AUSGABE NR. 51 MÄRZ 2013 KOSTENLOS

NMAG

100% NINTENDO

ALLES NEU
Die Konsole
Die Spiele
Das GamePad

VIEW

Monster Hunter 3 Ultimate
Pikmin 3
Rayman Legends

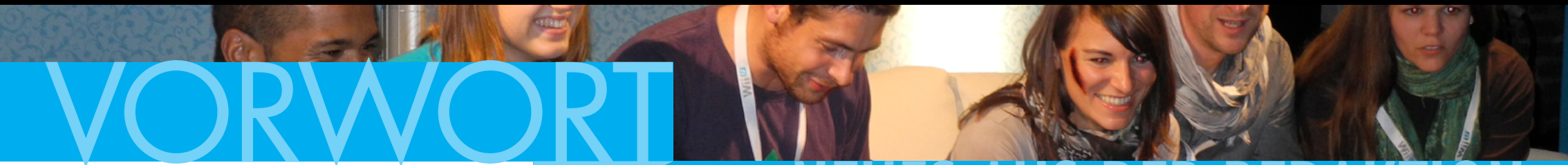
TEST

ZombiU
New Super Mario Bros. U
Assassin's Creed III

FINAL FANTASY 25th ANNIVERSARY SINCE 1987

PLUS

25 Jahre Final Fantasy
Leben in Fernost



VORWORT

Liebe Spielerinnen und Spieler,

wie ihr seht, sind wir in alter Frische zurück auf eurem Bildschirm. Nach anderthalb Jahren als Website haben wir bei diesem Schritt vor allem auf eure Wünsche gehört. Da wir auch weiterhin ein Magazin von Fans für Fans sein wollen, war uns klar, dass das NMag wieder die PDF-Form annehmen muss.

Doch nicht nur wir haben einen großen Launch hinter uns. Mittlerweile ist die Wii U einige Monate weltweit erhältlich. Deshalb haben wir unser Magazin auch der neuen Konsole gewidmet und bieten euch Tests zu zahlreichen Launchtiteln und über ein Dutzend Previews zu zukünftigen Wii-U-Krachern. Aber auch Nintendos andere Konsolen kommen mit Titeln wie Disney Micky Epic: Die Macht der 2, Paper Mario: Sticker Star oder escapeVector nicht zu kurz.

Beinahe untergegangen ist in all diesem Trubel der 25. Geburtstag der Final-Fantasy-Reihe. Dieser großen Serie wollen wir ausführlich Tribut zollen. Vielleicht erwartet uns in einigen Jahren ja auch ein Hauptteil der Serie auf der Wii U.

Damit wir in Zukunft auch weiterhin in Kontakt bleiben, bieten wir euch neben unseren Social-Media-Auftritten auch das NextGen-Forum als Kommunikationsplattform an. Dort könnt ihr euch mit uns und anderen Gamern über euer liebstes Hobby unterhalten.

Viel Spaß mit dem neuen NMag,
Björn Rohwer

NEUES AUS DER REDAKTION

Donnerstag, 06.12.

Am Nikolaustag denkt Nintendo an uns.

Donnerstag, 8.11.

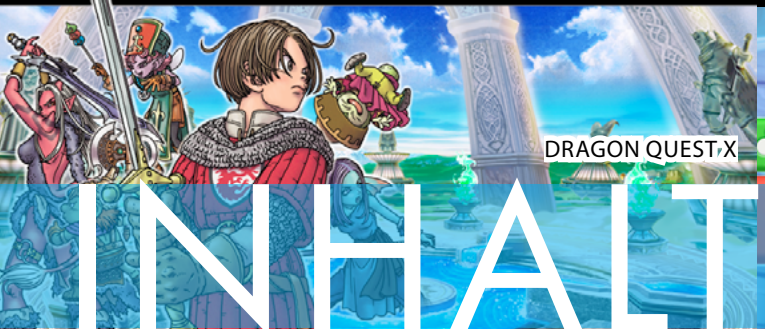
Wenige Wochen vor dem Launch der Wii U hatten wir nochmals die Gelegenheit bei einem Event in Köln weitere Wii-U-Eindrücke zu gewinnen.

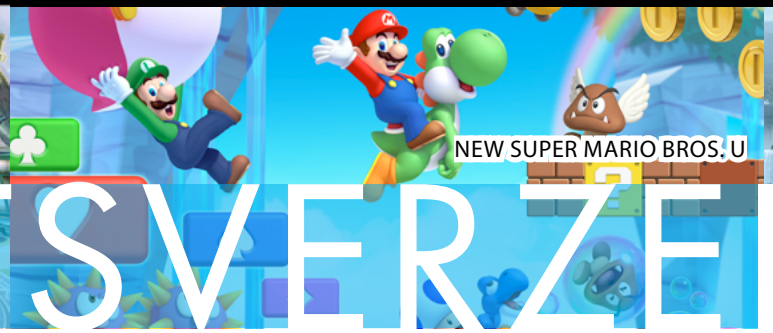
Samstag, 17.11.

Endlich sind die ersten Wii U-Titel angekommen. Doch wo ist die Konsole? Da war Ubisoft wohl leider zu schnell...

Donnerstag, 14.02.

Mit den ersten beiden Nintendo Directs des Jahres konnte Nintendo uns wirklich überzeugen. Exklusivtitel in Sicht!


DRAGON QUEST X


NEW SUPER MARIO BROS. U

25 JAHRE FINAL FANTASY

INHALTSVERZEICHNIS

INDEX

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

LIVE

GEWINNSPIEL
INTERVIEW MIT BUMBLEBEE
KOMMENTAR ZUR PETA-AKTION
NEWS
NMAG CHALLENGE

VIEW

ALIENS: COLONIAL MARINES *WII U*
THE WONDERFUL 101 *WII U*
LEGO CITY: UNDERCOVER *WII U*
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE *WII U*
DRAGON QUEST X *WII U*
PIKMIN 3 *WII U*
GAME & WARIO *WII U*
CLOUDBERRY KINGDOM *WII U*
INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS *WII U*
SCRIBBLENAUTS UNLIMITED *WII U*
RAYMAN LEGENDS *WII U*
WII FIT U *WII U*
BAYONETTA 2 *WII U*
ANIMAL CROSSING: NEW LEAF *3DS*
FIRE EMBLEM: AWAKENING *3DS*

TEST

WII U KONSOLE
WII U MEINUNGEN
NEW SUPER MARIO BROS. U *WII U*
ZOMBIU *WII U*
NINTENDO LAND *WII U*
SONIC & ALL-STARS RACING: TRANSFORMED *WII U*
ASSASSIN'S CREED III *WII U*
JUST DANCE 4 *WII U*
MARVEL AVENGERS: KAMPF UM DIE ERDE *WII U*
NBA 2K13 *WII U*
WARRIORS OROCHI 3 HYPER *WII U*
BATMAN ARKHAM CITY: ARMOURED EDITION *WII U*
DARKSIDERS II *WII U*
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 - WII U EDITION *WII U*
RABBIDS LAND *WII U*
TANK! TANK! TANK! *WII U*
FUNKY BARN *WII U*
CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 *WII U*
BEN 10: OMNIVERSE *WII U*
FAMILY PARTY - 30 GREAT GAMES: OBSTACLE ARCADE *WII U*
MASS EFFECT 3: SPECIAL EDITION *WII U*
HIP HOP DANCE EXPERIENCE *WII U*
WE SING DEUTSCHE HITS 2 *WII U*
DISNEY MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2 *WII U*
FIFA 13 *WII U*, *WII*, *3DS*
PAPER MARIO: STICKER STAR *3DS*
PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER *3DS*
RABBIDS RUMBLE *3DS*
NINTENDO PRÄSENTIERT: NEW STYLE BOUTIQUE *3DS*
SPY HUNTER *3DS*
ROLLERCOASTER TYCOON 3D *3DS*
ANGRY BIRDS TRILOGY *3DS*
SHIFTING WORLDS *3DS*
THE CAVE *WII U*
PUDDLE *WII U*
TRINE 2: DIRECTOR'S CUT *WII U*
MIGHTY SWITCH FORCE: HYPER DRIVE EDITION *WII U*
LITTLE INFERNO *WII U*
CHASING AURORA *WII U*
THE DENPA MEN: THEY CAME BY WAVE *3DS*
ESCAPEVEKTOR *3DS*
CRIMSON SHROUD *3DS*
MARIO'S PICROSS *3DS*
SPIRIT HUNTERS INC. LIGHT & SHADOW *3DS*
POKÉMON SCHWARZE EDITION 2 *DS*
POKÉMON TRAUMRADAR *3DS*
POKÉMON SCHWARZE / WEISSE EDITION 2 LÖSUNGSBUCH BAND 1
POKÉMON SCHWARZE / WEISSE EDITION 2 LÖSUNGSBUCH BAND 2

BESTENLISTE WII U
BESTENLISTE 3DS

PLUS

25 JAHRE FINAL FANTASY
LEBEN IN FERNOST
UNSER PARTNER: N INSIDER

REDAKTIONSSEITE

Damian Figoluszka

SPIELT GERADE
Call of Duty: Black Ops 2
LAG UNTERM WEIHNACHTSBAUM
Nichts, denn die Welt ist ja längst untergegangen...
GEDANKEN ZUM RELAUNCH
Lesespaß auf dem iPad!
VORSÄTZE FÜR 2013
Siehe „Liegt unterm Weihnachtsbaum“

Emanuel Liesinger

SPIELT GERADE
Team Fortress 2 (wieder mal)
LAG UNTERM WEIHNACHTSBAUM
Eine neue Wohnung
GEDANKEN ZUM RELAUNCH
Endlich back to the roots!
VORSÄTZE FÜR 2013
Wieder mehr geocachen

Eric Ebelt

SPIELT GERADE
Ni no kuni: Der Fluch der Weißen Königin (PlayStation 3)
LAG UNTERM WEIHNACHTSBAUM
Way of the Samurai 4 (PlayStation 3)
GEDANKEN ZUM RELAUNCH
Es lebe das PDF-Magazin!
VORSÄTZE FÜR 2013
Mehr Sport treiben!

Björn Rohwer

SPIELT GERADE
The Cave
LAG UNTERM WEIHNACHTSBAUM
Eine Festplatte für die Wii U
GEDANKEN ZUM RELAUNCH
Dass Deadlines immer mit soviel Stress verbunden sind...
VORSÄTZE FÜR 2013
Das erste halbe Jahr überleben und das zweite halbe Jahr genießen.

Alexander Schmidt

SPIELT GERADE
Resident Evil: The Mercenaries 3D
LAG UNTERM WEIHNACHTSBAUM
Was nettes zum Lesen
GEDANKEN ZUM RELAUNCH
Hoffentlich gefällt's jemandem
VORSÄTZE FÜR 2013
Kochen lernen

David Fahnert

SPIELT GERADE
Mario Tennis Open
LAG UNTERM WEIHNACHTSBAUM
Myst (PC)
GEDANKEN ZUM RELAUNCH
Über Nintendo schreiben. Ein Traum bleibt wahr.
VORSÄTZE FÜR 2013
DS Sammlung ausbauen.

GEWINNSPIEL

Es ist soweit! Nach langer Zeit steht das NMag wieder in seiner ursprünglichen Form zum Download bereit. Diesen freudigen Anlass feiern wir mit einem großen Gewinnspiel, bei dem ihr eine ganze Menge abstauben könnt.

Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müsst ihr auch gar nicht viel tun. Ihr habt die Auswahl zwischen mehreren Optionen, um mitzumachen und dürft alle Möglichkeiten voll ausschöpfen, um eure Gewinnchancen zu maximieren. Wie folgt könnt ihr an unserem Gewinnspiel teilnehmen:

- 1x PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER (3DS)
- 1x POKÉMON: SCHWARZE EDITION 2 (DS)
- 1x LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4 (WII)
- 1x SCOOBY-DOO UND DER SPUK IM SUMPF (DS)
- 1x CARS 2 (3DS)
- 3x MYST (3DS)
- 2x THE-LEGEND-OF-ZELDA-T-SHIT (GRÜN) (M+L)
- 10x NINTENDO-MERCHANDISING-PAKETE
- 2x ASSASSIN'S CREED III-TASCHE
- 2x ASSASSIN'S CREED III-HOODIE
- 2x ASSASSIN'S CREED III-T-SHIRT
- 2x ASSASSIN'S CREED III-CONNOR STATUE
- 1x BIG BEN COLOR STYLUS PACK
- 1x BIG BEN 3DS XL STARTER PACK
- 1x SUPER MARIO KEYCHAIN COLLECTIBLE

1. Ihr werdet Fan unserer Facebook-Seite und teilt unseren Gewinnspielbeitrag öffentlich mit euren Freunden.

2. Ihr folgt uns auf Twitter, retweetet einen unserer Gewinnspielbeiträge und teilt uns in einer Antwort auf einen der Beiträge mit, dass ihr gewinnen möchtet.

3. Ihr unterstützt uns auf Google+ und teilt einen unserer Gewinnspielbeiträge mit euren Freunden.

4. Ihr registriert euch im NextGen-Forum, erreicht bis zum 31.03.2013 die Mindestanzahl von zehn Posts und tragt im Thread „NMag" mit mindestens einem Post zur neuen Ausgabe sinnvoll zur Diskussion bei.

5. Ihr abonniert unseren Newsletter und teilt uns hier in einem Kommentar mit, wie ihr unsere neue NMag-Ausgabe findet.

Teilnahmeberechtigt sind alle Personen, die mindestens das achtzehnte Lebensjahr vollendet oder eine Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten vorweisen können. Mitarbeiter vom NMag und den Gewinnspielpartnern Nintendo, Ubisoft, Treva Entertainment, Warner Bros. Entertainment, Disney Entertainment und Big Ben sind von der Verlosung ausgeschlossen. An der Verlosung nehmen alle Personen teil, welche die jeweils gewünschten Anforderungen erfüllen. Sollte niemand die Anforderungen erfüllen, werden die Preise unter allen Teilnehmern gleichermaßen verlost. Die Gewinner der Verlosung werden schriftlich nach Ablauf des Gewinnspiels am 01.04.2013 informiert. Die angeschriebene Person hat anschließend 72 Stunden Zeit, sich bei uns zu melden. Versäumt der Gewinner diese Frist, erhält nach denselben Gewinnspielregeln ein anderer Teilnehmer die Chance auf den Preis. Aus Datenschutzgründen werden die Gewinner namentlich selbstverständlich von uns nicht auf unserer Seite, Facebook, Twitter, Google+ und im NextGen-Forum erwähnt. Sie dürfen sich dort aber sehr gerne selbst als solche zu erkennen geben. Teilnahmeschluss ist der 31.03.2013, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!

INTERVIEW

Das deutsche Studio Bumblebee Games entwickelt Days of Dawn, ein traditionelles Rollenspiel im Stile berühmter Klassiker wie Chrono Trigger und Secret of Mana. Es soll gegen Ende dieses Jahres auf diversen Download-Plattformen erscheinen. Auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter warben die Entwickler um Firmengründer Tassilo Rau bis vor kurzem um Unterstützung für ihr Herzensprojekt, das sie auch für Nintendos aktuelle Konsole Wii U planen.

DAVID FAHNERT Stell dich doch selbst und deine Firma kurz vor.

TASSILO RAU Ich selbst bin seit etwas über zehn Jahren als freiberuflicher Grafiker in der Gamesbranche tätig. In der Zeit habe ich über 300 Cover und tausende von Ingame-Assets für eine Vielzahl von Publishern und Entwicklern erstellt. Begonnen hat alles aber eigentlich schon vor über 25 Jahren - an einem Schneider CPC habe ich meine ersten Versuche in Sachen Spieleentwicklung getätigt. Die Gründung von Bumblebee im April diesen Jahres war daher fast schon die logische Folge dieser Geschichte. Wie ich sind auch die anderen Teammitglieder freiberufliche Profis der Gamesbranche, die an Titeln wie z.B. AION, Siedler 7, Jagged Alliance Online oder Lords & Knights mitgearbeitet haben.

Euer aktuelles Projekt „Days of Dawn" sorgt für einiges an Aufsehen. Ist dies euer erstes gemeinsames Projekt, oder gab es bereits zuvor gemeinsame Arbeiten?

Mit Nadia, die in Days of Dawn für die Kreaturen verantwortlich ist, habe ich zuvor bereits an der Neuauflage von Fix & Foxi gearbeitet. Mit Sound of Games und X-Life Studios, Musik und Soundeffekte in Days of Dawn, gehe ich ebenfalls seit Jahren gemeinsame Wege, wir haben z.B. den TV-Spot zu Cultures Online zusammen erstellt. Tyler und Daria, zuständig für Landschaft und Charaktere, habe ich eigens für Days of Dawn dazugeholt. Die zwei sind nicht nur großartige und auf ihre Gebiete spezialisierte Künstler, sie sind vor allem leidenschaftliche Video-Rollenspieler, was mir besonders wichtig war. Ich behaupte, Du merkst einem Titel die Begeisterung des Teams immer an.

Kannst du uns denn mehr über den Titel verraten?

Days of Dawn wird ein klassisches Rollenspiel im Stil der großartigen SNES-RPGs sein, dabei aber eine Vielzahl von Neuerungen mit sich bringen: Ein eigenständiges, auf Emotionen basierendes Magiesystem in einer Welt, deren Magie soeben erst erwacht, einen originellen Grafikstil in HD und nie zuvor gesehene Kreaturen. Das alles verwoben in einer nonlinearen, ungemein spannenden Geschichte, die den Spieler vergessene Mysterien erkunden und letztlich die Frage nach der Herkunft der magischen Kräfte aufdecken lassen wird. Zu guter letzt wird die großartige, orchestrale Musik von Sound of Games für reichlich Stimmung sorgen. Wer Titel wie Final Fantasy, Secret of Mana, Zelda oder ChronoTrigger mochte, wird mit Days of Dawn sicher sehr viel Freude haben.

Was hat euch bewogen ausgerechnet ein Spiel anzugehen, welches sich in der Tradition von Secret of Mana oder ChronoTrigger sieht? Das sind große Fußstapfen.

Unsere Liebe zu diesen Titeln. Wir vermissen in modernen Rollenspielen das Flair dieser Spiele, die ganz besondere Atmosphäre. Die hochauflösende und extrem detaillierte 3D-Grafik aktueller Titel ist beeindruckend – aber wir wollen behaupten, dass ein reduzierterer Grafikstil, wie ihn die 8- und 16-Bit-Titel aufwiesen, einen Teil des Spiels in der Vorstellungskraft, der Fantasie des Spielers stattfinden ließen – den, um Sheldon Lee Cooper zu zitieren, leistungsfähigsten Grafikchip aller Zeiten. Im Kopf des Spielers entsteht somit ein Erlebnis ganz besonderer Art. Wir wollen diesen Stil in die Gegenwart holen –

hochauflösend, handgemalt, mit sauberen Animationen. Aber auch die freundliche Musik und Stimmung, die starken und farbenfrohen Charaktere dieser Spiele waren Vorbild von Days of Dawn.

Auf das Projekt wurden wir aufmerksam durch *„Last but not least we are currently evaluating a Wii U-version of Days of Dawn. Having the actual gameplay on the big and your characters stats, maps and inventory on the small screen is a dream setup for our game. We're in contact with the Unity-team regarding this and will keep you updated."* Frei übersetzt: Days of Dawn und Wii U passen perfekt zusammen. Wie kommt es zu solch einer Aussage?

Unser Ziel war es von vornherein, ein möglichst minimalistisches Interface zu nutzen, um die Spielerfahrung nicht durch einen überfüllten Bildschirm zu stören, nicht vom wesentlichen abzulenken. Als Nintendo und Unity3D eine Partnerschaft bekannt gaben, erfüllte sich damit für uns ein Traum – die WiiU ermöglicht es uns, dieses Ziel in ganzer Breite zu verwirklichen. Auf dem Fernseher wird nun wirklich nur noch das eigentliche Spielgeschehen dargestellt, während wir Charaktereigenschaften, Karten und Ausrüstung vollständig auf den Bildschirm des Controllers legen können. Der Spieler wird völlig ungestört von Fenstern und Einklinkern in die Welt von Days of Dawn abtauchen können.

Wie weit ist denn das Spiel (insbesondere natürlich Wii U) fortgeschritten?

Wir befinden uns noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium – während das Grundgerüst steht und auch die Kampfsequenzen Form annehmen, steht uns jetzt die Umsetzung der eigentlichen Handlung, die Erstellung vieler weiterer Regionen, Kreaturen und Charaktere und die weitere Arbeit an der Musik bevor. Dank Unity3D wird die Umsetzung auf die WiiU keine große Hürde darstellen – ein paar kleinere Anpassungen müssen vorgenommen und das Spiel ausgiebig getestet werden (worauf wir uns ungemein freuen). Wir rechnen mit einer Fertigstellung der PC-Version Ende 2013, die WiiU-Version dürfte dann recht bald folgen, wer weiss, vielleicht gelingt uns sogar ein paralleler Launch.

Du sprachst nun mehrfach Unity an. Deutschland ist, vor allem von Entwicklerseite, als PC Hochburg bekannt. Flashspiele oder Strategiespiele wie Anno haben großen Anteil daran. Denkst du solch ein Deal wie der von Unity und Nintendo kann die Trennwand weiter einreißen?

Die Kooperation von Unity und Nintendo macht es jedenfalls deutlich attraktiver, Spiele über die Plattformen hinweg zu veröffentlichen. Während die großen Entwicklerstudios und Publisher ihre Plattformwahl vornehmlich vom Vermarktungspotential abhängig machen, sehe ich vor allem im Indie-Bereich große Chancen für die WiiU, sofern hier ansprechende Vertriebswege von Seiten Nintendos geboten werden. PSN und XBLA zeigen ja bereits, was hier möglich ist.

Laut Frozenbyte, Entwickler von Trine, können die Entwickler im eShop den Preis für die Software komplett selbst bestimmen, auch im Nachhinein und für DLCs, Patches und Updates müssten die Entwickler keine Gebühren an Nintendo bezahlen. Zudem gäbe es für die Anzahl von Updates und Patches kein Limit. Die richtigen Vorraussetzungen?

Unbedingt, das ist der richtige Weg. Entwickler und Publisher müssen auf dem immer unübersichtlicher werdenden Download-Markt flexibel und schnell auf Preisanpassungen reagieren können. Patches und DLCs sind heute selbstverständlich und ein wichtiger Teil moderner Vertriebskonzepte. Optimale Bedingungen, die letztlich beiden Seiten nur von Nutzen sein können.

Kommen wir zurück zu eurem Spiel. Würdet ihr euch neben der Entwicklung auch um den Vertrieb kümmern? Oder gibt es da bereits eine Firma die diesen Job für euch übernimmt?

Wir haben im Rahmen der Gamescom viele Gespräche mit interessierten Publishern geführt. Mit einem starken Partner im Rücken werden wir auf dem Markt sicher besser dastehen. Derzeit gilt es jedoch noch, die Entwicklungskosten beisammen zu bekommen – nach acht Monaten der Arbeit am Spiel benötigen wir nun dringend finanzielle Mittel. Hier hoffen wir auf das Crowdfunding via Kickstarter, um die Basisfinanzierung zu sichern.

Wie läuft aktuell die Finanzierung?

Alles bisherige wurde aus eigenen Mitteln finanziert. Damit stoßen wir jedoch langsam an eine Grenze – so müssen z.B. Lizenzen gekauft werden und auch das Team benötigt Mittel, um endlich in Vollzeit nur an Days of Dawn arbeiten zu können.

Unsere Leser sollten also mal einen Blick bei Kickstarter vorbeiwerfen. Gibt es sonst noch etwas was du Ihnen auf den Weg geben möchtest?

Helft bitte weiter mit, die Indie-Bewegung zu unterstützen. Ihr habt die Macht, Spiele hervorkommen zu lassen, die aus Leidenschaft von Spielern für Spieler entwickelt wurden. Wir werden uns große Mühe geben, euch mit Days of Dawn ein unvergessliches Rollenspiel-Erlebnis zukommen zu lassen – und es wird sicher nicht das letzte Spiel unseres Teams sein. *(Anmerkung der Redaktion: Mittlerweile ist die Kickstarter-Kampagne erfolgreich beendet. Es gibt aber weiterhin die Chance auf der Homepage des Entwicklers das Projekt per PayPal zu unterstützen.)*

Vielen Dank für das Interview.

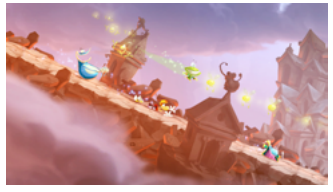
Ich hab zu danken.

Wer sich nun noch weiter über das RPG-Projekt Days Of Dawn von Bumblebee informieren möchte, kann dies auf der offiziellen Homepage des Spiels tun.

NEWS

Watch Dogs kommt für Wii U

Ubisoft hat in einer Pressemitteilung bestätigt, dass das Action-Adventure Watch Dogs - welches erstmals auf der Electronic Entertainment Expo 2012 gezeigt wurde - auch auf Nintendos Wii U erscheint. Bisher liegen noch keine Spielszenen oder Bilder der Version für den Wii-Nachfolger vor, aber im Rahmen der PlayStation-4-Enthüllung zeigte der französische Publisher neue Gameplay-Szenen, die ihr euch auf YouTube ansehen könnt. Das Open-World-Spiel soll in den Vereinigten Staaten zum Launch Sonys neuer Konsole Ende 2013 erscheinen. Mit der Wii U-Version ist auch zu diesem Zeitpunkt zu rechnen.



Rayman Legends: Challenge-Modus kommt kostenlos in den eShop

Nachdem die Verschiebung und die Aufhebung der Exklusivität von Rayman Legends für die Wii U zahlreiche Proteste nach sich zogen, hat Ubisoft mittlerweile bekannt gegeben, dass Besitzer von Nintendos aktueller Konsole bereits im April 2013 den kompletten Challenge-Modus des Jump 'n' Runs kostenlos aus dem eShop herunterladen dürfen. Dadurch können Fans des gliederlosen Helden schon vor dem Release von Rayman Legends alleine oder mit Freunden täglich und wöchentlich wechselnde Herausforderungen angehen.

Release von Rayman Legends verschoben und nicht mehr Wii-U-exklusiv

Ubisoft hat das bisher Wii-U-exklusive Rayman Legends von Ende Februar auf September verschoben. Gleichzeitig gab der französische Publisher bekannt, dass das Jump 'n' Run auch für PlayStation 3 und Xbox 360 erscheint. Die Entscheidung Ubisofts zog zahlreiche Proteste von Spielern nach sich.

Das Orakel hat gesprochen

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons und The Legend of Zelda Oracle of Ages erscheinen für die Virtual Console des Nintendo 3DS. Während die beiden Game-Boy-Color-Klassiker in Japan bereits ab dem 27. Februar 2013 zum Download bereitstehen, hat Nintendo für Europa und die USA bisher keine Termine bekannt gegeben.

Neues Spiel von Monolith Soft angekündigt

Während der Nintendo-Direct-Ausgabe vom 23. Januar 2013 kündigte Nintendo ein neues Spiel von Monolith Soft an. Viele Informationen zur Geschichte des bisher nur als X bekannten Spiels der Xenoblade-Chronicles-Entwickler sind noch nicht bekannt. Allerdings existiert bereits ein durchaus ansehnlicher Gameplay-Trailer, den ihr euch auf YouTube ansehen könnt.

Nintendo ruft Jahr des Luigi aus

Im Zuge der Nintendo-Direct-Ausgabe vom 14. Februar 2013 hat Nintendo-Präsident Satoru Iwata das Jahr des Luigi ausgerufen. 2013 soll demnach ganz im Zeichen von Marios ängstlichem Bruder stehen. Das erste Spiel mit dem grün gekleideten Klempner in der Hauptrolle ist Luigi's Mansion 2 und erscheint am 28. März 2013 in Europa. Außerdem kündigte Nintendo während der Nintendo-Direct-Episode den herunterladbaren Zusatzinhalt zu New Super Mario Bros. U namens New Super Luigi U, sowie die beiden 3DS-Spiele Mario Golf: World Tour und Mario & Luigi: Dream Team an.

Nintendo wieder auf der Gamescom

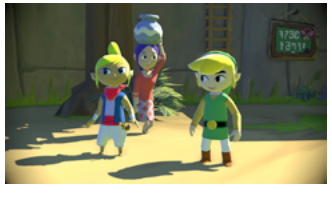
Hatte Nintendo im vergangen Jahr noch mit Abwesenheit auf der Gamescom in Köln geglänzt, kehrt das japanische Traditionsunternehmen 2013 wieder zurück auf Europas größte Spielemesse. Damit haben Besucher der Gamescom dieses Jahr auf jeden Fall die Chance kommende Spiele für Wii U und 3DS in Köln anzuspielen. Unter den Titeln könnten sich potenzielle Hits wie The Legend of Zelda: The Wind Waker in HD und ein neues 3D-Super-Mario-Spiel für die Wii U befinden.

Resident Evil: Revelations erscheint für die Wii U

Ursprünglich erschien Resident Evil: Revelations für den Nintendo 3DS. Nachdem es bereits einige Gerüchte erahnen ließen, bestätigte Capcom mittlerweile eine HD-Fassung des Horror-Action-Titels. Diese erscheint neben Xbox 360 und PlayStation 3 am 25. Mai 2013 auch für die Wii U.

Nintendo kündigt einige neue Spiele für Wii U an

Bisher ist das Line-up der Wii U noch etwas übersichtlich, doch das soll laut Nintendo natürlich nicht so bleiben. In der Nintendo-Direct-Ausgabe vom 23. Januar kündigte Nintendo-Präsident Satoru Iwata einige Titel für den Wii-Nachfolger an. Darunter finden sich das HD-Remake des Gamecube-Klassikers The Legend of Zelda: The Wind Waker, ein Crossover von Atlus' Shin Megami Tensei und Intelligent Systems Fire Emblem, ein neues Yoshi-Spiel im Grafikstil von Kirby und das magische Garn, sowie ein neuer 3D-Ableger der Super-Mario- und Mario-Kart-Reihe. Die beiden letzten Titel sollen genauso wie Super Smash Bros. für Wii U und 3DS erstmals auf der Electronic Entertainment Expo 2013 gezeigt werden.



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

PETA VS. POKÉMON

Tieren wird weltweit Leid zugefügt, sei es durch Artgenossen, Raubtiere oder den Menschen. Kaum ein tierisches Lebewesen kann diesem Schicksal entkommen. PETA möchte dies im Bereich „Mensch fügt Tier Leid zu", ändern. Um dieses Ziel zu erreichen, möchte PETA vor allem eins: Aufmerksamkeit erregen. Sei es durch Proteste auf der Straße, nach draußen geschmuggelten Bildern von Zuchtfarmen oder der „Rekrutierung" äußerst übersichtlich bekleideter Damen um Missfallen gegenüber Pelzen Ausdruck zu verleihen. Doch stehen die Aktionen von PETA immer wieder im Kreuzfeuer der Kritik, zu wenig konstruktiv und zu Aufmerksamkeit heischend seien sie. Diesen Vorwurf muss sich auch die aktuellste Kampagne gefallen lassen.

PETAS KAMPAGNE

„Wie es in der wirklichen Welt mit Tieren passiert, werden Pokémon wie Gegenstände behandelt und zu Unterhaltungszwecken oder als Objekt von Experimenten genutzt. Die Art und Weise, in der Pokémon in Pokébälle gestopft werden, ist vergleichbar mit Zirkuselefanten an Ketten, die mittels Elektroschocks dazu gebracht werden, gefährliche Tricks zu vollführen. Wenn es PETA in Unova geben würde, wäre unser Motto: Pokémon dürfen nicht misshandelt werden. Sie existieren aus einem bestimmten Grund. Wir glauben, dass diese Nachricht an alle Kinder weitergegeben werden sollte."

DAS PROBLEM DAHINTER

So heißt die Begründung eines neuen Flashspielchen, bei der man ein Pokémon mit Attacken gegen den Trainer auflehnen lässt. Und allein diese Begründung weiß mehr als nur zu verwirren. Das reale Leid, welches Tieren zugefügt wird, wird an die fiktive Welt der Pokémon angelegt, indem man den fiktiven Kontext in einen buchstäblich realen übersetzt. PETA hat die Pokémon-Welt ganz exakt so umschrieben, wie sie beschrieben werden müsste, würde diese in der Realität verankert sein. In der Realität würden nämlich die kleinen Monster in Bälle gezwungen werden müssen, und würden zu Unterhaltungszwecken verkrüppelt werden. Diese Buchstäblichkeit hat nun eine interessante Wirkung. Man könnte meinen, sie diene der Wahrheit, der Realität. Lieder ist dem nicht so: die Buchstäblichkeit deformiert die Bewusstseinsobjekte, zu denen wir Stellung nehmen sollen. Indem PETA dem neu erdachten Wortlaut der Pokémon treu bleibt, deformiert schließlich der Tatbestand Tierquälerei und die Welt der Pokémon. Bei der Übersetzung macht sich das Fehlen einer Übertragung des Subkontextes, der den Spielen innewohnt, deutlich bemerkbar. Pokémon, so banal es klingen mag, sind nicht real, genauso wenig wie ihre „Gefängnisse", die Pokébälle. Sie sind fiktive, fantastische Elemente. Niemandem wird Leid zugefügt. Niemand wäre in der Lage ein steinernes Ungetüm wie Despotar in solch kleinen Bällen herumzutragen, geschweige denn solch ein Monster je zu erblicken. Somit läuft die Botschaft von PETA ins Leere. Sie liefern nicht nur eine falsche Übersetzung der Taschenmonster, sie erklären auch Tierquälerei zu etwas Unwirklichem.

DIE PROBLEME GEHEN WEITER

Doch dort hören die Probleme leider nicht auf. Das eingangs erwähnte Flashspiel erschafft eine ganz andere, weitaus problematischere Komponente. Statt zu verzeihen oder miteinander zu reden, regt einen das „Klick 'n Slay" zur infantilen Rachsucht an, indem sich das Pokémon mit Attacken solange gegen seinen ehemaligen „Unterdrücker" zur Wehr setzten darf, bis er schlussendlich K.O. geht. Sprich: man darf sich als Spieler nicht nur als unmenschlichen Missetäter verstanden wissen, sondern sich auch an den zugefügten Qualen laben. Dies ist als tiefste Verachtung der erwarteten Konsumenten, in erster Linie Teenager, zu interpretieren. Sie als „Trainer", wie auch als Mensch, verdienen keine Aufmerksamkeit und Respekt. Sie werden dazu degradiert sich als Täter und als gerechtfertigtes Opfer zu empfinden.

FAZIT

Der eigentlich positiven Absicht, Tieren etwas Gutes zu tun, wird damit ein Bärendienst erwiesen. Es wird Tierleid gesucht, wo keines ist. Es werden Spieler verhöhnt und das wirkliche Problem, das Quälen von Tieren ins Absurde gezogen. Eine Organisation wie PETA sollte Besseres leisten.

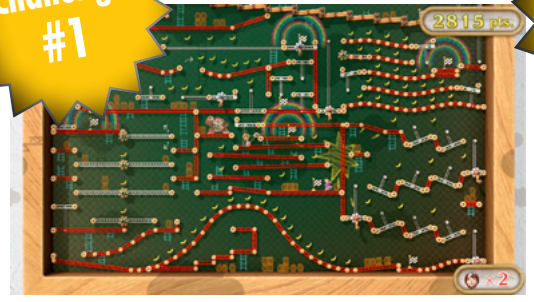
DAVID FAHNERT

NMAG CHALLENGE

Ihr wusstet schon immer, dass ihr besser seid als die anderen? Und dann wollt ihr damit auch Preise gewinnen? Dann seid ihr hier genau richtig! In jeder Ausgabe stellen wir euch hier einige Titel vor, in denen es gilt, den höchsten Highscore zu erreichen. Und die jeweils Besten kurz vor Erscheinen der nächsten Ausgabe gewinnen einen tollen Preis. Mitmachen ist einfach – sendet ein Foto eures Highscores an gewinnspiel@n-mag.at, und mit ein wenig Glück findet ihr euren Namen an der Spitze der Liste im nächsten NMag

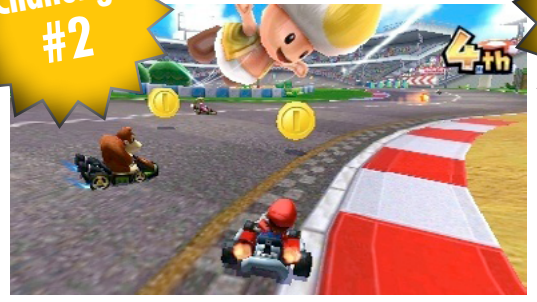
Viel Erfolg!

Challenge #1 NINTENDOLAND



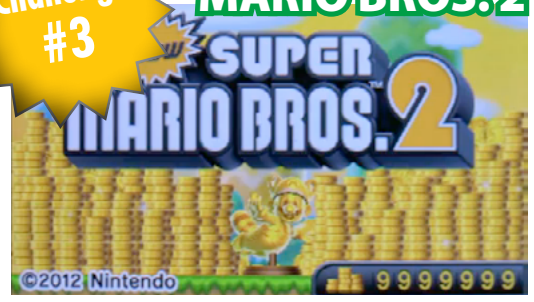
MODUS Donkey Kongs Crash Course
ZUSÄTZLICHE REGELN keine Hilfe durch WiiMotes
1. EMIL 4459 Punkte
2. BJÖRN 4178 Punkte
3. ERIC 3286 Punkte

Challenge #2 MARIO KART 7



MODUS Schnellste Zeit auf Toads Piste
ZUSÄTZLICHE REGELN keine
1. EMIL 01:30.237
2. BJÖRN 01:30.317
3. ERIC 01:36:320

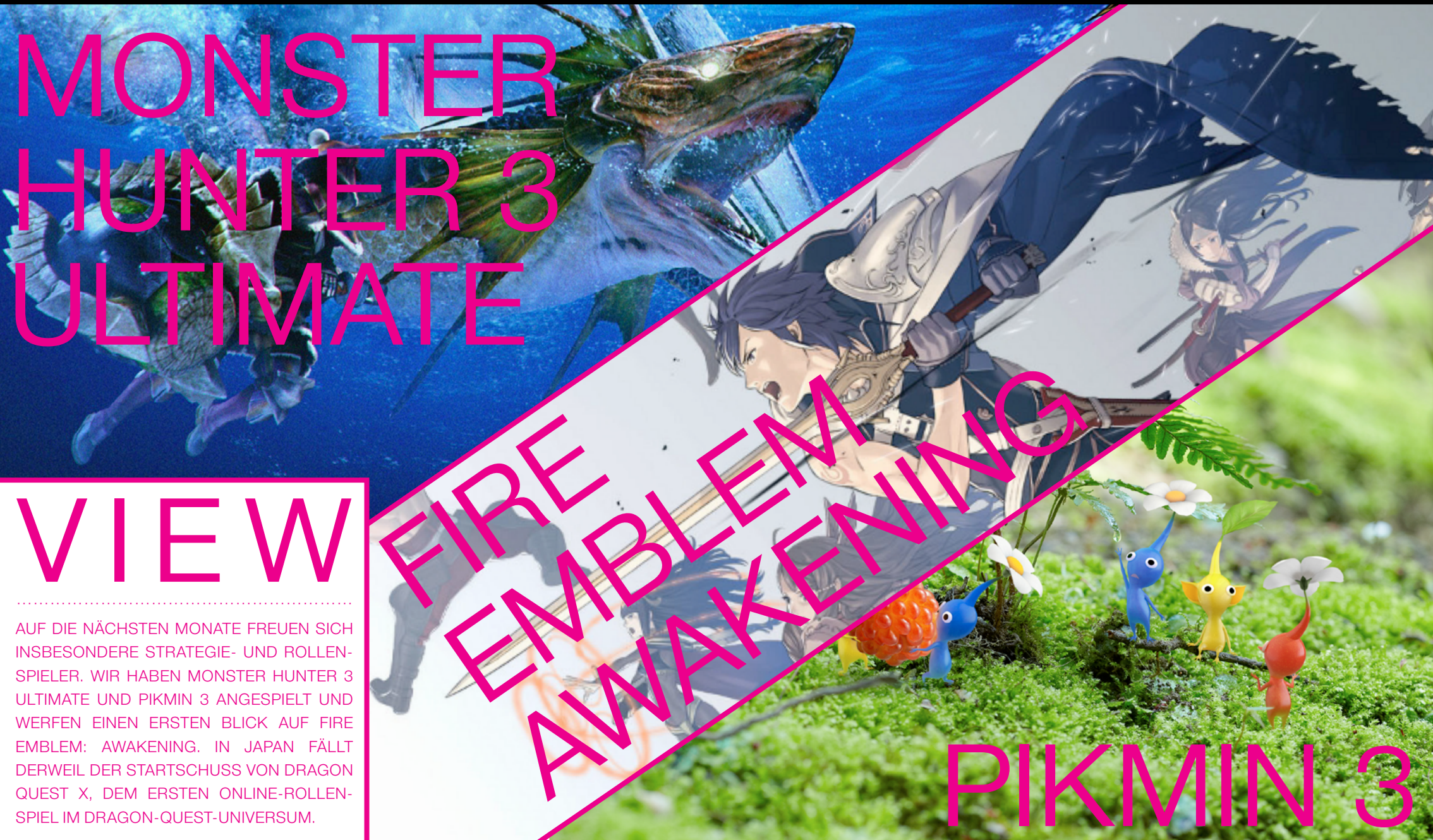
Challenge #3 NEW SUPER MARIO BROS.2



MODUS Anzahl der Münzen
ZUSÄTZLICHE REGELN keine
1. EMIL 523.952
2. BJÖRN 38.025
3. ERIC 31.068

Challenge #4 YOSHI TOUCH & GO

MODUS Marathon
ZUSÄTZLICHE REGELN kein Neustart als Yoshi
1. EMIL 8023m
2. BJÖRN 5048m



MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

FIRE EMBLEM AWAKENING

PIKMIN 3

VIEW

AUF DIE NÄCHSTEN MONATE FREUEN SICH INSBESONDERE STRATEGIE- UND ROLLENSPIELER. WIR HABEN MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE UND PIKMIN 3 ANGESPIELT UND WERFEN EINEN ERSTEN BLICK AUF FIRE EMBLEM: AWAKENING. IN JAPAN FÄLLT DERWEIL DER STARTSCHUSS VON DRAGON QUEST X, DEM ERSTEN ONLINE-ROLLENSPIEL IM DRAGON-QUEST-UNIVERSUM.

Aliens: Colonial Marines

Seit 1986 warten Science-Fiction-Fans auf ein (wahres) Sequel zum zweiten Alien-Teil, doch anstatt eines neuen Films, beglückt uns Gearbox Software mit dem passenden Videospiel.

Die Geschichte von Aliens: Colonial Marines spielt gut elf Monate nach den Ereignissen von Alien 3 und wird durch die Augen von Corporal Christopher Winter, einem Colonial Marine, erzählt. Dieser ist Teil eines Such- und Rettungstrupps und mit der Aufgabe betraut, die U.S.S. Sulaco zu untersuchen, sowie vermisste Personen wie Ellen Ripley oder Corporal Hicks und weitere Marines ausfindig zu machen. Die Story soll sich nahtlos in das bestehende Alien-Universum einfügen und etwaige Fragen klären. Verantwortlich dafür zeichnen sich Bradley Thompson und David Weddle, die schon mit an der Handlung zu berühmten Science-Fiction-Serien wie Star Trek: Deep Space Nine, Battlestar Galactica und zuletzt Falling Skies mitgewirkt haben. Wir dürfen also mit einer intelligenten Handlung basierend auf jahrelanger Erfahrung im Genre rechnen.

Animationsreiche Aliens

In bekannter Ego-Shooter-Manier geht es nun der Alien-Brut an den Kragen. Dass dies alles andere als einfach ausfallen wird, sollte jedem Alien-Fan klar sein. Nicht umsonst gelten die säurehaltigen Xenomorph als eine der gefährlichsten Gegnerarten der Film- und Spielewelt. Die Animationen der Außerirdischen ist Gearbox Software besonders gut gelungen, denn so schleichen sich die schwarzen Wesen agil an Wänden und Decken heran, um den Spieler hinterrücks anzugreifen oder zu überraschen. Auch komplett neuartige Alien-Rassen geben ihr Bestes, um euch das Überleben so schwer wie möglich zu machen.

„Meistens kommen sie nachts...“

Das Waffenarsenal eines Marines

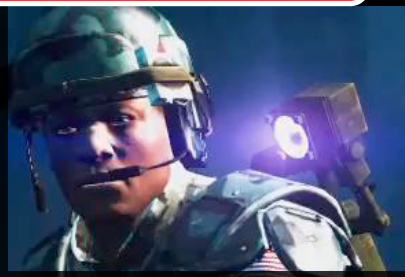
Als erfahrener Soldat seid ihr zum Glück bis an die Zähne bewaffnet. Von dem M41A Pulse Rifle über eine Shotgun bis hin zum Flammenwerfer steht euch das komplette Waffenarsenal der Marines zur Verfügung. Der bekannte Bewegungsmelder darf natürlich ebenfalls nicht im Waffenrepertoire fehlen. Mit diesem (beziehungsweise mit dem Wii U GamePad) könnt ihr die Bewegungen der Xenomorph verfolgen und euch auf diesem Weg einen taktischen Vorteil verschaffen. Und dieser ist auch bitter nötig.

Filmische Atmosphäre

Obwohl Aliens: Colonial Marines mehr die Action in den Vordergrund stellt, existieren durchaus Momente, in denen ein etwas subtilerer Horror zum Vorschein kommt. Hadleye's Hope beispielsweise, eine der verlassenen Kolonien auf dem Planeten LV-426, ist düster und klaustrophobisch inszeniert und scheinbar tote Facehugger verbreiten eine schaurige Atmosphäre.

„Unerwartete Bruchlandung“

Unser Preview basiert, wie üblich, auf gezeigten Demo-Versionen des Spiels. Aliens Colonial Marines ist kurz vor erscheinen des Heftes aber schon auf etlichen Konsolen Erschienen, wo es einen unterdurchschnittlich Eindruck machte. Wir wollen euch unser Preview nicht vorenthalten, folgendes Video der Kollegen von VideoGamerTV zeigt aber gewaltige Qualitätseinbruch: ***Hier geht es zum Video.***
Es bleibt nur zu hoffen, dass die Wii-U-Version sich besser präsentiert.



„Kann ich aus der Horrorstory noch aussteigen?“

„Ein Universum entwickelt sich“

Seit 1979 wächst das Alien-Universum. Vier Filme mit Sigourney Weaver in der Hauptrolle, zwei Ableger des Spin-offs Aliens vs. Predator und zuletzt das Alien-Prequel Prometheus: Dunkle Zeichen machen das Universum aus.

Generell scheint jeder Moment des Spiels direkt aus dem Film zu entstammen, lediglich die neuen Alien-Rassen könnten, falls nicht richtig integriert, die durchaus gute Stimmung trüben.

Interessanter Mehrspielermodus

Die komplette Kampagne kann kooperativ bestritten werden, wahlweise lokal oder online. Neben den standardmäßigen Multiplayer-Modi wie Deathmatch, bietet Aliens: Colonial Marines mit dem Escape Mode ein besonderes Schmankerl. Ein Team, bestehend aus Marines, versucht einen Evakuierungspunkt zu erreichen, während die andere Mannschaft diese daran hindern und jagen muss. Das Besondere daran: Letzteres Team übernimmt die Kontrolle der Xenomorph. Der Teamgedanke steht dabei immer im Vordergrund, speziell die Marines haben als Einzelkämpfer nicht den Hauch einer Chance. Genauso wie im Film eben.

Niklas Bartholmeß

Einem Facehugger sollte man sich niemals nähern, auch nicht wenn diese hinter Glas festsitzt.

RECHTS *Die säurehaltigen Aliens mit bloßer Haut zu berühren ist meist keine gute Idee.*

UNTEN *Der epische Kampf gegen die Alien-Königin darf natürlich nicht fehlen.*

PUBLISHER Deep Silver
ENTWICKLER Gearbox Software
GENRE Ego-Shooter
SYSTEM Wii U
TERMIN 2013
WEBSITE

PRO
- interessanter Mehrspielermodus
- dichte Atmosphäre
- Story hat Potenzial

CONTRA
- neue Aliens wirken befremdlich

PROGNOSE

Eine neue Story, eine tolle Atmosphäre und die Möglichkeit als Xenomorph zu spielen, wird mich vermutlich zufriedenstellen. Da kann ich gerne auf den nächsten Film verzichten.

„Alien in Videospielen"

Es gibt mehr Lizenztitel, als ihr denkt, doch Nintendo-Spieler werden wohl nur auf Alien vs. Predator, Alien 3, Alien vs. Predator: The Last of His Clan, Aliens: Thanatos Encounter und Aliens: Infestation gestoßen sein.

The Wonderful 101

Japanophile Spielideen stoßen im Westen leider nur bei wenigen Spielern auf Gegenliebe.

Unter Spezialangriffen verstehen die Entwickler unter anderem gigantische Schwerter!

Alles was uns vor die Füße läuft, greift uns in der Regel auch an und muss besiegt werden!

Dabei sollte man ganz besonders solchen Titeln sein Interesse schenken, denn oft bieten diese Spiele genau das, woran es großen Videospielreihen mangelt: Innovation! In The Wonderful 101 schlüpfen wir in die Rolle von mehr als einhundert Kriegern, um die Welt zu retten.

Perspektivenwechsel

Aus einer isometrischen Perspektiven laufen wir durch Städte, die wie Modelle wirken, und hauen dabei alles zu Brei, was sich uns in den Weg stellt. Betreten wir Innenräume, wechselt das Geschehen in die Ego-Perspektive und auf den Bildschirm des GamePads.

Action-Kracher

Über das GamePad entscheiden wir uns auch für Spezialangriffe, die bei überdimensionalen Bossgegnern ganz besonders hilfreich sind. Sollten die Entwickler die zu langen Ladezeiten verkürzen, so erwartet uns hier 2013 definitiv ein Action-Kracher für die Wii U.

Eric Ebelt

PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Platinum Games
GENRE Action
SYSTEM Wii U
TERMIN 2013
WEBSITE

PRO
- übertriebene Action
- nutzt das GamePad aus
- hübsche Modellgrafik

CONTRA
- noch lange Ladezeiten

PROGNOSE

Nachdem ich das Spiel anspielen konnte, war ich direkt davon begeistert. Ich liebe verrückte Spielideen und The Wonderful 101 liefert mir diese gepaart mit sehr viel Action.

„Der letzte Kontakt"

Den letzten Kontakt mit Nintendo-Plattformen hatte Platinum Games im Jahre 2009. Für den Publisher Sega entwickelten sie MadWorld für die Wii und Infinite Space für den Nintendo DS. Neben The Wonderful 101 werkelt das Entwicklerstudio an einem weiteren Wii-U-exklusiven Spiel: Bayonetta 2.

Lego City: Undercover

Lego-Videospiele genießen ihren zweiten Frühling - nicht nur mit Batman oder Frodo!

Außerhalb der Missionen wird die Stadt im Hintergrund wohl frei begehbar sein.

Für unsere Ermittlung stehen uns zahlreiche Vehikel zur Verfügung.

Dementsprechend hoch sind die Erwartungen an Lego City: Undercover. Wir schlüpfen in die Rolle des Polizisten Chase McCain und müssen in der Lego-Stadt, die an amerikanische Großstädte wie New York City und San Francisco erinnert, klassisch Verbrecher jagen.

Lego Theft Auto

Das Spielsystem funktioniert ähnlich wie in Grand Theft Auto. Uns wird eine Mission erteilt, wir fahren anschließend zum Ziel und treffen dort, in von der Spielwelt abgetrennten Bereichen, auf die Verbrecher und müssen sie nach akrobatischen Geschicklichkeitseinlagen womöglich auch noch in einem Kampf besiegen.

Typischer Lego-Humor

Einmal mehr sprechen die Lego-Charaktere, um uns mit viel Wortwitz zum Lachen zu bringen. Aber auch die bekannten Slapstick-Einlagen sind mit von der Partie. Unterhaltsamer kann die Jagd auf Klötzchenverbrecher im ersten Quartal 2013 echt nicht werden.

Eric Ebelt

PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER TT Fusion
GENRE Action
SYSTEM Wii U / 3DS
TERMIN 28. März 2013
WEBSITE

PRO
- Städte-Setting
- Open-World-Szenario
- humorvolle Action

CONTRA
- noch unbekannter Umfang

PROGNOSE

Lego City: Undercover wird sicherlich nicht an der Qualität eines Grand Theft Auto kratzen, mir aber sicherlich eine spaßige Alternative bieten. Ich kann den Release kaum mehr erwarten!

Monster Hunter 3 Ultimate

Monster Hunter ist Wii-Spielern nicht unbekannt. Jetzt legt Capcom mit einem Update nach.

Das Erlegen solcher Bestien gehört zum Tagesgeschäft eines jeden Monsterjägers.

LINKS *Optisch wirkt das Spiel zwar schick, die Grafiken sind jedoch meistens nur hochskaliert.*

Das Spielprinzip von Monster Hunter 3 Ultimate ist schnell erklärt. Wir schlüpfen in die Rolle eines Jägers, der Monster in Form von Raubvögeln oder Dinosauriern zur Strecke bringt, um aus deren Überresten Rüstungen und Waffen zu schmieden. Da es keine Erfahrungspunkte gibt, identifiziert sich jeder Monsterjäger durch seine Ausrüstung und natürlich sein Können.

Zusammenspiel

Den Reiz macht jedoch die gemeinsame Jagd aus. Besitzen eure Freunde die 3DS-Fassung, könnt ihr sie einladen und die Wii-U- mit der 3DS-Version verbinden. Legt ihr euch beide Spiele zu, könnt ihr euer Savegame zwischen Wii U und 3DS hin und her verschieben. So kann ein Charakter gleich auf zwei Systemen genutzt werden. Japanische Jäger dürfen ab Wii-U-Launch auf die grafisch hochskalierte Jagd in HD gehen. Hierzulande warten wir noch bis März 2013.

Eric Ebelt

„In letzter Minute"

Für die 3DS-Fassung wurde in Japan nachträglich ein Patch veröffentlicht, der es ermöglicht, auch die Handheld-Ausgabe online zu spielen. Dies ist jedoch ein schwacher Trost, denn dazu sind die Anschaffung eines separaten Adapters und eine eingeschaltete Wii-U-Konsole nötig.

PUBLISHER Capcom
ENTWICKLER Capcom Production Studio 1
GENRE Action-Rollenspiel
SYSTEM Wii U / 3DS
TERMIN 22. März 2013
WEBSITE

PRO
- kompatible Versionen
- Spielstandaustausch
- erweiterte Spielinhalte

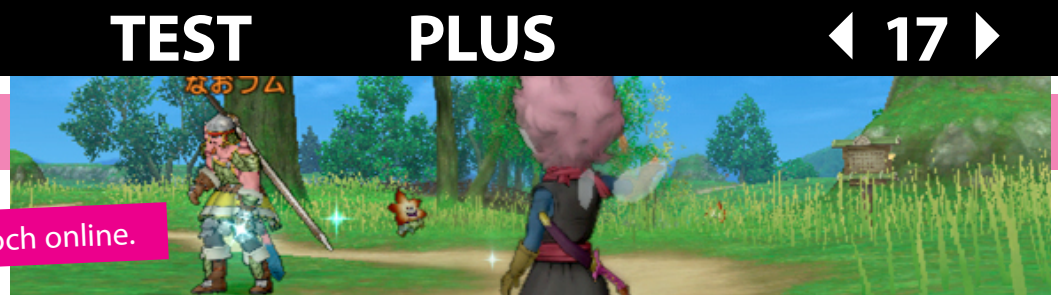
CONTRA
- optisch nur mittelmäßig

PROGNOSE

Kennt man genügend Monsterjäger, ist Monster Hunter 3 Ultimate sicherlich wieder ein Hit, doch Einzelspieler werden sich an der für ein Rollenspiel sehr wichtigen und hier lahmen Story stören.

Dragon Quest X

Die beliebteste Rollenspielserie Japans geht in die nächste Runde - diesmal jedoch online.



Wie in jedem Online-Rollenspiel treffen wir auch hier laufend andere Spieler.

Dragon Quest X ist anders als sonstige (Online-) Rollenspiele. Anstatt eine epische Geschichte wie die vorherigen Teile des Franchises zu erzählen, liegt der Fokus dieses Mal ganz deutlich auf dem kooperativen Zusammenspiel. Erstaunlich ist dabei, dass alle Kämpfe rundenbasiert ablaufen und das typische Feeling von Dragon Quest somit jederzeit gewahrt bleiben kann.

Typisches Dragon-Quest-Feeling

So stoßen wir hier im Comic-Look auf bekannte Gegner und Charaktere. Wer Lust hat, darf sich ein ebenso buntes Haus im Spiel kaufen und einrichten. Das ist etwas, was namhaften Online-Rollenspielen bis heute fehlt. Für die Wii ist der Titel in Japan bereits erhältlich, doch die Wii-U-Fassung lässt noch auf sich warten. Unklar sind derzeit auch noch Einzelheiten zum Bezahlmodell. Wann es hierzulande so weit ist, steht leider noch in den Sternen.

Eric Ebelt

Serientypisch laufen die Kämpfe in Dragon Quest X auch online rundenbasiert ab!

PUBLISHER Square Enix
ENTWICKLER Square Enix / Armor Project
GENRE Online-Rollenspiel
SYSTEM Wii / Wii U
TERMIN 2013
WEBSITE

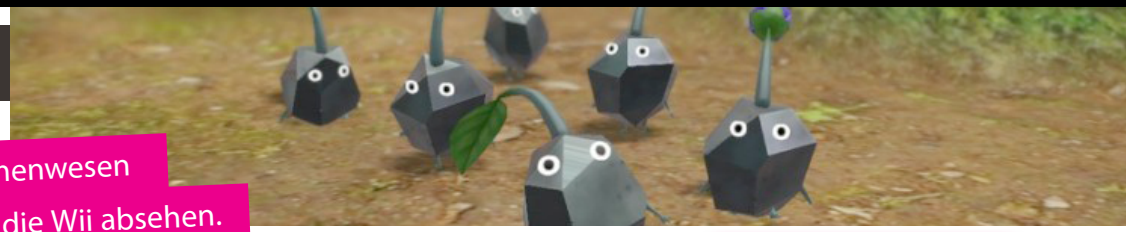
PRO
- bekanntes Kampfsystem
- kunterbunter Comic-Look

CONTRA
- Zukunft des Spiels unklar
- unklare Bezahlmethode

PROGNOSE

Ich bin mir nicht so ganz sicher, ob Dragon Quest X an alte Qualitäten anknüpfen kann. Bei diesem Genre erwarte ich Updates und ein günstiges Bezahlmodell. Fraglich, ob Square Enix das hinbekommt.

Pikmin 3



Die neuen Stein-Pikmin ermöglichen uns neue Wege.

Ganze acht Jahre nach dem zweiten Teil kehrt die Reihe mit den wuseligen Blumenwesen zurück, wenn wir mal von den beiden Neuauflagen für die Wii absehen.

Wir hatten die Gelegenheit, zwei kurze Levels von Pikmin 3 zu spielen. Zum einen stand uns ein Bosskampf und zum anderen ein ganz normales Gebiet zur Verfügung, in dem wir nicht nur Gegner besiegen, Gegenstände und Co. einsammeln müssen, sondern auch zum ersten Mal Kontakt mit den Stein-Pikmin bekommen. Ein Blick auf das GamePad zeigte uns, dass dort eine Karte dargestellt wird und wir uns einen Kriegsbericht ansehen können.

„Neue Pikmin-Arten erweitern das Gameplay sinnvoll“

HD-Pikmin

Pikmin 3 kann mit ein paar schicken Effekten auftrumpfen. So zaubert Nintendo durch ein geschicktes Spiel mit Schärfe und Unschärfe einen ganz eigenen Charme auf den Bildschirm. Die Umgebung ist dank der stärkeren Hardware deutlich detaillierter. Blumen, Früchte und Untergrund wirken fast so, als ob man im eigenen Garten sei.

Niklas Bartholmeß

Wieder einmal erwarten uns gigantische Bossgegner.

PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo EAD
GENRE Echtzeit-Strategie
SYSTEM Wii U
TERMIN 2. Quartal 2013
WEBSITE

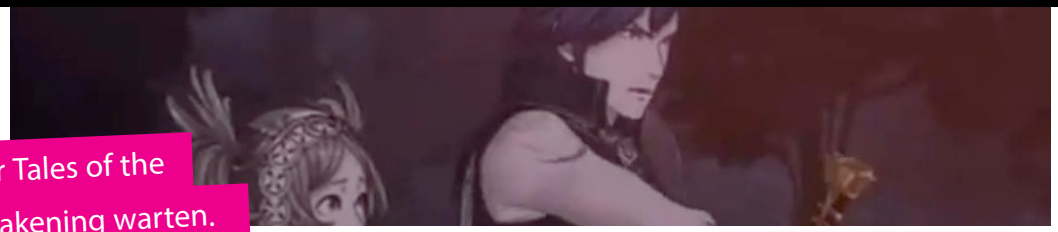
PRO
- schicke Effekte
- Karte auf dem GamePad
- neue Pikmin-Sorte

CONTRA
- kaum Informationen bekannt

PROGNOSE

Pikmin 3 kann bereits jetzt mit einer schicken Optik begeistern und die neuen Pikmin-Arten erweitern das Gameplay sinnvoll.

Fire Emblem: Awakening



Rollenspiele sind auf dem Nintendo 3DS noch immer deutlich unterbesetzt. Wer Tales of the Abyss nicht noch einmal durchspielen möchte, muss auf Fire Emblem: Awakening warten.

Typisch Fire Emblem: Während einer Schlacht kommt es auch schon mal zum Plausch.

Die Handlung in Fire Emblem: Awakening dreht sich um das heilige Königreich Iris und dessen Prinzen Chrom. Eines Tages beginnt sich die benachbarte Nation verdächtig zu verhalten. Chrom befehligt seine Untertaten in Stellung zu gehen, um den Frieden in Iris zu erhalten, doch schon bald wird das Land von einer bösartigen Macht bedroht. Im Moment der Verzweiflung taucht dann auch noch ein maskierter Ritter auf, der felsenfest behauptet, dass er der heldenhafte König aus der Legende sei.

In Fire Emblem: Awakening dürfen auch zwei Charaktere gleichzeitig angreifen.

Kostenpflichtige Inhalte

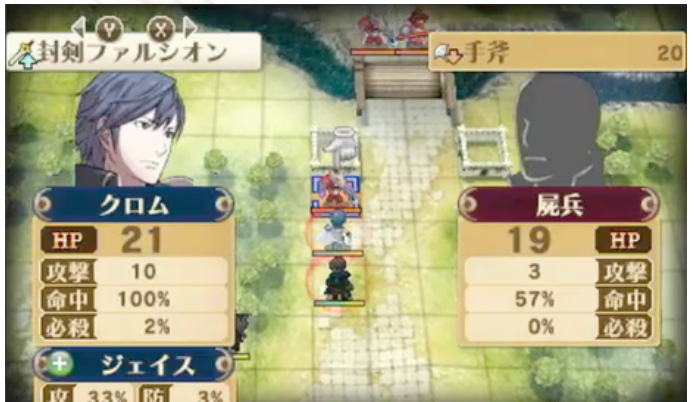
Auf unserer Reise begegnen wir wieder allerhand Persönlichkeiten, die sich unserer Armee auch gerne anschließen. Abseits des normalen Spielverlaufs haben wir auch die Möglichkeit, neue Charaktere via SpotPass zu erhalten oder kostenpflichtige Kapitel herunterzuladen. Wir sind gespannt, wie sinnvoll diese Zusatzinhalte im Endeffekt wirklich sein werden.

„Duale Kämpfe bereichern den Taktikanteil“

Duales Kampfsystem

Viel wichtiger sind jedoch die Änderungen im Kampfsystem. Nach wie vor bewegen wir unsere Charakter rundenbasiert über das Schlachtfeld und greifen der Reihe nach die Gegner an. Wie viel Schaden wir anrichten, hängt wieder von der Wahl der Waffe oder des Zaubers ab und auch davon, welche Ausrüstung der Gegner trägt. Jetzt können wir jedoch auch mit einem zweiten Charakter in einen Kampf mitmischen, doch Obacht: Nach wie vor hat jeder Charakter nur ein einziges Leben. Fallen die Lebenspunkte auf null, so ist der Kämpfer unwiderruflich verloren! Ein Reiz, der bereits die Vorgänger großartig machte!

Eric Ebelt



Schlachten werden nach wie vor taktisch über ein Gitternetz organisiert.

„Licht und Schatten“

2010 erschien in Japan Fire Emblem: Heroes of Light and Shadow für den Nintendo DS. Bis heute warten Europäer vergeblich auf die Fortsetzung von Fire Emblem: Shadow Dragon. Für Einsteiger war es ganz besonders gedacht, da erstmals permanente Tode ausgeschaltet werden konnten.

PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Intelligent Systems
GENRE Strategie-Rollenspiel
SYSTEM 3DS
TERMIN 19. April 2013
WEBSITE

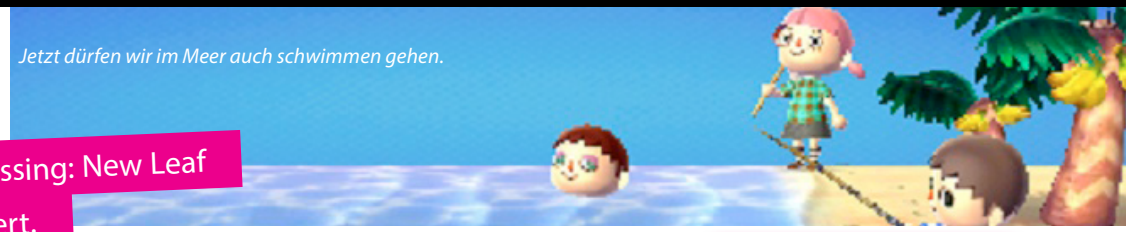
PRO
- duales Kampfsystem
- epische Handlung
- wie immer fordernd

CONTRA
- fragliche Zusatzinhalte

PROGNOSE

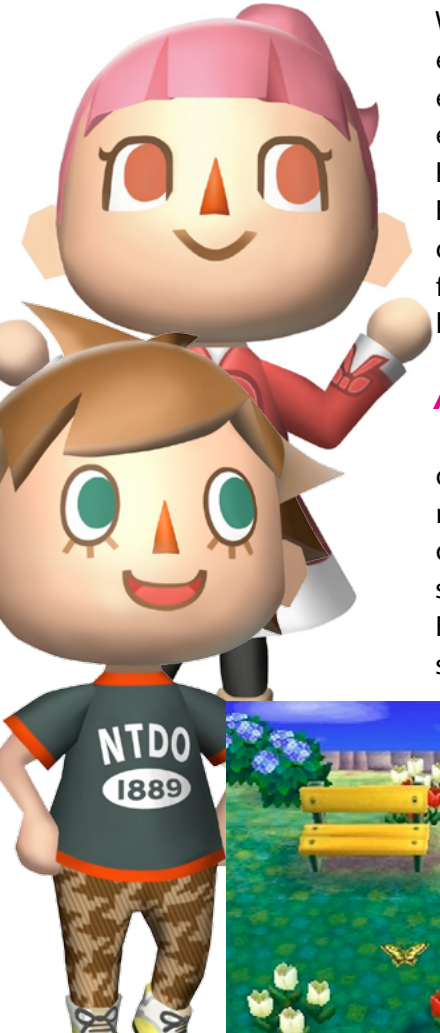
Ich freue mich auf Fire Emblem jedes Mal aufs Neue, denn das System ist einfach zeitlos. Es wird jedoch Zeit, dass Nintendo die Präsentation der Reihe auf ein neues Level hievt.

Animal Crossing: New Leaf



Jetzt dürfen wir im Meer auch schwimmen gehen.

Manche Serien wollen sich partout nicht weiterentwickeln. Auch bei Animal Crossing: New Leaf stehen die Anzeichen nicht schlecht, dass das Gameplay weiterhin stagniert.



Wie könnte es auch anders sein, werden wir wieder einmal ein Menschlein verkörpern, welches dem Leben entflieht und in die Welt der Tiere zieht. Dabei handelt es sich um ein Dorf, dessen Bewohner sprechende Hybridwesen sind. Unser Auftrag für das Spiel lautet: Freundschaften schließen und das Leben genießen, wäre da nicht unser neuer Job als Bürgermeister. Wir sollen uns fortan nebenher auch um die Bedürfnisse der Bewohner kümmern.

Arbeitsalltag

Ein wirkliches Spielziel gibt es auch diesmal nicht, wobei der Titel das bitter nötig hätte. Tag ein und Tag aus beschäftigen wir uns in der Natur mit Angeln, Insektenjagen, Früchte vom Baum schütteln oder vervollständigen im Museum unsere Fossiliensammlung. Hin und wieder verirren sich auch spezielle Gäste in die Stadt, doch jeden Gegenstand, den wir in der Spielwelt finden, lässt sich auch zu Sternis, der Währung des Spiels, im Dorfladen zu Bares machen.

Rückschritt

Mit dem verdienten Geld bauen wir unser Haus aus, möblieren es mit zahlreichen Tischen, Uhren, Fernsehgeräten oder Schränken und präsentieren es anschließend unseren Freunden, die uns online besuchen kommen können. Eine der wenigen Neuerungen dürfte es diesmal sein, dass wir mit ihnen im Meer schwimmen gehen oder die Diskothek von K.K. Slider besuchen können. Innovationen sehen anders aus und somit dürfte Animal Crossing: New Leaf nach Let's go to the City nur wenig Neues bieten. Wir lassen uns aber gerne vom Gegenteil überzeugen, wenn der Titel in diesem Jahr erscheint.

„Innovationen beschränken sich auf ein Minimum"

Eric Ebelt

Überall in der Spielwelt dürfen wir Blumen einpflanzen.

Als Bürgermeister hat man viel zu tun - oder auch nicht.

PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo EAD 2
GENRE Simulation
SYSTEM 3DS
TERMIN 14. Juni 2013
WEBSITE

PRO
- liebevolles Design
- Mehrspielermodus

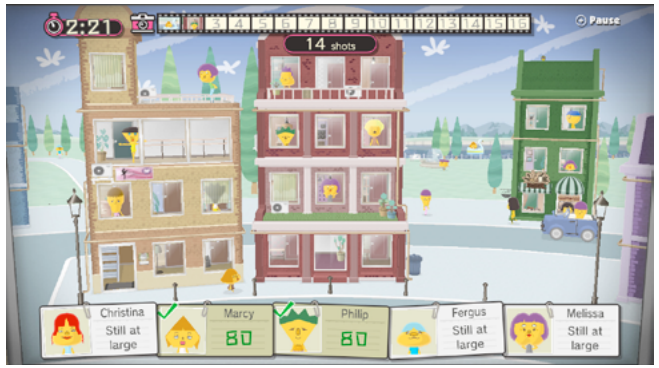
CONTRA
- kein richtiges Spielziel
- wenige Neuerungen

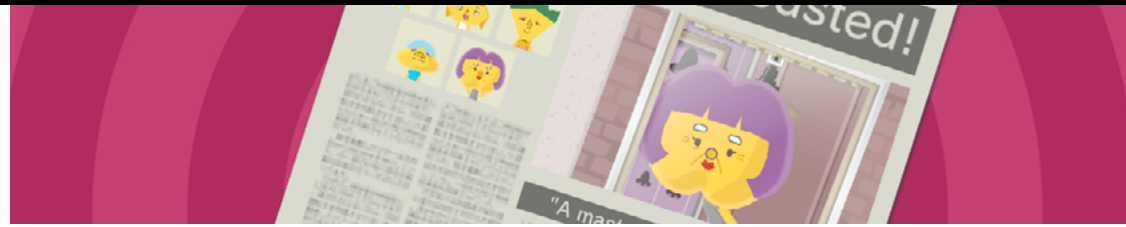
PROGNOSE

Jeder, der Animal Crossing noch nicht kennt, wird seine wahre Freude mit dem Spielprinzip haben, doch wer seit Nintendo-64-Zeiten dabei ist, wird nicht mehr viel Neues erleben.

Game & Wario

Versteckt den Knoblauch, Wario ist zurück!





Seit dem GameBoy Advance ist Wario zur Stelle, um zu zeigen, welche kreativen Möglichkeiten eine Hardware bietet. Nach dem sich (zu Unrecht) eher schlecht verkaufenden WarioWare D.I.Y. wurde es ruhiger um die Reihe und 3DS-Spieler konnten sich bis heute nicht an einer Fortsetzung erfreuen.

Keine Microgames

Auf der Wii U gehen die Entwickler bei Intelligent Systems diesmal aber einen anderen Weg. Anstatt wie bisher eine Masse an fünf Sekunden dauernden Microgames abzuliefern, ist dieser Titel eine Minispielsammlung, dessen kurze Minispiele an die Bossfights aus den bisherigen WarioWare-Titeln erinnern. Bisher waren nur vier Minispiele spielbar, wobei vor allem jenes, bei dem es gilt einen Dieb aus einer Masse aus Menschen zu finden, überzeugen konnte. Wir sind gespannt!

Emanuel Liesinger

PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Intelligent Systems
GENRE Minispielsammlung
SYSTEM Wii U
TERMIN 2013
WEBSITE

PRO
- kranker Humor
- viele neue Ideen

CONTRA
- keine Microgames
- Minispielsammlung

PROGNOSE

Ich liebe WarioWare, aber dieser Titel lässt mich bisher nicht in Freudentränen ausbrechen. Wieso keine Microgames mehr? Minispielsammlungen gibt es doch genug…

Cloudberry Kingdom

Ein Spiel für echte Hardcore-Gamer!

Die Spielergemeinde beklagt sich oft darüber, wie leicht denn die Spiele heutzutage wären und, dass sie endlich mal wieder ein richtig kniffliges Spiel zocken möchten. Für diese Leute könnte der irre Platformer Cloudberry Kingdom der Pwnee Studios genau das Richtige sein.

Zur Unendlichkeit und noch viel weiter

Die Entwickler haben es sich nämlich zum Ziel gemacht, unendlichen Spielspaß zu bieten. Um dieses Ziel zu erreichen, werden die Levels zufällig generiert und passen sich dynamisch dem Können des Spielers an. Es steht jedoch noch in den Sternen, ob die von der Spiel-KI erschaffenen Levels mit den durchdesignten Kompositionen der Konkurrenz mithalten können. Nichtsdestotrotz freuen wir uns schon dieses ambitionierte Indie-Projekt für den Wii U-eShop auszuprobieren.

Alexander Schmidt

PUBLISHER Pwnee Studios
ENTWICKLER Pwnee Studios
GENRE Platformer
SYSTEM Wii U
TERMIN 2013
WEBSITE

PRO
- unendlicher Wiederspielwert
- Vier-Spieler-Coop
- Vielzahl an Modi

CONTRA
- spartanische Präsentation

PROGNOSE
Wenn die Entwickler es schaffen, dass der Levelgenerator richtig gut funktioniert, dann könnte Cloudberry Kingdom ein echter Überraschungshit werden.

Injustice: Götter unter Uns

Ein Traum für Comic-Fans?

Endlich lässt sich die Frage ein für alle Mal beantworten: Wer gewinnt in einem Kampf zwischen Batman und Superman? Neben diesen beiden Superstars des DC-Universums treten noch viele weitere Charaktere wie Green Arrow, Wonder Woman, Solomon Grundy sowie die Fanlieblinge Harley Quinn und Joker auf, und sind für jede Prügelei bereit.

Besondere Arenen

Eine Besonderheit des Spiels ist, dass jede Arena aus mehreren kleineren Abschnitten besteht. So kann in einem Stadtlevel sowohl auf der Straße, als auch auf dem Dach und im Foyer eines Gebäudes gekämpft werden. Ob die Entwickler NetherRealm Studios, die auch hinter dem Mortal-Kombat-Reboot stecken, es schaffen, das Spiel gut auszubalancieren und dabei gleichzeitig die Besonderheiten dieser mächtigen Charaktere beizubehalten, ist fraglich. Jedoch sind wir optimistisch und freuen uns schon auf einen Kampf im Batcave.

Alexander Schmidt

PUBLISHER Warner Bros. Interactive
ENTWICKLER NetherRealm Studios
GENRE Beat 'em up
SYSTEM Wii U
TERMIN 19.04.2013
WEBSITE

PRO
- beliebte DC-Charaktere
- interaktive Stages
- schicke Grafik

CONTRA
- Spezialmoves zu zeitaufwändig

PROGNOSE
Das DC-Universum bietet einen Reichtum an interessanten Charakteren und Schauplätzen. Wenn die Balance passt, könnte hier nicht nur für Comic-Fans ein Hit vorliegen.

Scribblenauts Unlimited

Maxwell ist wieder zurück und rätselt erstmals auf dem großen Bildschirm.

Größtenteils soll der Titel wieder nach dem altbewährten Prinzip ablaufen: Wir werden vor eine Problematik gestellt und müssen mit einer Kombination aus Adjektiven und Nomen eine Lösung finden.
Das klingt sehr einfach, lässt aber oftmals sehr große Spielräume. Zudem wird die Kreativität des Spielers in Scribblenauts Unlimited noch weiter gefüttert.

Batman meets Mario

Mit einem Level-Editor könnt ihr selber Rätsel erstellen und ein Figuren-Editor lässt euch Hunde mit Motor, Sombrero und Reifen anfertigen. Zudem sollen ein vollwertiger Story-Modus und zahlreiche Gastauftritte für zusätzlichen Anreiz sorgen. Wer freut sich nicht, wenn auch Link, Mario oder Batman die Rätsel lösen dürfen? Ob das Spiel auch hierzulande ein Hit wird, hängt letztlich von der Lokalisation ab, denn leider birgt die deutsche Sprache andere Tücken als die englische.

Björn Rohwer

PUBLISHER Warner Bros. Interactive
ENTWICKLER 5th Cell
GENRE Puzzle
SYSTEM Wii U, 3DS
TERMIN 2013
WEBSITE

PRO
- Story-Modus
- ausgiebiger Editor
- kaum Grenzen

CONTRA
- unklare Lokalisation

PROGNOSE

Lediglich die Portierung in die deutsche Sprache kann Scribblenauts Unlimited noch von dem Prädikat Pflichtkauf trennen. Hoffen wir, dass der Abstand zum US-Release sinnvoll genutzt wird.

Rayman Legends

Eine der größten Überraschungen des letzten Jahres bekommt eine Wii-U-Fortsetzung.

Das bisher gezeigte knüpft eindeutig an dem bereits hervorragenden Vorgänger Rayman Origins an. Auch dieses Mal werden wir ein insbesondere auf Multiplayer ausgelegtes Spiel bekommen, dass die klassischen Tugenden eines Jump 'n' Runs bedient. Gleichzeitig bietet Rayman Legends in einigen Gebieten aber auch deutliche Fortschritte. Gerade technisch hat man einen großen Schritt nach vorne gemacht – die Grafik soll laut Ubisoft nochmals deutlich besser sein als alles, was Sony oder Microsoft zur Zeit bieten können.

Kleines Helferlein

Die Wii-U-Features werden durch einen speziellen Kooperationsmodus repräsentiert. Hier werden von einem Spieler auf dem GamePad Rätsel gelöst oder Gegner abgeschossen, während die Mitspieler munter durch die Welten springen. Zusammen mit einer großen Prise Charme erwarten wir hier einen Pflichtkauf für Jump'n'Run-Fans.

Björn Rohwer

PUBLISHER Ubisoft
ENTWICKLER Ubisoft Montpellier
GENRE Jump'n'Run
SYSTEM Wii U
TERMIN September 2013
WEBSITE

PRO
- klassisches Gameplay
- technisch überzeugend
- Koop-Hit
- top Wii-U-GamePad-Nutzung

PROGNOSE

Trotz der ärgerlichen Verschiebung steht der Titel immer noch sehr weit oben auf meiner Wunschliste. Hoffen wir, dass auch die Wii-U-Fassung in der Wartezeit weiter verbessert wird.

Wii Fit U

Nintendo sorgt auch weiterhin für unser Wohlbefinden.

Wii Fit war 2008 das Must-have der Fitnessgemeinde – und für Nintendo ein Geldsegen. Einhundert Euro bezahlte der willige Käufer dafür, in seinen vier Wänden auf einer High-Tech-Waage zu schwitzen. Und als man dachte, es sei vorbei, kam Wii Fit Plus – und ein paar zusätzliche Aufgaben brachten eine ähnliche Stückzahl an Verkäufen.

PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo EAD 5
GENRE Fitness
SYSTEM Wii U
TERMIN n.n.B.
WEBSITE

Fit Meter

Wii Fit U ändert deswegen natürlich nicht viel am Grundkonzept. Wichtigste Neuerung ist wohl, dass man für den täglichen Test und das folgende Training nicht mehr auf den Fernseher angewiesen ist, was das „Spiel" nun auch für die letzten Verweigerer attraktiv macht. Aber auch eine neue Idee ist dabei: Nintendo legt dem Spiel einen dem Pokéwalker ähnlichen Schrittzähler bei, der das Training abseits der Konsole aufzeichnet und seine Daten per Infrarot an das Gamepad übertragen lässt.

Emanuel Liesinger

PRO
- trainieren ohne Fernseher
- Fit Meter
- neue Minispiele

PROGNOSE

Nintendo versäumt leider wieder eines: Sinnvolle Übungen in Minispiele zu verpacken. Aber das Fit Meter ist eine tolle Idee!

Bayonetta 2

Bayonetta kehrt aus der Hölle auf den Bildschirm zurück.
Frisch gekämmt und exklusiv – inklusive heftigem Shitstorm.

Als Nintendo am 13. September die Bombe platzen ließ und Bayonetta 2 exklusiv für die Wii U ankündigte, trug sich im Internet ein, für ein Videospiel außergewöhnlich starker Shitstorm zu. Anstatt sich über die Neuauflage eines der besten Hack and Slays der letzten Jahre zu freuen, sah sich manch „echter" Gamer dazu genötigt Platinum Games, den Entwickler des Spiels, mit wütenden Hasstiraden zu bombardieren.

PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Platinum Games
GENRE Action
SYSTEM Wii U
TERMIN 2013
WEBSITE

Alles beim Alten

Das Gameplay soll sich im Vergleich zum Vorgänger nur marginal ändern. Noch immer streift ihr als sexy Hexe Bayonetta durch die Levels und verdrescht dabei möglichst viele Gegner. Im Kampf ist Bayonetta alles recht. Ob Katanas, Zaubersprüche oder ihr Markenzeichen, die Highheel-Gun, Hauptsache die Inszenierung stimmt. Ein Salto hier, ein Backflip dort, die schnelle Action wird auch im zweiten Teil groß geschrieben und sorgt vermutlich für ein wahres Button-mashing-Fest. Bleibt nur zu hoffen, dass der Touchscreen des Wii U GamePads diese Strapazen aushält.

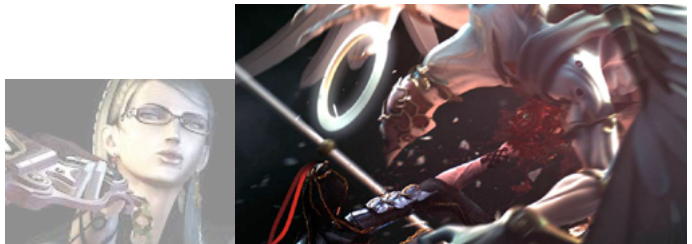
Niklas Bartholmeß

PRO
- massig Action
- exklusiv für Wii U
- sexy Hauptdarstellerin

CONTRA
- wenige Neuerungen

PROGNOSE

Wer Bayonetta liebt, darf sich das Spiel bedenkenlos vorbestellen. Für den Rest heißt es abwarten.
Allzu viel Neues sollte man von diesem Titel jedoch nicht erwarten.



ZOMBIU

TEST

SEIT LETZTEM NOVEMBER IST DIE WII U IN EUROPA ERHÄLTLICH. DIE VERKÄUFE LAUFEN DERZEIT NOCH SCHLEPPEND, DOCH AM BREITGEFÄCHERTEN GENRE-ANGEBOT KANN ES NICHT LIEGEN. WIR HABEN SPIELE WIE NEW SUPER MARIO BROS. U, ZOMBIU, ASSASSIN'S CREED III, DARKSIDERS II, TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 - WII U EDITION UND MASS EFFECT 3: SPECIAL EDITION AUSGIEBIG GETESTET.

ASSASSINS CREED III

Zahlreiche Spiele lassen sich auch ohne eingeschaltetes Fernsehgerät spielen.

MIT DER WII U VERSUCHT NINTENDO AN DIE WII, DIE ERFOLGREICHSTE VIDEOSPIELKONSOLE ALLER ZEITEN, ANZUKNÜPFEN. DABEI SOLLEN NICHT NUR FAMILIEN, SONDERN AUCH WIEDER GAMER ANGESPROCHEN WERDEN.

Dabei waren die Unkenrufe der Spieler groß, als die Wii U bei der E3 2011 angekündigt wurde. Ein verkappter Handheld – vielleicht ja sogar nur eine Erweiterung für die Wii? Technisch zeitgemäße oder gute Spiele sind schon gar nicht angekündigt. Nicht nur die Spieler, sondern auch die Investoren waren enttäuscht und so machte sich die Ankündigung auch im Aktienkurs bemerkbar. Nun aber ist die Wii U erhältlich und darf erstmals aus nächster Nähe beäugt werden.

KEINE REVOLUTIONEN

Das Design der Konsole orientiert sich durchaus an der Wii, auch wenn die Unterschiede sehr deutlich sind. Etwas kleiner, aber dafür etwas tiefer, ist die Wii U kein Eyecatcher, aber funktional und schick. Das Gamepad wirkt auf den ersten Blick etwas klobig und schwer – es lassen sich aber tatsächlich drei bis fünf Spielstunden am Stück angenehm damit verbringen. Die Farbauswahl ist zum Start äußerst eingeschränkt. So gibt es die weiße Konsole mit kleinem Speicher und eine schwarze mit 32 statt acht Gigabytes.

SOCIAL GAMING

Das Betriebssystem an sich ist noch äußerst unspektakulär. Erst nach dem ersten Update öffnet sich die für Nintendo doch so ungewohnte Online-Welt. Gerade im Miiverse, dem Nintendo-Social-Network, liegen die Stärken dieser neuen Konsolengeneration. Konsequent setzt Nintendo beim Facebook-Boom an und überträgt das Prinzip in die eigene Welt. Jedes Spiel bekommt sein eigenes Forum, in dem Spieler Tipps austauschen, sich über Erfolge freuen oder einfach nur lästern können. Besonders tolle Beiträge können dann von den Nutzern mit einem Yeah versehen werden – das Pendant zu den Likes auf Facebook.

GEBALLTES TALENT

Neben der Verbindung mit Freunden fungiert das Miiverse aber auch als Brutstätte der Kreativität. Schon nach wenigen Wochen ist das Network voll mit Kunstwerken oder Karikaturen auf höchstem Niveau – fast schon deprimierend so viel geballtes Talent zu sehen. Wie bei jedem sozialen Netzwerk geht es aber auch um Freunde – diese können fortan einfach per Nickname geaddet werden. Was für andere Spieler Alltag ist, ist für Nintendo-Jünger eine Revolution. Schade ist nur, dass lediglich die über das Miiverse hinzugefügten Freunde eine Anfrage erhalten – möchte man in der Freundesliste selbst jemanden hinzufügen, muss man sich wie gehabt absprechen.

Linkkabel

Schon am Gamecube machte Nintendo erste Gehversuche mit asymmetrischen Multiplayer-Modi. Über Linkkabel wurde die Konsole mit mehreren GameBoy Advance verbunden, um dann Spiele wie Pacman Vs. zu spielen.

Wii

Die Wii U ist selbstverständlich auch abwärtskompatibel. Nintendo hat kurzerhand das komplette Wii-Menü als eigenen Menüpunkt im Betriebssystem untergebracht – Wii-Titel lassen sich also nur über einen Umweg anwählen.

Jugendschutz

Nintendo will auch mit der Wii U weiterhin kinderfreundlich bleiben. So werden die Beiträge im Miiverse nach Schimpfwörtern gefiltert und von Moderatoren nochmals überprüft. Auch im eShop trifft Nintendo Jugendschutzmaßnahmen: USK-18-Software ist erst nach 23 Uhr erhältlich.

ITUNES' KLEINER BRUDER

Ebenfalls wichtiges Element einer jeden Konsole ist heutzutage der Online-Shop. Dieser präsentiert sich auf der Wii U sehr schlicht, aufgeräumt und übersichtlich. Die Kacheloptik erinnert dabei an den ja ebenfalls oft gelobten iTunes-Store. Waren wir zu Beginn auch von der regelrechten Indie-Offensive beeindruckt, kam nach einigen Wochen dann doch die Ernüchterung. Während es zum Launch gleich ein halbes Dutzend guter Downloadspiele gab, folgte dann eine sehr lange Durststrecke. Es bleibt zu hoffen, dass es sich da nur um Startschwierigkeiten handelt.

LADEZEITEN IM HAUPTPROGRAMM

Das aktuell größte Manko der Konsole sind die sehr langen Ladezeiten innerhalb des Betriebssystems. Auch hier bleibt die Hoffnung, dass sich diese unter dem Thema Kinderkrankheiten abstempeln lassen. Wiederum gelungen ist der mitgelieferte Browser – eine Kategorie, in der bisher jede Konsole kläglich scheiterte. Er läuft schnell, flüssig und kann – dank wachsender HTML5-Verbreitung – auch zahlreiche Web-Applikationen bereits ausführen. Besonders nett ist es auch, dass man den Browser während des laufenden Spiels öffnen kann. Multitasking war bisher im Konsolensegment ja kein Thema.

IN DEUTSCHLAND NICHT VERFÜGBAR

Die weiteren Apps der Konsole wussten bis jetzt leider noch nicht wirklich zu überzeugen. Die Youtube-App wird von der Website in HTML5 geschlagen, der Wii U Chat hat bisweilen Verbindungsprobleme und die Lovefilm-App funktioniert noch nicht einmal in Deutschland. Solche Einschränkungen im Medienbereich sind wir aber ja hierzulande schon gewohnt. Deshalb bleibt es auch weiter spannend, wie Nintendo seine Zukunftspläne in Deutschland in die Tat umsetzen möchte.

ZUKUNFTSVISIONEN

Bereits seinen eigenen Slot im Betriebssystem hat die TV-Applikation TVii. Während in Amerika und Japan schon der Mix aus Streaming, Fernsehzeitung, Social Media und Video-on-Demand-Plattform benutzt werden darf, soll Europa im Laufe dieses Jahres beglückt werden. Ob Deutschland wieder in die Röhre sieht, ist noch nicht geklärt. Ebenso unklar sind Nintendos Pläne bezüglich Apps und Software. Vielleicht folgen ja noch weitere Publisher dem Vorbild Ubisofts und bauen ihre eigene App mit Erfolgssystem auf. Oder das hartnäckige Gerücht einer Steam-App bewahrheitet sich. Mit Cross-Play zwischen der Wii U und dem PC würde die Konsole wohl einiges an Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

Björn Rohwer

Aktuell lassen sich Spiele maximal mit einem Gamepad und vier Wiimotes spielen.

Das sagt die Redaktion zu Nintendos Wii U

DAMIAN MEINT:

„Nintendos neue Konsolengeneration ist da und erstmals hielt sich die Vorfreude bei mir in Grenzen. Das liegt weniger an der Hardware, als am Software-Angebot. Es fehlt einfach ein fesselnder Nintendo-Kracher zum Konsolenstart! Das Wii U-Konzept gefällt mir jedoch sehr gut. Häufig habe ich mich dabei erwischt, das Wii U-Gamepad als Handheld zu nutzen. Die Reichweite genügt dabei sogar bis zum Bett im Schlafzimmer – geschätzte fünf Meter mit einer Wand dazwischen. Ich bin gespannt wie sich Nintendos neues Baby vor allem in puncto Software entwickeln wird. Nintendo Land beweist, dass das Wii U-Gamepad das Spielerlebnis sinnvoll und auf eine erfrischende Art und Weise aufpolieren kann. Leider bildet Nintendo Land da aktuell eher die Ausnahme. Doch was nicht ist, kann ja noch werden."

ERIC MEINT:

„Als die Wii U bei mir eintraf, war die Freude groß. Endlich eine neue Konsole, die auch mit einem innovativen Konzept zu überzeugen weiß. Entweder kann ich endlich auch dann zocken, wenn der Fernseher anderweitig genutzt wird oder ich erweitere das Spielerlebnis mit zusätzlichen Anzeigen auf dem GamePad, um das Öffnen eines Menüs im Spiel überflüssig zu machen. An den Launch-Titeln kann man ebenfalls nur wenig aussetzen, denn da jagt ein Kracher den nächsten. Im Nachhinein musste ich aber feststellen, dass drei Stunden Akkulaufzeit beim GamePad doch weniger sind, als ich vermutet habe. Außerdem läuft das Betriebssystem der Wii U alles andere als schnell. Kinderkrankheiten, die Nintendo schnell ausbessern sollte, doch dann kann sich auch diese Konsole über viele Jahre am Markt halten. Da bin ich mir sicher."

EMIL MEINT:

„Selbst wenn die Wii U kompletter Dreck gewesen wäre, ich hätte sie gekauft. Da erfreut es mich natürlich umso mehr, das Nintendo so ungern schlechte Hardware veröffentlicht, und mit der Wii U wieder eine grandiose Konsole abliefert. Und auch an den Launchtiteln gibt es nichts auszusetzen. Ich kann Zombies jagen, Pilze sammeln, tanzen, Hasen quälen und vor allem eines: den lustigsten Vergnügungspark seit Jahren besuchen. Nintendoland ist, und ja, ich wage das zu behaupten, um Welten besser als Wii Sports. Um zwölf verschiedene Welten, um genau zu sein. Nur eine Bitte hätte ich dann doch an die japanischen Entwickler: macht die Menüs schneller!"

BJÖRN MEINT:

„Auch ich war dieses Mal nicht gehypt und hab dem Launch auch nicht besonders entgegengefiebert. Nach etlichen Spielstunden bin ich aber wirklich positiv überrascht. Eigentlich hat Nintendo mit diesem Konsolenlaunch sehr viel richtig gemacht und trotzdem kommen aus aller Welt Unkenrufe, wie sehr Nintendo doch gescheitert ist. Das Start-Line-Up ist aber besser und vielfältiger als bei fast jedem bisher da gewesenen Konsolenstart. Auch der Online-Dienst ist, sobald man den riesigen Patch überstanden hat, meiner Meinung nach besser als das Sony Entertainment Network. Xbox Live sehe ich da eher außer Konkurrenz, da man hier ja noch extra zur Kasse gebeten wird. Während die Wii, der DS und der 3DS schon kurz nach dem Launch nur zum Testen hervorgeholt wurden, ist die Wii U bei mir mittlerweile täglich in Betrieb. Jetzt verstauben die PS3 und die Xbox 360."

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo EAD 4 **GENRE** Jump ‚n' Run
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 5 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

New Super Mario Bros. U

Das erste Mal seit dem Nintendo 64 startet eine Nintendokonsole mit einem Mario-Spiel. Anders als Super Mario 64 bekommen wir hier aber „nur" eine Fortsetzung.

Man glaubt es kaum, aber Prinzessin Peach wurde mal wieder gekidnappt. Es ist ein Glück, dass die Story in den Mario Jump ‚n' Runs wirklich nur Beiwerk ist und das niemand hier nach Motiven des Täters oder Realismus sucht. Wir sind jedenfalls auch mit der tausendsten Jagd nach der Prinzessin zufrieden – schließlich ist ja der Weg das Ziel.

Neue Ideen?

Auf diesem Weg bekommen wir eigentlich alles von Nintendo geboten, was wir in einem Super-Mario-Spiel erwarten. Das fängt schon bei dem kreativen Leveldesign an, dass uns immer wieder kleine Verstecke und alternative Wege bietet. Zwar sind wieder die obligatorischen Geisterhäuser, die Unterwasserwelt und ein brennendes Schloss enthalten – die sonstigen Levels sind jedoch mit kleinen, aber feinen neuen Details gespickt. So gefiel uns beispielsweise die Idee, überdimensionalen Gegnern in ein Level einzubauen.

Yoshis Comeback

Die verschiedenen Levels erreichen wir klassisch über eine Weltkarte, in der uns auch das ein oder andere Minispiel begegnet. Zusammengefasst kann man sagen, dass New Super Mario Bros. U da weiter macht, wo die Vorgänger angesetzt haben und sich dann nochmal gekonnt verbessert. Beispielsweise mit einer abwechslungsreichen Yoshi-Familie. Das Spielen mit den kleinen und großen Yoshis kommt leider etwas kurz – vielleicht ja ein gelungener Teaser für ein neues Yoshi-Abenteuer?

Akrobatikaufgaben

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels deutet darauf hin, dass Nintendo es mit der Rückbesinnung auf die Core-Spieler ernst meint. Zwar sind wir nicht auf dem Niveau eines Super Mario Bros.: The Lost Levels, aber die letzten Ableger der Serie übertrifft es doch bei Weitem. Möchte man auch auf Münzjagd gehen, endet man nun eher mit einer zwei- statt einer dreistelligen Lebensanzahl. Abgerundet wird das Gameplay dann noch durch den Missionsmodus. Hier schwingen wir uns akrobatisch durch die Levels und erfüllen Aufgaben. Mal geht es um Geschwindigkeit, mal dürfen wir den Boden nicht berühren und mal müssen wir möglichst viele Leben sammeln. Gerade dieser Modus fordert selbst erfahrene Spieler gewaltig. Schade nur, dass die Rekorde nicht über Online-Ranglisten verglichen werden können.

Mit dem Flughörnchenanzug gibt es auch im Wii-U-Ableger ein neues Item.

„Koopalinge"

Ursprünglich wurden die Koopalinge nach verschiedenen Entwicklern von Super Mario Bros. 3 benannt. Erst das amerikanische Lokalisationsteam hat die Wortspiele mit Musikernamen eingeführt.

Aus vier mach fünf

Auch ansonsten ist der fehlende Online-Modus wohl eines der größten Mankos. Mit Voice Chat hätten sich da wirklich spaßige Partien entwickeln können, in denen man sich auch über weite Entfernungen absprechen kann. Aber auch ohne Online-Komponente ist der Multiplayer-Modus wieder eines der Aushängeschilder des Spiels. Spielen wir mit mehreren Spielfiguren, dann wird das Geschehen gewohnt wuselig und schnelllebig. Erstaunliches Potenzial hat aber auch der unscheinbare asymmetrische Multiplayer-Anteil.

Freund oder Feind

Während die meisten Spieler in gewohnter Art durch die Levels springen, kann der Teilnehmer am Gamepad Blöcke zur Hilfe oder zur Behinderung auftauchen lassen. Auch Extraleben werden auf diese Weise freigeschaltet. Was auf den ersten Blick kaum spannender klingt als die Sternensammelei in Super Mario Galaxy, entpuppt sich als eine der besten Ideen des Spiels. Insbesondere, wenn einem Spieler geholfen wird und dafür ein anderer unverhofft gegen einen Block springt und stirbt, ist für Spannung im Wohnzimmer gesorgt.

Stil vor Grafik

In der Präsentation hat New Super Mario Bros. U zum Start der Konsole einen ordentlichen Maßstab gesetzt. Auch wenn wir keinen hyperrealistischen Grafikprotz geboten bekommen, ist das Spiel einfach wunderschön durch die Liebe zum Detail. Nun tanzen die Gegner und Blumen zum ersten Mal gestochen scharf im Takt der Musik. Zwar wirken viele Themen sehr bekannt, Levels wie der impressionistische Geisterwald beweisen aber wenigstens eine kleine Offenheit. Gepaart mit dem ordentlichen Umfang und den zahlreichen Geheimnissen ergibt das alles einen der Pflichtkäufe zum Wii-U-Launch. Dennoch hoffen wir demnächst dann auf eine kleine Ruhepause für die Serie, dessen „New“ im Titel langsam die Bedeutung verliert.

Björn Rohwer

Die Baby-Yoshis sind wieder mit von der Partie.

Besonders solch kunstvoll gestaltete Levels machen das HD-Mario aus.

PRO

- tolles Streckendesign
- passender Soundtrack
- zu fünft online spielen

CONTRA

- ruckelt gelegentlich

FAZIT

Es ist fantastisch, zum Launch einer Konsole ein Mehrspieler-Erlebnis in Händen zu halten. Wenn das Spiel dann auch noch so toll wie dieses ist, dann kann man unbedacht zugreifen.

8 von 10

PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** Ubisoft Montpellier **GENRE** Survival-Horror
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 18 Jahren **PREIS** circa 70 EURO

ZombiU

Zombies sind nach Vampiren wohl der nächste Trend, dem alle Medien folgen wollen. Da lag es für Ubisoft nahe, die drohende Zombie-Apokalypse auch einmal zu inszenieren.

Welche Persönlichkeit wir verkörpern, ist in ZombiU grundsätzlich egal. So beginnen wir das Spiel beispielsweise in der Haut eines jungen Mannes, doch nach drei Stunden Spielzeit ist es eine Frau mittleren Alters, die wir durch das heutige und von Zombies durchflutete London führen müssen. Die Spielmechanik von ZombiU ist nämlich sehr konsequent, denn sobald wir die Zähne eines Zombies in unserer Halsschlagader spüren, ist das Spiel für uns vorbei.

Leben und sterben lassen

Wie es nun weitergeht, hängt von der Wahl des Schwierigkeitsgrades ab. Im normalen Modus wachen wir am nächsten Tag im Safehouse, dem Ausgangspunkt unseres Abenteuers, einfach wieder auf - allerdings als komplett neuer Mensch, der sich ebenfalls in den Hort verirrt hat. Entscheiden wir uns für den Überlebensmodus, endet das Spiel und wir haben keine Chance, den Spielstand neu zu laden. Die wirklichen Hardcore-Spieler reiben sich jetzt die Hände.

Aufmerksam durch London

Im normalen Modus nehmen wir unseren Auftrag jedoch wieder auf. Haben wir in London derweil den einen oder anderen Gullideckel gefunden, dürfen wir vom Safehouse auch schnell das gewünschte Ziel wieder aufsuchen. Wer nicht aufmerksam ist, muss also unnötig lange Laufwege in Kauf nehmen. Es ist übrigens auch von Vorteil, sich die Umgebungen ganz genau anzuschauen. Überlebenswichtige Medikamente und Waffen finden sich in begrenzter Anzahl überall in London.

Hamsterfahrt einmal anders

Um Items aufzusammeln, durchsuchen wir Schränke, leer stehende Gebäude und im Notfall die Müllkartons hinter der nächsten Ecke. Hierbei öffnet sich dann das Rucksackmenü auf dem GamePad, während das Geschehen auf dem Fernsehbildschirm weiterläuft. Wir sollten also immer ein wachsames Auge auf den Fernseher haben, denn schließlich könnte sich einer der

Wer in dieser Szene zu spät abdrückt, wird selbst zum Zombie.

Untoten nähern. Auf dem Touchscreen verschieben wir nun die Items in unseren Rucksack oder legen sie direkt auf den sechs Schnellzugriffsflächen ab.

Gnadenloses Spielsystem

Das ist auch bitter nötig, denn sobald ein Zombie um die Ecke herangeschlürft kommt, hätten wir ja auch im echten Leben nicht genügend Zeit, um uns auf die Situation vorzubereiten. Hier ist die Spielmechanik gnadenlos, denn wer auch nur eine Sekunde zu früh mit seinem Cricket-Schläger auf seinen verstandlosen Gegner einschlägt, wird das mit seinem Leben bezahlen. Die Items, die man sich bis dahin schwer erkauft hat, sind dann natürlich auch verloren!

Rat mal, wer zum Essen kommt

Erfreulicherweise können wir mit unserem letzten Alter Ego aber eventuell eine Reunion der etwas anderen Art feiern. Infizierte Charaktere laufen fortan nämlich in London umher und im Falle eines Treffens können wir so unsere Gegenstände wiedererlangen. Das funktioniert auch mit den Charakteren unserer Freunde, sofern wir unsere Konsole mit dem Internet verbunden haben. Für die dürfen wir dann auch Notizen stilecht an die Londoner Wände sprayen.

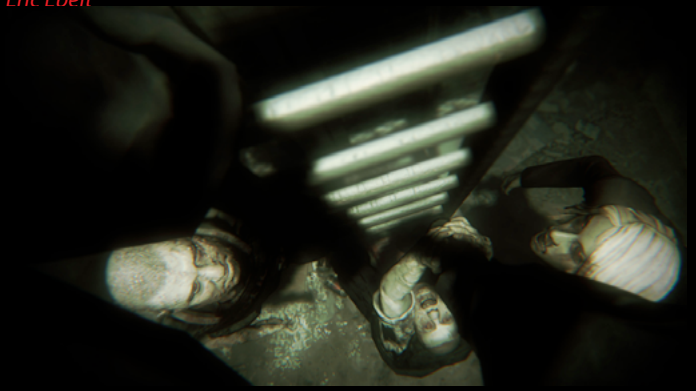
Interessantes Mehrspielerkonzept

Einen richtigen Online-Modus bietet ZombiU fernab dessen zwar nicht, aber dafür einen doch sehr interessanten Mehrspielermodus. Während ein Spieler über das GamePad Zombies auf der Karte verteilt, muss ein anderer Spieler mit einem Wii U Pro Controller in der Hand, diese Zombiewellen abwehren und bestimmte Punkte eine gewisse Zeit lang halten. Das macht sehr viel Spaß, doch verstehen wir nicht ganz, warum Ubisoft Montpellier das Spiel nur auf zwei Teilnehmer ausgelegt hat. Mit bis zu fünf Spielern wäre dieser Modus unserer Meinung nach noch sehr viel unterhaltsamer!

Unabdingbare Frustresistenz

Für ZombiU ist es ganz wichtig, dass man unbedingt frustresistent sein sollte. Es dürfte wohl nur sehr wenige geben, die auch nach dem zehnten Tod sofort freiwillig wieder ins Getümmel stürzen, um das Londoner Stadtleben unsicher zu machen. Wenn ihr damit aber kein Problem habt, dann erwartet euch mit ZombiU ein atmosphärisches Survival-Horror-Erlebnis, welches zwar an einer schwachen Handlung und ebenso schwachen Charakteren krankt, das Genre dafür aber wieder einen Schritt in die richtige Richtung lenkt.

Eric Ebelt



Hier gibt es schon im Grunde kein Entkommen mehr.

„Zombi“

Das erste von Ubisoft veröffentlichte Spiel war übrigens Zombi im Jahr 1986, der Vorgänger von ZombiU. Anstatt London erkundeten Spieler hier lediglich ein Einkaufszentrum - natürlich voller Zombies.

Die Royals konnten die Zombie-Apokalypse allem Anschein nach auch nicht abwehren.

PRO

- dichte Gruselatmosphäre
- interessanter Mehrspielermodus

CONTRA

- ungenutztes Online-Potenzial
- Charakteridentifikation fehlt

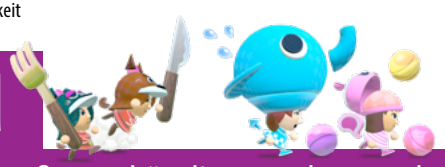
FAZIT

ZombiU begeistert mit einem tollen Mehrspielermodus und einer dichten Atmosphäre. Wer aber nicht frustresistent ist, wird nur wenig Spaß mit dem Spiel haben.

7 von 10

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo EAD 3 **GENRE** Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 5 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 70 EURO

Nintendo Land



Als Nintendo Land bei der letzten E3 groß angekündigt wurde, standen vielen Spielern die Fragezeichen ins Gesicht geschrieben. Das soll das Zugpferd für die Wii U werden? Wii Sports vergessen machen?

Nach dem Einlegen der Disk werden wir zunächst von dem sprechenden Monitor Monita begrüßt und in die Mechaniken des Spiels eingewiesen. Wie der Name schon schließen lässt, befinden wir uns in einer Art Freizeitpark. Damit dieser auch wirklich lebhaft erscheint, laufen nicht nur Miis aus aller Welt über den Platz. Mit den in Minispielen gewonnenen Münzen können wir uns auch nach und nach Deko für den Rummel erspielen. Der Kern sind aber die zwölf Attraktionen.

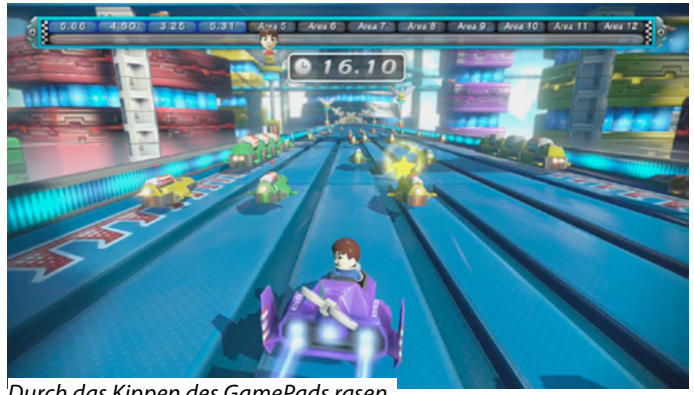
Für jeden etwas dabei

Die Minispiele sind in drei Kategorien eingeteilt: Einzelspieler-, Kooperativ- und Kompetitiv-Disziplinen. Die Singleplayer-Minispiele sind überwiegend gelungen. Zu den Highlights der sechs Attraktionen für Solisten zählen Donkey Kong Crash Course, in der wir mit dem Kippen des GamePads einen kleinen Wagen durch ein Labyrinth manövrieren und Yoshi's Fruit Cart, in dem wir, an einem am Touchscreen gezeichneten Weg entlang, verschiedene Früchte einsammeln müssen. Die Multiplayer-Disziplinen sind hingegen ein zweischneidiges Schwert.

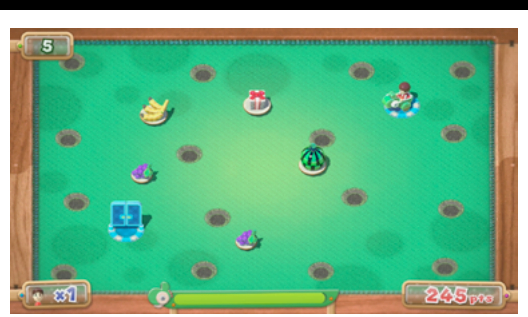
Gegeneinander sind wir stark

Während die Versteckspiele oder die Geisterjagd die absoluten Kracher sind, wollen die kooperativen Multiplayer-Spiele teilweise zu viel. Der Spagat zwischen einem Mini-Adventure und einem Mini-Spiel will gerade bei Pikmin oder The Legend of Zelda nur mäßig glücken. Insgesamt ist Nintendo Land aber sehr gelungen. Vor allen Dingen der Umfang hat uns überrascht, denn nach dem Durchspielen einzelner Disziplinen erwarten uns noch wirklich anspruchsvolle Herausforderungen.

Björn Rohwer



Durch das Kippen des GamePads rasen wir durch die F-Zero-Attraktion.



Während wir auf dem oberen Bildschirm die einzusammelnden Früchte sehen, ...

... zeigt das GamePad nur den End- und den Startpunkt an. Hier müssen wir nun den Weg einzeichnen.

„Multiplayer-Spaß im Singleplayer-Modus"

In allen Einzelspielerdisziplinen lassen sich versteckte kleine Multiplayer-Elemente finden. So lassen sich in Yoshi's Fruit Cart beispielsweise die Früchte von einem zweiten Spieler einsammeln oder in Balloon Trip Breeze können per Wiimote Gegner zerstört werden.

PRO

- Multiplayer-Hit
- gute Einbindung des GamePads
- mehr Umfang als auf den ersten Blick ersichtlich

CONTRA

- manche Minispiele nur Füllwerk

FAZIT

Nintendo Land ist ein würdiges Spiel um die Fähigkeiten der Wii U zu präsentieren. Sowohl im Single- als auch im Multiplayer-Modus habe ich meinen Spaß gehabt, weshalb sich die Disc noch häufig in meiner Wii U drehen wird.

PUBLISHER Deep Silver **ENTWICKLER** Sumo Digital **GENRE** Rennspiel
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 10 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Sonic & All-Stars Racing: Transformed

Nintendo wird sich mit einem neuen Mario Kart sicherlich noch Zeit lassen, doch so lange kann man genauso gut in Sonic & All-Stars Racing: Transformed seine Runden drehen.

Im zweiten Teil der Rennspielserie erleben wir ein weiteres Mal die bunte Welt der Sega-Charaktere. Wir schlüpfen in die Rolle des blauen Igels Sonic, des kleinen Affens Aiai aus Super Monkey Ball, B.D. Joe aus Crazy Taxi oder des Luftpiraten Vyse aus Skies of Arcadia. Sega-Fans werden so sicherlich schnell ihren Liebling unter den Charakteren finden, die sich allesamt in ihren Werten für Beschleunigung, Handling oder Geschwindigkeit unterscheiden und durch Level-Aufstiege weiter differenziert werden können.

„Charaktere können auch wieder freigeschaltet werden“

Transformers

Auf den unterschiedlichen Strecken, die sich allesamt in jeder Runde verändern, jagen wir unseren Kontrahenten Schneebälle oder Feuerwerkskörper in den Auspuff, um wertvolle Positionen gut zu machen. Das ähnelt dann Mario Kart, doch das Streckendesign verändert kurzzeitig auch unser Hybrid-Fahrzeug. So flitzen wir in einem Boot über das Meer oder erkunden mittels Flugzeug den Himmel. Das klingt nach Diddy Kong Racing, doch haben wir auf so gut wie jeder Strecke Zugriff auf die durchgehende Transformierung

Ums Driften kommt man auch in diesem Spiel nicht herum.

Streckenübersicht

Die Strecken selbst orientieren sich an Spielen wie der Shinobi- oder Jet-Set-Radio-Reihe und werden zudem gut mit einem passenden Soundtrack unterlegt. Gelegentlich gerät das Geschehen jedoch leicht ins Stocken, wenn zu viele Polygone dargestellt werden. Auf dem GamePad kann entweder das ganze Spiel ablaufen oder auch nur eine Übersicht der Strecke angezeigt werden, welche nützlich ist und die ohnehin schon positive Spielerfahrung ergänzt.

Eric Ebelt

Die Vehikel transformieren sich je nach Strecke automatisch.

„Es dürfen fünf Spieler an einer Konsole online spielen“

„Der Mehrspieler-Modus“

Haben wir von den Herausforderungen der Karriere, den Zeitrennen oder dem Grand Prix genug, dürfen wir (auch simultan mit vier Mitspielern an einer Konsole) online gegen Freunde oder unbekannte Spieler antreten, um Punkte für die Rangliste zu sammeln.

PRO

- tolles Streckendesign
- passender Soundtrack
- zu fünft online spielen

CONTRA

- ruckelt gelegentlich

FAZIT

Es ist fantastisch, zum Launch einer Konsole ein Mehrspieler-Erlebnis in Händen zu halten. Wenn das Spiel dann auch noch so toll wie dieses ist, dann kann man unbedacht zugreifen.

8 von 10

PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** Ubisoft Montpellier **GENRE** Action-Adventure
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 16 Jahren **PREIS** circa 70 EURO

Assassin's Creed III

Nach drei Ablegern mit dem italienischen Ezio Auditore kommt in Assassin's Creed III wieder ein neuer Handlungsstrang zur Geltung. Erstmals sind die Meuchelmörder dabei auf einer Nintendo-Konsole unterwegs.

Dieses Mal erlebt ihr hautnah die Geschichte des Amerikanischen Unabhängigkeitskriegs. Mit dem Halb-Briten und Halb-Indianer Connor kämpft ihr aufseiten der Patrioten um die Unabhängigkeit Amerikas. Wie in Assassin's Creed üblich, ist es nicht nur der Kampf Amerikaner gegen Briten, sondern auch Assassine gegen Templer. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber Ubisoft hat in der Story dieses Ablegers in vielerlei Hinsicht für Abwechslung gesorgt.

Abwechslungsreiche Meuchelmorde

Vor dem Umfang und der Abwechslung die uns das kanadische Studio auch mit Assasin's Creed III wieder bieten, müssen wir absolut den Hut ziehen. Verschiedene Städte, Wälder und Eislandschaften verpackt in bis zu sechzig Stunden Spielzeit. Dabei liegt der Fokus wieder auf dem Meuchelmord, dem Klettern über Häuser oder Bäume und dem Erleben von halbrealer Geschichte. Es ist einfach erstaunlich, was Ubisoft im jährlichen Rhythmus aus dieser Serie holt – andere Entwickler brauchen dafür jeweils einige Jahre.

Hauruck-Portierung

Während wir am Spiel selbst wenig auszusetzen haben, ist die Wii-U-Portierung eher mangelhaft. Alle paar Minuten stechen uns Bugs ins Auge und zweimal ist uns sogar das Spiel abgestürzt. Auch ansonsten scheint die neue Konsole mit der Engine überfordert. Insbesondere das plötzliche Auftauchen von Spielgegenständen wie Bäumen oder Texturen nervt. Was bei vielen Spielen eine Randnotiz wäre, kratz bei Assassin's Creed III stark an der Glaubwürdigkeit. Da kommt dann noch dazu, dass die Nutzung des GamePads eher nebensächlich bleibt. Wer die Möglichkeit hat, auf eine andere Konsole auszuweichen, sollte die Wii-U-Fassung meiden. Für Nintendo-Jünger ist Assassin's Creed III aber ein Blindkauf.

Björn Rohwer

Auch in Teil 3 sind die Umgebungen sehr abwechslungsreich.

Bevor wir als Assassine unterwegs sind, erleben wir eine lange Vorgeschichte.

„Geschichte"

In der Realität sollen die Assassine wohl zwischen dem 11. und 13. Jahrhundert aktiv gewesen sein. Die islamische Gruppierung ist legendenumwoben. So wird auch der Name auf eine Legende zurückgeführt. Laut mehreren Geschichten und Sagen sollen die Assassine nach ihren Attentaten regelmäßig Haschisch konsumiert haben.

PRO

- lange Spielzeit
- grandioses Storytelling

CONTRA

- Pop-ups und mäßige Grafik
- zahlreiche Bugs und Glitches

FAZIT

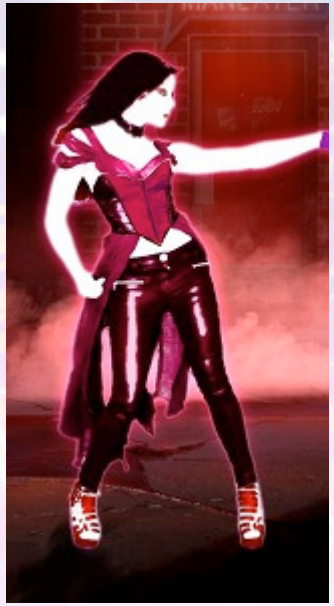
Dass Assassins Creed III wirklich schwach auf die Wii U portiert wurde, ändert zum Glück nichts daran, dass es im Kern ein wirklich hervorragendes Spiel ist.

7 von 10

PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** Ubisoft Paris **GENRE** Tanzspiel
SYSTEM Wii U, Wii **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 70 EURO

Just Dance 4

Schon ein Jahr ist es her, das Ubisoft uns mit dem dritten Teil seiner erfolgreichen Just-Dance-Reihe beglückte. Also wurde es doch längst Zeit für Teil 4!



„Wii U Version"

Das Grundkonzept der Wii und Wii U-Versionen ist natürlich identisch. Die Entwickler haben nur ein paar wenige Spielereien eingebaut, die am Gamepad vonstattengehen. So kann man dort während eines Songs bereits den nächsten auswählen, oder sich den Text anzeigen lassen, um mitzusingen. Zusätzlich gibt es drei exklusive Songs – und das ganze natürlich in HD.

Just Dance wurde anfangs für seinen eigensinnigen Stil und den Versuch in einen Nischenmarkt einzusteigen nur belächelt, dafür lächelt inzwischen Ubisoft umso mehr. Der erste Teil setzte Rekorde für einen 3rd Party-Titel, und auch Teil 4 beherrscht inzwischen die Verkaufscharts.

Musikspiele-Codex

Ein Sprecher von Harmonix sagte vor einigen Jahren, man solle nur Fortsetzungen veröffentlichen, wenn man auch Neuerungen zu bieten habe – für neue Tracks gäbe es Download Content. Doch Ubisoft denkt anders, auch wenn keinesfalls auf Neuerungen verzichtet wurde. Neben Dance-Battles gibt es auch endlich verschiedene Choreografien für dasselbe Musikstück sowie einen verbesserten „Just Sweat"-Modus, bei dem Majescos Zumba-Spiele neidisch werden. Abgesehen davon gibt es nur noch einen Kaufgrund für Just Dance 4 – und das mag wohl der wichtigste sein: eine wirklich gut ausgewählte Tracklist. Hier ist von Maroon 5s „Moves like Jagger" bis zu „Rock N' Roll" von Skrillex alles dabei, was das Herz begehrt, und jeder Musikliebhaber sollte sein Genre vertreten finden – abgesehen von den Hansi Hinterseer-Fans vielleicht.

Wieso hast du so viele Punkte?!

Leider gibt es aber nicht nur positives zu vermelden. Just Dance 4 leidet unter demselben Problem wie alle Vorgänger – die Steuerung ist eine Katastrophe. Durch die ungenaue Abnahme der Bewegungen wirkt das Punktesystem wahllos und frustrierend. Logisch – wie soll eine Wii Remote auch die Bewegungen des ganzen Körpers aufnehmen. Wobei vielleicht der Einsatz von WiiMotion+ eine Besserung gebracht hätte.

Emanuel Liesinger

PRO

- große Songauswahl
- verschiedene Genres

CONTRA

- ungenaues Punktesystem
- wenig Neuerungen

FAZIT

Normal spielen wir ja Rock Band 3, aber diesmal mussten meine Freunde für Just Dance herhalten – und sie wollten erst aufhören, als sie halbtot ab Boden lagen. Für jede Party empfehlenswert!

7 von 10

PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** Ubisoft Quebec **GENRE** Kampf
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 12 Jahren **PREIS** circa 45 EURO

Marvel Avengers: Kampf um die Erde

Einige Zeit nach den Kinos erreichen die Avengers auch die Wii U.

Während der Film aber ein echter Blockbuster und Kassenschlager war, wirkt das Videospiel rund um die S.H.I.E.L.D.-Truppe wie eine graue Maus. Dabei lässt ein bombastischer Einführungsfilm zunächst nur das Beste hoffen. Schon nach wenigen Kämpfen geht dem Spiel aber doch die Puste aus. Es erinnert zwar entfernt an Marvel vs. Capcom, lässt aber jeglichen Anspruch und jegliche Abwechslung vermissen. Insgesamt sechs verschiedene Attacken lassen sich per Touchscreen auswählen. Schön und gut, wenn es dann wenigstens ein abwechslungsreiches Roster geben würde.

Klon den Superhelden

Es wurde schlichtweg die einfachste Variante des Balancing gewählt – jeder Charakter kann mit kleinen Abstrichen genau die gleichen Attacken. Immerhin die Animationen sehen aber je nach Kämpfer anders aus. Auch das Punktesystem ist eines der absurdesten, die es je in ein Kampfspiel geschafft haben. Beendet man einen der leichten Kämpfe nämlich in kürzester Zeit, hat man keine Chance auf eine Topbewertung. Während die Abwehr ein Drittel zählt, gehen erfolgreiche Angriffe mit zwei Dritteln in die Wertung ein, wodurch nur knappe und sehr lange Kämpfe die höchste Medaille erreichen können. *Björn Rohwer*

PRO

- tolle Lizenz

CONTRA

- sehr stupide Kämpfe
- grafisch schwach
- keinerlei Abwechslung

FAZIT

Es hätte so schön werden können. Nach einem vielversprechenden Anfang geht dem Spiel aber viel zu schnell die Puste aus. Mit leichten Abstrichen ist es aber durchaus für jüngere Superheldenfans noch geeignet.

PUBLISHER 2K Games **ENTWICKLER** Visual Concepts **GENRE** Sportspiel
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 5 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 60 EURO

NBA 2K13

Es heißt ja Konkurrenz belebt das Geschäft – bietet 2K Games als Alleinherrscher dennoch Spitzenware?

Beim Start von NBA 2K13 könnte man meinen, dass man direkt in einer Sportübertragung gelandet ist. Stimmige Musik, realistisch platziertes Sponsoring, eine Echtzeitkopplung an die NBA oder kompetente Kommentatoren sind nur einige der ausschlaggebenden Faktoren. Hier setzt 2K Games genau an den Standards der Vorgänger an, kitzelt das bestmögliche aus der Präsentation heraus und auch der Umfang ist nicht von schlechten Eltern.

Masse mit Klasse

Es ist erstaunlich, dass ausnahmslos alle Modi der PlayStation-3- beziehungsweise der Xbox-360-Version es auch auf die Wii U geschafft haben. Während Electronic Arts Ähnliches bei sich für unmöglich erklärte, baut 2K Games sogar noch zusätzliche Modi ein. Diese Fülle an Modi und Optionen lässt Basketballfans das Wasser im Mund zusammenlaufen. Leider werden Neulinge mit der gleichen Masse eher erschlagen, können sich aber nach einigen gut gemachten Tutorials auch Stück für Stück einfinden.

Multitasking gefordert

Während das Grundspiel absolut glänzt, sind die Wii-U-Features noch nicht wirklich ausgefeilt. Ansätze eines Taktikbildschirmes und einer Art Fitnessscanners auf dem GamePad sind zwar theoretisch eine gute Idee, wirklich stimmig wurden sie aber nicht eingebaut. Gerade bei einer schnellen Sportart wie dem Basketball ist das Multitasking mit Team-Management und Spielersteuerung besonders anspruchsvoll. Wir sind aber zuversichtlich, dass Visual Concepts hier in Zukunft auch die letzten Macken ausmerzen wird. Schließlich ist der Titel das erste Basketballspiel dieser Generation.

Björn Rohwer

Der Spieler des Spiels wird regelrecht zelebriert.

Dunk-Rückblenden werden sehr prominent von Sprite gesponsert.

„Vom Musiker zum Producer“

In großen Lettern prangt auf dem Cover der Schriftzug „Executive Produced By Jay Z“. Tatsächlich hat der Musiker mehr als nur den Soundtrack beigesteuert. Der Anteilseigner des NBA-Klubs Brooklyn Nets brachte sowohl zusätzlichen Sachverstand, als auch eine ganze Menge Geld in die Produktion.

PRO

- tolle Online-Anbindung
- sehr stimmige Präsentation
- zahlreiche Modi

CONTRA

- hohe Einstiegshürde

FAZIT

Seht her Electronic Arts, so macht man Sportspiele! NBA 2K13 ist auf der Wii U auf Augenhöhe mit den anderen Versionen und bietet zudem einige interessante exklusive Ansätze. Eine hervorragende Basis für die neue Generation.

8 von 10

PUBLISHER Deep Silver **ENTWICKLER** Omega Force **GENRE** Action
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 12 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Warriors Orochi 3 Hyper

Eine hanebüchene Story und monotones Gameplay schrecken bei diesem Spiel ab.

Die Handlung von Warriors Orochi 3 Hyper ist eigentlich belanglos. Wir spielen eine Gruppe von chinesischen und japanischen Kriegern, die eine Hydra erledigen wollen. Da wir für das Unterfangen noch zu schwach sind, flüchten wir und reisen danach durch die Zeit, um weitere Charaktere zu rekrutieren und um die Hydra schlussendlich zu besiegen.

Kooperative Schlachten

Die Krieger finden wir in Schlachten, die wir bestehen müssen. Wir spielen zwar nur einen Krieger, wechseln aber laufend durch, damit alle an Erfahrung gewinnen. Wahlweise ist es möglich, das Abenteuer (auch online) kooperativ zu zweit anzugehen. Während Solisten den Screen des GamePads als Karte nutzen, werden Freunde des Mehrspielermodus offline den Screen als zweites Fernsehbild nutzen, um dem Splitscreen dem Garaus zu machen.

Eric Ebelt

PRO

- integrierter Karteneditor
- nutzt GamePad gut aus

CONTRA

- belanglose Handlung
- monotones Gameplay

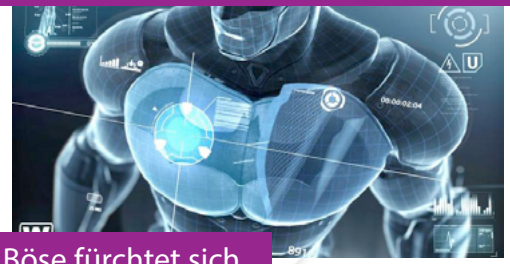
FAZIT

Das Gameplay ist monoton und die Technik mittelmäßig. Dafür wird das GamePad gut genutzt und der Austausch von Kartenmaterial erweitert den Spielinhalt sinnvoll.

6 von 10

PUBLISHER Warner Bros. Games **ENTWICKLER** Rocksteady Studios **GENRE** Action-Adventure
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 16 Jahren **PREIS** circa 60 EURO

Batman Arkham City: Armoured Edition



Die Nacht gehört der Fledermaus. Und das Böse fürchtet sich.

Mit dem Wii U GamePad als sinnvoll eingesetztes Hilfsmittel begeben wir uns in den isolierten Verbrecher-Stadtteil von Gotham. Arkham City ist düster, gefährlich und verrückt – aber erkundenswert.

Alles, nur nicht linear

Das Spiel bietet eine hervorragende Mischung aus Arcade- und Taktikkämpfen und gelegentlicher Detektivarbeit, in der Batmans Gadgets zur Anwendung kommen. Es wird also längst nicht nur stupides Gekloppe geboten, wobei Massenkämpfe, bei denen es primär ums Schlagen und Kontern geht, natürlich auch vorkommen. Aber Batmans Coolness macht aus jeder Situation ein Highlight. In einer offenen Stadt gleiten und schwingen wir durch die Lüfte, klettern auf Gebäude und lösen abwechslungsreiche Aufgaben. Das alles in einer düsteren und packenden Atmosphäre, die ihresgleichen sucht. Einfach ein hervorragendes Action-Adventure.

Damian Figoluszka

PRO

- enormer Umfang
- packende Atmosphäre
- coole Fähigkeiten

CONTRA

- leichte Framerate-Probleme

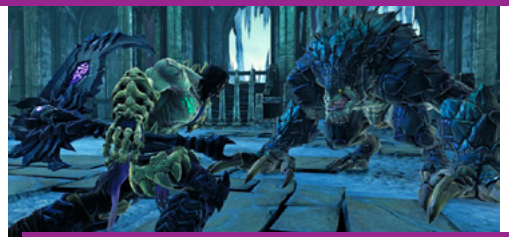
FAZIT

Endlich kommen Nintendo-Spieler in den Genuss dieser Action-Adventure-Perle. Wer hier in den Bann gezogen wird, kommt aus diesem nur schwer wieder raus. So müssen Spiele sein!

8 von 10

PUBLISHER THQ **ENTWICKLER** Vigil Games **GENRE** Action-Rollenspiel
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 16 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Darksiders II



In Darksiders II erhält der Tod seinen großen Auftritt - und wir sind mit dabei!

Krieg, apokalyptischer Reiter und Held des ersten Darksiders, wird angeklagt, die Apokalypse ausgelöst zu haben. Zum Glück gibt es da noch seinen Bruder Tod, der ihm aus der Patsche helfen soll. Doch anstatt zur Erde aufzubrechen, strandet er vorerst in einer fremden Welt.

Neuer Schwerpunkt

Mit einer Sense ausgerüstet kämpfen wir klassisch gegen Dämonen, um Krieg zu retten. Unterwegs finden wir Ausrüstungsgegenstände, mit denen wir Tods Statuswerte verbessern. Die aus dem Vorgänger bekannten Item-Mechaniken entfallen größtenteils, während die typischen Schlüssel-Schloss- und Schalterrätsel übrig geblieben sind. Um Items schneller zu wechseln oder uns einen Überblick über die Umgebung zu schaffen, schauen wir auf den Screen des GamePads. Wahlweise lässt sich das Spiel auch klassisch mit dem Pro Controller spielen.

Eric Ebelt

PRO

- versteckte Geheimnisse
- flüssiges Spieltempo
- nutzt das GamePad gut aus

CONTRA

- begrenzte Möglichkeiten

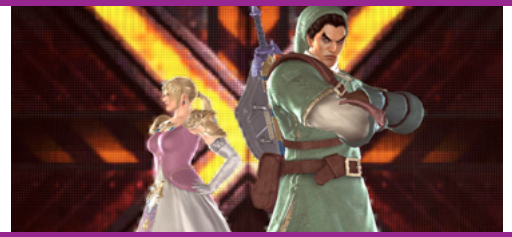
FAZIT

Darksiders II beschert flüssiges Gameplay, eine stimmungsvolle Atmosphäre und viele Geheimnisse. Es gibt jedoch zu viele identifikationsarme Items und der eigene Grips wird nur selten gefragt.

7 von 10

PUBLISHER Namco Bandai **ENTWICKLER** Namco Bandai **GENRE** Beat em Up
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 16 Jahren **PREIS** circa 55 EURO

Tekken Tag Tournament 2 - Wii U Edition



Sechs Generationen hat es gedauert, jetzt ist es soweit: Tekken für eine Nintendo-Heimkonsole!

Das Erscheinen einer Wii U Edition von Tekken Tag Tournament 2 gibt reichlich Grund zur Freude, denn damit ist vom ersten Tag an ein wirklich erstklassiges Beat ‚em up für die Wii U erhältlich.

Lustige Nintendo-Anpassung

Das Spiel bietet haufenweise Spielmodi und ein motivierendes Online-/Offline-Ranglistensystem. Gemeinsam mit den freispielbaren Extras und mehr als fünfzig erhältlichen Charakteren ist eine lange Spieldauer garantiert. Daneben wird ein gewohnt flottes Tekken-Kampfsystem mit komplexen Tastenkombinationen für coole Moves geboten. Spezielle Kampftechniken können auch auf dem Touchscreen ausgewählt werden – sinnvoller werden die Wii-U-Fähigkeiten im Kampf leider nicht genutzt. Dafür aber gibt es Kostüme aus dem Nintendo-Universum und exklusive Wii-U-Spielmodi wie den Pilzjagd-Modus. In diesem Sinne: Get ready for the next battle!

Damian Figoluszka

PRO

- fast schon erschlagender Umfang
- hübsche Optik
- Pro-Controller-Unterstützung
- Nintendo-Bonus (Kostüme, Modi)

CONTRA

- uninspirierte Touchscreen-Einbindung

FAZIT

Hier hat es den Anschein, also hätte man versucht, jeden Kilobyte der Disc auszunutzen. Das Spiel ist vollgepackt mit Spielmodi und Charakteren und kann durchaus unterhalten. Ein genialer Genrevertreter!

8 von 10

PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** Ubisoft Paris **GENRE** Party
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Rabbids Land

Ubisoft zeigt, wie man zu viert ein Spiel für zwei Spieler spielt.

Rabbids sind großartig. Seit dem Launch mit Nintendos letzter Konsole zaubern ihre schwachsinnigen Ideen immer wieder ein Lächeln in unsere Gesichter. Auch diesmal ist das Lächeln da – aber irgendwas passt trotzdem nicht.

Zwei für vier

Das große Problem an Rabbids Land: Die Minispiele sind für maximal zwei Spieler ausgelegt. Diese nutzen zwar das Gamepad gut aus, aber andere Mitspieler dürfen nur zusehen. Da hilft es diesmal auch nicht, dass die Rabbids ihre Späße treiben – denn durch den Mario Party-ähnlichen Aufbau wiederholen diese sich bald und das ganze Spiel wird leider schnell langweilig.

Emanuel Liesinger

PRO

- Rabbids-Humor
- guter Gamepad-Einsatz

CONTRA

- mehr zuschauen als spielen
- wiederholt sich schnell

FAZIT

Ein Partyspiel macht alleine keinen Spaß, und auch mit mehreren Spielern schaut man mehr zu als man spielt. Leider hat das Rabbids-Team diesmal ins Klo gegriffen.. Ob sie danach einen Rabbid rauszogen, werden wir wohl nie erfahren.

4 von 10

PUBLISHER Namco Bandai **ENTWICKLER** Namco Bandai **GENRE** Action
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 12 Jahren **PREIS** circa 0 bis 40 EURO

Tank! Tank! Tank!

Die Spielhallenumsetzung bietet dünne Einzelspieler-, dafür aber gute Mehrspielerkost!

Die Einzelspielermissionen von Tank! Tank! Tank! fallen sehr, sehr schwach aus. Immer gilt es, etwas zu zerstören beziehungsweise abzuschießen. Das Spiel ist dabei so simpel, dass es egal ist, auf welche Taste wir drücken. Gezielt wird in der Regel ebenfalls automatisch, doch müssen wir die unterschiedlichen Panzer dazu noch ein wenig navigieren.

Mehrspielervergnügen

Vereinzelt werden wir sogar dazu aufgefordert, so gut wie jede Mission mit mehreren Panzern zu meistern, um weitere Schauplätze freizuschalten. Immerhin fällt der Mehrspielermodus sehr spaßig aus. Da greifen wir uns gegenseitig an oder übernehmen die Rolle eines riesigen Affen und müssen unsere Mitspieler niedertrampeln. Dabei kommt das GamePad zwar sinnvoll zum Einsatz, vor der fehlenden Online-Komponente wird das Spiel aber nicht gerettet.

Eric Ebelt

PRO

- spaßige Mehrspielermodi

CONTRA

- keine Online-Komponente
- schwache Missionsvielfalt
- das GamePad wird kaum genutzt

FAZIT

Die Einzelspielermissionen von Tank! Tank! Tank! sind wenig einfallsreich und dem Mehrspielermodus mangelt es an der Online-Komponente. Für Partys ist der Titel dennoch geeignet!

4 von 10

PUBLISHER 505Games ENTWICKLER Tantalus Interactive GENRE Simulation
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 50 EURO

Funky Barn

Zum Launch bekommt die Wii U ihr eigenes Farmville – oder ist Funky Barn mehr?

Wer in Funky Barn eine tiefsinnige Simulation oder einen Ersatz für Harvest Moon sucht, ist absolut fehl am Platze. Vielmehr geht Funky Barn in die Richtung von Farmspielen wie Farmville oder Hay Day.

Spielfluss mit Macken

Nach kurzer Spielzeit stellt sich schon ein gewisser Flow ein, in dem wir uns um die immer größer werdende Farm kümmern. Auch durch eine große Portion Charme kann Funky Barn punkten – über die verrückten Apparaturen, die uns unser Farmleben erleichtern sollen, mussten wir immer wieder schmunzeln. Sauer aufgestoßen sind uns jedoch die anfänglich sehr langen Ladezeiten und die technischen Mängel. So stürzte das Spiel sogar einmal im Testverlauf ab. Auch der Umfang von nur zwei Spielmodi mit jeweils drei Schwierigkeitsgraden lässt zu wünschen übrig. Trotzdem haben wir insgesamt gerne die wenigen Spielstunden mit Funky Barn verbracht, welches als Downloadspiel für kleines Geld mit Sicherheit eine Empfehlung wert wäre. *Björn Rohwer*

PRO

- süchtig machend
- sympathische Aufmachung

CONTRA

- geringer Umfang
- technische Mängel

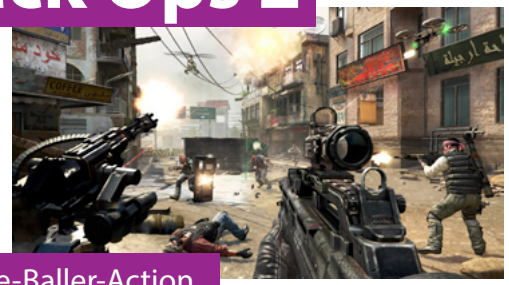
FAZIT

Auch wenn das Spiel technisch unausgereift und das Preis-Leistungs-Verhältnis fragwürdig ist, versprüht Funky Barn doch eine Menge Charme. Ich habe die Spielzeit zwar genossen, kann den Titel aber nicht jedermann ans Herz legen.

5 von 10

PUBLISHER Activision ENTWICKLER Treyarch GENRE Ego-Shooter
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 18 Jahren PREIS circa 60 EURO

Call of Duty: Black Ops 2



Treyarch entführt uns in die Welt der Online-Baller-Action.

In jedem Genre gibt es Referenzen. Dazu zählen wir Mario im Jump-'n'-Run-Genre und auch Call of Duty im Ego-Shooter-Bereich. Letzteres wird hier zum Thema.

Reichlich HD-Action

Call of Duty: Black Ops 2 ist der perfekte Titel für Shooter-Freunde. In der Kampagne übertreffen sich die Levels mit ihrem Action-Anteil gegenseitig. Das Spiel ist linear, fast schon ein interaktiver Film, aber weiß durchaus zu unterhalten. Verschiedene Zeiten und Szenarien werden hier geboten. Doch das Highlight ist natürlich der Multiplayer- bzw. Online-Modus. In Sachen Umfang bleiben hier kaum Wünsche offen. Im lokalen Multiplayer-Modus kann dank Wii U GamePad sogar auf zwei getrennten Bildschirmen gespielt werden. Lediglich kleinere Grafikprobleme und eine geringe Online-Spieleranzahl trüben ein wenig den Spielspaß. Dennoch: Action-Freunde greifen zu!

Damian Figoluszka

PRO

- Online-Voicechat-Unterstützung
- atmosphärisch wie erwartet überzeugend
- GamePad-Screen eine Bereicherung

CONTRA

- gelegentliche Framerate-Probleme

FAZIT

So stellt man sich den idealen Ego-Shooter vor. Quasi Non-Stop-Action gepaart mit gelegentlichen Strategie-Abschnitten und besonders Online eine wahre Gaudi!

8 von 10

PUBLISHER Bandai Namco **ENTWICKLER** Monkey Bar Games **GENRE** Action-Adventure
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 12 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Ben 10: Omniverse

Ein Cartoon-Held bekommt sein Wii-U-Debüt.

Auch die jüngere Spielergeneration möchte zum Wii-U-Launch versorgt werden. Cartoon-Held Ben winkt genau dieser Zielgruppe zu.

Wandlungskünstler

Mit Ben 10: Omniverse bekommen wir genau das geboten, was wir erwartet haben. Ein solides Action-Adventure in passender Cel-Shading-Optik mit zahlreichen Kämpfen, die schnell das Gefühl der Monotonie aufkommen lassen. Vergeblich hatten die Entwickler versucht, mit Wandlungsfähigkeiten dagegen zu wirken. Die Tatsache, dass sich Ben in eine Vielzahl von Aliens verwandeln lässt, kommt dem Spiel aber dennoch zu Gute. Viele Wege öffnen sich erst durch den richtigen Einsatz der Alien-Fähigkeiten. Das Spiel blüht zwar besonders im kooperativen Multiplayer-Modus auf, lässt aber auch da nicht das Gefühl verschwinden, nur Nullachtfünfzehn-Kost im Laufwerk rotieren zu lassen.

Damian Figoluszka

PRO

- breite Palette an Alien-Fähigkeiten
- Multiplayer-Modus wertet das Spiel auf

CONTRA

- langweilige Kämpfe
- Kamera oft sehr bockig

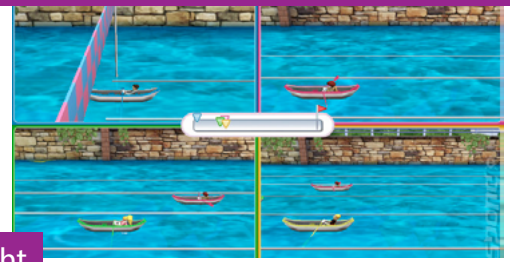
FAZIT

Ben 10: Omniverse glänzt nicht mit besonderer Abwechslung oder einem wahnsinnigen Tiefgang. Eher können wir dem Titel den Nullachtfünfzehn-Stempel verpassen. Schade, aber leider wie erwartet.

5 von 10

PUBLISHER Namco Bandai **ENTWICKLER** Namco Bandai **GENRE** Minispielsammlung
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 24 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

Family Party - 30 Great Games: Obstacle Arcade



Eine Konsole ohne Partyspiele ist heute nicht mehr denkbar. Wii U ist da keine Ausnahme.

Im Casual-Zeitalter kann sich ein Partyspiel zum Konsolenlaunch durchaus rentieren, als Vorzeige-Genrevertreter für Wii U dürfte hier jedoch zweifellos Nintendo Land gelten.

Partyspaß geht anders

Mit „30 Great Games“ wirbt Family Party im Titel, ein paar zusätzliche Minispiele können jedoch noch freigespielt werden. Hauptaugenmerk liegt auf dem Themenmodus. Hier sind die Minispiele in fünf Themen aufgeteilt. Leider macht Family Party so einiges verkehrt. Die Minispiele sind zwar abwechslungsreich, oft aber mangelhaft in der Ausführung. Doch viel wichtiger ist: Wieso wird selbst im Singleplayermodus im Splitscreen gespielt? Und wieso wird selbst hier die Wiimote samt Nunchuk zur Pflicht? Das Wii U-Gamepad wird leider nur für 3-gegen-1-Bonusspiele genutzt. Das hätte man sicherlich geschickter lösen können.

Damian Figoluszka

PRO

- Minispiele bieten Abwechslung...

CONTRA

- ... sind aber schnell satt gesehen
- Splitscreen selbst im Singleplayermodus
- Steuerung nicht immer des Spielers‘ Freund

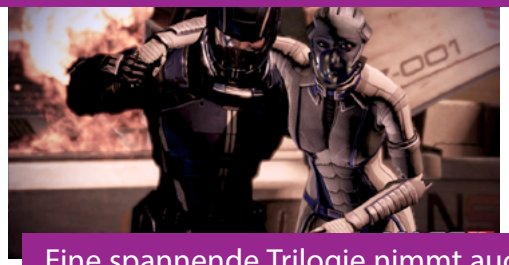
FAZIT

Sehr schön! Gut gemacht! Sprüche dieser Art darf man sich im Spiel reihenweise anhören. Mit Lobeshymnen können wir hier jedoch nicht aufwarten.

2 von 10

PUBLISHER Electronic Arts **ENTWICKLER** Bioware / Straight Right **GENRE** Rollenspiel
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 16 Jahren **PREIS** circa 60 EURO

Mass Effect 3: Special Edition



Eine spannende Trilogie nimmt auch auf Wii U ihr Ende. Und zwar ausschließlich.

Dass Electronic Arts anstelle der Mass-Effect-Triologie nur den dritten Teil für Wii U veröffentlicht, wurde ausreichend kritisiert. Eine Entscheidung, die auch wir nicht nachvollziehen können.

Invasion aus dem All

Die Reaper attackieren die Erde. In der Rolle von Commander Shepard kämpfen wir gegen diese außerirdische Lebensform an. Die Geschichte wird filmreif erzählt und lässt sich auf Wunsch durch Interaktionen innerhalb der Gespräche beeinflussen. Wer will, kann hier wirklich seine eigene Mass-Effect-Story zusammenstellen. Durch Aufstufungen bei den Fähigkeiten bietet das Spiel auch Rollenspiel-Elemente und erfordert nicht nur Präzision, sondern oft auch eine strategische Vorgehensweise in den Kämpfen. Im Grunde macht das Spiel sehr viel richtig, das Fehlen der ersten beiden Teile bekamen wir jedoch nicht aus dem Kopf. *Damian Figoluszka*

PRO

- umfangreiche und variable Story
- Grafikreferenz auf Wii U
- Pro Controller-Unterstützung

CONTRA

- Framerate-Probleme
- nur Online-Mehrspielermodus

FAZIT

Nimmt man die Trilogie zum Vergleich, wirkt das Spiel überteuert. Ändert aber nichts daran, dass hier wirklich ein erstklassiger Ego-Shooter-/Rollenspielmix geboten wird.

8 von 10

PUBLISHER Electronic Arts **ENTWICKLER** EA Canada **GENRE** Sportspiel
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 5 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

FIFA 13

Selbstverständlich ist Electronic Arts zum Launch mit ihrer erfolgreichsten Serien vertreten.

Was Electronic Arts zuletzt auf Nintendo-Konsolen abgeliefert hat, war mehr als fragwürdig. Gerade in diesem Jahr pfiff man komplett auf den Fortschritt und bot für die Wii exakt dasselbe Spiel ein zweites Mal an. Im Vergleich zu jener Version sind die Verbesserungen in der Wii-U-Fassung deutlich – zumindest aus der Sicht eines Nintendo-Spielers.

Perspektivfrage

Was Fifa 13 nämlich bietet, ist wirklich auf dem Niveau der anderen HD-Version. Zum Problem wird vielmehr, was das Spiel nicht bietet. Es ist schade, dass nicht nur brandneue Features, sondern beispielsweise auch der Ultimate-Team-Modus gestrichen wurde. Gepaart mit einem unverständlichen Ruckeln im Offline-Modus wird die gute Basis leider geschmälert. Auch die Wii-U-exklusive Steuerung rechtfertigt keinen Kauf dieser Version. Wer von der Wii umsteigt, darf zuschlagen, doch alle anderen sollten unbedingt warten. Dass nächstes Jahr wieder ein Fifa folgt, gilt als gesichert. *Björn Rohwer*

PRO

- Quantensprung für Wii-Besitzer
- gewohnt hoher Spielspaß

CONTRA

- regelmäßige Ruckeleinlagen
- deutlich abgespeckte Version

FAZIT

Hier kommt es auf die Perspektive an. Was für Multikonsoleros eine Frechheit von Portierung ist, stellt für Nintendo-Jünger einen Quantensprung da. Es gibt sicherlich noch Luft nach oben, schlecht ist das Spiel aber mitnichten.

6 von 10

PUBLISHER Electronic Arts **ENTWICKLER** EA Canada **GENRE** Sportspiel
SYSTEM Wii **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

FIFA 13

Wii

König Fußball regiert Europa und EA nutzt diese Begeisterung Jahr für Jahr aus.

FIFA 13 lässt auf der Wii schnell eine Frage aufkommen: Ist das deren Ernst? Es bedarf keinem scharfen Auge und auch keinerlei besonderen analytischen Fähigkeiten um festzustellen, dass sich im Vergleich zum Vorgänger unverschämt wenig geändert hat.

Wachsende Fußball-Stadt

Das „Hauptmenü" besteht erneut aus einer Fußball-Stadt, die durch Erfolge in den jeweiligen Spielmodi ausgebaut werden kann. Am Umfang können wir nicht meckern, es gibt Trainer-Modi, Ligen, Rasen- und Hallenfußball und einiges mehr und somit ausreichend Inhalt. Trotz fehlender Realitätsorientierung in Sachen Gameplay und Optik kann das Spiel sogar unterhalten. Doch mussten die Änderungen so rudimentär ausfallen? Selbst die Menüs gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Besitzer des Vorgängers sollten sich den Kauf also gründlich überlegen.

Damian Figoluszka

PRO

- zahlreiche aktuelle Lizenzen
- verschiedene Steuerungsarten
- flottes präzises Gameplay

CONTRA

- KI nicht immer optimal
- nervige Kommentatoren

FAZIT

Klar, wer unbedingt ein Fußballspiel mit aktuellen Lizenzen haben möchte, kommt an FIFA 13 nicht vorbei. Wer FIFA 12 allerdings schon besitzt, darf keine großartigen Neuerungen erwarten.

6 von 10

PUBLISHER Electronic Arts **ENTWICKLER** EA Canada **GENRE** Sportspiel
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

FIFA 13

3DS

FIFA 13 auf Wii entspricht quasi FIFA 12. Doch gilt das auch für die 3DS-Fassung?

Schnelle und unkomplizierte Antwort auf die Anleser-Frage: Ja! Leider hat sich EA auch hier nicht darum bemüht Neuerungen ins Spiel zu bringen. Dabei war FIFA 12 zwar gut, aber längst nicht perfekt.

Aus alt mach neu

Natürlich sind die Kader und Mannschaften jetzt angepasst und können per Online-Anbindung auf den aktuellsten Stand gebracht werden. Doch das allein rechtfertigt kein neues Spiel. Spielmodi und Optik sind weiterhin gleich. Im Karrieremodus werden die Managerfähigkeiten abgefragt, im Be-a-Pro-Modus gilt es den Weg eines Amateurs bis hin zum Profivertrag zu begleiten und es können alle wichtigen Ligen bestritten werden. Jedoch hätte man wenigstens einen Online-Mehrspielermodus integrieren können, um eine gewisse Differenzierung zum Vorgänger zu bieten. Habt ihr den Vorgänger, habt ihr den Nachfolger – nur mit älteren Daten!

Damian Figoluszka

PRO

- gut umgesetzte Spielmodi
- Rasen- und Straßenfußball
- aktuelle Lizenzen

CONTRA

- schwache Stadion-Atmosphäre
- fehlender Online-Mehrspielermodus

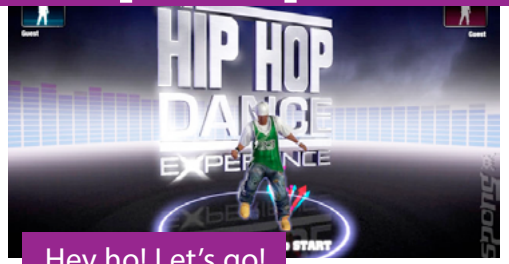
FAZIT

Leider werden Nintendo-Plattformen aktuell stiefmütterlich von EA behandelt. Die FIFA-Serie glänzte selten mit großen Qualitätssprüngen, FIFA 13 gilt da als negatives Extrembeispiel.

6 von 10

PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** iNiS **GENRE** Musikspiel
SYSTEM Wii **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 60 EURO

Hip Hop Dance Experience



Hey ho! Let's go!

Die Songauswahl ist recht gut: Egal ob Klassiker oder Chartstürmer, es sind insgesamt 30 Tracks aus drei Jahrzehnten tanzbar. Das Spektrum reicht von Flo Rida bis Mark Morrison.

Rauf auf die Tanzfläche

Es gibt vier verschiedene Modi für Einzel- oder Mehrspieler. Virtuelle Tanzlehrer veranschaulichen auch den kompliziertesten Groove. Hilfreich sind zusätzlich die sogenannte Tanzkarten. Sie zeigen an, welche Bewegungen als nächstes ausgeführt werden. Echte Hip-Hopper können sich im Marathon beweisen. Sobald der Daumen fünf Mal nach unten zeigt ist Schluss. Aber auch Anfänger können bereits einige der 750 Moves meistern.

Sto(m)p

Verwunderung kommt jedoch im Dance-Party-Modus auf, wenn mitten im Song die Meldung "Zeit für eine Pause" erscheint. Der Flow ist damit leider hinüber.

Denise Nefzger

PRO

- viele Moves
- passende Tracklist

CONTRA

- nichts wirklich Neues
- erzwungene Pausen

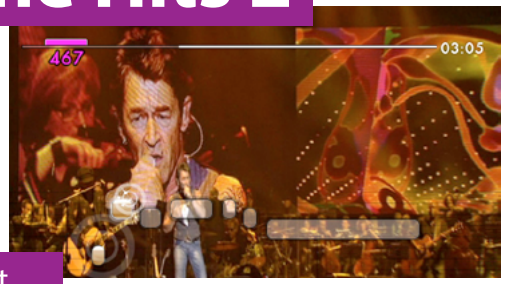
FAZIT

Solide Umsetzung der Steuerung, typische Atmosphäre und eine gelungene Tracklist machen The Hip Hop Dance Experience zu einem Tanzspiel, das nicht nur für Freunde dieses Genre spaßig sein dürfte.

7 von 10

PUBLISHER Nordic Games **ENTWICKLER** Le Cortex **GENRE** Musikspiel
SYSTEM Wii **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

We Sing Deutsche Hits 2



Die gefühlt 372. Fortsetzung von WeSing ist erschienen. Es wird wieder Deutsch gesungen.

Optisch gibt es zumindest keine Neuerungen und auch die Spielmodi decken wie gewohnt alles ab, was das Sängerherz begehrt. Vom Solo- bis zum Duett-Modus wird für jede Anzahl von Spielern etwas geboten. Erfahrene Wohnzimmersänger dürften sich im Profi-Modus wohlfühlen, wenn der Text vollkommen ausgeblendet wird und während einzelner Abschnitte nur noch der eigene Gesang zu hören ist.

Bunter Mix

Herzstück eines Spiels dieser Art ist natürlich die Auswahl der Lieder. In der Tracklist finden sich diesmal Namen wie Jupiter Jones, Jürgen Drews oder Das Bo. Eine durchaus gelungene Zusammenstellung bestehend aus dreißig Hits verschiedener Genres.

Denise Nefzger

PRO

- gute Song-Auswahl
- verschiedene Schwierigkeitsgrade

CONTRA

- bekannte Optik
- keine neuen Modi

FAZIT

Das Spiel bietet im Vergleich zum Vorgänger keine wirklichen Neuerungen und ist mehr eine Erweiterung als ein neues Spiel. Die breit gefächerte Song-Auswahl sorgt wieder für gelungene Unterhaltung.

6 von 10

PUBLISHER Disney Interactive **ENTWICKLER** Junction Point Studios **GENRE** Action-Adventure
SYSTEM Wii **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

Disney Micky Epic: Die Macht der 2

2010 überraschte uns Warren Spector mit einem relativ klassischen, aber auch innovativen Action-Adventure. Zwei Jahre später schlüpfen wir abermals in die Rolle der Maus.

Das Wasteland spielt verrückt. In einem Moment bebt die Erde und im nächsten Augenblick taucht der singende Mad Doctor samt eingespieltem Musical aus dem Nichts auf und verkündet seinen Sinneswandel zum Guten. Oswald möchte ihm bei seinem Vorhaben, das Wasteland zu retten, unterstützen, doch um wirklich erfolgreich zu sein, muss Micky Maus wieder den Farbpinsel schwingen.

„Alle Dialoge wurden durch bekannte Sprecher vertont“

Kooperatives Abenteuer

Wie im Vorgänger malen wir Objekte an oder löschen sie mit dem Verdünner. So verändert sich die Levelstruktur ständig und ermöglicht viele Rätsel. Oswald steht uns zudem jetzt die ganze Zeit über beiseite, um Schalter zu aktivieren oder Gegner zu schocken. Die künstliche Intelligenz macht uns allerdings ständig einen Strich durch die Rechnung, da Oswald selten so reagiert, wie wir uns das vorstellen. Unterhaltsam ist das Spiel auf Dauer nur, wenn man es im Splitscreen zu zweit und kooperativ angeht.

Vermeidbare Fehler

Wer den Vorgänger nicht kennt, steht zudem öfters als einem lieb ist auf dem Schlauch. So ist das jeweilige Ziel nur selten ersichtlich, Zusammenhänge und Mechaniken werden so gut wie gar nicht erklärt, Charaktere werden nicht richtig eingeführt und zudem treiben Kamera- und Steuerungsprobleme uns einmal mehr zur Weißglut. Fehler, die beim Vorgänger zu vermieden gewesen wären, können wir jetzt nicht mehr tolerieren. So bleibt der Titel nur ein Spiel für die beinharten Disney-Fans, welche aber durchaus auf ihre Kosten kommen können.

Eric Ebelt

Micky und Oswald sind durchgehend zu zweit unterwegs.

„Aus und vorbei“

Am 29.01.2013 gab Disney Interactive offiziell bekannt, dass die Junction Point Studios nach dem mäßigen Erfolg des Spiels geschlossen wurden. Wo Deus-Ex-Schöpfer Warren Spector als nächstes anheuert und welchem Projekt er sich widmen wird, ist bisher noch nicht klar.

Häuserwände können angemalt oder mit Verdünner ausgelöscht werden.

„Die Macht der Fantasie“

Im Jump-'n'-Run-Spin-off auf dem Nintendo 3DS laufen und hüpfen wir durch bunte Levels, retten Disney-Figuren aus den Fängen der Hexe Mizrabel und zwischendurch malen wir Objekte aus oder verdünnen sie. Das Gameplay ist repetitiv und dröge - auch hier kann sich die Konkurrenz deutlich behaupten.

PRO

- toller Zweispielermodus
- stimmungsvolles Abenteuer

CONTRA

- viele Erzählschwächen
- fiese Gameplay-Schnitzer

FAZIT

Das Debüt von 2010 war ansatzweise gelungen, der Nachfolger nicht mehr. Zu zweit kann der Titel längere Zeit unterhalten, doch Einzelspieler suchen sich lieber eine Alternative.

6 von 10

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Intelligent Systems GENRE Adventure
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Paper Mario: Sticker Star

Nach einem kurzem Platformerausflug auf der Wii kehrt Paper Mario nun wieder mit rundenbasierten Kämpfen auf den 3DS zurück – und diesmal hat er sein Stickeralbum mitgebracht!

Das Stickerfest ist in vollem Gange. Als Bowser sich wieder einmal dazu entscheidet, Unruhe zu stiften, ist Mario einmal mehr derjenige, der wieder alles ins rechte Lot bringen soll. Partnercharaktere wie in den anderen Paper-Mario-Spielen gibt es jedoch keine. Stattdessen wird Mario von der Stickerfee Kersti unterstützt, die eher an eine nicht nervige Navi aus The Legend of Zelda: Ocarina of Time erinnert.

Die Toads sind überall

Die Welt und Story bleibt in diesem Sinne recht flach. Die Welt wird nämlich komplett von Toads bevölkert und interessante Dialoge sind selten. Mehr Tiefe bieten die Levels, die wie in klassischen Super-Mario-Abenteuern in diskrete Abschnitte unterteilt sind. Sie bieten viele Geheimnisse und laden so zum ausgiebigen Erforschen ein. Für die zahlreichen Rätsel wird zum einen die Papierisieren-Fähigkeit benötigt, mit der die Welt komplett flach wird und Sticker auf die Welt geklebt, aber auch entfernt werden können. Zum anderen werden auch oft die sogenannten Dingse benötigt – mariountypische 3D-Gegenstände wie Staubsauger oder eine Ziege. Diese Sticker sind auch mächtige Helfer in den rundenbasierten Kämpfen.

Ressourcenmanagement

Das Kampfsystem macht viel Spaß und basiert komplett auf den Stickern, die jeweils nur einmal verwendet werden können – jeder Angriff sollte also mit Bedacht ausgewählt werden. Kämpfen kann aus dem Weg gegangen werden und dies ist auch oft sinnvoll, da es keinerlei Erfahrungspunkte gibt. Wie in den meisten von Nintendo entwickelten Spielen gehören sowohl Grafik als auch Sound zu dem Besten, was man auf dem System finden kann.

Alexander Schmidt

PRO

- frisches Kampfsystem
- weckt Erforschungsdrang
- geniale Musik

CONTRA

- schwache Story

FAZIT

Mir hat vor allem das frische Kampfsystem, die toll designten Levels und die geniale Musik gefallen. Die Welt hätte jedoch etwas lebendiger gestaltet werden müssen.

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

Professor Layton und die Maske der Wunder

Während in Japan schon seit dem 3DS Launch gemeinsam mit Hershel Layton gerätselt werden konnte, musste man hierzulande mal wieder etwas länger warten. Hat sich die Zeit gelohnt?

„Anspielung“

In einem der Minispiele in Professor Layton und die Maske der Wunder findet sich eine Anspielung auf die Legend-of-Zelda-Reihe. Was genau euch erwartet, wollen wir aber noch nicht verraten.

Mitten in der Wüste landen Layton und Luke pünktlich zum Karneval im Las-Vegas-Verschnitt Monte d'Or. Anstatt dort einen fröhlichen Urlaub zu verbringen, sind selbstverständlich wieder einmal die Knobelfähigkeiten des Duos gefragt, um einem mysteriösen Verbrecher mit einer noch mysteriöseren Maske das Handwerk zu legen. Verknüpft wird diese Jagd mit regelmäßigen Rückblenden in Laytons Jugend.

Täglicher Nachschub

Wie für diese Serie üblich, liegt der Fokus ganz und gar auf den abwechslungsreichen und teilweise auch fordernden Rätseln. Mit insgesamt 150 Rätseln werden uns zwar zunächst weniger als in anderen Titeln geboten, dafür bekommen wir täglichen Nachschub mit insgesamt 365 Download-Rätseln. Ergänzend zu den gewohnten Rätseln gibt es Minispiele und zum ersten Mal auch kleine Rennen oder Dungeons. All diese Zusätze sind aber nicht mehr als nette Kleinigkeiten. Wirkliche Sprünge hat Professor Layton nur im Design gemacht.

Zu schade für Zwischensequenzen

Die grafische Veränderung sticht Layton-Veteranen sofort ins Auge. Ihr untersucht nicht länger relativ statische Bilder, sondern klickt euch durch animierte, dreidimensionale Welten. Besonders gelungen sind zudem die Zwischensequenzen. So perfekt vertont, sauber animiert und mit einem wunderschönen 3D-Effekt versehen, würde man die Filmchen auch gerne in Spielfilmlänge sehen. Mit etwas letztem Schliff an der Story und einer besseren Einbindung der Minispiele, wird Layton im nächsten und letzten Ableger der Serie hoffentlich ein Überflieger. *Björn Rohwer*

PRO

- Einblick in Laytons Vergangenheit
- tolle Lokalisation
- täglicher Rätselnachschub

CONTRA

- Geschichte kommt etwas langsam in Fahrt

FAZIT

Level 5 hat in dem neuesten Ableger der Serie gekonnt modernisiert, ohne das Spiel dabei zu revolutionieren. Wer knifflige Rätsel nach altem Schema erwartet, wird mit diesem Layton überaus glücklich.

8 von 10

PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** Headstrong Games **GENRE** Minispielsammlung
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 bis 2 Spieler **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

Rabbids Rumble

Da die Welt noch nicht genug Minispielesammlungen gesehen hat, versucht sich Headstrong Games auch mal daran.

Doch der, eigentlich eher für Spiele wie The House of the Dead: Overkill bekannte Entwickler geht einen anderen Weg. Anstatt das Spiel mit einer abnormalen Menge an Minispielen, welche sich in der Grundmechanik stark ähneln, vollzustopfen, regiert hier Qualität vor Quantität. Rabbids Rumble hat ungewöhnlich wenige Minispiele, die dafür aber umso besser designt sind. Und ein wenig Pokémon ist auch dabei.

Pokémon?

Wie die Trailer und die Verpackung schon andeuten, ist Rabbids Rumble weniger als Minispielsammlung sondern als Kampfspiel konzipiert. Dieses Ziel verfehlen die Entwickler zwar, nichtsdestotrotz gibt es einen gut ausgearbeiteten RPG-ähnlichen Kampfmodus, bei dem man verschiedene Hasen gegeneinander antreten lässt. Diese wiederrum schaltet man durch das Gewinnen von Minispielen frei. Dies war dann aber auch die einzige Motivation, das Spiel länger als ein paar Stunden zu spielen – denn hat man erst mal alle Minispiele zum fünften Mal gespielt, merkt man den Nachteil der geringen Menge an Minispielen und wechselt zu einem anderen 3DS-Spiel. Schade, mit mehr Umfang hätte Rabbids Rumble wirklich gut werden können.

Emanuel Liesinger

PRO

- witzige Präsentation
- gut überlegte Minispiele

CONTRA

- geringer Umfang
- wiederholt sich schnell

FAZIT

Die Hasen sind wahnwitzig wie immer, aber leider wiederholen sie sich schnell durch die geringe Zahl der Minispiele. Als Download-Titel wäre Rabbids Rumble großartig.

5 von 10

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** syn Sophia **GENRE** Wirtschaftssimulation
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 bis 4 Spieler **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

Nintendo präsentiert: New Style Boutique

New Style Boutique ist ein Spiel, welches sich an die oft vernachlässigte Gruppe der jungen Damen richtet. Doch kann das Spiel auch unseren männlichen Tester überzeugen?

Es ist wie im Märchen: Gerade noch halfen wir einer Frau beim Tragen und schon sind wir in ihrer Boutique eingestellt und beraten ihre Kunden. Schon nach kurzer Zeit haben wir das Geschäft übernommen und sind nun nicht nur für die Kundenberatung verantwortlich, sondern müssen auch neue Kleidung einkaufen, das Schaufenster präsentabel machen und an Fashion-Contests teilnehmen.

Was ziehe ich heute an?

Es gibt also viel zu tun, jedoch verbringen wir die meiste Zeit damit, auf jegliche Kundenwünsche einzugehen. So möchten manche Kundinnen zum Beispiel ein feminines Outfit, andere hingegen ein rockiges. Dank Suchfunktion werden die einzelnen Kleidungsstücke bequem nach Stil sortiert und die Kundin (und neuerdings auch der Kunde) darf nach Belieben eingekleidet werden - zumindest solange dem Stil treu geblieben wird, denn bei kleinsten Abweichungen wird das Outfit abgelehnt.

Etwas Entspannung muss auch sein

Nach einem harten Arbeitstag sehnen wir uns nach Entspannung und besuchen das Café, den Haarsalon oder den Park. Der virtuelle Müßiggang hilft einem nicht nur, sich in die Welt hineinzuversetzen, sondern treibt auch das Spielgeschehen voran. Fast jede Aktion füllt nämlich das Glücksmeter auf, welches voll aufgeladen neue Orte und Features freischaltet. Zu Beginn kann einen das Spiel auf diese Weise blendend motivieren, jedoch lassen nach einiger Zeit die nennenswerten Features nach und der sich wiederholende Spielverlauf macht sich bemerkbar. In kurzen Spielsessions ist New Style Boutique dennoch ein gutes Spiel – nicht nur für Mädels.

Alexander Schmidt

PRO

- charmante Präsentation
- viele Modeartikel
- tolle Atmosphäre

CONTRA

- auf Dauer etwas seicht

FAZIT

New Style Boutique hat selbst mir als Modeneuling überraschend viel Spaß gemacht. Selbst Spieler außerhalb der Zielgruppe sollten sich zumindest einmal die Demo anschauen.

PUBLISHER Warner Bros. Interactive **ENTWICKLER** TT Fusion **GENRE** Action
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 **USK** ab 12 Jahren

Spy Hunter

Nach 30 Jahre kommt der Spy Hunter aus der Spielhalle auf den 3DS.

Eure Aufgabe ist es als Teil eines Geheimprojektes euer Auto möglichst schadenfrei durch die einzelnen Level zu manövrieren und den Drahtzieher hinter einem Angriff auf eure Basis ausfindig zu machen. In bester James-Bond-Manier stehen euch unterschiedliche Waffen und Gadgets zur Verfügung. Von Maschinengewehren über Raketen bis hin zum Flammenwerfer ist alles dabei, was irgendwie an ein Auto montiert werden kann.

Transformers 2.0

Die Level und Missionen sind relativ abwechslungsreich gestaltet. Mal müsst ihr einen Gefahrentransporter zerstören, eine Verfolgungsjagd bestreiten oder eine Bombe entschärfen. Von Zeit zu Zeit übernehmt ihr die Kontrolle über einen LKW oder eine Drohne und müsst mit diesen eure Feinde bekämpfen. Sowohl im Leveldesign, als auch auf der technischen Seite muss das Spiel aber deutlich Abzüge hinnehmen.

Niklas Bartholmeß

PRO

- Abwechslungsreiches Missionsdesign
- Action pur

CONTRA

- Grafik nur unzureichend
- Lange Ladezeiten

FAZIT

Ich hatte mit Spy Hunter durchaus viel Spaß – und zwar von Anfang bis zum Ende. Action- und Rennspielfans dürfen trotz der offensichtlichen Mängel zuschlagen.

6 von 10

PUBLISHER Namco Bandai **ENTWICKLER** nSpace **GENRE** Simulation
SYSTEM 3DS **SPIELER** 0 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

Rollercoaster Tycoon 3D

Schafft die altehrwürdige Serie den Sprung auf den Handheld?

Rollercoaster Tycoon 3D fängt durchaus vielversprechend an. Mit einem zunächst gelungenen Tutorial werden einem Schritt für Schritt die Grundlagen des Spiels nähergebracht. Je tiefer wir jedoch in das Spiel eindringen, desto erschrockener sind wir. Dass die Komplexität durch die Anpassung an einen Handheld etwas leidet, haben wir ja erwartet, aber eine derart miserable Technik ist erschreckend. Mittlerweile dürfte auch klar sein, weshalb der Titel lange Zeit keinen Publisher fand. Missratene 3D-Grafik, regelmäßige Abstürze des Spiels und eine misslungene, unübersichtliche Steuerung sorgen dafür, dass wir nach den ersten Kapiteln der aufgesetzten Story die Motivation komplett verloren haben. Es ist schlicht eine Qual, bei einer unfertigen Achterbahn jedes Teil der Reihe nach auswählen zu müssen, um eine winzige Verbesserung vorzunehmen – wozu haben wir denn einen Touchscreen?

Björn Rohwer

PRO

- gelungenes Tutorial

CONTRA

- technisch miserabel
- grauenvolle Menüs
- regelmäßige Abstürze

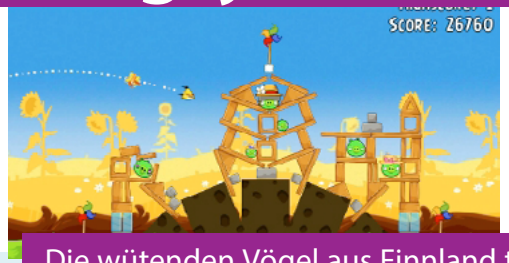
FAZIT

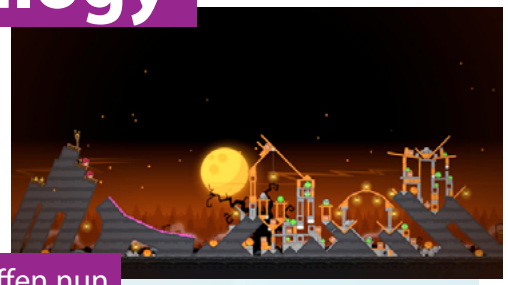
Das Experiment ist komplett gescheitert. Eine komplexere Wirtschaftssimulation lässt sich anscheinend beim besten Willen nicht auf den 3DS bringen.

2 von 10

PUBLISHER Activision **ENTWICKLER** Exient Entertainment **GENRE** Geschicklichkeit
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 30 EURO

Angry Birds Trilogy





Die wütenden Vögel aus Finnland treffen nun auch auf Nintendos neuestem Handheld ein.

Die Story des Spiels ist schnell erzählt: Die fiesen Schweine möchten aus dem Nachwuchs der Angry Birds ein leckeres Omelett machen, was sich diese natürlich nicht gefallen lassen. Um ihre Eier zu retten stürzen sie sich nun selbstmörderisch mittels eines Katapults in die Behausungen der Schweine.

Spatzenhirne

Die Trilogie besteht aus drei Spielen, die sich jedoch vom Gameplay nicht unterscheiden. Immer ist es die Aufgabe das Katapult zu spannen und treffsicher für Zerstörung zu sorgen. Dafür stehen verschiedene Flattermänner mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Leider bleibt das Spiel wenig abwechslungsreich und entfaltet nur bei sehr kurzen Spielsessions sein Potential. Als Download-Titel mit einem günstigeren Preis wäre das Spiel besser aufgehoben gewesen.

Alexander Schmidt

PRO

- großer Umfang
- einfaches Spielprinzip

CONTRA

- kaum Abwechslung
- hoher Preis

FAZIT

Angry Birds ist weder ein gutes noch ein schlechtes Spiel. Es ist eines dieser mittelmäßigen Spiele, an die man sich nach wenigen Tagen kaum noch erinnern kann. Ich kann den Hype nicht verstehen.

5 von 10

PUBLISHER Deep Silver **ENTWICKLER** Fishing Cactus **GENRE** Geschicklichkeit
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 30 EURO

Shifting World

Gelingt Shift der Sprung vom Flash- zu Retailtitel?

Im Jahre 2008 als Onlinespiel veröffentlicht, überzeugte der Mix aus Puzzle-Spiel und Jump ‚n' Run mit cleveren Ideen. Die Umwelt, bestehend aus schwarzen und weißen Blöcken, konnte bei Bedarf auf den Kopf gedreht werden, wobei sich feste schwarz-weiße Blöcke auflösen und an freien Stellen neue schwarz-weiße Plattformen entstehen.

Black and White

Die 3DS-Version greift dieses Spielprinzip auf und erweitert es durch eine konfuse Hintergrundstory, in der es euch in eine Paralleldimension verschlägt. Mit den Schultertasten „shiftet" man die Spielwelt, was essenziell ist, um den Levelausgang zu erreichen. Nebenbei wollen noch Schlüssel eingesammelt, tödliche Fallen umgangen und Portale benutzt werden. Der anfänglichen Begeisterung über das frische Spielprinzip weicht schnell pure Langeweile. Das liegt sowohl an der immer gleichen Gestaltung der Levels, die sich kaum voneinander unterscheiden lässt, als auch an der spielerischen Eintönigkeit. *Niklas Bartholmeß*

PRO

- frische Spielidee

CONTRA

- eintöniges Leveldesign
- schlechte 3D-Effekte
- mieses Sprungverhalten

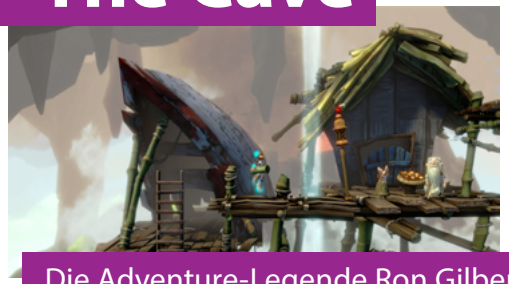
FAZIT

Wieder einmal zeigt sich, dass eine gute Idee noch lange kein gutes Spiel ausmacht. Der Titel verschenkt leider viel zu viel Potenzial und wäre im eShop deutlich besser aufgehoben als im Spieleregal.

3 von 10

PUBLISHER Sega **ENTWICKLER** Double Fine Studios **GENRE** Adventure
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 3 **USK** ab 12 Jahren **PREIS** circa 12,99 EURO

The Cave



Die Adventure-Legende Ron Gilbert verirrt sich erstmals auf eine Nintendo-Konsole.

Ähnlich wie in Maniac Mansion – einem der Vorreiter des Adventure-Genres – erkundet ihr wieder mit drei verschiedenen Charakteren eine abgedrehte Spielwelt. Dabei habt ihr die Wahl zwischen sieben komplett unterschiedlichen Charakteren. Der Clou ist, dass jeder Charakter seine eigene Geschichte und somit auch seinen eigenen Levelabschnitt hat. Wer das Spiel also ganz sehen möchte, muss sich mehrmals auf die Höhlenwanderung begeben.

Höhle, Single, männlich sucht...

In einer für Ron Gilbert typischen Art ist die Reise mit viel, teilweise zynischem Humor gespickt. Da beschwert sich die sprechende Höhle über ihr Singledasein und selbst die sympathischten Helden werden zu Mördern. Leider schmälern einige kleine Fehler das tolle Gesamtbild. Obwohl das GamePad kaum einen Nutzen hat, dürfen wir nicht auf dem Screen des Controllers spielen. Zudem kam es immer mal wieder zu kleineren Rucklern beim Speichern.

Björn Rohwer

PRO

- herausragender Humor
- hoher Wiederspielwert

CONTRA

- keine GamePad-Screen-Unterstützung
- manche technische Unsauberkeiten

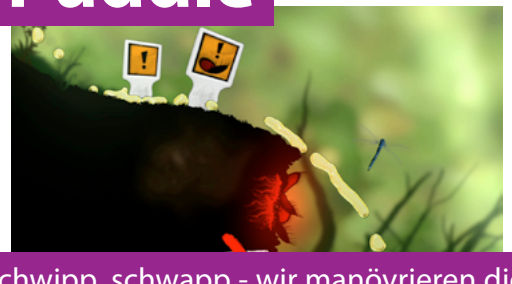
FAZIT

Ron Gilbert ist wieder in seinem Paradegenre angekommen. Wer mit Adventures irgendwie etwas anfangen kann, wird um The Cave nicht herum kommen. Trotz kleiner Macken mein Spiel des Januars!

8 von 10

ENTWICKLER Neko Entertainment **GENRE** Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 7,99 EURO

Puddle



Schwipp, schwapp - wir manövrieren die Flüssigkeit ins Ziel!

Die Neigungssensoren des Wii U GamePads geben Entwicklern Raum für Gameplay-Spielereien. In Puddle schwappen wir Flüssigkeiten genau auf diese Weise durch verzwickte Labyrinthe.

Mehr als nur eine Spielerei?

Das Spielprinzip ist nicht neu, aber durchaus interessant, denn die 2D-Levels erschweren unser Vorhaben mit allerlei Hindernissen. Da wären beispielsweise hungrige Pflanzen oder lodernde Flammen, die unser Flüssigkeitenkontingent negativ beeinflussen können und wollen. Leider funktioniert die Neigungssteuerung ein wenig verzögert. Präziser sind die Flüssigkeiten durch Nutzung der Schultertasten oder des Analog-Sticks unterwegs, doch dabei geht der „magische Touch“ des Spiels natürlich verloren. Auch hätte der Kamera-Zoom etwas entfernter sein können, nicht selten wird Puddle dadurch zum Glücksspiel. Dennoch: Mehr solcher Spiele im eShop!

Damian Figoluszka

PRO

- motivierendes Medaillensystem
- kreative Levels

CONTRA

- Kamera-Einstellung nicht optimal
- Neigungssteuerung etwas träge

FAZIT

Hier werden die Neigungssensoren des Wii-U-Gamepads sinnvoll genutzt. Und dank kreativer Levelgestaltung kann das Schwipp-Schwapp-Konzept sogar unterhalten.

6 von 10

ENTWICKLER Fronzenbyte **GENRE** Action-Adventure
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 3 **USK** ab 12 Jahren **PREIS** circa 16,99 EURO

Trine 2: Director's Cut

Zum zweiten Mal bereisen wir mit Diebin, Magier und Krieger märchenhafte Welten.

In einer ebenso märchenhaften Geschichte versuchen die drei durch das Trine verbundene Helden wieder einmal die Welt zu retten. Während die Story so langsam durch die magischen Welten führt, geraten wir an allen Ecken ins Staunen.

Magische Riesentiere

In der Fortsetzung legt die Serie nochmals deutlich zu – insbesondere bei den Rätseln. Rieseschnecken oder Frösche geben den Entwicklern Spielraum für kreative Denksportaufgaben und werten Trine 2 deutlich auf. Gerade das Zusammenspiel der drei von Grund auf verschiedenen Charaktere funktioniert wieder makellos. Egal ob man alleine davor sitzt oder im Kooperationsmodus daheim oder online die Level meistert. Aber auch grafisch ist Trine 2 auf der Wii U wirklich eine Perle. In dieser Kategorie gewinnt der Titel ohne Probleme gegen jedes Retail-Spiel und steckt auch die Versionen anderer Konsolen in die Tasche. Hätte die Story etwas mehr Spannung, wären wir wirklich rundum glücklich. So bleibt aber noch Spielraum für einen dritten Teil. *Björn Rohwer*

PRO

- erstaunliche Grafik
- kreative Rätsel
- guter Multiplayer-Modus

CONTRA

- Story kommt langsam in Fahrt

FAZIT

Trine ist aktuell eindeutig der König unter den eShop-Titeln. Einzig die zwar märchenhafte, aber auch etwas plätschernde Story trennt das Spiel von der vollen Punktzahl.

9 von 10

ENTWICKLER WayForward Technologies **GENRE** Puzzle Plattformer
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 9,99 EURO

Mighty Switch Force: Hyper Drive Edition

WayForwards Gesetzeshüterin erobert die Wii U.

Auf den Nintendo-Handhelds hat sich WayForward mit ihrer Mighty-Serie schon einen Namen gemacht. Ein Remake des 3DS-Ablegers erreicht nun die Wii U und möchte mit Bonuslevels auch alten Hasen anlocken.

Auf Streife

Wieder hüpft ihr auf der Jagd nach Verbrecherinnen durch anfänglich sechzehn verschiedene Levels. Als besonderen Kniff könnt ihr dabei per Knopfdruck Blöcke erscheinen und wieder verschwinden lassen. Das klingt sicher nicht spektakulär, wird aber spätestens nach der Hälfte des Spiels richtig anspruchsvoll. Die extra für die Wii-U-Fassung entworfenen Bonuslevels setzen in puncto Schwierigkeitsgrad noch mal etwas drauf. Insgesamt ist die Hyper Drive Edition eine sehr runde Version – gleichermaßen in Grafik, Sound und Gameplay. Lediglich die Nähe zu der Originalversion kann abschreckend wirken. Neulinge dürfen aber zugreifen.

Björn Rohwer

PRO

- clevere Spielmechanik
- gute Präsentation
- knackiger Schwierigkeitsgrad

CONTRA

- viel zu kurz

FAZIT

Auch auf der Wii U kann WayForward überzeugen. Ob die Bonuslevels aber einen Mehrwert für Serienkenner darstellen, ist zu bezweifeln. Wir freuen uns schon auf einen weiteren, dann wirklich neuen Ableger.

7 von 10

ENTWICKLER Tomorrow Corporation **GENRE** Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 **USK** ab 12 Jahren **PREIS** circa 14,99 EURO

Little Inferno

Wer hat sich nicht schon immer einen virtuellen Kamin gewünscht?

Einem Dritten das Spielkonzept von Little Inferno zu erklären, ist leichter gesagt als getan. Eigentlich werden nämlich nur Gegenstände in einem virtuellen Kamin verbrannt und die Ergebnisse bewundert.

Sinnlosigkeit

Was zunächst unglaublich langweilig klingt, erweist sich als außergewöhnlichstes Spiel des Wii-U-Launches. Das Suchen nach Brandkombinationen fesselt einen, obwohl es objektiv gesehen total ermüdend sein müsste und das Artdesign ist im positiven Sinne verrückt. Die Parallelen zu World of Goo sind im Design und dem Humor durchaus erkennbar. Ohne zu viel vorwegzunehmen, entführt uns dass Spiel in die sinnlosen Untiefen des Social Gamings um uns die eigene Blödheit ins Gesicht zu schmieren. Wen diese Erfahrung reizt oder wer grundsätzlich experimentierfreudig ist, muss zuschlagen. Trifft es aber nicht den Nerv des Spielers, ist man umso enttäuschter.

Björn Rohwer

PRO

- unglaublich charmant
- fesselndes „Gameplay“
- lustig und bewegend zugleich

CONTRA

- schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis

FAZIT

Wer Little Inferno kauft, der geht ein Risiko ein, denn der virtuelle Kamin ist nicht jedermanns Sache. Treffen euch der Charme, der Witz und die Botschaft des Spiels, seit ihr hin und weg. Andernfalls habt ihr euer Geld buchstäblich verbrannt.

8 von 10

ENTWICKLER Broken Rules **GENRE** Action
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 5 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 11,99 EURO

Chasing Aurora

Fangen gepaart mit einem zauberhaften Artdesign.

Sehr konsequent greift Broken Rules das Versteckspiel als Leitidee ihres Titels auf. Während Nintendo schon bei der Vorstellung der Wii U eine entsprechende Tech-Demo zeigte, wird es hier zum Kern des Titels. Dabei kann variiert werden, ob alle einen jagen oder ob einer alle jagt.

Klasse mit Massen

Leider sind es dann Kleinigkeiten, die einem dem Spaß am Spiel etwas nehmen. So scheint das Spiel grundsätzlich nur für mindestens vier Spieler ausgelegt. Als Solist bleiben einem fast alle Modi verwehrt und mit zwei bis drei Spielern funktionieren Mechanismen wie das Befreien im Freeze-Tag-Modus einfach nicht vernünftig. Vielleicht wären hier computergesteuerte Helfer wie in Mario Chase aus Nintendo Land hilfreich gewesen. Das Design ist aber über alle Zweifel erhaben. Der Origami-Look verleiht dem Spiel einen besonderen Charme und rettet es vor der Mittelmäßigkeit. Schade, dass es um die hervorragend umgesetzte Idee für vier bis fünf Spieler so dünn wird.

Björn Rohwer

PRO

- mit vielen Spielern ein Hit
- tolles Artdesign

CONTRA

- alleine eintönig
- Modi sehr ähnlich

FAZIT

Chasing Aurora basiert auf einer guten Idee, doch viel mehr hat das Spiel leider nicht zu bieten. Wer mindestens vier Spieler versammeln kann, wird seinen Spaß haben. Alle anderen schauen in die Röhre.

6 von 10

PUBLISHER Genius Sonority **ENTWICKLER** Genius Sonority **GENRE** Rollenspiel
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 Spieler **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 7,99 EURO

The Denpa Men: They came by Wave

So manche Spielidee ist einfach so verrückt, dass sie nur von Japanern stammen kann.

Ein Blick durch die Kamera lässt die Denpa Men in unserer Umgebung erscheinen.

Nach kurzer Zeit verkommt der Titel leider zum Dungeon Crawler.

Der Titel dreht sich um die namensgebenden Denpa Men. Die unsichtbaren Radiowellenmänner schweben angeblich in unserer Realität umher und werden mit der 3DS-Kamera sichtbar, damit wir sie einfangen können. So bauen wir uns nach und nach eine kleine Denpa-Men-Armee auf, welche wir in diverse Dungeons schicken, um dort mit ihnen rundenbasierte Kämpfe auszutragen.

Denpa Men Group

Ziel des Spiels ist es, irgendwann einmal den Dämonenkönig zu bekämpfen. Daher müssen wir die Denpa Men ständig trainieren und ihre Fähigkeiten geschickt ergänzen, denn Kämpfer ohne Heiler werden im Kampf schnell unterlegen sein. Die Gruppe besteht dabei aus vier bis acht Charakteren, die sich immer größeren Bedrohungen messen müssen. Den ersten Platz für Innovation belegt der Titel zwar nicht, doch für zwischendurch ist er eine willkommene Abwechslung vom Alltag.

Eric Ebelt

„Fortsetzung folgt“

Bereits im Oktober 2012 bestätigte Manabu Yamana vom Entwicklerstudio Genius Sonority, dass der Nachfolger von The Denpa Men: The Came by Wave auch im Westen erscheinen wird. Fans des ersten Teils dürfen sich also auf baldigen Nachschub freuen.

PRO

- verschiedene Denpa Men
- Nutzung der 3DS-Kamera

CONTRA

- monotones Gameplay
- keine Online-Modi

FAZIT

Zwischenzeitlich macht der Titel immer wieder Spaß, doch durch das monotone Gameplay verwandelt sich das Rollenspiel immer mehr zum Dungeon Crawler. Schade, dass das Potential nicht genutzt wird.

5 von 10

PUBLISHER Nnooo ENTWICKLER Nnooo GENRE Geschicklichkeit
SYSTEM 3DS SPIELER 1 Spieler USK ab 0 Jahren PREIS circa 10,00 EURO

escapeVektor

Obwohl escapeVektor bereits 2011 für Nintendos Wii erschienen ist, kann uns der Titel auch mehr als ein Jahr später motivieren. Diesmal jedoch auf Nintendos kleinem Handheld.

„Fehlende Kapitel“

Im Zuge der Ankündigung der 3DS- und Vita-Veröffentlichung wurden die geplanten Kapitel als WiiWare-Fassung gestrichen. Wir finden diesen Schritt sehr bedauerlich und fragen uns, ob dieser Schritt eventuell mit Nintendos kurioser WiiWare-Politik zusammenhängt.

Vektor hat ein Problem, denn er wurde in unserem Prozessor gefangen und hat dabei ebenso wenig eine Ahnung, wie er dort hingelangt ist oder wieder verschwinden kann, wie wir. Wir müssen dem in Pfeilform aufgebauten Vektor helfen, diesen Albtraum zu beenden. Im ersten Moment klingt die Story ziemlich konfus und das ist sie auch, doch legt der Titel dafür einen größeren Anspruch auf das abwechslungsreiche Gameplay.

Vektors Hindernisse

Dieses verlangt von uns einiges ab. Während wir in den ersten Spielabschnitten Vektor über vordefinierte Bahnen lenken, damit sich diese verfärben und sich so der Level-Ausgang öffnet, sind die späteren Levels wesentlich komplexer. Plötzlich tauchen Gegner auf, welche die Bahnen abfahren und von uns mit einer Art Bombe temporär ausgeschaltet werden wollen. Um den Feinden zu entkommen, hilft zudem der aktivierbare Boost, der aber ebenfalls sehr wertvolle Energie verbraucht.

Updates

Für jedes abgeschlossene Level erhalten wir Erfahrungspunkte, durch die Vektor einzelne Stufen beziehungsweise Versionsnummern aufsteigt. Vektor erfährt sozusagen ein Update und dadurch immer mehr Verbesserungen, die für die Highscore-Jagd unentbehrlich sind. Über eine aktive Internetverbindung können wir unsere Leistungen am Ende eines Levels jederzeit mit denen der besten Spieler von escapeVektor vergleichen. Technisch macht der Titel einen passablen Eindruck, doch der Tiefeneffekt kann sich bei dem einen oder anderen Spielertypen unvorteilhaft auswirken.

Eric Ebelt

So groß und komplex können Levels später werden.

Mit einer Art Bombe löschen wir unsere Feinde aus.

PRO

- motivierendes Spielprinzip
- teils sehr fordernd
- Online-Ranglisten

CONTRA

- Tiefeneffekt kann stören

FAZIT

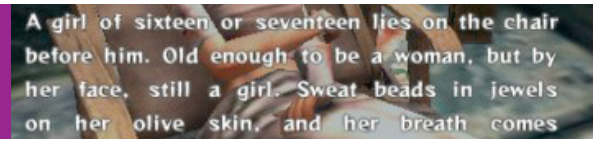
escapeVektor ist motivierend und in Levels mit brenzligen Situationen extrem spannend. Der Titel eignet sich jedoch eher für kurze Sessions im Bus oder im Zug.

PUBLISHER Level-5 **ENTWICKLER** Level-5 **GENRE** Rollenspiel
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 Spieler **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 7,99 EURO

Crimson Shroud

Altmeister Yatsumi Matsuno (Final Fantasy Tactics) kehrt mit einem 3DS-exklusiven Tabletop-Spiel zu seinen Wurzeln zurück. Dabei besinnt er sich auf alte Stärken.

Die Geschichte ergießt sich in englischsprachigen Textlawinen



Kommen wir ohne weitere Umschweife zum Spiel. Dieses wirft uns, mit einer Kämpferschar bestehend aus Giauque, Frea der Heilerin und Lippi, dem Bogenschützen, direkt in die erste Schlacht, welche zugleich als Tutorial funktioniert. Diese Schlachten sind menügesteuert. Einerseits gibt uns das die Möglichkeit die Züge in aller Ruhe zu wählen, doch andererseits kann das zu frustigem Herumgesuche führen.

Fehlende Transparenz

Immer wieder können wir nur vermuten was eigentlich zu tun oder zu lassen ist, zu unklar gestaltet sich das weitere Vorgehen. Das zieht leider die Qualität des Schwierigkeitsgrades (knifflig aber nicht unmöglich) herunter. Ebenfalls keinen Gefallen macht sich das Spiel durch die grafische Präsentation. Ja, die Modelle sind feinmodelliert und strotzen vor Detailreichtum. Am Ende sind es aber eben nur ein paar Tabletop-Figuren, die sich bis auf ein wenig Gewackel nicht bewegen wollen. Ein wenig Ausbruch von diesem starren Design hätte dem Spiel sichtlich gut getan.

Eine Story die begeistert

Sehr gut tut dem Spiel allerdings der Score von Hitoshi Sakimoto, welcher zusammen mit all den Skeletten und heruntergekommenen Bauten eine melancholische Stimmung zu erzeugen vermag. Auch die Geschichte punktet dank Wendungen und guter Schreibe. Da jedes Level unterschiedliche Routen und Geschichtsentwicklungen zu bieten hat, wird man, auch dank wiederbesuchbarer Levels, dazu eingeladen immer wieder Neues zu entdecken. Das treibt den ansonsten eher überschaubaren Umfang erfreulich nach oben.

David Fahnert

Dieses „Standbild" gibt die Action der Kämpfe im Spiel ganz gut wieder

Würfelt euch in bester Table-Top-Manier zum Sieg

PRO

- spannende, variantenreiche Story
- Top-Soundtrack
- gute Rollenspiel-Elemente

CONTRA

- unnötig frustig

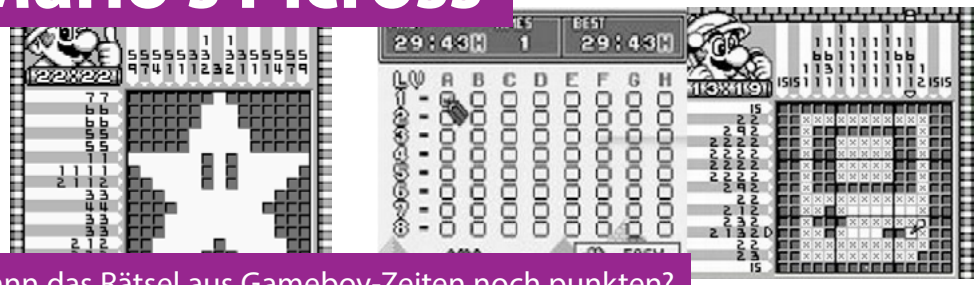
FAZIT

Eine Bereicherung für den eShop. Yatsumi Matsuno liefert hier einen sehr empfehlenswerten Titel für Rollenspieler mit Frustresistenz.

7 von 10

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Jupter **GENRE** Puzzle
SYSTEM 3DS **SPIELER** 1 **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 3,99 EURO

Mario´s Picross



Kann das Rätsel aus Gameboy-Zeiten noch punkten?

Ihr sollt auf einem Gitternetz einzelne Kästchen nach einem bestimmten Muster einfärben und so ein Gesamtbild z.B. einen GameBoy erzeugen. Hinweise darauf, welche Felder einzufärben sind, gibt das Spiel am oberen und unteren Spielfeldrand mithilfe von Nummern. In 250 Rätseln malt ihr so nach und nach kleine Bildchen mit eurem 3DS.

Gut gealtert

Einzig die ausschließlich englischen Texte und die selbstverständlich altbackene Technik machen dem Titel ein wenig zu schaffen. Glücklicherweise fällt beides kaum ins Gewicht, den weder die Texte noch die Grafik sind elementar wichtig für das Spiel. Hilfreich ist zudem die Speicherfunktion des 3DS, mit der sich Rätsel auch schnell mal pausieren lassen.

David Fahnert

PRO

- zeitloses Spielprinzip
- perfektes Preis-/Leistungsverhältnis
- profitiert vom 3DS

CONTRA

- schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis

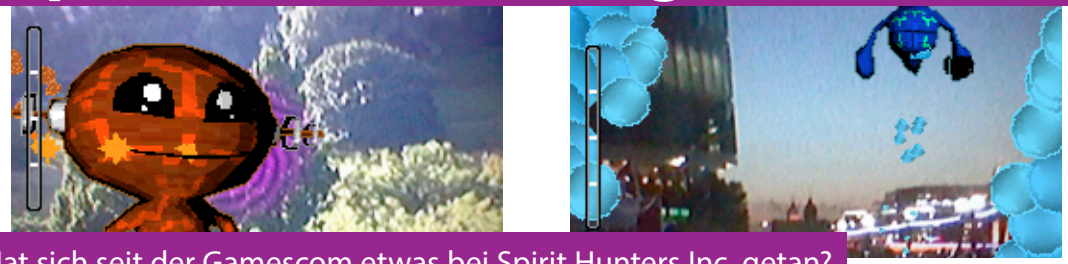
FAZIT

Mario´s Picross gehört zu den Rätsel-Klassikern die in jede Sammlung gehören - sei es auf dem GameBoy oder nun auf dem 3DS.

8 von 10

PUBLISHER Nnooo **ENTWICKLER** Nnooo **GENRE** Action-Rollenspiel
SYSTEM DSi, 3DS **SPIELER** 1 **USK** ab 6 Jahren PREIS 800 Punkte / 8,00 EURO

Spirit Hunters Inc. Light & Shadow



Hat sich seit der Gamescom etwas bei Spirit Hunters Inc. getan?

Seitdem hat sich am Spiel offensichtlich auch kaum etwas getan, wie wir im Review feststellen dürfen. Nach wie vor fehlt ein richtiger Abenteueraspekt, der uns mit seiner Story an den Handheld fesselt. So bleibt das Gameplay durchweg gleich. Wir wählen unser Element, machen mit Stylus-Bewegungen Jagd auf Geister und lernen neue Fähigkeiten dazu.

Schwache Challenges

Das Spielprinzip ist zwar recht monoton, doch durch Cooldowns und Items ist die Jagd auf die Geister durchweg motivierend. Haben wir einen Geist besiegt, können wir für unsere Freunde via Passwortsystem einen Code übermitteln, der jedoch auf einen expliziten Ingame-Namen zugeschnitten ist. Das ist umständlich und veraltet! Eine soziale Vernetzung sieht heutzutage anders aus. Zwischendurch kann Spirit Hunters Inc. jedoch immer wieder aufs Neue fesseln.

Eric Ebelt

PRO

- Elementarsystem
- nutzt die Kamera

CONTRA

- schwache Challenges
- keine Online-Modi

FAZIT

Zwischendurch macht Spirit Hunters Inc. durchaus Spaß und auch die Challenges sind motivierend, wenn man denn genügend Besitzer des Spiels und ihre Ingame-Namen kennt.

6 von 10

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Game Freak GENRE Rollenspiel
SYSTEM DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 35 EURO

Pokémon Schwarze Edition 2

Da sind sie wieder, die kleinen Taschenmonster. Wider Erwarten für den DS statt 3DS

Erstmals bringt Nintendo einen direkten Nachfolger zu einem Pokémon-RPG. Alles spielt sich wieder in der Einall-Region ab, zwei Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers. Diese „neue Welt“ gilt es zu erkunden, wobei hier „neu“ als Adjektiv sicherlich nicht verkehrt ist.

Content der sich sehen lässt

Haufenweise Veränderungen und Erweiterungen prägen das Spiel. 646 Pokémon, 50 Ortschaften, Pokéwood-Filmstudio, virtuelle Einkaufspassage, wechselnde Jahreszeiten und unglaublich umfangreiche Online-/Multiplayermöglichkeiten sind hier nur einige Stichworte, die dieses Spiel ausmachen. Für jeden RPG- oder Pokémon-Fan ein absoluter Pflichtkauf, egal ob für DS oder 3DS. 3DS-Besitzer sind hier dank Verbindung mit der „Pokémon-Traumradar“-App sogar leicht im Vorteil.

Damian Figoluszka

PRO

- 20 bis 30 Stunden für die Story...
- ... und damit längst nicht Schluss!
- gewohnt gutes Gameplay

CONTRA

- wird Zeit für eine eigene 3DS-Version

FAZIT

Pokémon Schwarze Edition 2 macht alles richtig. Es sieht für ein DS-Spiel gut aus, spielt sich gewohnt gut und erweitert den Vorgänger sinnvoll und in ausreichendem Umfang. Wir sagen: Spitze!

9 von 10

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Creatures Inc. GENRE Zusatz-Software
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 2,99 EURO

Pokémon Traumradar

Pokémon Traumradar eignet sich immer wieder für die schnelle Jagd zwischendurch.

Wir unterstützen eine Forscherin bei ihrer Arbeit und blicken dabei durch die Kamera des 3DS. Dabei entdecken wir immer wieder neue Traumwolken, welche anvisiert und zerstört werden sollen. Dafür erhalten wir entweder Punkte, mit denen wir unsere virtuelle Kamera aufrüsten dürfen, um erfolgreicher bei der Jagd zu sein oder es erscheint eines der wenigen Pokémon.

Jederzeit auf der Jagd

Auch hier müssen wir einfach nur wie verrückt auf die A-Taste hämmern, um es zu fangen. Ist das gelungen, dürfen wir es auf die Schwarze Edition 2 oder die Weiße Edition 2 der Rollenspielserie übertragen - der einzige Mehrwert! Um wieder neue Pokémon zu suchen, müssen wir aber einige Zeit pausieren, damit sich neue Wolken bilden können oder wir geben Spielmünzen dafür aus. Pokémon-Fans dürfen zugreifen!

Eric Ebelt

PRO

- kompatibel mit Editionen

CONTRA

- spielerisch mau
- wenige Pokémon enthalten
- kein Tiefeneffekt

FAZIT

Besitzer der aktuellen Rollenspiele dürfen zuschlagen, sollten sich aber nicht über den kleinen Umfang wundern. Hoffentlich werden hier noch Updates nachgeschoben, da die Software derzeit enttäuscht.

3 von 10

PUBLISHER The Pokémon Company CHEFREDAKTEUR Michael G. Ryan GENRE Lösungsbuch
SEITENANZAHL 464 ISBN 978-1-908172-28-0 PREIS circa 19,99 EURO

PUBLISHER The Pokémon Company CHEFREDAKTEUR Michael G. Ryan GENRE Lösungsbuch
SEITENANZAHL 590 ISBN 978-1-908172-33-4 PREIS circa 19,99 EURO

Pokémon Schwarze / Weiße Edition 2 Lösungsbuch Band 1 & 2

Ein Lösungsbuch ist oftmals ein unverzichtbarer Wegbegleiter für ein Rollenspiel.

Das erste von zwei Lösungsbüchern ist vollgestopft mit nützlichen Informationen zu den aktuellen beiden Pokémon-Editionen. Neben Grundlagen, die sich an neue Spieler richten, kommen wir natürlich vor allem in den Genuss des Lösungsweges. Der wird mit vielen Karten und Randnotizen ausgeschildert.

Unverzichtbares Nachschlagewerk

Das beginnt mit wichtigen Schlüsselmomenten, die genauer durchleuchtet und erklärt werden, und endet mit der Auflistung von Fundorten von Pokémon (inklusive Jahreszeiten) und Items, die dort jeweils zu finden sind. Neben Tipps, wie wir den Einall-Pokédex vervollständigen können, geht das Lösungsbuch auch noch auf alle Nebenschauplätze wie Pokéwood oder das Riesenrad in Rayono City ein. Wer wirklich alles in der Einall-Region entdecken möchte, kommt um dieses sehr vollständige Nachschlagewerk nicht herum.

Eric Ebelt

PRO

- vollständiger Lösungsweg
- übersichtliche Angaben
- strukturierter Aufbau

CONTRA

- kein nationaler Pokédex

FAZIT

Mir wird das Buch auf meiner Reise durch die Einall-Region eine wertvolle Hilfe sein, denn in Rollenspielen möchte ich gerne alles erleben und mit diesem Lösungsbuch kann ich das definitiv.

9 von 10

649 Pokémon und die Zahl nimmt stetig zu. Dieses Buch liefert das aktuelle Update.

Im zweiten Lösungsbuch erhalten wir wieder einmal viele nützliche Informationen, diesmal jedoch hauptsächlich zu den eigentlichen Stars der Videospiele. Der zweite Band liefert nämlich den nationalen Pokédex nach, der aus Platzgründen im ersten Buch fehlte. In sehr übersichtlichen Tabellen erhalten wir auf jeder Seite Angaben zu je zwei der 649 Pokémon.

Bestimmungsbuch der Pokémon

So erhalten wir schnell den Überblick darüber, welche Attacken ein Pokémon von Geburt an und welche Angriffe es anderweitig erlernen kann. Dazu gibt es Angaben zu weiblichen und männlichen Individuen, der Größe, dem Gewicht und natürlich zu (versteckten) Fähigkeiten. Genaue Status-Werte-Tabellen fehlen allerdings, doch dafür ist bei jedem Pokémon eine AR-Marke abgebildet, die mit dem Pokédex 3D Pro erfasst werden kann. Trainingshilfen runden den Inhalt ab.

Eric Ebelt

PRO

- vollständiger Pokédex
- hilfreiche Trainingstipps

CONTRA

- wenige Hintergründe
- keine exakten Statuswerte

FAZIT

Wer mit seinen Pokémon auf Turnieren antritt oder zum Spaß gerne züchtet, findet in diesem Buch hilfreiche Trainingstipps. Als Nachschlagewerk reicht es jedoch nicht immer aus, da Hintergründe fehlen.

7 von 10

BESTENLISTE WII U

JUMP‘N‘RUN

NEW SUPER MARIO BROS. U..... 8 PUNKTE

RENNSPIEL

SONIC & ALL-STARS RACING: TRANSFORMED..... 8 PUNKTE

SPORT

NBA 2K13..... 8 PUNKTE
FIFA 13..... 6 PUNKTE

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SPECIAL EDITION..... 8 PUNKTE
DARKSIDERS II..... 7 PUNKTE

GESCHICKLICHKEIT UND PUZZLE

NINTENDO LAND..... 7 PUNKTE
JUST DANCE 4..... 7 PUNKTE
RABBIDS LAND..... 4 PUNKTE
FAMILY PARTY 30 GREAT GAMES: OBSTACLE ARCADE..... 2 PUNKTE

SIMULATION

FUNKY BARN..... 5 PUNKTE

BEAT‘EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2: WII U EDITION..... 8 PUNKTE
MARVEL AVENGERS: KAMPF UM DIE ERDE..... 4 PUNKTE

ADVENTURE

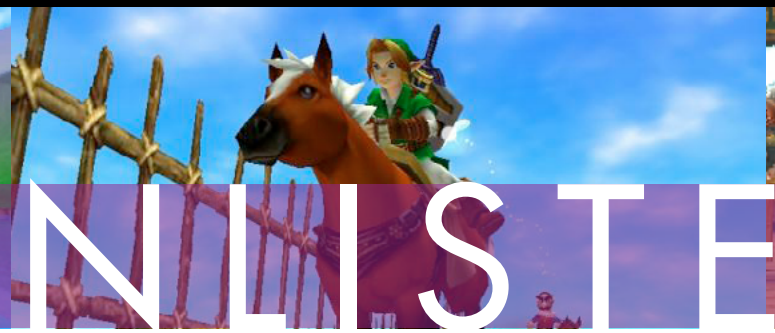
BATMAN ARKHAM CITY: ARMOURED EDITION.... 8 PUNKTE
ZOMBIU..... 7 PUNKTE
BEN 10 OMNIVERSE..... 5 PUNKTE

ACTION

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2..... 8 PUNKTE
TANK! TANK! TANK!..... 4 PUNKTE

eSHOP

TRINE 2 – DIRECTOR‘S CUT..... 9 PUNKTE
THE CAVE..... 8 PUNKTE
LITTLE INFERNO..... 8 PUNKTE
MIGHTY SWITCH FORCE: HYPER DRIVE EDITION. 8 PUNKTE
CHASING AURORA..... 6 PUNKTE



BESTENLISTE 3DS

JUMP'N'RUN

SUPER MARIO 3D LAND	9 PUNKTE
NEW SUPER MARIO BROS. 2	7 PUNKTE
SONIC GENERATIONS	7 PUNKTE
DIE ABENTEUER VON TIM UND STRUPPI - DAS GEHEIMNIS DER EINHORN	7 PUNKTE
RAYMAN ORIGINS	7 PUNKTE

RENNSPIEL

MARIO KART 7	9 PUNKTE
NEED FOR SPEED: THE RUN	6 PUNKTE
F1 2011	4 PUNKTE
ASPHALT 3D	3 PUNKTE
ALARM FÜR COBRA 11	3 PUNKTE

SPORT

MARIO TENNIS OPEN	7 PUNKTE
PES 2011 3D	7 PUNKTE
PRO EVOLUTION SOCCER 2012 3D	7 PUNKTE
FIFA 12	7 PUNKTE
WINTER SPORTS 2012	7 PUNKTE

ROLLENSPIEL

KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE	8 PUNKTE
HEROES OF RUIN	7 PUNKTE
TALES OF THE ABYSS	7 PUNKTE

GESCHICKLICHKEIT UND PUZZLE

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN LONDON 2012	7 PUNKTE
TETRIS	7 PUNKTE
JAMES NOIR'S HOLLYWOOD CRIMES 3D	7 PUNKTE
CRUSH 3D	7 PUNKTE
RHYTHM THIEF UND DER SCHATZ DES KAISERS.	7 PUNKTE

SIMULATION

NINTENDO PRÄSENTIERT: NEW STYLE BOUTIQUE	7 PUNKTE
PILOTWINGS RESORT	7 PUNKTE
NINTENDOGS + CATS	7 PUNKTE
STEEL DIVER	7 PUNKTE
PUPPIES WORLD 3D	7 PUNKTE

BEAT'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV	8 PUNKTE
DEAD OR ALIVE DIMENSIONS	8 PUNKTE
TEKKEN 3D: PRIME EDITION	6 PUNKTE
CARTOON NETWORK: JETZT GEHT'S RUND	3 PUNKTE

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	9 PUNKTE
RESIDENT EVIL REVELATIONS	9 PUNKTE
CAVE STORY 3D	9 PUNKTE
PAPER MARIO STICKER STAR	8 PUNKTE
PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER	8 PUNKTE

ACTION

STARFOX 64 3D	8 PUNKTE
METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D	7 PUNKTE
ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON LEGACY	7 PUNKTE
SHINOBI	7 PUNKTE
RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D	7 PUNKTE

eSHOP

PULLBLOX	9 PUNKTE
VVVVVV	8 PUNKTE
ESCAPEVEKTOR	7 PUNKTE
CRIMSON SHROUD	7 PUNKTE
ART OF BALANCE TOUCH!	7 PUNKTE

25 Jahre Final Fantasy

Seit 25 Jahren erleben Rollenspieler zahlreiche Abenteuer im Final-Fantasy-Universum. Ein Universum, welches es wegen finanziellen Probleme eigentlich fast gar nicht gegeben hätte.

1987

1988

1990

Die Geschichte von Final Fantasy beginnt im Jahr 1983. Masafumi Miyamoto und Hironobu Sakaguchi gründen den bis heute sehr bekannten Konzern Square, um Videospiele für das Nintendo Entertainment System, sowie für das Famicom Disk System und NEC-Computern zu entwickeln. Leider sind die ersten Gehversuche auf dem Videospielmarkt nicht von Erfolg gekrönt, weshalb das Unternehmen 1987 kurz vor dem Bankrott steht. Zu diesem Zeitpunkt wird Sakaguchi beauftragt, ein Spiel zu entwickeln, welches das letzte für die Firma hätte sein können. Sakaguchi denkt daran, aus dem Videospielgeschäft auszusteigen und aus dem Grund lässt er in sein womöglich letztes Projekt sein gesamtes Können einfließen. Am 18. Dezember 1987 erscheint Final Fantasy in Japan und wird auf Anhieb ein durchschlagender Erfolg.

Grundstein einer Legende

Untypisch für heutige Japano-Rollenspiele beginnt Final Fantasy mit der Charaktererstellung. Wir teilen die Berufe Kämpfer, Mönch, Dieb, Rot-, Weiß- und Schwarzmagier zu Beginn des Abenteuers unseren Recken zu, doch das ist noch nicht alles. Später dürfen wir unsere Helden beim Drachenkönig Bahamut gradieren lassen, wodurch sie in den zahlreichen Kämpfen noch kräftiger zuschlagen oder meisterlicher ihre Zauber wirken. Wie es sich für ein fernöstliches Rollenspiel in dieser Zeit gehört, erwarten uns in Final Fantasy dutzende Zufallskämpfe, die zwingend notwendig sind zu bestreiten, da wir nur in Auseinandersetzungen mit Gegnern die nötigen Erfahrungspunkte sammeln, um unsere Helden aufzustufen und am Ende das Böse in die Schranken zu weisen. Enix' Dragon Quest erscheint ungefähr zeitgleich zu Final Fantasy und in den darauffolgenden Jahren sollen beide Serien erbitterte Konkurrenten werden, doch während man in Dragon Quest die Kämpfe aus der Ego-Perspektive bestreitet, überblicken wir bei Final Fantasy seit jeher das gesamte Schlachtfeld auf dem Fernsehbildschirm.

Vorbild für den Westen

Außerhalb Japans erscheint Final Fantasy in den USA erst 1990, doch bereits 1988 folgt im Land der aufgehenden Sonne mit Final Fantasy II die Fortsetzung. Mit seinem Vorgänger hat Final Fantasy II nichts mehr zu tun, da sich die Geschichte um völlig andere Charaktere dreht, deren Berufe wir diesmal nicht mehr frei bestimmen dürfen. Viel mehr entwickeln sich unsere vier Helden Firion, Maria, Ghai und Leon eigenständig, denn je öfter wir bestimmte Waffen und Zaubersprüche im Kampf gegen das gehasste Imperium einsetzen, desto mächtiger sind die Charaktere im Umgang mit ihren Angriffsmethoden. Ein ähnliches System erwartet uns in dem Jahre später veröffentlichten The Elder Scrolls: Arena von Bethesda Softworks, jedoch mit dem Unterschied, dass der amerikanische Entwickler durch die fortgeschrittene Technik das Erfahrungssystem um einiges besser und vor allem vielseitiger einsetzen kann.

„Der einstige Konkurrent Dragon Quest ist in Japan sogar noch beliebter als Final Fantasy."

Verwechslungsgefahr

Ursprünglich erschienen in den Vereinigten Staaten nur Final Fantasy, Final Fantasy IV und Final Fantasy VI, doch um die Kundschaft nicht zu verwirren, hat man sich dazu entschieden, Final Fantasy IV zu Final Fantasy II und Final Fantasy VI zu Final Fantasy III umzutaufen. In der PlayStation-Ära entschied sich Square dazu, die originale Reihenfolge auch außerhalb von Japan zu etablieren. So geschah es, dass mit den späteren Remakes die richtige Abfolge nachträglich richtiggestellt wurde. In Europa sind die ersten Final-Fantasy-Spiele für das Nintendo Entertainment System und das Super Nintendo nicht in den Handel gekommen, doch folgten die US-Fassungen der Spiele vor wenigen Monaten in das Online-Angebot der Wii. Stellt also vorher sicher, welchen Titel ihr herunterladen möchtet.

FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV

1991

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

1992

FINAL FANTASY VI

1994

Vier Zwiebelritter müsst ihr sein

Während nordamerikanische Spieler noch immer auf die Veröffentlichung von Final Fantasy warten, erblickt im Heimatland 1990 bereits der dritte Teil der Serie das Licht der Welt. In Final Fantasy III übernehmen wir erneut die Rolle von vier Charakteren, die ursprünglich aber keinen Namen haben. Erst 2006 sollen die Helden im Nintendo-DS-Remake auf die Namen Luneth, Refia, Arc und Ingus hören. Die so genannten Zwiebelritter werden in den Kampf gegen einen sehr mächtigen Feind geschickt und immer dann, wenn die Helden einen der vier Kristalle der Elemente im Abenteuer finden, ermöglichen diese ihnen neue Berufe auszuüben. Damit wir die Gruppe für den Kampf zwischen Gut und Böse vorbereiten können, freuen wir uns über die Rückkehr der Erfahrungspunkte. Training ist in Final Fantasy III ein wichtiges Element, denn kennt ihr die Endgegnertaktik nicht, erwartet euch einer der härtesten Kämpfe, die es in Rollenspielen bis Dato gegeben hat.

Plattformwechsel

1991 folgt dann auch schon Final Fantasy IV (der erste Teil für das Super Nintendo), welches das stagnierende Genre revolutionieren wird. Zwar folgt die Handlung in ihren Grundzügen noch dem bekannten Schema, doch dafür haben die Entwickler deutlich am Charakterdesign geschraubt. Charaktere zeigen mittlerweile nicht mehr die typischen Archetypen vor, sondern eben auch Persönlichkeiten, die Konflikte erleben und damit umgehen müssen. Insgesamt tauchen um die Heldentruppe von Cecil und Rosa zehn weitere Charaktere auf, von denen jedoch maximal fünf in einem Kampf eingesetzt werden können. Die Zufallskämpfe werden mittlerweile nicht mehr so ganz rundenbasiert abgehalten, sondern nach dem so genannten Action-Time-Battle-System. Sobald ein Held den Angriff gegen ein Monster ausgeführt hat, dauert es nun eine auf Charakterwerten berechnete Zeit, bis dieser ein weiteres Mal angreifen darf. In der Zeit, wo wir eine Auswahl treffen, läuft die Zeit für unsere Gefährten und für unsere Widersacher klugerweise unerbittlich weiter. Obwohl dieses System besonders unter Fans von westlichen Rollenspielen wie Baldur's Gate verhasst ist, bereichert der Zeitdruck die Kämpfe um ein großes Maß an Spannung.

Zurück in die Zukunft

Ab 2008 wird die Geschichte von Final Fantasy IV zunächst für japanische Mobiltelefone, ab 2009 auch als WiiWare-Fassung, weitererzählt. Das Bezahlungsmodell des herunterladbaren Spiels ist jedoch alles andere als gelungen, denn das Spiel ist in mehrere Kapitel unterteilt. Wer tatsächlich die vollständige Handlung erleben möchte, muss womöglich Unsummen ausgeben. So etwas gibt es 1992 zum Glück noch nicht, als Final Fantasy V erscheint. Bartz, Lenna, Faris und Galuf (beziehungsweise später dessen Enkelin Krile) stellen sich im fünften Teil Exdeath, der das Fantasy-Reich bedroht. Der fünfte Teil gilt unter Fans als besonders anspruchsvoll, da er das Abenteuer

Wiederkehrende Elemente

Obwohl jedes Final Fantasy von Grund auf verschieden ist, gibt es mehrere Spielelemente, die sich durch die gesamte Serie ziehen. Beispielsweise ein Luftschiff, mit dem die Charakter die Oberwelt bereisen können oder die Chocobos. Dies sind Laufvögel, mit denen die Helden auf der Oberwelt unbeschadet von einem Ort zum anderen reisen können. Die putzigen Mogrys tauchen ebenso oft auf, wie der Charakter Cid, der aber immer eine andere Rolle einnimmt.

1997

1999

2000

mit einem ausgeklügelten und kombinierbaren Job-System zwar deutlich schwieriger, aber durchaus abwechslungsreicher gestaltet. Diebe im Umgang mit Heilkunst und magiebegabte Ritter sind in Final Fantasy V absolut keine Seltenheit mehr.

Das Ende der 16-Bit-Ära

Final Fantasy VI stellt 1994 im Grunde den Wendepunkt in der Geschichte von Final Fantasy dar, denn ab dem sechsten Teil wird deutlich größerer Wert auf die Präsentation gelegt. Final Fantasy VI schöpft die grafischen Möglichkeiten des Super Nintendos vollkommen aus, denn das Spiel macht vor allem Gebrauch vom Mode-7-Chip, der die Oberwelt und einige Effekte um ein vielfaches atemberaubender macht. In der nun mehr im Steampunk-Look gehaltenen Welt von Final Fantasy dreht sich diesmal alles um den weiblichen Hauptcharakter Celes, die magischen Wesen Esper und der Kampf gegen das Gestahl-Imperium. Die Konfrontation mit dem Feind verläuft allerdings alles andere als nach Plan, denn der Imperator wird kurzerhand vom Bösewicht Kefka getötet, der daraufhin aus Spaß einfach mal die halbe Welt in Schutt und Asche legt. Das macht ihn zu dem gefürchtetsten Antagonisten in der gesamten Serie.

Neue Heimat bei der Konkurrenz

Weniger später stellt Nintendo zum ersten Mal das Nintendo 64 der Öffentlichkeit vor. Square beginnt mit der Arbeit an Final Fantasy VII, doch da Nintendo Raubkopierer von der eigenen Konsole möglichst fernhalten möchte, entscheidet man sich dafür, weiterhin auf Module zu setzen. Das offenbart Square ein großes Problem, denn Module bieten dem Konzern sehr viel weniger Speicherplatz, als eine herkömmliche CD. Es kommt zum Streit mit Nintendo, woraufhin Square zwar noch Seiken Densetsu 3 und Super Mario RPG herstellt, doch danach gehen beide Firmen getrennte Wege. Das Resultat daraus ist, dass auch die letzten beiden genannten Titel nicht den Weg nach Europa finden. Final Fantasy VII wird schließlich 1997 für die PlayStation veröffentlicht - und zwar gleich auf drei CDs! Optisch erinnert das Spiel zwar noch ein wenig an die Entwicklung für Nintendos neue Konsole, doch trotzdem zog das Spiel sehr viele Spieler in den Bann. Oft wird es (teils unbegründet) auch als bestes Final-Fantasy-Spiel dargestellt, was hierzulande wohl daran liegt, dass es das erste Final Fantasy der Hauptreihe war, welches in Europa veröffentlicht wurde. An den teils schaurigen Grafiken und dem nicht durchgehend gelungenen Gegnerdesign wird es jedenfalls nicht liegen.

Spaltung der Gemüter

Deutlich hübscher sah dann schon Final Fantasy VIII von 1999 aus. Durch die realitätsnahen Proportionen der Charaktere und die düstere Handlung gehört der achte Teil bis heute (sogar unter PC-Spielern!) zu den fantasievollsten Rollenspielen aller Zeiten. Die Entwickler haben sich abermals dazu entschlossen, Änderungen am System durchzuführen. Die seit dem

siebten Teil auf drei Mitglieder geschrumpfte Gruppe muss Zaubersprüche von den Gegnern ziehen und sie zusammen mit den so genannten Guardian Forces an sich selbst koppeln. Es gibt also keine Erfahrungspunkte im eigentlichen Sinne mehr. Das macht das Spiel sehr anspruchsvoll und ist deshalb auch nur für die größten Fans zu empfehlen, die freiwillig sehr viel Zeit in ein Spiel stecken und wiederholt ein und denselben Prozess ausführen möchten. Besonders in Erinnerung bleibt uns Final Fantasy VIII aufgrund des Songs Eyes on Me von Faye Wong und der damit untrennbar verbundenen und vor allem überzeugenden Liebesgeschichte zwischen den Charakteren Rinoa und Squall.

Final Fantasy im Doppelpack

Final Fantasy IX möchte sich im Jahr 2000 mit den Final-Fantasy-Fans wieder versöhnen, da diese einen realistischen Look kaum gewohnt waren und Kulleraugen bevorzugen. So erinnert sich der Titel an die traditionellen Spiele der Reihe, denn anders ist es nicht zu erklären, dass sich die Steampunk-Welt verabschiedet hat und Mittelalteranleihen verstärkt vertreten sind. Dass die Entwickler Final Fantasy aber lieber in eine andere Richtung lenken wollen, merken wir 2001 in Final Fantasy X auf der PlayStation 2. Der Fokus wird wieder auf die Handlung und die Charaktere gelegt, denn statt einer frei zugänglichen Welt wie noch im Vorgänger, lenkt uns Final Fantasy X auf einer sehr geraden Bahn zum Finale. Square schafft es jedoch, mit phänomenalen Videosequenzen, einer gelungenen, aber nicht durchgehenden Vertonung und spannenden Entwicklungen innerhalb der Handlung zu punkten. 2003 erscheint mit Final Fantasy X-2 die direkte Fortsetzung, welche spieltechnisch zu begeistern weiß, Fans aber wegen der Story und des missionshaften Aufbaus nicht mehr so gefällt, wie sein Vorgänger.

Die Weiten des Internets

2002 entschied man sich dafür, einem Teil der Hauptreihe ins Internet zu verlagern. Seitdem erfüllen mehr als eine halbe Million Nutzer in der Fantasy-Welt Vana'diel tagtäglich Quests. Obwohl wir den Schritt gut finden, Final Fantasy möglichst vielfältig zu gestalten, stehen wir dem Bezahlmodell skeptisch gegenüber. Man zahlt ab dem zweiten Charakter nämlich jeweils einen Euro pro Monat - zusätzlich zu der horrenden Nutzungsgebühr von dreizehn Euro! Die Berechnungen der Gebühren ändern sich auch bei Final Fantasy XIV im Jahr 2010 kaum. Dort sind die monatlichen Gebühren zwar niedriger, bei Charakteren zahlen wir aber ganze drei Euro! Wir sehen ein, dass die Server bezahlt werden müssen, aber das ist selbst für die größten Fans der Serie oftmals einfach zu viel. Vielleicht ändert sich das zumindest bei Final Fantasy XIV mit dem nächsten Update - wir gehen jedoch nicht davon aus. Wie gute Online-Rollenspiele richtig vermarktet werden, beweist die Konkurrenz seit vielen Jahren.

„Final Fantasy VIII bleibt uns vor allem wegen des Songs Eyes on Me in Erinnerung."

Final Fantasy VII Compilation

Unter dem Begriff der Final Fantasy VII Compilation versteht man alle Medien, die sich aufs Universum von Final Fantasy VII beziehen. Darunter fällt beispielsweise das Spin-off Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus, welches die Geschichte des Charakters Vincent erzählt oder der Animationsfilm Final Fantasy VII: Advent Children, der Jahre später nach dem Finale des eigentlichen Spiels ansetzt und die finale Konfrontation mit Bösewicht Sephiroth schildert.

2006

2009

2010

Auswirkungen einer Fusion

2003 ist für Publisher Square ein wichtiges Jahr, denn in diesem Jahr wird die Firma offiziell begraben. Das liegt aber nicht an finanziellen Problemen! Stattdessen entschließt sich Square dazu, mit dem Konkurrenten Enix zu einem großen Konzern zu verschmelzen. In den nächsten Jahren können die beiden Serien Dragon Quest und Final Fantasy koexistieren und die Fusion bringt auch weitere Vorteile - insbesondere für Nintendo-Spieler. Nach Jahren der Abstinenz erscheint mit Final Fantasy: Crystal Chronicles ein Spin-Off für den Gamecube, in welchem bis zu vier Spieler gleichzeitig in actionlastigen Kämpfen das Böse bekämpfen. Die nötige Hardware, bestehend aus gleich vier GameBoy Advance und ebenso vielen Gamecube-GameBoy-Advance-Linkkabeln, vorausgesetzt. Dass nicht jeder Spieler in den Genuss des Mehrspielerteils kommt, ist wohl jedem klar. In den kommenden Jahren werden weitere Spin-Offs auf den Nintendo-Plattformen erscheinen und dazu auch noch Remakes der ersten sechs Serienteile für den GameBoy Advance oder auch den Nintendo DS. Das Tolle daran: Endlich werden Europa und Nordamerika vollends mit Final-Fantasy-Titeln unterstützt.

Macht und Politik

Nach vier Jahren erblickt endlich ein weiterer Teil des Franchises das Licht der Welt. Final Fantasy XII entführt die Spieler in die Welt von Ivalice. Die Spielwelt hängt wie bei beiden Offline-Vorgängern zusammen, wird jedoch durch eine Übersichtskarte ergänzt, über welche wir unseren Standpunkt in der Welt erkennen können. Bis zum Finale erzählt Final Fantasy XII eine Geschichte epischen Ausmaßes, welche teils stark politisch wird. Am Kampfsystem haben die Entwickler abermals gearbeitet, denn anstatt einen Kampfbildschirm zu laden und uns reihenweise in Zufallskämpfe zu verwickeln, können wir die Gegner auf der Oberfläche jederzeit sehen, ihnen aus dem Weg gehen oder direkt dort mit ihnen kämpfen. Für besiegte Gegner regnet es Erfahrungspunkte, die aber nicht direkt unsere Helden verbessern. Um Werte zu steigern oder Fähigkeiten zu erlernen, verteilen wir diese Punkte individuell für jeden Charakter auf dem Lizenzbrett. Damit die Kämpfe automatischer ablaufen, dürfen wir auch jeden Charakter individuell programmieren. Ein tolles System, welches leider nicht oft auf Gegenliebe stößt. In Final Fantasy XII: Revenant Wings für den Nintendo DS wird die Geschichte um Luftpiraten Vaan zu Ende erzählt - allerdings ungewohnt in einem Echtzeit-Strategiespiel.

Dreiteiler mit Fehlern

Final Fantasy XIII stellt das bis Dato Schlusslicht der Offline-Rollenspiele des Franchises dar. 2009 schlüpfen wir nicht nur auf der PlayStation 3, sondern auch auf der Xbox 360 in die Rolle von Lightning und müssen ein diktatorisches System auf dem Planeten Cocoon stürzen. So stark die Persönlichkeiten von Final Fantasy XIII charakterisiert werden und so gut die Handlung durchgehend erzählt wird, so schwach fällt das Design

Final Fantasy: Crystal Chronicles

Mit Final Fantasy: Crystal Chronicles fand das Franchise zurück zu den Wurzeln, doch jeder, der sich ein waschechtes Rollenspiel erhofft hatte, wurde bitter enttäuscht. Der Titel ist nichts weiter als ein Action-Rollenspiel, welches zudem noch stark auf den Mehrspielermodus setzt. Es folgten weitere Titel, die sich im selben Universum ansiedelten. Ring of Fates und Echoes of Time sprechen vor allem Fans des Originals an, doch My Life as a King und My Life as a Darklord waren Strategiespiele, die vor allem die Absicht haben, den Spielern mit Downloads das Geld aus der Tasche zu ziehen. Wer jeweils alle Spielinhalte kauft, zahlt sogar mehr als ein Vollpreisspiel. Abschließend erschien noch The Crystal Bearers, welches aber ebenfalls nicht an die Qualität der Rollenspiele anknüpfen kann.

im nun mehr dreizehnten Hauptteil aus. Stundenlange Schlauchlevels, eine schwache künstliche Intelligenz und wenige Geheimnisse abseits des schmalspurigen Weges vermiesen dem einen oder anderen Spieler den Gesamteindruck deutlich. 2011 folgt mit Final Fantasy XIII-2 die Fortsetzung, die viele Fehler ausbessert, dann wiederum andere Schwächen mit sich bringt. Mit einem offenen Ende lassen uns die Entwickler bis heute zurück, doch ein weiterer Teil ist bereits in Planung. Lightning Returns: Final Fantasy XIII soll die Geschichte 2013 zu Ende erzählen. Wir sind gespannt, ob und vor allem wie Square Enix dieses Kunststück umsetzen möchte.

Veränderung einer Vision

Mitte Dezember 2012 schauen wir zurück auf 25 Jahre Final Fantasy. Eine Geschichte, die so vermutlich leider nie in Geschichtsbüchern auftauchen wird, doch hat das Franchise Einfluss auf ganze Generationen genommen und wird dies auch in den nächsten Jahren tun, wenn sich Square Enix denn auf die alten Tugenden der Serie besinnt. Derzeit entwickelt sich die Reihe nämlich in eine völlig andere Richtung, wie sich das Hironobu Sakaguchi einst vorgestellt hat. Dieser hat das Unternehmen nach der Fertigstellung von Final Fantasy X-2 jedoch verlassen und hat sein eigenes Entwicklerstudio, die Mistwalker Corporation, gegründet. Ebenfalls für dieses Studio arbeitet Nobuo Uematsu, der für den Großteil aller Final-Fantasy-Soundtracks zuständig war und mittlerweile nur selten in den Credits eines Square-Enix-Spiels auftaucht. Ohne die beiden Herren verändert sich Final Fantasy zunehmend und wir hoffen sehr, dass mit der Ankündigung von Final Fantasy XV Square Enix sich an alte Tage besinnt.

Erinnerung für die Ewigkeit

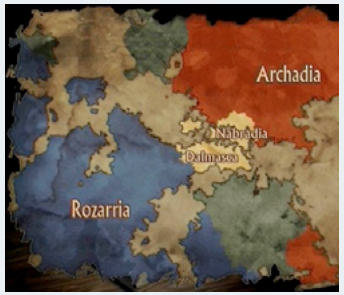
Wie die Zukunft von Final Fantasy aussehen wird, können wir nur mutmaßen. Sicher ist, dass Square Enix das Franchise sicherlich weiterhin ausschlachten und uns natürlich auch das eine oder andere gute Spiel präsentieren wird. Da Nintendos neues Flagschiff, die Wii U, eine leistungsstarke Plattform darstellt, können wir uns gut vorstellen, dass auch hier der eine oder andere Final-Fantasy-Titel erscheinen wird. Es ist jedoch sehr schwierig zu sagen, ob denn ein mögliches Final Fantasy XV auf der Wii U erscheinen wird, denn Square Enix legt großen Wert darauf, die Hauptreihe möglichst pompös in Szene zu setzen und wir können uns vorstellen, dass man mit dem nächsten Serienteil lieber auf die nächste Konsolengeneration warten wird. So oder so bleibt Final Fantasy jedoch eine Rollenspielserie, an welche man sich auch noch in den nächsten 25 Jahren hoffentlich gerne erinnern wird.

Eric Ebelt

„Ob ein mögliches Final Fantasy XV für die Wii U erscheinen wird, ist derzeit noch unklar.“

Ivalice

Ivalice ist eine Welt von Final Fantasy, die in mehreren Spielen aufgegriffen wird. So spielt sich die Handlung von Final Fantasy XII genauso in Ivalice ab, wie die Story von der Spin-off-Reihe Final Fantasy Tactics. Das Square-Enix-Spiel Vagrant Story wird auch oftmals als ein Teil der Sagen von Ivalice gesehen, doch der Produzent des Spiels, Yasumi Matsuno, ist sich da selbst nicht ganz so sicher. In einem Interview behauptete er einst, dass Vagrant Story und Final Fantasy XII erst im Jahr 2004 miteinander verbunden seien, doch heute distanziert sich Matsuno von seiner Aussage.



LEBEN IN FERNOST

Schillernde Metropolen, eine faszinierende Popkultur, exotische Essgewohnheiten: All das und noch viel mehr macht den Reiz aus, den Japan auf viele Menschen in aller Welt ausübt.

Nicht wenige kommen über ihre Faszination für Manga und Videospiele mit der japanischen Sprache in Berührung. Wir versuchen, euch einen kleinen Einblick in das Leben im Fernen Osten zu geben. Als ich vor einigen Jahren zum ersten Mal in Tōkyō aus dem Flugzeug stieg, war alles sehr neu und ungewohnt für mich. Das geschäftige Treiben des Flughafens hieß die Reisenden willkommen, mancherorts konnte man schon die ersten japanischen Schriftzeichen erkennen, deren Bedeutungen mir nicht minder verschlossen blieben, als wenn es sich um ägyptische Hieroglyphen gehandelt hätte. Der Aufenthalt war sehr kurz, aber vermutlich gerade deshalb sehr intensiv. Ich konnte mich nicht verständigen, war aber begeistert von Stadtteilen wie Shibuya und Akihabara.

Verloren in Menschenmengen

Einige Jahre und viele Stunden intensiven Sprachunterrichts später betrat ich erneut japanischen Boden; dieses Mal jedoch, um für längere Zeit zu verweilen. Nicht mehr nach Tōkyō, sondern in die Kansai-Region verschlug es mich, die mit Städten wie Kōbe, Ōsaka oder Kyōtō ebenfalls jede Menge zu bieten hat. Unweit des Flughafens wird das Szenario abgelöst von vorstadtähnlichen Verhältnissen – kleinen Häusern, engen Straßen – die sich zwischen der Meeresbucht und den eingrenzenden Bergen endlos dahinzuziehen scheinen. Im Kerngebiet der Stadt geht man ein wenig unter zwischen all den Autos und riesigen Menschenmengen; vereinzelt stehen wunderbar gepflegte Bäume herum, ganz so, als wüssten sie ebenfalls nicht, was sie an Ort und Stelle zu suchen hätten. Die Gehsteige und Straßen sind zwar zumeist sehr sauber, doch auf richtige Natur trifft man innerhalb der Städte eher selten.

Kono yo wa semai – diese Welt ist eng

Was man sich immer wieder vergegenwärtigen muss: Japan ist von der Landesfläche nur minimal größer als Deutschland, besitzt aber gleichzeitig über 127 Millionen Einwohner. Das Land ist zudem zum großen Teil mit Bergen bedeckt, sodass sich das menschliche Leben, samt Industrie und Ackerbau, auf weniger als 30% der gesamten Landesfläche konzentriert. Als Resultat sind die Straßen meist eng, die Häuser auch eher klein gebaut und es fällt schwer, einmal für längere Zeit alleine zu sein. Dies macht das korrekte gesellschaftliche Verhalten umso wichtiger und übt einen gewaltigen Anpassungsdruck auf das Individuum aus. Ein bekanntes japanisches Sprichwort lautet: „*Deru kugi wa utareru*“. Der hervorstehende Nagel wird eingeschlagen.

Viele kleine Inseln und eine große Einheit

Japan ist als Inselstaat vom asiatischen Festland abgetrennt; ein Umstand, aufgrund dessen eine Abgrenzung von äußeren Einflüssen auf politischer und kultureller Ebene lange relativ einfach vorzunehmen war. Ausländer, die sich permanent oder für einen längeren Zeitraum in Japan aufhalten möchten, müssen sich registrieren lassen und kriegen einen Ausländerausweis ausgehändigt. Da Japaner keinen Ausweis besitzen, kann es für eingebürgerte Personen mitunter zu Schwierigkeiten mit der Polizei kommen, wenn es darum geht, die Einbürgerung nachzuweisen.

Kleider machen Leute

Sinnbildlich für das Uniformitätsstreben der Japaner stehen die Dresscodes, die ein jeder zu befolgen hat. Männliche Firmenangestellte tragen für gewöhnlich schwarze Anzüge, die Schulmädchen Matrosenuniformen, Mitglieder von Sportclubs laufen häufig in Trainingskleidung mit eigenen Emblemen herum. Es wird die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe selbstbewusst nach außen getragen, ein positives Image zu fördern gesucht. Gleichzeitig bestehen innerhalb der Gruppen Hierarchien, die zum Teil äußerst streng sein können. Ein Beispiel für diese Hierarchien ist die Beziehung zwischen *senpai* und *kōhai*, eine Art von Senioritätsprinzip.

Nur auf den ersten Blick japanisch

Ein *senpai* ist jemand, der bereits länger einer bestimmten Organisation zugehörig ist. Als solcher hat er sich gegenüber den Nachrückenden, seinen *kōhai*, wie ein Mentor und Vorbild zu verhalten, darf aber im Gegenzug Gehorsam und Respekt einfordern. Was man hier vorschnell als „typisch japanisch“ bezeichnen möchte, hat dabei seinen Ursprung in konfuzianistischen Prinzipien, die vom chinesischen Festland übernommen wurden. Und so verhält es sich mit vielen Dingen, die man in Japan vorfindet: Die japanische Geschichte ist auch eine Geschichte der Übernahme fremder Ideen. Man darf diese Aussage jedoch nicht so interpretieren,

dass die Japaner bloß kopierten: Vielmehr ist die Übernahme fremder Ideen häufig auch mit einer inhaltlichen Weiterentwicklung verbunden.

Eine lange Tradition

Ein exemplarisches Beispiel für eine solche Übernahme und Weiterentwicklung ist die heute in Japan verwendete Schrift. Sie besteht aus drei Arten von Zeichen: Kanji, Hiragana und Katakana. Die Kanji wurden etwa im Jahre 500 nach Christus aus China importiert; aus ihnen entwickelten sich später die Silbenschriften Hiragana und Katakana. In der modernen Schriftsprache werden alle drei Zeichenarten gemeinsam benutzt, wobei ihnen unterschiedliche Bedeutungen zukommen. Etwas generalisierend kann man sagen, dass Hiragana für grammatikalische Konstruktionen zuständig sind und Katakana häufig für ausländische Wörter verwendet werden.

Ein fotographisches Gedächtnis, bitte!

Kanji hingegen bilden nicht nur die Wortstämme, sondern bauen als komplexeste Zeichenart häufig auch auf bildlichen Motiven auf. Ein sehr einprägsames Beispiel dürfte das Zeichen für „Baum“ (木) sein, das – dreimal geschrieben – zum Zeichen für „Wald“ (森) wird. Man sagt, dass zum Lesen einer japanischen Tageszeitung die Kenntnis von etwa zweitausend dieser manchmal mehr und manchmal weniger nachvollziehbaren Zeichen notwendig wäre.

Deswegen muss die entsprechende Anzahl nicht nur von japanischen Schulabgängern beherrscht werden – auch Studenten der Japanologie kommen um dieses Pensum nicht herum.

Dazugehören um jeden Preis?

Das Bild des unermüdlich arbeitenden Japaners hält sich hartnäckig, doch wie bei so vielen Klischees steckt auch hier ein großer Funken Wahrheit dahinter. Das Alltagsleben der Japaner gestaltet sich aufgrund vieler Überstunden und langer Pendelwege tatsächlich als sehr zeitraubend, lange Urlaubszeiten sind eine absolute Seltenheit und mangelnder Schlaf wird schon mal während der Zugfahrten nachgeholt. Was anderswo eine Fahrlässigkeit wäre, bleibt hier aber häufig folgenlos: Japan gilt als eines der sichersten Länder der Welt, Diebstähle sind so gut wie ausgeschlossen. Man bekommt zuweilen das Gefühl, dass die Gesellschaft noch sehr viel mehr zusammenhält, als dies in anderen Ländern der Welt der Fall ist.

Außenseiter der Gesellschaft

Um als wirklicher Teil der Gesellschaft zu gelten, muss man jedoch dem hohen Leistungs- und Anpassungsdruck gerecht werden. Wer nach Schule oder Studium in die Arbeitswelt eintritt, wird bezeichnenderweise zum *shakaijin*, zu einem Menschen der Gesellschaft. Neben der hohen Zahl von Suiziden findet sich dabei eine immer größer werdende Gruppe von gesellschaftlichen Aussteigern. Es sind vor allem junge Menschen, die sich vom traditionellen Lebensentwurf nicht länger angesprochen fühlen und entweder als sogenannte Freeter lieber diversen Nebenjobs als einem festen Arbeitsverhältnis nachgehen oder als *hikikomori* den Umgang mit der Außenwelt gleich komplett einstellen.

Aufgaben für die Zukunft

Als wären solche Probleme für sich genommen noch kein Grund zur Sorge, macht sich zusätzlich am Horizont bereits der demografische Wandel bemerkbar. Auch die japanische Gesellschaft wird in Zukunft schrumpfen und altern, man schlägt sich mit den gleichen Problemen herum, die auch Deutschland plagen. Diese Entwicklung wird es erforderlich machen, Lösungen zu suchen, die über die Wiedereingliederung der Freeter und *hikikomori* hinausgehen. Eine Steigerung der Frauenerwerbstätigkeit steht dabei ebenso im Raum wie eine Verlängerung der Lebensarbeitszeit. Zusätzlich sollen Arbeitsprozesse automatisiert werden; in Bereichen wie der Robotik gehören japanische Wissenschaftler heute schon zu den führenden der Welt.

Ein eigener Weg

Die stark konservative, teils sogar nationalistisch geprägte Politik möchte große Immigrationsströme nach Möglichkeit vermeiden. Natürlich schaut man diesbezüglich mit Argusaugen auch auf die Erfahrungen anderer Länder; speziell, nachdem Bundeskanzlerin Angela Merkel 2010 erneut davon sprach, dass die multikulturelle Gesellschaft gescheitert sei, sind die Befürworter einer Öffnung kleinlauter geworden. Es wäre in jedem Falle ein interessantes Experiment, Japan auf diese Weise womöglich "gesundschrumpfen" zu lassen und den frei werdenden Platz in höhere Lebensqualität für die Restbevölkerung umzuwandeln. Ob es gelingt, steht derweil auf einem anderen Blatt.

Daniel Büscher

PARTNERVORSTELLUNG

Nach *Wii Insider* und *Press A Button* meldet sich die altbekannte Redaktion mit dem Nintendo-Magazin *N Insider* zurück. News, Artikel, Testberichte, Videos und ein Podcast – Nintendo-Fans kommen auf ihre Kosten.

Bereits im Januar 2005 startete das wohl erste deutschsprachige Wii-Online-Magazin Wii Insider, damals noch als n-revolution bekannt. Das ambitionierte Hobby-Projekt des Nintendo-Herzblutfans Christian Leuenberg wuchs stetig Jahr für Jahr, bis 2008 auf dem Höhepunkt des Magazins mehrere Millionen Seitenaufrufe pro Monat erzielt wurden. Das in den Folgejahren sinkende Interesse der Spielerschaft an der Nintendo Wii machte der Seite jedoch zu schaffen. So versuchte das Team unter anderem mit einer recht aufwändigen Videoproduktion im Late-Night-Stil die Gamer trotz Wii-Spieleflaute bei Laune zu halten, bis sich die Macher der Seite irgendwann eingestehen mussten, dass der hohe zeitliche Aufwand des Magazins nicht mehr im richtigen Verhältnis zur Nachfrage stand.

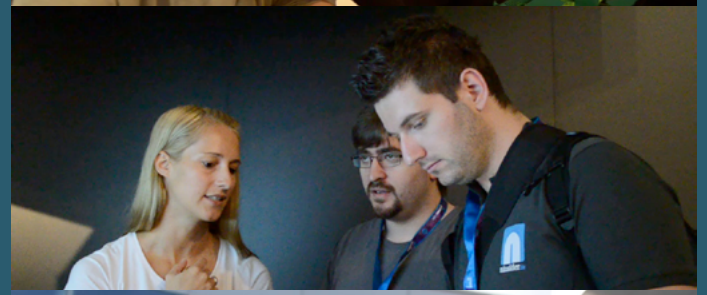
Von Nintendo zu Allgemein zu Nintendo

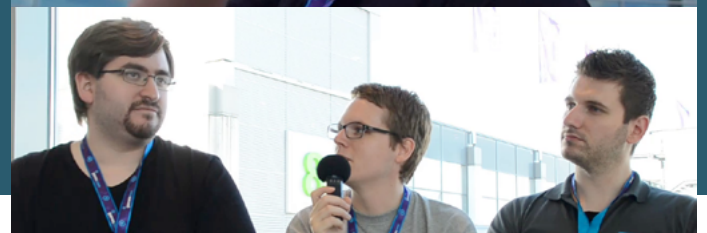
Es folgte die Einstellung von Wii Insider sowie die Eröffnung des Gaming-Kultur- und Lifestyle-Magazins Press A Button – hier wurde hauptsächlich gebloggt, oftmals weit ab vom Mainstream-Gaming und ohne sich auf eine Spieleplattform zu beschränken. Der eigenwillige Ansatz des neuen Magazins eckte jedoch an – ein Nischendasein schien unausweichlich und somit eine ähnliche Diskrepanz zwischen Aufwand und Nutzen. Doch da ein Großteil der Redaktionsmitglieder nach wie vor eine enge Beziehung zu den Spielen aus dem Hause Nintendo pflegte, gründete das Team kurzerhand im Juni 2012 mit N Insider ein neues Online-Magazin, welches alle Themenbereiche rund um das japanische Unternehmen abdeckt. In Form von täglichen News, Artikeln, Spieleberichten, Event-Videos und Podcasts, werden somit seit einigen Monaten wieder in klassischer Manier die Nintendo-Fans bedient.

Mit altbewährtem Konzept in die Zukunft

Angesichts einer stetig wachsenden Community und einer regen Beteiligung von dieser – nicht zuletzt Dank der Rückkehr vieler Wii-Insider-Leser – scheint es ganz so, als ob das neue, alte Konzept offensichtlich gut ankommt. Das Magazin befindet sich derzeit noch im Ausbau, wodurch Seitenbereiche nach und nach hinzukommen, überarbeitet oder vergrößert werden. Auch eine neue Studioproduktion von Videoausgaben befindet sich derzeit in Planung, welche spätestens im Frühjahr 2013 starten und in unterhaltsamer Art und Weise über aktuelle aber auch retroeske Nintendo-Themen berichten soll. Derzeit bilden Christian Leuenberg, Alexander Geisler, Markus Schnittka, Alexander Lachwitz und Volker Drabent das Kernteam von N Insider, unterstützt von weiteren Autoren und Foren-Moderatoren. Durch die langjährige Partnerschaft mit dem NMag, ist man auch redaktionsintern sehr erfreut über die Neuauflage der PDF-Ausgaben und stolz, mit Befütterung der News-Sektion einen Beitrag leisten zu können.

Christian Leuenberg





AUSBLICK MAI 2013

KALENDER

08.03.2013 bis 09.03.2013	NINTENDO OSTER MALL TOUR (KARLSRUHE, ETTLINGER TOR)
15.03.2013 bis 16.03.2013	NINTENDO OSTER MALL TOUR (MÜNCHEN, RIEM ARCADEN)
21.03.2013	NOBUO UEMATSUS 54. GEBURTSTAG
21.03.2013	„30 TAGE - 30 CENT“: PUNCH-OUT!! (NES)
22.03.2013	MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE
22.03.2013 bis 23.03.2013	NINTENDO OSTER MALL TOUR (ESSEN, LIMBECKER PLATZ)
22.03.2013 bis 23.03.2013	NINTENDO OSTER MALL TOUR (FRANKFURT, MY ZEIL)
25.03.2013	REGINALD FILS-AIMÉS 52. GEBURTSTAG
28.03.2013	LUIGI’S MANSION 2
28.03.2013 und 30.03.2013	NINTENDO OSTER MALL TOUR (OBERHAUSEN, CENTRO)
02.04.2013 bis 06.04.2013	NINTENDO OSTER MALL TOUR (BERLIN-SPANDAU, SPANDAU ARCADEN)
05.04.2013 bis 06.04.2013	NINTENDO OSTER MALL TOUR (STUTTGART, KÖNIGSBAUPASSAGEN)
06.04.2013 bis 07.04.2013	NINTENDO OSTER MALL TOUR (BRAUNSCHWEIG, SCHLOSSARKADEN)
18.04.2013	„30 TAGE - 30 CENT“: KIRBY’S ADVENTURE (NES)
19.04.2013	FIRE EMBLEM: AWAKENING

IMPRESSUM PARTNER

REDAKTION NMAG, SEMINARSTR. 12A, 25436 UETERSEN
E-MAIL REDAKTION@N-MAG.ORG

CHEFREDAKTION BJÖRN ROHWER (VISDP), ERIC EBELT
PROJEKTKOORDINATOR BJÖRN ROHWER
REDAKTION DAVID FAHNERT, DAMIAN FIGOLUSZKA, EMANUEL LIESINGER, ALEXANDER SCHMIDT
GASTREDAKTEURE NIKLAS BARTHOLMESS, DANIEL BÜSCHER, ALEXANDER GEISLER, DENISE NEFZGER
LAYOUT & DESIGN EMRAH ERKILIC
ONLINE-ADMINISTRATION BJÖRN ROHWER
ANZEIGEN ANZEIGEN@N-MAG.ORG

© NMAG

FÜR UNVERLANGTE EINSENDUNGEN WIRD KEINE HAFTUNG ODER RÜCKSENDEGARANTIE ÜBERNOMMEN. EINE VERWERTUNG DER URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZTEN BEITRÄGE UND ABBILDUNGEN, INSBESONDERE DURCH VERVIELFÄLTIGUNG UND/ ODER VERBREITUNG, IST OHNE VORHERIGE SCHRIFTLICHE ZUSTIMMUNG DER REDAKTION UNZULÄSSIG UND STRAFBAR, SOWEIT SICH AUS DEM URHEBERRECHT NICHTS ANDERES ERGIBT. INSBESONDERE IST EINE EINSPEICHERUNG UND/ODER VERARBEITUNG DER AUCH IN ELEKTRONISCHER FORM VERTRIEBENEN BEITRÄGE IN DATENSYSTEMEN OHNE ZUSTIMMUNG DER REDAKTION UNZULÄSSIG. FÜR DIE RICHTIGKEIT VON VERÖFFENTLICHUNGEN KANN DIE REDAKTION TROTZ PRÜFUNG NICHT HAFTEN. DIE VERÖFFENTLICHUNGEN IN NMAG ERFOLGEN OHNE BERÜCKSICHTIGUNG EINES EVENTUELLEN PATENTSCHUTZES. AUCH WERDEN WARENNAMEN OHNE GEWÄHRLEISTUNG EINER FREIEN ANWENDUNG BENUTZT.