wenn man glaubt, alles gesehen zu haben, wird man mit weiteren Aufgaben und Möglichkeiten überrascht! Nur der englischen Sprache sollte mächtig sein, um maximalen Spaß mit Rune Factory 4 zu haben.

Persona Q: Shadow of the Labyrinth



Etrian Odyssey trifft auf die Jungs und Mädels der Persona-Reihe! Kann der bunte Haufen die Geheimnisse um die Highschool und deren Glockenturm lüften? Oder bleiben sie für immer darin gefangen?

Von Mario Nguyen

Nachdem die Persona-Reihe bisher nicht auf Nintendo-Plattformen erschien, dürfen wir uns nun über ein ganz besonderes Exemplar der Reihe exklusiv auf dem 3DS freuen! Persona Q: Shadow of the Labyrinth, ein Mix aus den beiden beliebten Hauptteilen Persona 3 und Persona 4, sowie dem Titel Etrian Odyssey, ist seit Ende 2014 nun auch in Europa auf dem Markt. Eine gewagte Mischung, die im Test allerdings hervorragend funktioniert, lässt uns in eine bunte und verrückte Welt eintauchen, die besonders aufgrund der vielfältigen Charaktere und der spannenden Erzählung so einiges an Charme besitzt, doch dank der Mischung mit Etrian Odyssey auch strategisch agierenden Spielern durchaus zusagen kann.

Plötzlich in der Highschool

In Persona Q wählen wir anfangs zwischen der Gruppe rund um Makoto Yūki aus Persona 3 oder der Gang mit Chie aus Persona 4. Beides schlägt sich gravierend auf die Story aus, wobei grundlegende Elemente bei beiden Storys gleichbleiben. Die Protagonisten werden in eine Parallelwelt gezogen und stecken nun in einer Highschool fest. Nach kurzer Untersuchung müssen wir feststellen, dass keiner der Ausgänge nach draußen führt und finden einen Durchgang in ein Labyrinth. Dort treffen wir auch auf die zwei Neuzugänge namens Rei und Zen. Ab diesem Zeitpunkt zeigt sich der Mix aus Persona, mit deren typischen humorvollen Konversationen, und Etrian Odyssey. Kaum sind wir im Dungeon, bewegen wir uns in der Ego-Perspektive

in einem komplex aufgebauten Labyrinth. Mittels des Touchscreens zeichnen wir uns währenddessen unsere eigene Karte zusammen und treffen auf unzählige ausgefallene Gegner! Manche Widersacher, sogenannte Fysis Oikein Eidolon, sollten anfangs gemieden werden. Leider ziehen sich allerdings die Level durch Unterhaltungen der Charaktere oftmals zu stark in die Länge.

Die Macht deines Herzens

Das Herzstück aus Persona darf natürlich auch nicht fehlen. Jeder der Charaktere ist mit sogenannten Persona, die materielle Form eines Herzens, ausgestattet. Während in den Hauptteilen nur der Hauptprotagonist mehrere Persona sammeln konnte, ist es nun jedem Charakter möglich, sich mit verschiedenen Persona, im Spiel Sub-Persona genannt, auszurüsten und damit seine Statuswerte

und Fähigkeiten zu verändern. Gerade das Sammeln dieser Persona macht absolut süchtig, denn davon sind im Spiel unzählige versteckt. Die Persona können wir dann in dem rundenbasierten Kampfsystem, in dem immer fünf Gefährten teilnehmen können, einsetzen. Dort ist es unter anderem wichtig, seine Charaktere entweder in der vorderen oder in der hinteren Reihe zu stellen. Vorne stecken die Kämpfer mehr Schaden ein, verteilen allerdings auch mehr an die Gegner, während im hinteren Bereich Heiler und Fernkämpfer halbwegs geschützt ihren Platz finden.

Ein wahrer Ohrenschmaus

Schon zu Beginn wird man mit einem Soundtrack verwöhnt, der jeden Spieler von der ersten Minute in seinen Bann ziehen wird. Selbst im Kampf ertönt zeitweise eine Kampfmusik, in der passend Gesang eingemischt wurde, der uns ins Staunen bringt. Auch der weitere Soundtrack und besonders die Sprachausgabe kann sich sehen lassen, auch wenn diese leider, wie die Bildschirmtexte, nur auf Englisch verfügbar ist. Grafisch ist der Titel auch überzeugend, denn jeder Schauplatz besticht durch Detailfülle und besonders der erste Dungeon, der thematisch an Alice im Wunderland erinnert, konnte bei uns mit düsterer Optik punkten.

mario.n@n-mag.org

- + grandioser Grafikstil
- + zahlreiche Persona
- + großer Umfang
- keine deutschen Bildschirmtexte

NMAG

8

PLANET 3DS

8

34/40

9

NTOWER

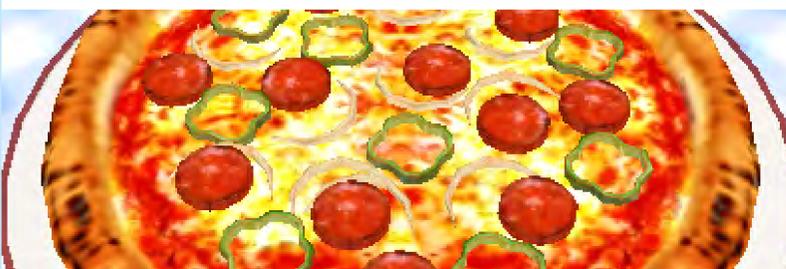
9

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Das Experiment ist gelungen! Es macht einfach Spaß, die Dungeon zu erkunden und sich selbst eine Karte des Gebiets zu zeichnen. Diese ist auch nur dann hilfreich, wenn man sie gewissenhaft mit Informationen bestückt und lässt in mir den Perfektionisten erwecken. Auch die über sechzig Spielstunden lange Story ist fesselnd und humorvoll. Jeder Charakter trägt mit seinen eigenen Charme dazu bei.

Cooking Mama: Bon Appétit!



Mama ist wieder da! Die beliebte Nintendo-DS-Reihe schafft den Sprung auf Nintendos 3DS und könnte nicht vollgepackter mit Inhalten sein.

Von Emanuel Liesinger

Die verschiedenen Jobs, die Mama inzwischen in ihren eigenen Spielablegern ausführt, reichen vom Gärtnern bis zum Babysitten, doch es begann alles mit einer simplen Minispielsammlung übers Kochen. Und wer einen der vorherigen Cooking-Mama-Titel gespielt hat, wird sich im fünften Teil gleich wie zu Hause fühlen, denn am Spielprinzip hat sich nichts geändert.

Viele kleine Häppchen

Sechzig Rezepte bringt Mama mit und wie immer müssen diese in einer Reihe von Minispielen zubereitet werden. Dabei teilt das Spiel das Rezept in mehrere kurze Abschnitte auf – in einem Minispiel muss man Zutaten waschen, im nächsten schneiden und im dritten anbraten. Die Aufgaben wiederholen sich dabei auch gerne, doch da jedes Rezept aus einer anderen Kombination von Arbeitsschritten besteht, wirkt das Ganze nicht so schnell repetitiv wie man erwarten würde. Und selbst wenn das Kochen mal zur Qual wird, bietet der Titel noch eine große Reihe an Minispielen wie Vögel füttern, Fadenspindeln ordnen oder einem Restaurantmodus im Stil von Diner Dash.

emanuel.l@n-mag.org

- + charmante Präsentation
- + viele Zusatzmodi
- für geübte Spieler viel zu leicht
- keine erwähnenswerte Hardware-Nutzung



FAZIT:

Cooking Mama: Bon Appétit versucht nicht viel am Erfolgsrezept der Vorgänger zu verändern. Der Charme, der von der bunten Grafik und den vielen unterschiedlichen Minispielen ausgeht, erfordert dies auch nicht. Schade nur, dass der Titel selbst in den schwierigeren Modi noch viel zu leicht ausfällt.

Gardening Mama: Forest Friends



Während Mama kocht, kümmern wir uns um den Garten und erfüllen die Aufgaben unserer Tierfreunde – aber macht das auch Spaß?

Von Emanuel Liesinger

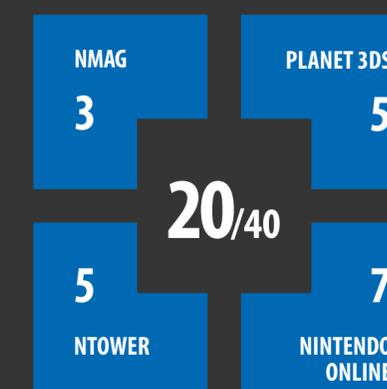
Auch für jene, die lieber im Garten Zeit verbringen, statt die geernteten Zutaten zu verarbeiten, hat Mama ein eigenes Spin-off parat. Sie hält sich hier allerdings zurück und an ihrer Stelle haben verschiedene Tiere ihren Auftritt, die uns mit Aufgaben versorgen. Etwa vier Tomaten, drei Auberginen, sieben Pilze ernten, doch zuerst muss man sich in einem Minispiel die entsprechenden Samen verdienen.

Weniger wäre mehr

Und hier wird schnell klar, dass das Konzept nicht aufgeht. Viele der Minispiele sind bis auf ihr Aussehen gleich und nicht selten sind die simplen Aufgaben künstlich verlängert, indem man sie unzählige Male wiederholen muss. So muss man anstatt zehn Samen über zweihundert aufheben oder minutenlang Blumenzwiebeln sortieren - und erreicht man keine perfekte Punktzahl, muss man das Minispiel wiederholen bis die addierte Gesamtpunktzahl aller Durchgänge einhundert erreicht. Das ganze wiederholt sich bei jedem neuen Samen in leicht veränderter Form und abgesehen von ein paar nicht nennenswerten Minispielen wie dem Entfernen von Schädlingen, war es das dann auch leider schon.

emanuel.l@n-mag.org

- + niedliche Charaktere
- Minispiele können weder pausiert noch abgebrochen werden
- sehr ähnliche Minispiele
- keine nennenswerten Nebenaufgaben



FAZIT:

Gardening Mama versucht, den Charme des Originals auf Gartenarbeit zu übertragen und scheitert dabei auf ganzer Linie. Die Minispiele sind zu lang und gleichzeitig zu simpel, um zu motivieren, und abseits davon gibt es nichts zu tun. Wer gärtnern will, holt sich besser Harvest Moon oder Animal Crossing.

Kirby's Adventure Wii



Mit Kirbys Adventure Wii kehrt Kirby zu seinen 2D-Wurzeln zurück. Klein, rund, rosa und immer hungrig.

Von Tobias Schmick



Kirby und seine Freunde König Nickerchen, Waddle Dee und Meta Knight staunen nicht schlecht, als sich plötzlich ein Riss am Himmel auftut und ein Schiff aus selbigem mitsamt Alien-Kapitän Magolor herauspurzelt, um kurz darauf unsanft zu landen. Magolors Schiff hat es in seine Einzelteile zerlegt und es ist nun an uns, das Schiff wieder zusammenzuflicken. Dazu schnappen wir uns bis zu drei Freunde, mit denen wir uns auf eine kunterbunte, fröhliche aber relativ kurze Rundreise auf dem Planeten Pop begeben.



- + bunter, kurzweiliger Spaß
- + mit Freunden spielbar
- anspruchslos ohne Ende
- magerer Inhalt

NMAG	7	WIIUX	8
NTOWER	8	NINTENDO ONLINE	8
31/40			

FAZIT:

Leider zieht sich der nicht vorhandene Anspruch wie ein Stigma durch das gesamte Spiel. Zu viert (nur lokal) macht es mehr Spaß als alleine, wird dadurch aber noch leichter. Selbst die Bosskämpfe besitzen keinerlei Anspruch. Die freischaltbaren Minispiele sind ein nettes Extra, dienen aber nur der Wegzehrung.

Unterwegs mit Freunden

Kirby und seine Freunde können laufen, springen, schweben und natürlich Gegner einsaugen. Ihre Angriffe unterscheiden sich dabei nur in Nuancen, bleiben also im Ganzen relativ gleich. Haben wir einen besonderen Gegner eingesaugt, können wir seinen Spezialangriff assimilieren, indem wir ihn mit einem Druck auf die untere Taste des Steuerkreuzes (die Wii-Remote wird waagrecht gehalten) verschlucken. Ganz klassisch reichen diese Fähigkeiten von Blitz über Feuer bis hin zum Bumerang. Diese Kräfte nutzen sich mit der Zeit ab, ihre verstärkten Varianten sogar noch schneller.

tobias.s@n-mag.org

Pier Solar and the Great Architects



Beim betrachten moderner Rollenspiele fällt auf, dass diese immer pompöser ausfallen. Man kann sich allerdings auch an alte Tugenden erinnern.

Von Eric Ebelt

Die Entwicklung von Pier Solar and the Great Architects begann bereits im Jahr 2004. Als Zielplattform war noch das Sega-Mega-CD-Laufwerk für den Sega Mega Drive gedacht, doch die Reise der Helden Hoston, Alina und Edessot sollte über die Jahre hinweg auf mehreren Systemen erscheinen und steht mittlerweile auch im eShop zur Verfügung. Pier Solar and the Great Architects ist ein Rollenspiel, welches an die gute alte 16-Bit-Zeit erinnern möchte.

Rollenspiel der alten Schule

Wahlweise lassen sich im Spiel die HD-Grafiken sogar abschalten, wodurch man das Spiel in typischer Sega-Mega-Drive-Grafik erleben kann. Selbiges gilt auch für den Soundtrack, der unabhängig davon im PCM- oder FM-Format abgespielt werden darf. So sehr wir diese Spielerei lieben, so sehr merken wir dem Spiel auch an,

dass man inhaltlich weniger geboten bekommt, als in den Rollenspielen der Neunziger Jahre. Rollenspielliebhaber können in Pier Solar and the Great Architects dennoch gut und gerne dutzende Stunden investieren.

eric.e@n-mag.org

- + interessante Handlung und Charaktere
- + charmante Grafik- und Soundspielereien
- teilweise umständliche Bedienung
- lineare Handlung mit wenig Nebenquests

ERIC	7	MARIO	8
ALEXANDER	7	PATRICK	6
28/40			

FAZIT:

Pier Solar and the Great Architects bietet eine interessante Handlung, die allerdings mit wenig Überraschungen auftrumpfen kann. Inhaltlich bekommen wir leider weniger geboten, als es ein vergleichbares Rollenspiel der Neunziger Jahre tun könnte. Die Optionen, jederzeit zwischen HD- und 16-Bit-Grafiken, sowie PCM- und FM-Sounds zu wechseln, beschert dem Titel unvergleichlich charmante Pluspunkte.



Shovel Knight



Yachtclub Games – ein Name, den man sich merken sollte. Denn Shovel Knight ist eine rundum gelungene Hommage an die glorreiche 8-Bit-Ära.

Von Tobias Schmick



Wenn man eines über alte Spiele vereinheitlicht sagen kann, dann dass sie eigentlich alle bockschwer sind. Shovel Knight orientiert sich in allen Belangen an diesen Spielen und so ist es nur logisch, dass auch Shovel Knight bockschwer ist. Selbst ein harmloser wirkender Frosch will uns hier an den Kragen oder eher an die Schaufel. Die ist nämlich unser Werkzeug des Todes. Wo normale Ritter ein Schwert führen, schleppt der Shovel Knight eben eine Schaufel durch die Gegend.

Mein Freund, die Schaufel

Und diese mausert sich vor allem bei den großartigen (aber sehr heftigen) Bosskämpfen gegen die Ritter von The Order of no Quater als unser bester Freund. Der Angriff „nach unten“ mit der Schaufel erinnert dabei von der Mechanik her an den Pogo-Stock aus DuckTales: Remastered. Dinge ausgraben können wir natürlich auch, häufig Geld, bisweilen auch wertvollere Diamanten und Edelsteine. Dafür können wir dann in einem Dorf unsere Rüstung verbessern oder andere Gegenstände, sogenannte Relikte, kaufen, mit denen wir wieder andere Spezialaktionen durchführen können, wie zum Beispiel kurzzeitig durch die Luft gleiten.

tobias.s@n-mag.org

Podcast



- + gute Lernkurve
- + großartiger Soundtrack
- + motivierende Geldjagd
- etwas schwammige Steuerung



FAZIT:

Shovel Knight unterhält durchgehend von Anfang bis zum Ende, auch weil es gekonnt mit dem Lernfaktor und dem Ehrgeiz des Spielers spielt, ähnlich wie bei Super Meat Boy. Ich freue mich riesig, ein Level endlich geschafft zu haben und schon wirft mir das Spiel ein schwierigeres vor die Nase. Einzig die etwas schwammige Steuerung beim Bewegen trübt das Spielerlebnis etwas.

Ironfall: Invasion



Ironfall: Invasion soll zwar alle 3DS-Besitzer ansprechen, doch Eigentümer eines New 3DS werden unweigerlich in eine Zweiklassengesellschaft geworfen.

Von Eric Ebelt

Die Handlung des Spiels ist regelrecht austauschbar. Aliens greifen die Erde an, eine Truppe Söldner soll die Pläne der Außerirdischen vereiteln und reisen dabei um die halbe Welt. Die Gebiete bedienen sich zwar unterschiedlichen Settings, doch da wir die meiste Spielzeit nur in Innenräumen verbringen, sieht eine Ecke des Levels wie die andere aus. Zudem gibt es nicht viele verschiedene Gegnerarten, weshalb sich auch unsere Feinde schnell wiederholen.

(Un)fairer Third-Person-Shooter

Die Kampagne ist allerhöchstens dazu geeignet, die Steuerung zu meistern, um die erlernten Kniffe anschließend im Mehrspielermodus einzusetzen. Das Problem dabei ist allerdings, dass New-3DS-Besitzer mit dem C-Stick absolut gezeißelt sind. Der Stick reagiert träge und somit lässt sich genaues Zielen selten umsetzen. Wer einen 3DS oder 3DS XL und ein Schiebepad Pro sein Eigen nennt, sollte lieber auf diese Steuerungsmethode umstellen, denn

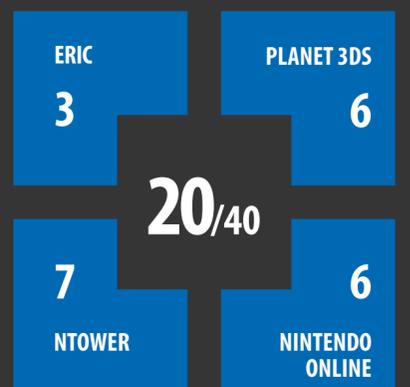


Der Trailer behauptet frech, dass Ironfall: Invasion mit sechzig Bildern pro Sekunde läuft. Dass das nur ohne Tiefeneffekt geht, verschweigt er hingegen.

auch die Kombination aus Knöpfen und Stylus funktioniert nicht einmal ansatzweise präzise.

eric.e@n-mag.org

- mit eingeschaltetem Tiefeneffekt herbe Framerate-Einbrüche
- austauschbare Handlung mit seltenen Höhepunkten
- repetitive Aufgaben bescheren wenig Abwechslung
- lässt sich nur mit Schiebepad Pro vernünftig spielen



FAZIT:

Die Kampagne von Ironfall: Invasion kann man getrost vergessen. Sie bietet nichts, was man nicht schon dutzende Male gesehen hat. Der Multiplayer-Modus könnte zwar für Langzeitspaß sorgen, doch merkt man als Schiebe-Pad-Pro-Besitzer schnell, wer mit einem New 3DS oder ohne Hardware-Erweiterung unterwegs ist. Der Titel wird für viele Spieler so sehr schnell unfair und ist daher nicht zu empfehlen.

Shantae and the Pirate's Curse



Shantae haben wir als Geheimtipp abgestempelt. Während der Gameboy-Color-Titel mit vielen Macken zu kämpfen hatte, ist davon nun nichts mehr zu sehen.

Von Eric Ebelt

In Shantae and the Pirate's Curse hat die titelgebende Heldin ihre Magie eingebüßt und muss jetzt mit ihrer Erzrivalin Risky Boots zusammenarbeiten, um die Bedrohung durch den Pirate Master einzudämmen. Wir segeln zu verschiedenen Inseln, um nützliche Piratenausrüstung zu sammeln, mit der wir neue Gebiete erreichen können. Dabei bedient sich das Spiel fröhlich an Gameplay-Elementen aus Castlevania, Metroid und The Legend of Zelda und beschert uns so von der ersten Minute an ein vertrautes Spielgefühl.

Spaßiger Seemannsgarn

Auf dem Touchscreen blicken wir auf die Spielkarte oder wählen im laufenden Geschehen Heilobjekte aus, um unsere Wunden zu kurieren. Der Titel ist zuweilen nämlich sehr knifflig und nur wer gut ausgestattet ist, überlebt in der Inselwelt. Jederzeit trällert ein fröhlicher Soundtrack aus den Lautsprechern. Auf dem 3DS wirkt der Titel wie ein 16-Bit-Spiel, doch auf der Wii U erinnert er mehr an die 32-Bit-PlayStation-Ära. Beide Versionen sind identisch und unterhalten jeweils circa neun Stunden.

eric.e@n-mag.org

- + sofort verinnerlichtes, intuitives Spielgefühl
- + genialer, wenn auch gewöhnungsbedürftiger Humor
- + bunte Comicgrafik gepaart mit tollen Musikstücken
- Zielvorgaben gelegentlich unklar



FAZIT:

Nachdem ich mit Shantae auf dem Gameboy Color nie warm geworden bin, bin ich erstaunt, was aus der Reihe 13 Jahre später geworden ist. Jede einzelne Insel habe ich gerne erkundet, denn das Spielgefühl, welches mit toller Musik und mit hübschen Grafiken unterlegt wird, hat mich bis zum Abspann gepackt. Schade nur, dass sich die Spielstände beider Versionen miteinander nicht synchronisieren lassen.

Citizens of Earth



Als Kickstarter-Projekt scheiterte Citizens of Earth. Atlus hat das Rollenspiel trotzdem veröffentlicht.

Von Alexander Geisler

Als Vizepräsident der Erde erlebt ihr in Begleitung von vierzig Mitbürgern, von denen euch bis zu drei begleiten, eine umfangreiche Story mit witzigen Dialogen und teilweise gelungener Politsatire. Der Humor funktioniert nicht immer, ist aber der größte Pluspunkt des Spiels. Besonders das Zusammenspiel einiger eurer Party-Mitglieder ist je nach Zusammensetzung unterhaltsam. Die rundenbasierten Kämpfe gegen abgedrehte Gegner wie lebende Stoppschilder erinnern an Pokémon, motivieren aber nur kurz und nerven aufgrund ihrer Häufigkeit schnell. Genauso die teils langen Ladezeiten beim Wechsel zwischen den winzigen bis kleinen Gebieten der offenen Welt.

Getrübte Amtsgewalt

Der bunte Comicstil ist Geschmackssache, unterscheidet sich auf Wii U und 3DS aber kaum und verfügt nur über minimale Animationen. Auch der Sound überzeugt nur wenig, immerhin nerven die Musikstücke nur selten und die englische Sprachausgabe ist weitgehend gelungen. Dafür trüben seltene Abstürze auf beiden Systemen etwas das Gesamtbild des Titels.

alexander.g@n-mag.org

- + humorvolle Geschichte mit einer Prise Politsatire
- + abgedrehte Party-Mitglieder und Gegner
- seltene Abstürze trüben den Spielspaß
- optisch und musikalisch höchstens Mittelmaß



FAZIT:

Citizens of Earth ist ein grundsolides Rollenspiel ohne Besonderheiten, das aber mit dem Humor und seiner Geschichte die Schwächen zumindest etwas ausgleichen kann. In Sachen Technik wäre aber definitiv mehr drin gewesen. Ohne die Abstürze kann man mit dem Titel auf jeden Fall seinen Spaß haben.

Hazumi



Hazumi bedeutet in der japanischen Sprache so viel wie Antrieb oder Schwungkraft. Besser könnten die Entwickler das Spielprinzip nicht beschreiben.

Von Eric Ebelt

Hazumi verkörpern wir eine Kugel. Mittels Schiebepad oder Steuerkreuz geben wir der Kugel, die automatisch durch den zweidimensionalen Raum schießt, die Richtung vor, sobald sie an einer Oberfläche abprallt. Ärgerlich: Steuerung und Timing harmonieren oft nicht gut miteinander. Ziel des Spiels ist es, an bestimmten Punkten die Farbe unserer Kugel vorausschauend zu verändern, die Level-Struktur mit ihren tückischen Hindernissen geschickt auszunutzen und so verschiedenfarbige Blöcke jeweils mit gleichfarbigen Kugeln zu zerstören.

Blanker Wahnsinn

Während Teleporter unsere Kugel an entfernte Stellen katapultieren, zerstören Zahnräder sie bei der ersten Berührung. Nettes Detail: Ist die Kugel einmal zerstört, klebt beim nächsten Versuch Farbe an jenen Getrieben. Trotzdem ist Hazumi recht minimalistisch gestaltet. Der Soundtrack erreicht keine besonderen Höhen und wirkt austauschbar. Ein Level-Editor rundet das Spielerlebnis zwar ab, doch ohne Tauschoptionen mit anderen Spielern ist er überflüssig.

eric.e@n-mag.org

- + knifflige Passagen fordern stetig den Kampfgeist
- Steuerung und Timing harmonieren nicht immer gut miteinander
- der Level-Editor bietet keine Tauschmöglichkeiten der erstellten Werke
- optisch wenig Abwechslung und schwacher Soundtrack

NMAG
4

N INSIDER
7

22/40

6

5

NTOWER

NINTENDO
ONLINE

FAZIT:

Hazumi ist ein grundgewöhnliches Geschicklichkeitsspiel, welches sich zudem frech an Super Meat Boy und Arkanoid orientiert. Man kann zwar durchaus ein paar Stunden mit dem Titel haben, zumal einige Passagen sehr herausfordernd sind, doch traut sich Hazumi einfach zu wenig. Zudem macht der übersichtliche Level-Editor ohne Lokal- oder Online-Anbindung in meinen Augen nur bedingt Sinn.

Gunman Clive 2



In Gunman Clive 2 verschlägt es uns erneut in den Wilden Westen. Nur wie schlägt sich das Jump 'n' Run im Vergleich zu seinem Vorgänger? Kann es an den Spaß anknüpfen?

Von Sebastian Klein

Am Spielprinzip selbst hat sich seit dem Vorgänger nichts geändert. Wir hüpfen in einer abwechslungsreichen Welt als gezeichnete Figur und kämpfen gegen im selbigen Stil gehaltene Gegner. Das hat aber durchaus auch seinen Charme. So erinnern sie alle an lebendig gewordene Skizzen. Selbstverständlich gibt es auch in diesem Teil wieder Bossgegner; die einen mehr, die anderen weniger stark. Insgesamt hält sich das Spiel während der gesamten Spieldauer die Waage.

25 Levels - eine Erdumrundung

Das Spiel umfasst insgesamt 25 Levels, welche in gut zwei Stunden zu machen sind. Besonders durch die Bossgegner wird man in dieser Zeit gut unterhalten. Neben Clive kann man auch noch als drei weitere Charaktere spielen, die alle ihre eigenen Eigenschaften, sowohl positive als auch negative, haben. Ms. Robinson beispielsweise, das Entführungsoffer aus dem Vorgänger, muss zum Schießen stehenbleiben. Clive kann das auch beim Laufen. Auch wenn Gunman Clive 2 mit zwei Stunden eher wenig zu bieten hat, macht es trotzdem Spaß. Und man sollte auch nicht vergessen, dass es nur drei Euro kostet.

sebastian.k@n-mag.org

- + wundervoller Skizzen-Stil
- + Spielspaß bis zum Schluss
- + fairer Schwierigkeitsgrad, ...
- ...der zum Ende hin etwas unfair wird

NMAG
9

PLANET 3DS
8

34/40

9

8

NTOWER

NINTENDO
ONLINE

FAZIT:

Gunman Clive 2 hat auf den ersten Blick nur wenig zu bieten. Aber das, was man für die drei Euro bekommt, nämlich zwei Stunden voller Unterhaltung, rechtfertigen den Kauf. Alles ist in einem liebevoll gezeichneten Skizzenstil gehalten und einige Sprungpassagen haben es zudem schon echt in sich. Unfair wird das Spiel dabei fast nie, doch zum Ende hin recht herausfordernd. Ich hatte viel Spaß mit dem Spiel und kann den Kauf für das kleine Geld nur befürworten.

Dedede's Drum Dash Deluxe



Die Minispiele der Kirby-Reihe stehen im Verruf, nur kurzfristig vom Abenteuer abzulenken. Jetzt versucht Nintendo solche Spielereien auszulagern.

Von Eric Ebelt



In Dedede's Drum Dash Deluxe schlüpfen wir in die Pinguinhaut von König Nickerchen, mit dem wir von Trommel zu Trommel hüpfen müssen, um allerlei Münzen einzusammeln. Dabei dürfen wir uns nicht von Gegnern treffen lassen und müssen im besten Fall im Takt zu den bekannten Musikstücken der Kirby-Serie bleiben, um die bestmöglichen Punktzahlen zu erreichen beziehungsweise Medaillen zu erhaschen. Mit gerade einmal sieben Levels und sieben Abwandlungen dieser Passagen fällt der Umfang dieses Download-Titels spärlich aus.

Drum Cash Deluxe

Am Beispiel von Captain Toad: Treasure Tracker hat Nintendo vergleichsweise hervorragend bewiesen, wie man Minispiele zu ganzen Titeln ausbaut. Bei Dedede's Drum Dash Deluxe, das wir in seiner Ursprungsform aus Kirby: Triple Deluxe kennen, hat Nintendo es aber mehr auf unsere Brieftasche abgesehen, als darauf uns Freude zu bereiten. Ganze sieben Euro kostet der Spaß und ist somit dreiste Abzocke. Greift lieber zu Kirby: Triple Deluxe und genießt das Minispiel dort.

eric.e@n-mag.org



- + motivierendes Spielprinzip bei traumhaften Musikstücken
- Umfang fällt mit sechs beziehungsweise vierzehn Levels dürftig aus
- online und lokal kein Austausch von Highscores möglich
- keine essentiellen neue Spielideen

NMAG	3	PLANET 3DS	7
24/40			
NTOWER	8	N INSIDER	6

FAZIT:

Ich mag das gleichnamige Minispiel im Jump 'n' Run Kirby: Triple Deluxe und habe mich daher sehr auf Dedede's Drum Dash Deluxe gefreut. Nach einer Dreiviertelstunde macht sich allerdings Ernüchterung breit; das Spiel ist vorbei. Der Umfang fällt mager aus, es gibt keinen Mehrspielermodus oder Online-Highscore-Listen und der Wiederspielwert ist nicht sehr hoch. Man kann sich den Titel getrost sparen!

Kirby Fighters Deluxe



Das Minispiel Kirby Fighters Deluxe war damals ein Extra in Kirby: Triple Deluxe und befindet sich seit kurzer Zeit in einer erweiterten Version im eShop.

Von Amin Kharboutli



Im Grunde ist Kirby Fighters Deluxe eine abgespeckte Version der Super-Smash-Bros.-Reihe. Man wählt eine von zehn Bewaffnungsarten aus und stürzt sich in den Kampf. Der Einzelspielermodus besteht aus verschiedenen Stages, in denen man nacheinander andere Kirbys besiegt und ab und an auf Bossgegner trifft. Allein wird das Spiel gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden sehr unübersichtlich und auch die teils unpräzise Steuerung sorgt ab und an für Frust. Inhaltlich wurde diese überarbeitete Version um einige wenige Gegenden erweitert. Doch insgesamt verliert man als einsamer Krieger leider schnell die Motivation.

Die große Mehrspielerklopperei

Ganz so inhaltsarm wie der Einzelspieleranteil ist der Mehrspielermodus zum Glück nicht ausgefallen. Dank der Download-Spiel-Funktion benötigt man nur eine Kopie des Titels, um zu viert anzutreten. Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten haben es ebenfalls in das Spiel geschafft, die den Wiederspielwert deutlich erhöhen. Auf nen Online-Modus müssen wir verzichten.

amin.k@n-mag.org



- + zehn verschiedene Waffen
- + neue Stages,...
- ...aber insgesamt noch zu wenig Inhalt
- unpräzise Steuerung (vor allem beim Ausweichen)

NMAG	5	PLANET 3DS	7
27/40			
NTOWER	8	NINTENDO ONLINE	7

FAZIT:

Zu viert besitzt Kirby Fighters Deluxe, aufgrund des Einzelkartenspiels und der Einstellungsmöglichkeiten, durchaus seine Daseinsberechtigung. Wer aber alleine mit Kirby kämpfen will, greift lieber zum teureren, aber wesentlich besseren Super Smash Bros. for Nintendo 3DS. Insgesamt wird hier für sieben Euro leider zu wenig geboten und unnötig Potenzial verschenkt. ist nicht sehr hoch. Man kann sich den Titel getrost sparen!

South Park Pinball (DLC)



Die für ihre vulgären Witze bekannte Serie spielt mit Kugeln rum - und wer hat Angst vor Mr. Hankeys Multiball?

Von Emanuel Liesinger

Pokémon Pinball: Rubin & Saphir



Passend zum Release der Rollenspiele Pokémon: Alpha Saphir & Omega Rubin verführt uns Nintendo mit dem Klassiker Pokémon Pinball: Rubin & Saphir.

Von Sebastian Klein



Entweder man liebt oder hasst South Park, dazwischen scheint es nichts zu geben. Doch wenn Matt Stones und Trey Parkers Charaktere sich zum Flippern versammeln, kommt selbst bei jenen, die es hassen, Freude auf. Das Paket enthält zwei Tische – während der erste sich ganz der South-Park-Mythologie widmet, geht es beim zweiten um den großen Mantequilla, besser bekannt als Butters.

Durchdachte Tische

Beide Tische bieten die unterschiedlichsten Wege, Punkte zu sammeln, und schrecken nicht davor zurück, sich auf die eine oder andere Geschichte aus 18 Staffeln zu beziehen. So muss man Butters helfen, Mexikaner über die Grenze zu schmuggeln, Manbearpig jagen oder mit Cartmans Analsonde Kontakt zu den Aliens aufnehmen. Dabei ist das Design der Tische sehr durchdacht und es gibt keine unfair platzierten Hindernisse, die die Kugel unkontrollierbar ins Aus schleudern. Unterlegt wird das Ganze mit vielen Sprachschnipseln aus der Serie, die sich allerdings schnell wiederholen.

emanuel.l@n-mag.org

- + viele Anspielungen auf einzelne Folgen
- + Originalstimmen aus der Serie
- + große Aufgabenvielfalt
- Butters-Tisch hinkt nach

FAZIT:

Als South-Park-Fan hat mich vor allem der erste Tisch begeistert. Die vielen Details, welche die Entwickler eingebaut haben, sind zwar Fanservice schlechthin, doch können diese ihren Charme natürlich nur versprühen, wenn man auch die entsprechende Folge dazu kennt. Zum Glück steckt dahinter auch ein sehr guter Flipper mit durchdachten Rampen und Combos.



Wer einmal an einem Flipper-Automaten oder eben ein Pinball-Spiel gespielt hat, wird hier auf nichts Neues treffen. Das Prinzip, einen Highscore nach dem anderen aufzustellen, finden wir auch in Pokémon Pinball: Rubin & Saphir wieder. Ebenso vorhanden sind Spezialfelder. In der Pokémon-Version gibt es zum Beispiel das Pokémon-Center, in welchem wir Items wie zum Beispiel Sicherungen und bessere Pokébälle kaufen können, um uns Vorteile zu verschaffen.

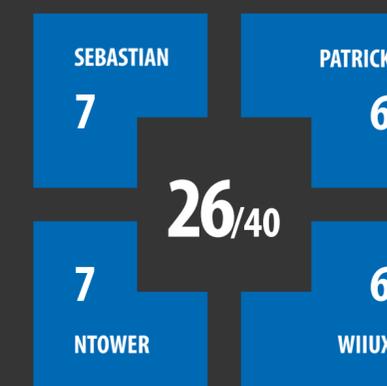
Zwei Tische – Rubin und Saphir

Es stehen insgesamt zwei Tische zur Verfügung. Ein roter im Rubin-Stil und ein blauer im Saphir-Stil. Beide beinhalten jeweils spezielle Pokémon, die nur dort vorkommen - ganz wie wir es von den Rollenspielen gewohnt sind. Mithilfe der Bumper, die sich am unteren Bildschirmrand befinden, versuchen wir den Ball im Spiel zu halten und steuern ihn somit indirekt. In Spezialrunden können wir

auch besondere Pokémon, zum Beispiel Groudon, fangen. Abgerundeten Elementen, wie den Bahnen, sieht man das Alter an, mit aktivierter Kantenglättung oder dem reinen Spielen auf dem Gamepad, lässt es sich dennoch gut spielen.

sebastian.k@n-mag.org

- + perfekt für zwischendurch
- + kurzweilig
- recht wenig Umfang
- uninspirierte Tische



FAZIT:

Wer sich für Pinball interessiert, kann für den Preis nicht viel falsch machen. Wer sich für Pokémon begeistern kann, darf ruhig einen Bick riskieren. Und wer sowieso beides mag, kann absolut nichts falsch machen. Auf Dauer ist Pokémon Pinball: Rubin & Saphir zwar nichts, doch für eine kurze Runde zwischendurch ist es perfekt. Einzige Mankos sind der geringe Spielumfang und die relativ uninspirierten Tische.

F-Zero: GP Legend



In Japan erschien 2004 mit F-Zero: Climax ein weiterer Serienteil, doch mit F-Zero: GP Legend wurde die Reihe hierzulande zu Grabe getragen.

Von Eric Ebelt

Fire Emblem: The Sacred Stones



Mit Fire Emblem: Awakening gelang der Serie hierzulande endlich der verdiente Durchbruch. Zuvor musste sie noch hart um ihre Käufer und Fans buhlen.

Von Eric Ebelt

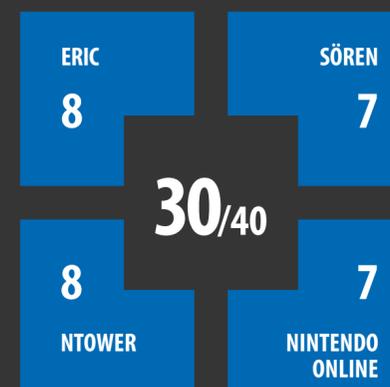
Im Story-Modus von GP Legend übernehmen wir die Rolle von Rick Wheeler, der vor über 150 Jahren eingefroren wurde. Blöd nur, dass dieses Schicksal auch seinem Widersacher erfahren ist und die Hetzjagd aufgetaut in der Zukunft weitergeht. Ausgetragen wird diese Feindschaft vor allem auf den futuristischen Rennpisten der F-Zero-Reihe. Dabei treffen wir auf Captain Falcon und Co, und dürfen die Story auch aus deren Blickwinkel erleben. Nett!

Vorsicht: Erhöhter Herzschlag

GP Legend bietet abermals jede Menge Herausforderungen, in denen wir bestimmte Ziele in einer festgelegten Zeit erfüllen müssen. Hauptaugenmerk ist der Grand-Prix-Modus, der in der Virtual-Console-Fassung allerdings nur alleine spielbar ist und so auch schnell öde werden kann. Dafür bietet der 16-Bit-Titel wieder einmal wundervolle Mode-7-Effekte und einen rockigen Soundtrack, der den Puls bei den hohen Geschwindigkeiten in die Höhe treibt. Die bockige Steuerung wird Anfänger in die Knie zwingen, kann aber gemeistert werden.

eric.e@n-mag.org

- + sehr hohes und forderndes Spieltempo
- + fantastischer, rockiger Soundtrack
- Steuerung zum Teil recht schwammig
- ohne Mehrspielermodus recht schnell öde



FAZIT:

Nachdem mir F-Zero: Maximum Velocity viel zu unsympathisch war, kann ich mit F-Zero: GP Legend schon viel mehr anfangen. Das Spieltempo ist schön hoch, bietet viele Herausforderungen und der rockige Soundtrack treibt meinen Herzschlag in die Höhe! Schade nur, dass der Mehrspielermodus in der Virtual-Console-Fassung fehlt und der Titel den einen oder anderen Spieler dadurch schnell anöden kann.

Fire Emblem: The Sacred Stones aus dem Jahr 2004 erzählt die Geschichte um Prinzessin Eirika, die aus ihrer Heimat, dem Königreich Renais, fliehen muss, weil dort die Truppen des Nachbarstaates ohne Vorwarnung einmarschieren. Wir unterstützen sie beim Rekrutieren von neuen Anhängern, um die Invasion zu stoppen. Während dieser Reise erfahren wir außerdem alles über die titelgebenden Heiligen Steine, um die sich die Handlung schlussendlich dreht.

Retro-Rollenspielflair

Während Anfänger das Grundgerüst des Spiels von der Pike auf lernen, können sich Experten die Tutorials sparen und direkt ihre Züge auf dem Schlachtfeld machen. Dort schlagen wir uns mit feindlichen Soldaten, Banditen und Zombies herum, indem wir taktisch mit Waffen und Zaubersprüchen experimentieren. Unterdessen lernen wir neue Helden kennen, die sich unserer Gruppe anschließen. Wegen der geringen Auflösung wirken einige Grafiken zwar verpixelt, doch die gut geschriebenen Dialoge lassen genügend Rollenspielflair aufkommen.

eric.e@n-mag.org

- + Handlung kommt sehr schnell in Fahrt
- + mit der Zeit recht knackig und fordernd
- + charmante Grafik- und Soundmischung
- Virtual-Console-Fassung ohne Mehrspielermodus



FAZIT:

Als herausforderungssuchender Rollenspieler kommt man um Fire Emblem: The Sacred Stones nicht herum. Man wird schnell in die Story geworfen und das Spielprinzip geht ebenso schnell in Fleisch und Blut über. Unerfahrenen Spielern wird es zwar missfallen, dass ein im Kampf gefallener Charakter nicht mehr eingesetzt werden kann, doch ich zuckte dann mit den Achseln und lade meinen Spielstand neu.

Lufia: The Legend Returns



Als man sich 2001 dafür entschied, die Lufia-Reihe auf dem Gameboy Color fortzusetzen, mussten die Entwickler einige technische Kompromisse eingehen.

Von Eric Ebelt

Am grundlegenden Konzept hat sich nichts geändert. Wir schlüpfen in die Rolle eines Helden, der gegen das Böse in die Welt hinauszieht, rekrutieren unterwegs frische Gruppenmitglieder und plündern in den Dungeons eine Schatztruhe nach der anderen. Die Dungeons stellen die wohl größte Hürde für Fans der Vorgänger dar - jedes Stockwerk eines Dungeons generiert sich beim wiederholten Besuch neu. Zudem ähneln sich die Strukturen zu schnell und zu sehr.

Frisches Kampfsystem

Als Ausgleich bietet Lufia: The Legend Returns ein erquickendes Kampfsystem, welches zum Teil sehr auf den richtigen Positionen der Heldenriege aufbaut. Diese ergänzen sich nämlich mit ihren Attributen und ermöglichen so das Erlernen von besonderen Fähigkeiten. Schon wenige Stunden nach Spielbeginn zieht der Schwierigkeitsgrad an und erfordert öfters das Aufstufen der Charaktere, wodurch der Titel leicht zum Dungeon Crawler verkommt. Wer sich dennoch auf den Titel einlässt, wird dutzende Spielstunden gut unterhalten werden.

eric.e@n-mag.org

- + spannende und motivierende Kämpfe
- + liebevoll gestaltete Charaktere und Ortschaften
- nerviger und repetitiver Dungeon-Aufbau
- teils sehr schmalspurige Dialoge



FAZIT:

Ich habe Lufia II: Rise of the Sinistrals sehr, sehr gerne gespielt. So habe ich mich auch in Lufia: The Legend Returns schnell zurechtgefunden. Ich finde es jedoch schade, wie wenig Beachtung man den Dungeons geschenkt hat. Der repetitive Aufbau wird schnell nervig. Die flachen Dialoge helfen da auch nicht hinüber weg. Immerhin können mich die spannenden Kämpfe immer mal wieder motivieren.

Legend of the River King 2



Kaum zu glauben, aber die Serie startete in Japan bereits mit Kawa no Nushi Tsuru im Jahr 1990 auf dem NES und wurde bis 2007 auf dem DS fortgesetzt.

Von Eric Ebelt

Legend of the River King 2 liegt chronologisch wunderbar in der Mitte dieser Zeitspanne und entführt uns auf den kleinen Gameboy-Color-Bildschirm. Wir schlüpfen entweder in die Rolle eines Kindes oder eines Teenagers, mit denen wir in zwei unterschiedlichen Gebieten (Fluss und Meer) nach jeweils einer Hälfte eines Edelsteins suchen sollen. Die Story klingt zwar sehr banal, doch das Gameplay des Titels kann dafür deutlich mehr Punkte sammeln.

Gestörte Idylle

Bewaffnet mit Rute, Haken und Köder angeln wir einen Barsch nach dem anderen aus den Gewässern, verdienen damit Geld und investieren dieses in neue Ausrüstung. Insekten dürfen wir nebenher ebenso fangen, genauso wie Blumen pflücken. Gelegentlich greifen uns auch Tiere wie Spinnen oder Adler an, gegen die wir rundenbasierte Kämpfe austragen. Das kann das idyllische Gameplay zwar mitunter stören, doch so wird uns während der Laufwege immerhin niemals langweilig. Ärgerlich: Nur die Modulfassung verfügt über deutsche Bildschirmtexte.

eric.e@n-mag.org

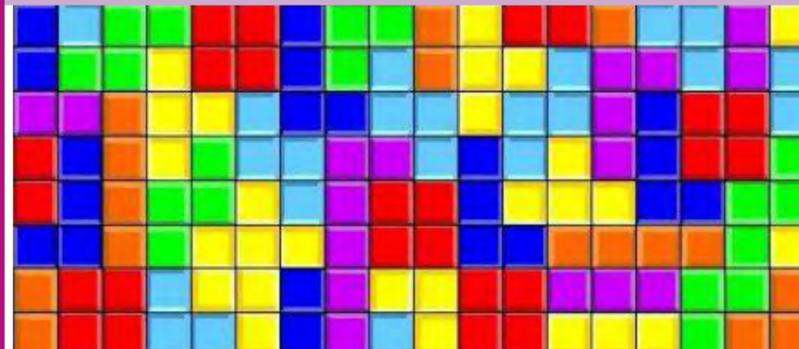
- + japanische Dorfidylle, in der man sich schnell heimisch fühlt
- + entspannendes Gameplay, welches durchweg motiviert
- Aufgaben können gelegentlich repetitiv erscheinen
- unpräzise Steuerung (vor allem beim Ausweichen)



FAZIT:

Legend of the River King 2 bietet wie die Harvest-Moon-Reihe viel Abwechslung vom Rollenspielalltag. Das Spiel ist grundsätzlich sehr idyllisch gestaltet, wird aber immer mal wieder durch Kämpfe gegen wilde Tiere unterbrochen. Das Gameplay wirkt auf Dauer recht repetitiv, doch bietet der Titel vor allem die Möglichkeit, sich zu entspannen und erreicht dies mit seinem Gameboy-Color-Charme allemal.

Plus



Tetris: Ein wirtschaftspolitischer Krimi 47

1984 erfand Alexei Paschitnow das Puzzle-Spiel Tetris. Dreißig Jahre später wird die Serie, hinter der eine spannende Geschichte steckt, immer noch geliebt. Wie von Chefredakteur Eric.

Faszination „Monster Hunter“ 50

Mit Monster Hunter 4: Ultimate steht der aktuelle Ableger der Serie seit Februar im Handel. Jonas kommt von der Monsterjagd nicht mehr los und versucht, die Faszination zu begründen.

Music Game Galaxy (Partnerseitenvorstellung) 52

Seit einigen Monaten pflegen wir engen Kontakt zu unserer neuen Partnerseite Music Game Galaxy. Die Hörspielproduzenten stellen sich in unserem großen Special vor.

MUSIC GAME GALAXY



Tetris: Ein wirtschafts- politischer Krimi



Vor mehr als dreißig Jahren erschien Tetris. Wir nehmen euch mit auf eine Reise hinter den Eisernen Vorhang, in die Endphase des Kalten Kriegs und der Angst vor radioaktiver Verstrahlung; in einen wirtschaftspolitischen Krimi um ein einziges Spiel. *Von Eric Ebelt*



Tetris-Erfinder Alexei Leonidowitsch Paschitnow

Am 14. März 1956 wurde Tetris-Erfinder Alexei Leonidowitsch Paschitnow im sowjetischen Moskau geboren. In seiner Jugend war nicht abzusehen, mit welcher großartiger Erfindung der Forscher, der später an der Russischen Akademie der Wissenschaften angestellt war, weltweit für Aufsehen sorgen sollte. Die Arbeitsbedingungen waren regelrecht schlecht. Paschitnow musste in einem Raum arbeiten, der für vier oder fünf Wissenschaftler ausgelegt war, doch in der meisten Zeit verbrachte die dreifache Menge an Forschern Zeit an diesem Arbeitsplatz. So teilte er sich seinen Schreibtisch mit bis zu drei Kollegen und übernahm spätere Schichten, um an künstlicher Intelligenz und automatischer Spracherkennung zu arbeiten. Paschitnow war schon immer an Computern interessiert, da diese genau so arbeiteten, wie man es

ihnen tatsächlich befohlen hatte. Allerdings dienten die Erkenntnisse seiner Forschung vermutlich mehr dem Militär und dem Komitee für Staatssicherheit, als tatsächlich friedlichen Zwecken.

Inspiration: Pentomino

Tests führte Paschitnow an Spielen durch, die er mit der Programmiersprache Pascal selbst entwickelt hatte. Netterweise scheinen diese so interessant gewesen zu sein, dass ein paar der Spiele ab 1997 in Microsoft Entertainment Pack: The Puzzle Collection für den PC Einzug gehalten haben. Sechs der zehn enthaltenen Spiele wurden sogar als Kollektion für den Game Boy Color umgesetzt. Bis zur Veröffentlichung dieser Videospielesammlungen war es 1984 aber noch ein langer Weg. Paschitnow ist begeistert

vom Brettspiel Pentomino. Auf einer rechteckigen Fläche müssen in Pentomino Blöcke ausgelegt werden, die sich in ihrer Struktur zwar unterscheiden, aber immer aus fünf miteinander verbundenen Quadraten bestehen. Ziel des Spiels ist es, die rechteckige Fläche restlos mit den Blöcken zu füllen. Er war so begeistert von dem Spiel, dass er sich selbst regelrecht an die Arbeit machen musste, um ein ähnliches Konzept zu entwickeln. Für ein weiteres seiner Computerspiele wohlgermerkt.

Sucht eines Entwicklers

Um dieses Vorhaben in die Tat umzusetzen, hatte Paschitnow al-

lerdings nur Zugriff auf einen (selbst für sowjetische Verhältnisse bereits veralteten) Computer. Tetris wurde also auf einem Elektronika 60 entwickelt. Anders als bei Pentomino bestehen die Steine in seinem neuesten Werk nicht aus fünf, sondern aus vier gleichgroßen Teilen, sprich Tetrominos, die später liebevoll auf den Namen Tetriminos getauft wurden. In schwarz-weißer Optik, sowie ohne Musik und Soundeffekte, fallen die Steine von oben nach unten auf das Spielfeld. Schon 1984 war das Spielprinzip klar. Man muss die Steine so anordnen, dass sie geschlossene Reihen bilden und sich daraufhin auflösen. Paschitnow war von seinem neuen Spiel so begeistert, dass er nicht mit dem Spielen aufhören konnte. Daraufhin ließ er seine Arbeitskollegen Tetris ausprobieren, die ebenfalls nicht genug vom süchtigmachenden Spielprinzip bekommen konnten. In seinem Gehirn hat also noch alles genau so funktioniert, wie es auch funktionieren sollte.

Versuch und Irrtum

Gerne würden wir sagen, dass der Rest Geschichte ist, doch in den nächsten Jahren hat sich ein regelrechter Krimi abgespielt. Erst als Dimitri Pawlowski Highscore-Tabellen einfügte und Vadim Gerasimow das Programm für IBM-PCs umschrieb, konnte sich Tetris außerhalb des Computerzentrums etablieren und gelangte so unter anderem nach Ungarn. Robert Stein, Leiter von Andromeda Software, war begeistert von Tetris und fragte die Rechte daraufhin beim Computerzentrum in Moskau an. Die Rechte erhielt Andromeda Software nicht direkt, doch formlose Vereinbarungen waren in dieser Zeit üblich, weshalb für Stein die Aussage, dass die Anfrage mit Interesse aufgenommen wurde, ausreichte, um die ersten Versionen für Apple II und C64 zu veröffentlichen. Zudem verkaufte er die Rechte unter anderem an den britischen Konzern Mirrorsoft (war Teil von Maxwells Medienimperium) und an Spectrum Holobyte in Kalifornien. Daraufhin sollte schon bald das erste Telex an Stein folgen.

Rechtewirrwarr

Das Ministerium Electronorgtechnica, welches die Vermarktung von sowjetischer Software kontrollierte, richtete sich in diesem Telex ordnungsgemäß an Stein, dass dieser die Rechte für Tetris



Robert Stein



Howard Lincoln



Minoru Arakawa



Nikolai Belikow



Neuer Rechteinhaber

niemals erworben hätte. Mit einem Besuch in Moskau gelang es ihm jedoch, die Rechte für Heim- und Personalcomputer zu erwerben. Mirrorsoft, die de facto keine Rechte an Tetris besaßen, war dieser Markt allerdings zu gering und wandten sich an den Riesen Atari, die für Mirrorsoft eine Konsolenversion produzieren sollten. Ungefähr zur gleichen Zeit stellte Spectrum Holobyte, die genaugenommen ebenfalls keine Rechte am Spiel besaßen, Tetris auf der Consumer Electronics Show 1988 in Las Vegas vor. Hier wurde Henk Rogers vom japanischen Unternehmen Bullet-Proof Software auf das Spiel aufmerksam und kaufte ihnen die Rechte für Computerspielversionen und bei Atari die Rechte für Konsolenfassungen ab, woraufhin kurz darauf Tetris in Japan für das Nintendo Entertainment System erschien.

Nintendo zeigte sich beeindruckt von dem Spiel und wollte es zur Markteinführung für ihren ersten Handheld mit austauschbaren Modulen, dem Game Boy, unbedingt beilegen. Rogers stellte ihnen die Rechte in Aussicht, doch da Stein nicht die vereinbarten Zahlungen an das Computerzentrum lieferte, wurde der Fall von Nikolai Belikow bei Electronorgtechnica nun untersucht. Da Stein Rogers immer mehr hinhielt, flog Rogers unangemeldet im Februar 1989 nach Moskau, um den Sachverhalt mit Electronorgtechnica persönlich zu klären. Im Gespräch mit Belikow stellte sich heraus, dass Rogers keinerlei Rechte an der Tetris-Lizenz besaß, doch da er gute Kontakte zu Nintendo offerierte, konnten sich beide Parteien auf die Vergabe jener Lizenz einigen. Am gleichen Tag wurden Stein und Kevin Maxwell bei Belikow vorgestellt. Während Steins

Rechte an Tetris eingeeengt worden waren, ging der Sohn des Konzernleiters Robert Maxwell leer aus. Es wurde gar gedroht, Mikhail Gorbatschow (der damals noch der Generalsekretär des Zentralkomitees war), mit der Angelegenheit zu belasten. Vergeblich.

Die Idee gehört dem Staat

In Seattle konnte Rogers die Konsolenrechte exklusiv an Minoru Arakawa und Howard Lincoln bei Nintendo vergeben. Nintendo war es so möglich, zum Verkaufsstart am 21. April 1989 jeden Game Boy mit einem Modul Tetris auszuliefern. Obwohl man nun die exklusiven Rechte besaß, dachte Atari Games nicht daran, die Produktion des Spiels zu stoppen, da man schon zu viele Millionen US-Dollar in Tetris investiert hatte. Nintendo machte Atari Games darauf aufmerksam, woraufhin ein Rechtsstreit entbrannte. Im November 1989 gewann das japanische Unternehmen den Kampf vor Gericht. Atari musste daraufhin hunderttausende noch nicht verkaufte Module vernichten. Belikow, der von der Sowjetunion verantwortlich gemacht worden wäre, hätte Atari Games den Prozess gewonnen, konnte aufatmen. Obwohl die Lizenzvergabe nun klar geregelt ist, sich die Sowjetunion beziehungsweise die 1990 gegründete Russische Föderation mehr dem Westen öffnete, gingen alle Zahlungen trotzdem an den Staat. Paschitnow hat also zunächst kein Geld für sein geistiges Eigentum erhalten.



Jahre des Umbruchs

Mit Hilfe seines neu gewonnenen Freundes Rogers und dessen Mitarbeiterin Sheila Boughten, welche bei Bullet-Proof Software die Auswanderung russischer Programmierer in die USA koordinierte, konnte Paschitnow in die Vereinigten Staaten emigrieren. Dort gründete er 1990 mit Vladimir Pokhilko das Computergrafik-Unternehmen AnimaTek. Die Arbeit gab er 1996 allerdings auf, um bei Microsoft zu arbeiten. Als der Konzern jedoch in den Konsolenmarkt vordringen wollte, realisierte Paschitnow, dass es für seine Puzzle-Spielideen auf der Xbox keinerlei Publikum gab. Mit Hexic HD und Hexic 2 erschienen immerhin zwei seiner Titel für die Nachfolgekonsole Xbox 360. 1996 heuerte Paschitnow aber nicht nur bei Microsoft an. In diesem Jahr liefen die ursprünglich vergebenen Lizenzen von Tetris aus, wodurch Paschitnow nun ab sofort an Tetris verdiente. Zusammen mit Henk Rogers gründete er auf Hawaii das Unternehmen The Tetris Company, welche seit jeher die Lizenzen für das Spiel vergibt.



Kevin und Robert Maxwell



Paschitnow und Rogers



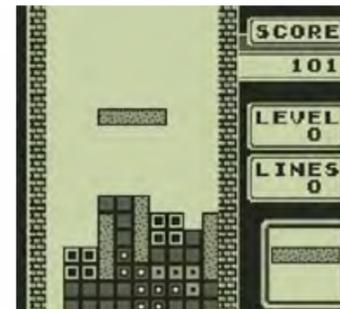
Robert Maxwell

Tetris Meilensteine



Tetris (Arcade) - 1988

Wurde von Atari entwickelt und 1989 für das NES ohne gültige Lizenz verkauft.



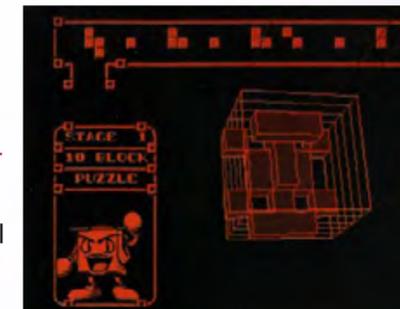
Super Tetris (PC) - 1991

Zum ersten Mal in der Tetris-Geschichte kommen Items wie Bomben zum Einsatz.



Tetris & Dr. Mario (SNES) - 1994

Beide Titel können unabhängig oder auch im spontanen Wechsel gespielt werden.



Tetris Attack (SNES) - 1996

Hat mit dem ursprünglichen Tetris nichts mehr zu tun. Spielt sich wie Puzzle League.

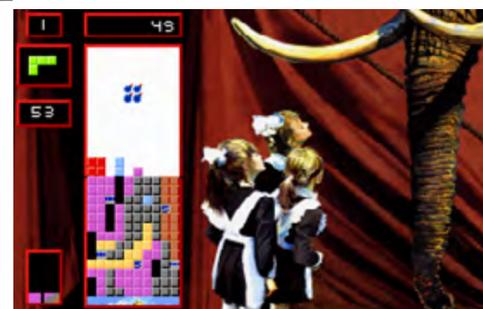
Tetris (E60) - 1984

Der Grundstein der Serie zieht jeden Mitarbeiter des Computerzentrums in den Bann.



Tetris (GB) - 1989

Zur Markteinführung des Game Boy förderte der Titel die Tetris-Sucht auch mobil.



Tetris 2 (SNES, NES, GB) - 1993

Der Titel bietet ein verändertes Gameplay und korrigiert dadurch physikalische Fehler.



3D Tetris (VB) - 1996

Erschien nur in den USA für den Virtual Boy. Eine japanische Fassung wurde gecancelt.



Tetrisphere (N64) - 1997

Auf einer dreidimensionalen Kugel müssen Steine angeordnet und abgebaut werden.



Tetris 64 (N64) - 1998

Mit beigelegtem Bio Sensor wird der Herzschlag gemessen. Erschien nur in Japan.



Tetris DX (GBC) - 1998

Tetris in Farbe. Erscheint wie der Vorgänger zum Verkaufstart vom neuen Handheld.



Tetris DS (DS) - 2006

Vermischt das klassische Spielprinzip mit berühmten Nintendo-Serien. Fantastisch!



Tetris Party (WiiWare) - 2008

Bot bis zur Abschaltung der Nintendo Wi-Fi Connection einen tollen Online-Modus.



Tetris (3DS) - 2011

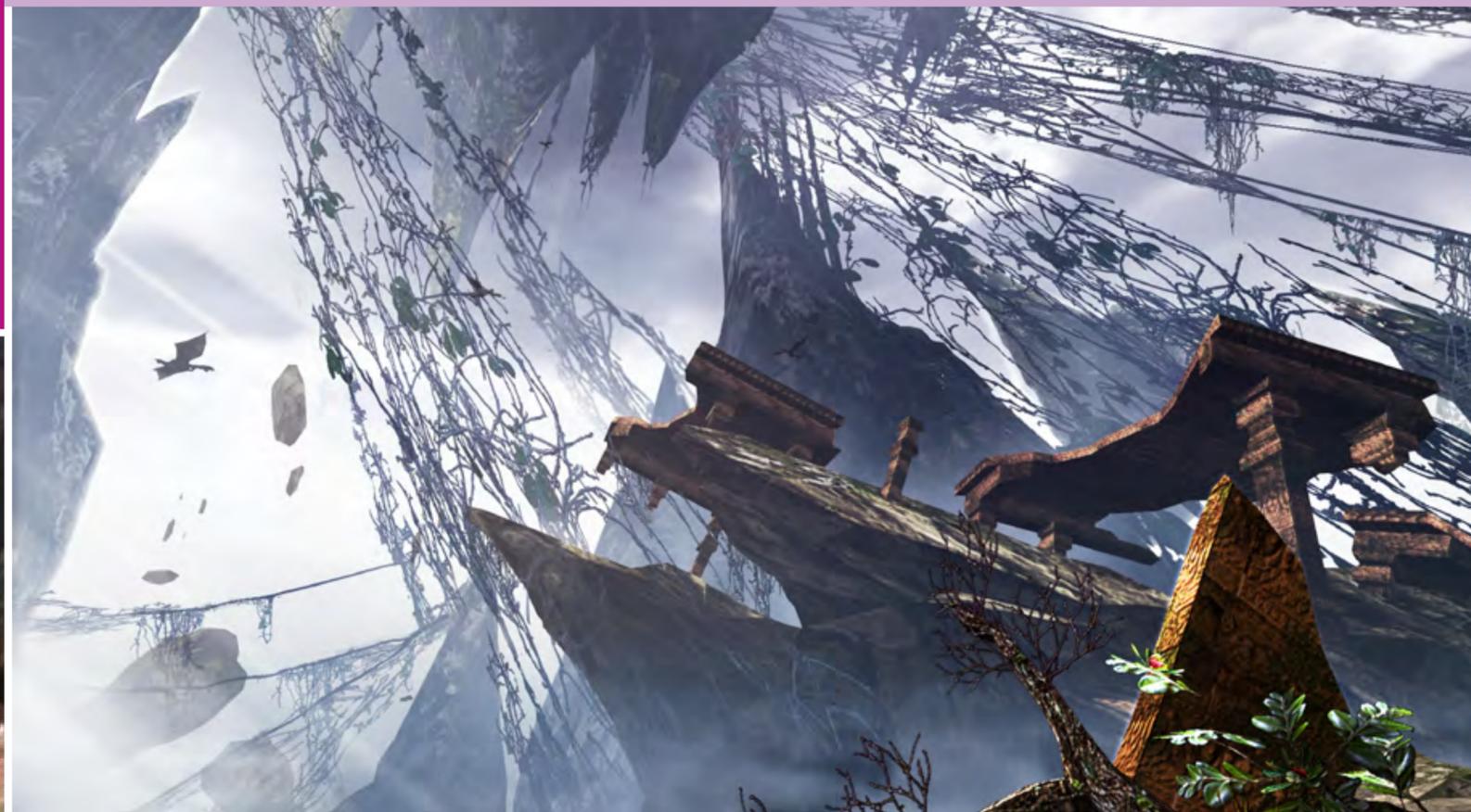
Beinhaltet einige spaßige Spielmodi und das klassische Original. Beste jüngste Version.



Die menschliche Psyche

Obwohl Paschitnow finanziell nie das erhalten hat, was ihn der Ruhm eingebracht hat, darf er sich darüber freuen, einen Videospielemeilenstein entworfen zu haben. Tetris war das erste Spiel des Ostblocks, welches sich im Westen etablieren konnte. Bewusst stand auf dem Cover der ersten Version der Tetris-Schriftzug in kyrillischen Buchstaben und russisch-sowjetische Elemente wie die Abbildung des Kremls oder Hammer und Sichel zogen die Menschen an, die von der Magie fasziniert waren, welche sich hinter dem Eisernen Vorhang versteckte. So war Tetris 1988 das meistverkaufte Spiel im Vereinigten Königreich und in den Vereinigten Staaten. Tetris ist kein gewaltverherrlichendes Spiel, von welchen sich Erfinder Paschitnow immer distanziert hat. Tetris stellt die andere Seite der menschlichen Psyche dar und wird von Millionen Fans auf der ganzen Welt in dutzenden verschiedenen Versionen bis heute gefeiert und geliebt. Ein wahrlich schöner Ausgang für diesen Krimi!

Faszination Monster Hunter



Wenige Spiele polarisieren so sehr wie Monster Hunter – manche Spieler investieren unsäglich viel Zeit in das angeblich doch immergleiche Spielsystem, während bei anderen schon allein der Name für Müdigkeitserscheinungen sorgt.

Von Jonas Maier

Manche Rollenspielgiganten rühmen sich schnell und unge- niert, falls ihr Spiel etwa die Fünfzig-Stunden-Marke kna- cken sollte. Monster Hunter läuft bei vielen Spielern aber auch gerne einige hundert Stunden lang über den Bildschirm. Und das ganz ohne groß inszenierter Geschichte, die konstant den Auf- merksamkeitspegel oben hält. Ähnlich wie in Pokémon gibt es auch in Monster Hunter abgegrenzte Generationen, in denen mehrere Spiele erscheinen können. Mit ominösen Anhängseln wie Freedom, G oder Ultimate - nach denen Fans schon die Uhr stellen können - erscheinen auf der Basis desselben Spiels mehre- re Ableger, die innerhalb einer Generation auch bestimmte Erkennungsmerkmale besitzen.

Geldregen

Was auf den ersten Blick nach direkter Geldmacherei aussieht, ist in Wirklichkeit Grundlage unserer westlichen Monster-Hunter-Er- fahrung, denn besonders von den ersten Generationen haben wir in Amerika und Europa nicht allzu viele Spiele gesehen. Monster Hunter 4: Ultimate ist zum Beispiel unser Erstkontakt mit der vier- ten Generation, während die Japaner das Originalspiel schon im Jahr 2013 erlebten. Auch die Verkaufszahlen spiegeln klar den In- teresse-Gradienten wieder, den wir zwischen den unterschiedli- chen Orten auf der Welt haben. In Japan gehört die Marke Mons- ter Hunter ohne Zweifel zu den größten und erfolgreichsten auf

der Insel. Die Verkäufe nehmen pro Generation steigend zu, ins- gesamt ist die Marke von den dreißig Millionen verkauften Ein- heiten nicht mehr weit entfernt. Besonders der finanziell ange- schlagene Konzern Capcom profitiert davon am meisten, sodass wir uns nicht wundern sollten, wenn die Firma auch in Zukunft auf dieses Pferd setzen wird.

Jäger und Sammler

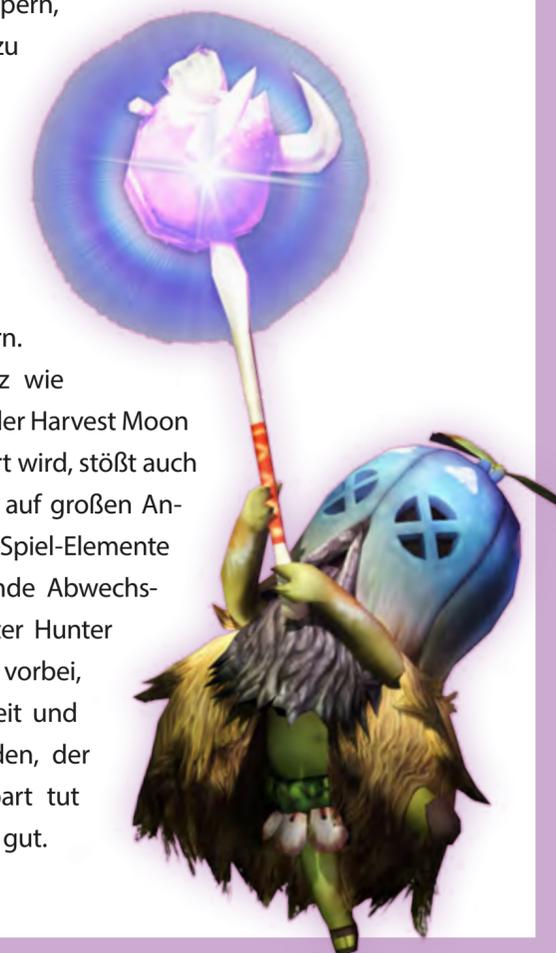
Hier im Westen ist die Serie seit jeher auf einem aufsteigendem Ast. Von der Finanzperspektive her gesehen, kommt aus Japan al- lein trotzdem noch das meiste Geld. Darüber hinaus gibt es wenige

Videospielerien, die die Reihen so sehr spalten wie Monster Hun- ter. Extremen Begeisterung trifft bei anderen Spielern nicht selten nur auf Kopfschütteln und unverständliche Blicke. Es ist doch völlig normal, knapp tausend Stunden in sein Lieblingsspiel zu investie- ren, oder etwa nicht? Die Sammelwut packt natürlich nicht jeden Spieler gleichermaßen, aber vielleicht liegt es sogar am steinzeitli- chen Setting, dass manche Menschen vom Jagen und Sammeln einfach nicht genug bekommen können. Diesen Tätigkeiten sind wir schließlich allen mal nachgegangen, ob bei manchen Personen die genetische Veranlagung der Grund zur Liebe für Monster Hun- ter ist, ist natürlich fraglich.

Jagd-Routine

In den Spielen macht es aber auch immer Sinn, einfach alles einzu- sacken, bis die Taschen dem Platzen nahe sind. Nach getaner Arbeit erwartet dann allen Spielern das wohlige Gefühl, den hart verdien- ten Loot im Camp aufzuarbeiten: Also einem bestimmten Tageszy- klus nachzugehen, die Nichtspie- lercharaktere abzuklappern, für das leibliche Wohl zu sorgen, sich in man- chen Ablegern um seinen privaten Gar- ten und anschließend natürlich auch um die Felyne und andere Haustiere zu kümmern.

Der spielerische Ansatz wie er in Animal Crossing oder Harvest Moon in voller Gänze zelebriert wird, stößt auch hier in Monster Hunter auf großen An- klang. Diese Spiel-im-Spiel-Elemente sorgen für entsprechende Abwechslung. Kämpfe in Monster Hunter sind ja bekanntlich erst vorbei, nachdem einiges an Zeit und Nerven investiert wurden, der entspannende Gegenpart tut da erst recht besonders gut.





Monströse Modenshow

Haben wir dann nach langer Arbeit alle Gegenstände erfolgreich abkassiert und bei unterschiedlichen Händlern und Schmieden weiterverarbeitet, sind die Früchte unseres Schweißes auch tatsächlich schön anzusehen. Die fantasie reich designten Ausrüstungsgegenstände und vor allem Waffen schillern in allen Farben und sind besonders in Aktion wirklich ein Schmaus für die Augen, erst recht am eigenen Leib. Um an dieser Freude auch andere Mitspieler teilhaben zu lassen – also zu prahlen – ist der Online-Modus die beste Wahl. Durch immer bessere Ausrüstungen und Fähigkeiten steigt das Verlangen im direkten Vergleich mit befreundeten Mitstreitern ins Unermessliche. Daneben gibt es zum Beispiel die Gildenkarten, auf denen jederzeit eingesehen werden kann, wie die anderen denn so abschneiden. Spätestens bei der nächsten gemeinschaftlichen Jagd bekommt man dann demonstriert, was man alles noch aufzuholen hat.

Erfolgsspirale

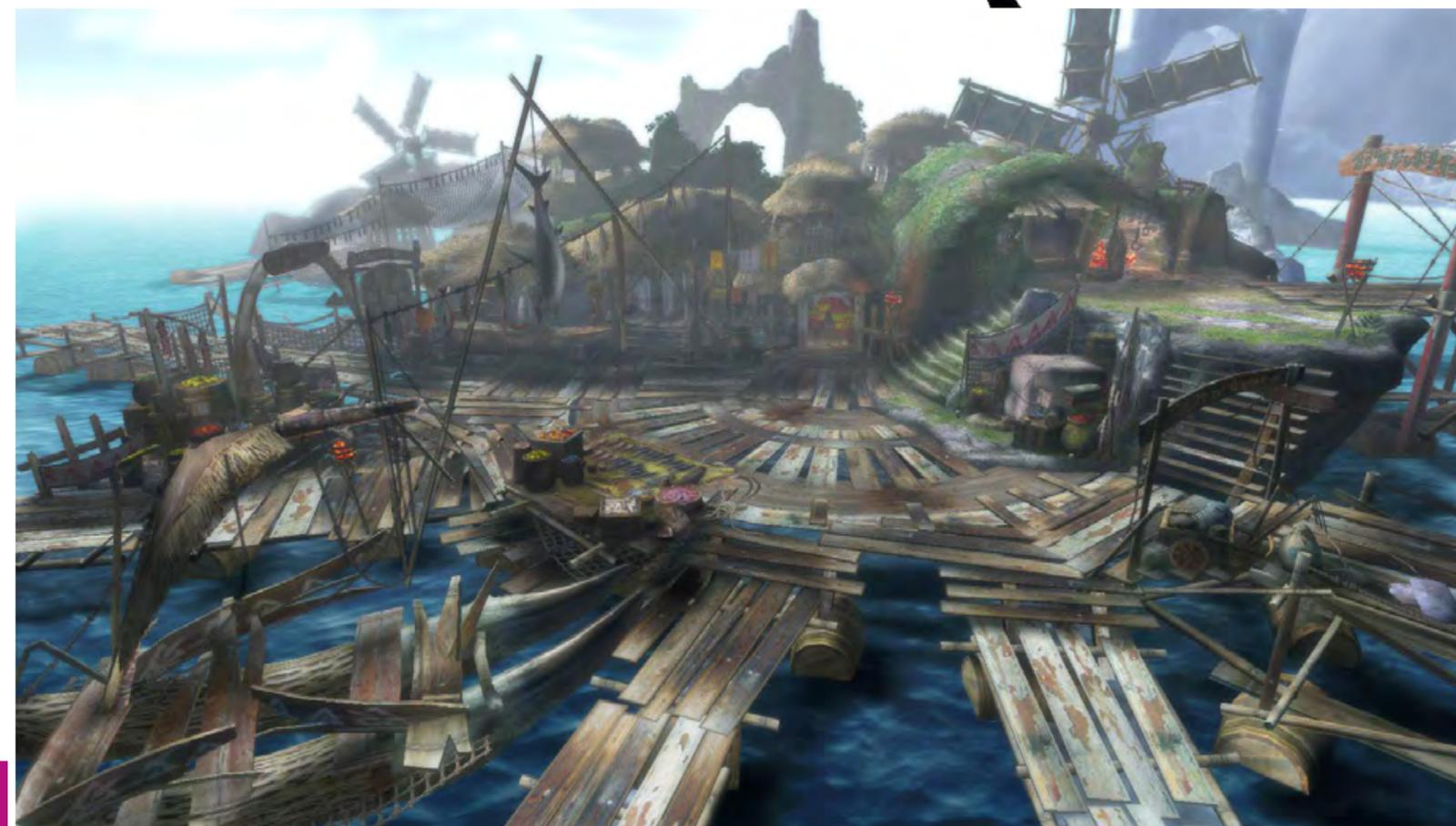
Zunächst muss das Spiel natürlich seine magische Faszination auf einen ausüben, bevor das menschliche Individuum diese schon an Arbeit grenzenden Aufgaben angeht. Selbst wenn das Setting und vor allem die Figuren alle einen ironischen Schlag abbekommen haben, meistern sich die Spiele nur mit gutem Humor nicht von allein. Die konstant fordernder werdenden Gegner bilden dabei den einen Teil, für den anderen sorgen doch die eigentümlichen Bewegungs- und Steuerungskonventionen von Monster Hunter. Wie manche anderen japanischen Videospielderien spielt es sich sehr einzigartig, in dem Fall durchaus träge. Die Entwickler machen auch wenig bis keine Anstalten, dies zu ändern. Der simulationsartige Ansatz, der zum Beispiel erfordert, dass die Waffen vor dem Zugriff auf Items erst einmal in einer anstrengenden Animation weggesteckt werden muss, erwartet zunächst etwas Umdenken und eine Lernbereitschaft.

Solide Grundwerte

Hat man als Spieler dann erst einmal die Startschwierigkeiten gemeistert, ist auch schon die Grundlage der Monster-Hunter-Motivation geschaffen. Ein Erfolgserlebnis jagt das nächste. Selbst die kleinen Dinge bringen einem im großen und ganzen immer einen Schritt weiter. Sobald der Spieler das erkannt hat, können ihn auch zeitintensive Rückschläge nicht mehr behindern. Zieht er einmal zu oft gegen einen Gegner den Kürzeren, ist das auf der anderen Seite immer noch eine lehrreiche Erfahrung mehr, die zum Weitermachen bewegt. Diejenigen, die allerdings nicht den richtigen Start hinlegen, werden schnell frustriert. Selbst wenn damit potentiellen Spielern an den Kopf gestoßen wird, ist die Serie ja hauptsächlich in Japan ein Hit. Eine direkte Verwestlichung streben da viele Entwickler nicht an, was aber im Grunde auch gut ist. Wie und vor allem wohin sich manche Videospielderien in den letzten Jahren verfahren haben, dürfte kaum einem Spieler entgangen sein, genug Beispiele werden aus dem Hause Capcom selbst auch geliefert. Da ist es besonders wichtig, dass sich manche Reihen in ihren Grundsätzen stets treu bleiben, auch wenn sich kontinuierlich natürlich

irgendwas ändern wird. Gemocht wird es schließlich trotzdem immer noch von vielen und das ist doch das Wichtigste.

jonas.m@n-mag.org



Mit der Entwicklung der drei Spiele Monster Hunter, Resident Evil: Outbreak und Auto Modellista wollte sich Capcom verstärkt auf Titel mit ausgeprägten Multiplayer-Sektionen konzentrieren, denn das Unternehmen ging davon aus, dass mindestens eines dieser Spiel ein Millionenseller wird und zu einer blühenden Serie heranwachsen würde. Damit haben sie recht behalten.

Unsere Partnerseite: Music Game Galaxy

Hörprobe ← hier klicken

Auf das untere Bild klicken, um die ganze Episode zu hören!

MUSIC GAME GALAXY - EPISODE 1



Wo gibt es die Hörspiele?

Vom Hörspiel Music Game Galaxy sind bisher drei Episoden erschienen, welche kostenlos auf der Webseite <http://www.musicgamegalaxy.de> heruntergeladen werden können - als mp3- oder als iPod-Version mit Kapitelfunktion. Zu jeder Episode gibt es außerdem noch einen Audiokommentar mit Zusatzinformationen und Hintergrundwissen. Im Übrigen findet man die Hörspiele auch auf iTunes oder Youtube.

MUSIC GAME GALAXY

Hörspiele wie Benjamin Blümchen oder TKKG haben uns in der Kindheit begeistert. Jetzt will uns Music Game Galaxy - ein Hörspiel mit Charakteren aus Computerspielen - wieder zum Zuhören bringen.

Von Daniele Veterale

Es war einmal im Universum der Computerspielmusik. Habt ihr euch schon mal gewünscht, in einer Welt zu leben, in welcher Professor Layton und Crash Bandicoot eure Schullehrer sind, wo ihr mit dem Master Chief in den Krieg zieht oder gegen Super Mario ein illegales Kartrennen am Hafen von Liberty City veranstaltet? Für Pepe und Calvin, die Hauptfiguren des Hörspiels Music Game Galaxy, ist dies ihr Alltag. Die beiden sind Schüler an der Nobuo-Uematsu-Universität im Universum der Computerspielmusik und müssen sich mit der ein oder anderen Videospieldarstellung herumschlagen, was zu jeder Menge skurrilen Situationen führt.

Vom Radio zum Hörspiel

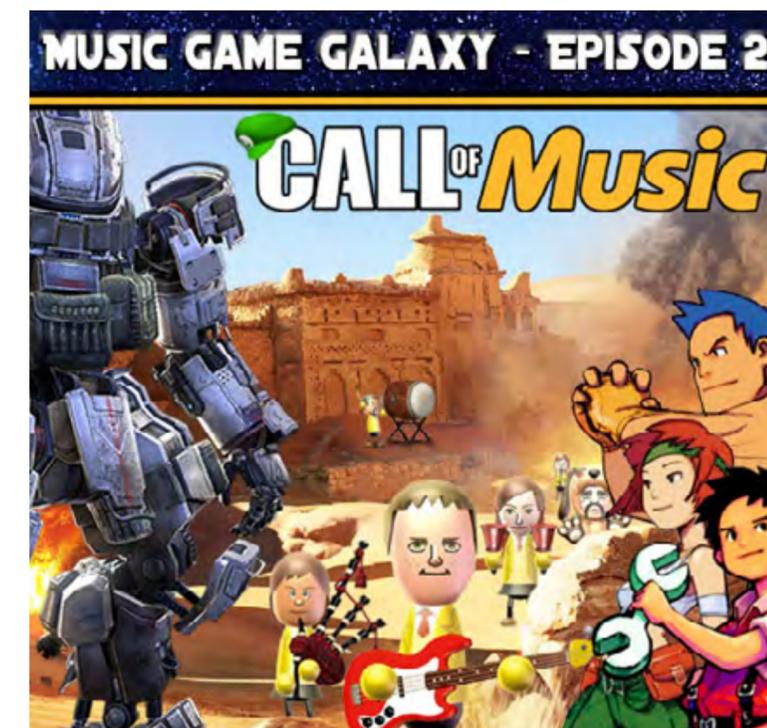
Macher des Hörspiels sind drei in Hessen ansässige Videospielefans, die schon seit über 14 Jahren zusammenarbeiten. Angefangen hat alles mit der PC-Version von GTA III, in welcher man seine eigenen Radiosender einrichten konnte, die man dann während des virtuellen Autofahrens abgespielt wurden. Einen solchen fiktiven Sender nahmen die Drei auf und nannten das ganze FFM-Radio. Darin wurde zu Beginn hauptsächlich Musik aus der Videospieldarstellung Final Fantasy gespielt und zwischen den Liedern improvisierte Gespräche mit Figuren aus dem Final-Fantasy-Universum geführt. Doch die Macher von FFM-Radio hatten an den Dialogen der Figuren solchen Spaß, dass im Laufe der Zeit das Radiokonzept immer mehr verlassen wurde und sich die Episoden zu Hörspielen entwickelten. Die zwanzigste und Episode von FFM-Radio hatte die stolze Länge von hundert Minuten, von denen achtzig Minuten der Geschichte

gewidmet wurden und nur zwanzig Minuten dem Abspielen der Musik.

Rappender Lehrer und korrupte Kanzlerin

Im März 2014 erschien schließlich das Nachfolgeprojekt Music Game Galaxy, das von Beginn an als Hörspiel geplant war. Trotz allem spielt Musik, wie der Titel schon sagt, weiterhin eine große Rolle. Da trägt Professor Layton schon mal seinen Schülern die bevorstehende Hausaufgabe als Rap vor oder König Dedede packt seine Gitarre aus, um „Die Ballade des unersättlichen Kirby“ zum Besten zu geben. Und nicht umsonst beginnt die Geschichte in der Nobuo Uematsu Universität, deren Namensgebender Komponist für den Großteil aller Final-Fantasy-Soundtracks verantwortlich ist. Verbunden wird alles durch eine epische Geschichte um sogenannte „Geräusche“, der korrupten Kanzlerin Prinzessin Peach und dem geheimnisvollen Ben. Alle verfolgen ihre eigenen Ziele und machen im Laufe des Hörspiels Pepe und Calvin das Leben schwer. Dazu gibt es immer wieder humoristische Einlagen und Streitgespräche, die zwischen der Extravaganz von Monty Python und dem Klamauk von Dumm und Dümmer schwanken. Jedenfalls merkt man den Machern von Music Game Galaxy ihre Liebe zu Videospiele und deren Musik an – unzählige Anspielungen und Hinweise lassen keine Langeweile aufkommen und es lohnt sich, die Episoden mehrmals anzuhören, um wirklich jedes Detail zu erfahren.

Das Team von Music Game Galaxy ist dasselbe, das auch schon das FFM-Radio moderiert hat.



Auf das obere Bild klicken, um die ganze Episode zu hören!



Auf das obere Bild klicken, um die ganze Episode zu hören!



Interview mit Pepe, Calvin und Ben – der Crew von Music Game Galaxy

NMag: *Wie kam es dazu, dass Ihr nach FFM-Radio euer neues Projekt Music Game Galaxy begonnen habt?*

Pepe: FFM-Radio war uns durch den Fokus auf Final Fantasy zu speziell geworden. Wir hoffen, mit Music Game Galaxy ein breiteres Publikum anzusprechen, da eine ganze Reihe bekannter Spiele

und Spielereihen vorkommen: Metal Gear Solid, Super Mario, GTA oder Advance Wars zum Beispiel.

Calvin: Nach zwanzig Episoden, die Specials nicht mitgerechnet, war aus FFM-Radio auch die Luft raus. Wir brauchten einfach mal einen Neustart!

Ben: Wer dort einmal reinhören möchte - sehr gerne! Alle Episoden sind auf der Webseite: <http://www.ffmradio.de> verfügbar. Allerdings empfehle ich die Teile 15 bis zwanzig für Neueinsteiger.

NMag: *Was sind eure weiteren Inspirationsquellen?*

Pepe: Einen großen Anteil der Ideen schöpfen wir aus Filmen, Spielen und Anime. In der ersten Episode sind beispielsweise viele Ideen aus den Anime-Serien Sailor Moon und Neon Genesis Evangelion entliehen, in der zweiten dagegen aus Edge of Tomorrow und Kriegsfilmen.

NMag: *Wie viel Zeit investiert ihr in eine Episode von Music Game Galaxy?*

Ben: Für die dritte Episode haben wir etwa fünf Tage für die Aufnahmen benötigt, wobei insgesamt zwölf Stunden Rohmaterial entstanden sind.

Calvin: Dann kommt die Nachbearbeitung: Die vielen Geräusche sorgen für Action, etwa Türen knarzen, Killerroboter stampfen...

Pepe: Außerdem fehlt noch die Hintergrundmusik. Die sorgt oft erst für die richtige Stimmung.

Ben: Und ganz am Ende hören wir uns den Teil noch gefühlt dutzende Male an und achten auf die Details: Ist eine Stelle zu laut oder zu leise? Ergibt auch alles einen Sinn, was wir zusammengeschnitten haben?

NMag: *Jeder von euch spricht nicht nur eine Rolle, sondern gleich mehrere. Welche hat euch besonders Spaß gemacht?*

Pepe: Einerseits natürlich Pepe - welcher meinem eigenen Charakter am nächsten kommt und ziemlich schusselig ist. Aber auch Mario und Wario, welche in der dritten Episode auftauchen. Bei Mario kann ich meinen inneren Italiener ausleben und bei Wario macht es Spaß, so richtig schön eklig zu sein.

Calvin: Meine Lieblingsrolle bei Music Game Galaxy ist bisher Tami. Eine weibliche Figur, bei der ich nicht übertrieben künstlich mit der Stimme hoch gehen muss. Dazu macht das (versuchte) Sächseln einfach Spaß. Ich stelle mir Tami immer wie eine etwas bizarre Version von Angela Merkel vor. Das hilft sehr schnell in die Rolle zu kommen.

Ben: Meine Rollen geraten oft schnell ins Philosophieren (oder auch Schwafeln) und deshalb mag ich Big Boss - er doziert gerne und denkt ständig an etwas Absurdes zu essen; manchmal auch beides gleichzeitig.

NMag: *Was spielt ihr so in eurer Freizeit?*

Ben: Ich spiele viel am PC, oft und gerne Echtzeit-Strategie-Titel. Zuletzt Civilisation 5 und die Tropico-Reihe.

Calvin: Ich spiele ebenfalls hauptsächlich am PC, vieles verschiedenes. Metal Gear Rising: Revengeance, Faster Than Light oder Binding of Isaac.

Pepe: Ich bin der Nintendo-Zocker von uns dreien. Bis auf das Nintendo 64, das NES und den Virtual Boy besitze ich alle Nintendo-Konsolen. Im Moment spiele ich das erste Mal Majora's Mask auf dem 3DS - da ich es ja auf dem Nintendo 64 verpasst hatte.

NMag: *Wie sieht eure weitere Planung aus?*

Ben: Wir planen zwei Episoden pro Jahr. Da wir nicht alle am gleichen Ort wohnen, schaffen wir nicht mehr. Und wir müssen uns dafür sehen: Gerade unsere spaßigen Diskussionen um Plot und Charaktere wären über Skype nicht dasselbe.

Pepe: Jede Episode soll ihren eigenen Stil haben - wie ein eigenständiger Film. In der dritten Episode kamen Pepe und Calvin nicht vor. Was aus ihnen geworden ist, wird vielleicht in Episode 4 beantwortet. Ich hoffe jedenfalls, dass wir die Zuhörer immer wieder überraschen können!

Calvin: Wir haben Ideen für circa zehn Episoden - bei genügend Erfolg könnten es aber auch über zwanzig werden!

NMag: *Wir danken euch für das Interview.*

Der Text wurde von Daniele Veterale von Music Game Galaxy erstellt. Das Interview im Namen des NMag führte Sebastian Klein.

Impressum

NMAG #60

erscheint Ende Juni 2015!



REDAKTION: NMag, Auf dem Komp 20, 53773 Hennef
 E-MAIL: redaktion@n-mag.org
 CHEFREDAKTION: Eric Ebelt
 STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTOR: Emanuel Liesinger
 REDAKTEURE: Alexander Geisler, Amin Kharboutli, Sebastian Klein,
 Jonas Maier, Mario Nguyen, Tobias Schmick
 GASTREDAKTEURE: Alexander Stein, Daniele Veterale
 VIDEOREDAKTEURE: Sören Jacobsen, Mario Nguyen
 LAYOUT & DESIGN: Jasmin Belima, Emrah Erkilic, Patrick Snir
 ONLINE-ADMINISTRATION: Sören Jacobsen, Sebastian Klein
 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 im NMag erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt.



Vorschau



LIVE: Electronic Entertainment Expo
 Wir berichten über die E3 und über alle Neuheiten von Nintendo!



TEST: Splatoon
 Neues Futter für die Wii U und die NMag-Redaktion duelliert sich mit Farbe!



TEST: Code Name S.T.E.A.M.
 Geschichtsschreibung mal anders – inklusive Steampunk-Setting von Intelligent Systems!