

AUSGABE NR. 52 JULI 2013

KOSTENLOS



100% NINTENDO



*Lebendiger, bunter und realer als je zuvor -
der Echtzeitstrategie-Hit im großen Test!*



VORWORT

Liebe Spielerinnen und Spieler,

der lange Winter ist endlich vorbei! Wir sind aus unserem Winterschlaf aufgewacht und statt ordentlich Sonne zu tanken, haben wir den Anfang des Sommers damit verbracht, die letzten Seiten der vorliegenden Ausgabe zu füllen.

Dabei sind wir vor allem auf euer Lob und eure Kritik eingegangen, die ihr uns in den letzten Monaten auf vielerlei Wegen mitgeteilt habt. Beispielsweise haben wir in dieser Ausgabe fast jedem Titel mehr Platz eingeräumt, um noch ausführlicher und fundierter über alle Neuheiten zu berichten. Zu diesen zählen zum Beispiel Pikmin 3, New Super Luigi U und Mario & Luigi: Dream Team Bros.! Titel wie Lego City Undercover, Fire Emblem: Awakening, Luigi's Mansion 2 und Donkey Kong Country Returns 3D bleiben dabei nicht außen vor.

Außerdem haben wir im August die Role Play Convention in Köln besucht und möchten euch unsere Eindrücke nicht vorenthalten. Wie man mit Videospielen lernt, klären wir ebenso in einem Special, wie der politisch korrekte Zombie aussieht und wie die Polizei in Videospielen auftritt.

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

Viel Spaß mit dem neuen NMag,
Eric Ebelt

NEUES AUS DER REDAKTION

Sonntag, 2. Juni 2013

Wir besuchen die Role Play Convention in Köln.



STELLENAUSSCHREIBUNG „Mehr Layouter macht das Land!“

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

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

NEXTGEN FORUM

Montag, 1. Juli 2013

Die Mitglieder des NextGen-Forums ziehen in die NextGen-Community um. Seid ihr schon dabei?

Donnerstag, 18. Juli 2013

Kurz vor Redaktionsschluss erscheint EarthBound im Nintendo eShop. Den Test liefern wir in der nächsten Ausgabe nach!

EARTHBOUND

Mittwoch, 19. Juni 2013

Nintendo lädt uns zum Post-E3-Event in Frankfurt ein.





Damian Figoluszka



Emanuel Liesinger



Eric Ebelt



Björn Rohwer



Alexander Schmidt



Jonas Maier

SPIELT GERADE

Mario & Luigi: Dream Team Bros.

FAZIT DER E3

Mario Kart 8 sieht gut aus!

PLÄNE IM SOMMER

Houserunning in Frankfurt

AKTUELLE LIEBLINGSSERIE

How I Met Your Mother

**SPIELT GERADE**

Animal Crossing New Leaf,

Pikmin 3

FAZIT DER E3

Konsolenkriege sind lächerlich

PLÄNE IM SOMMER

Geocachen

AKTUELLE LIEBLINGSSERIE

Sons of Anarchy

SPIELT GERADE

EarthBound

FAZIT DER E3Plattformübergreifend
tolle Spiele**PLÄNE IM SOMMER**

Keinen Sonnenbrand einfangen

AKTUELLE LIEBLINGSSERIE

Dallas (2012)

**SPIELT GERADE**

Peggle (mal wieder...)

FAZIT DER E3Nintendo wird es in nächster
Zeit nicht leicht haben...**PLÄNE IM SOMMER**

Gesund werden

AKTUELLE LIEBLINGSSERIE

Doctor Who

SPIELT GERADE

Contra 4

FAZIT DER E3Keine wirklichen
Überraschungen**PLÄNE IM SOMMER**

Viel Eis essen

AKTUELLE LIEBLINGSSERIE

Breaking Bad

**SPIELT GERADE**

Projekt Zero

FAZIT DER E3

Spannendste E3 seit Jahren.

PLÄNE IM SOMMERNur nicht ins Schwitzen
kommen!**AKTUELLE LIEBLINGSSERIE**

Game of Thrones

GEWINNSPIEL

Was gibt's? Und wie?

An dieser Stelle möchten wir uns noch einmal recht herzlich bei euch bedanken. Zum einen für den Download und das Lesen unseres Magazins und zum anderen für das viele Lob und die konstruktive Kritik, die ihr uns in den letzten Monaten aktiv mitgeteilt habt. Nur mit euch können wir das NMag stetig verbessern.

Als Dank veranstalten wir diesmal in Kooperation mit Nintendo ein Gewinnspiel zu Mario & Luigi: Dream Team Bros.!

Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müsst ihr auf Luigi-Suche gehen. Wir haben in unserem Magazin eine bestimmte Anzahl an kleinen Luigis versteckt, die ihr einfach nur zählen müsst. Teilt uns die richtige Anzahl per E-Mail an redaktion@n-mag.org mit und schon landet ihr im Lostopf. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir drei Exemplare des Spiels.

Wir wünschen euch viel Glück!



Findet diese Luigis!



INTERVIEW

IMAGE&FORM

DAVID FAHNERT Hallo Bjarrn und vielen Dank für das Interview.

Bitte stellen Sie sich und ihr Studio für unsere Leser vor

BRJANN SIGURGEIRSSON Image & Form ist ein Entwicklerstudio in Göteborg, Schweden. Unser Team besteht aus elf Vollzeitmitarbeitern: ein CEO/Marketingzuständiger (Ich), ein



Projektmanager, vier Grafiker und fünf Programmierer. Wunderbare, kreative, hart arbeitende Leute, jeder Einzelne von ihnen. Wir haben Erfahrung in der Entwicklung von PC-, Mac- sowie Nintendo-DS-Spielen. Derzeit arbeiten wir aber an Spielen für iOS und Nintendo 3DS, vor allem an unserem kommenden Titel SteamWorld Dig.

Können Sie uns mehr davon erzählen?

Wir bezeichnen SteamWorld Dig als „Hardcore-Jump-‘n’-Run-Ressourcensammel-Adventure“. Damit meinen wir, dass sich das Spiel wie ein Jump ‘n’ Run spielt und das Ziel im Sammeln von Ressourcen besteht, während es durch das weiterentwickelnde Gameplay zu einem Adventure wird. Wir sind der Überzeugung, dass durch das Mischen verschiedener Genres ein tieferes Spielerlebnis entsteht – eine Lektion, die wir von unserem erfolgreichen iOS-Spiel Anthill lernten, einer Mischung aus Turmverteidigung, Echtzeitstrategie, Ressourcenverwaltung und dem Zeichnen von Linien. Mit SteamWorld Dig war es unser Ziel Plattformen, Puzzles, sowie immer neue Elemente zu mischen. Wir haben den Titel um Hardcore-Elemente ergänzt, weil wir glauben, dass dieses Spiel eher die fortgeschritteneren Spieler ansprechen wird als Anfänger wie zum Beispiel meine Mutter.

Die Hintergrundgeschichte ist jene: Die Menschheit hat zu Beginn des 20. Jahrhunderts einen großen Sprung in der Technik





erfahren und hat es unter anderem geschafft dampfbetriebene Roboter zu bauen, welche die Arbeiterschicht ersetzen. Nicht viel später zerstört sich die Menschheit selbst in einem Weltkrieg und das verbleibende, streitsüchtige Gesindel – die niederste Unterschicht – lebt zusammengepfercht unter der Erde. Diese Menschen sind weder Helden noch Vorbilder. De facto sind die Roboter die Guten. Hart arbeitende „Leute“, die sich darum bemühen die Dinge am Laufen zu halten.

Unser Hauptcharakter Rusty, ein einsamer Roboter (oder „Cowbot“, wie wir ihn nennen), kommt in eine kleinen Westernstadt namens Tumbleton, da er dort eine Mine von seinem lange vergessenen Onkel geerbt hat. Und auch wenn die Einwohner freundlich und hilfsbereit sind, irgendetwas stimmt mit dieser Stadt nicht. Und Rusty wird rausfinden woran das liegt.

Rusty ist ein typischer einsamer Cowbot-Held, der nicht wirklich gerne viel spricht, und sich definitiv nicht über die viele Arbeit beschwert. Er ist mutig, gilt in der Roboterwelt als hübsch und sein Unterkörper ist ein Kohlelofen. Er ist zweifelsfrei einer der Guten.

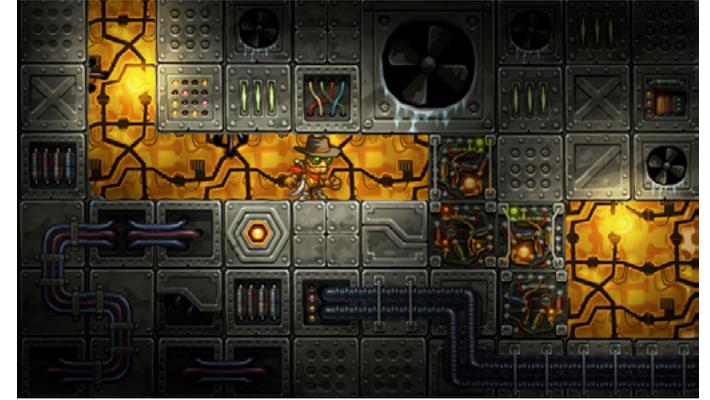
Seine Aufgabe ist es, die Stadt wieder auf eigene Füße zu stellen und die Bewohner dabei so gut wie möglich zu unterstützen. Eigentlich ist er nicht gewalttätig, außer ihm bleibt keine Wahl. Er hat auch keine Abneigung gegenüber Menschen, aber die verbleibenden verabscheuungswürdigen Menschen hegen einen Groll gegen die Roboter.

Ziel des Spiels ist es Rohstoffe abzubauen, diese zu verkaufen, um das eigene Equipment zu verbessern und so die Stadt zu retten – und immer tiefer zu graben, um herauszufinden, welches Böse einen in den Tiefen erwartet. Es gibt eine Menge skurriler Mechaniken, die einem beim Erforschen des Untergrunds unterstützen - Dinge, die für einen Roboter wohl selbstverständlich sind, aber viel Können von den Spielern erfordert. Dabei benötigt ein Roboter natürlich andere Dinge als Menschen, um zu funktionieren - etwa Kohle für Licht und Energie und Wasser, um Dampf zu erzeugen.

Bitte erzählen Sie uns mehr über den Entwicklungsprozess und die Arbeit mit dem Nintendo 3DS. Gab es hier besondere Vor- oder Nachteile, vor allem im Vergleich zu iOS?

Wir verwenden unsere eigene Engine und unser Entwicklungszyklus ist gut durchdacht. Grafiken zeichnen wir in Adobe Illustrator und exportieren sie dann zum animieren in After Effects. Dort wird jedes Einzelbild gerendert und zur Sequenzierung in Flash importiert. Außerdem sind sie wichtig für den von uns gewählten Cartoonstil. Steamworld Dig wurde in C++ programmiert, wobei wir unsere eigene C++-Engine für alle unsere Spiele verwenden.

Es gibt aber auch ein paar Unterschiede zur iOS-Programmierung. Positiv ist zum Beispiel, dass wir beim Nintendo 3DS nicht auf



verschiedene Auflösungen oder Systemspezifikationen achten müssen – da es ja nur ein Gerät gibt, auf dem das Spiel laufen muss. Ein weiterer Punkt ist, dass es inzwischen zu viele Entwickler gibt, die iOS-Spiele auf den Markt bringen. Wir haben bereits gemerkt, dass man als 3DS-Entwickler viel mehr Aufmerksamkeit bekommt. Es ist einfacher bemerkt zu werden, wenn man an einem guten Spiel arbeitet.

Negativ ist vielleicht, dass die Entwicklungskits teuer sind. Außerdem muss man als 3DS-Entwickler viel mehr Ansuchen ausfüllen und Hindernisse überwinden, um das Spiel in den eShop zu bekommen. Allerdings bekamen wir bisher nur positive Antworten von Nintendo. Apple hingegen, wenn auch nicht weniger freundlich, kann sehr schwer zu erreichen sein.

Wie wird der 3D-Effekt genutzt?

Der stereoskopische Effekt – ein wichtiges Feature des 3DS – hat kaum bis keine Auswirkung auf das Gameplay. Nach ein paar Wochen Entwicklungszeit sahen wir uns das 2D Jump 'n' Run

Mighty Switch Force an und haben gemerkt, dass WayForward den 3D-Effekt ähnlich genutzt hat wie wir. Nachdem wir viel Liebe in das Design der Grafiken gesteckt haben, wollten wir uns nicht auf einen Effekt verlassen, nur um ein paar Punkte mehr in Reviews zu bekommen.

Warum habt ihr entschieden, SteamWorld Dig im 3DS eShop zu veröffentlichen?

Na ja, 2010 haben wir SteamWorld Tower Defense als DSiWare entwickelt. Im Vergleich zum überfüllten AppStore sah es am Third-Party-DS-Markt besser aus – und wir vertrauten darauf, dass es möglich ist, mit einem DSiWare-Spiel Geld zu verdienen. Der DSiWare-Store war grauenhaft, aber wir erhielten einige gute Testwertungen, die das Spiel super bewerteten, und das Spiel war recht schnell nach der Veröffentlichung in der Gewinnzone. Das Ganze war eine großartige Erfahrung! Danach wussten wir, dass wir versuchen können, ein Spiel für den 3DS-eShop zu veröffentlichen, wenn er erscheint.

Wieso der Nintendo 3DS? Wir wollten unbedingt ein 3DS-Spiel machen, solange es noch Nintendos modernster Handheld ist. Die Chancen sind noch immer groß und die Communitys aktiv. Sie kaufen ein gutes Spiel, wenn sie es sehen.

Eines eurer früheren Spiele ist SteamWorld Tower Defense. Gibt es noch andere Parallelen zu Steamworld Dig außer dem Namen?

Ja und Nein. Als wir SteamWorld Tower Defense entwickelten, hatten wir das Gefühl nur die Oberfläche der verrückten Welt angekratzt zu haben, in der die Menschen die diebischen, dynamitwerfenden Bösewichte sind und die Roboter ihre Minen

verteidigen müssen. Es war genug für eine Geschichte, doch diese wurde nie erzählt. Die Spielmechanik in SteamWorld Dig ist natürlich eine ganz andere, also ist es auch keine Fortsetzung, sondern ein weiteres Spiel im selben Universum.

Anthill, SteamWorld Tower Defense... Es wirkt so, als wäre Strategie ein populäres Genre bei Image & Form. Gibt es bestimmte Spiele, die euch auf dieses Genre gebracht haben?

(lacht) Wir lieben Strategiespiele! SteamWorld Dig ist kein Verteidigungsspiel, hat hingegen aber viele strategische Feinheiten.

Strategie ist rein, erniedrigend und verzeiht nichts. Ich denke, wir sind alle Strategie-Freaks – viele der Jungs spielen in ihrer Freizeit Strategiespiele und ich selbst spiele Schach wann immer ich die Gelegenheit dazu habe. Das Tolle an Schach (und anderen Strategiespielen) ist, dass es viel mehr Können als Glück erfordert. Und wir entwickeln Spiele, die wir gerne selbst spielen würden.

Etwas fiel uns sofort auf: Menschen sind die Bösewichte, während Roboter die Helden sind. Was war der Grund für diese Entscheidung?

Oh, über das könnte ich ewig reden!

Ein Rollentausch ergibt eine interessante Ausgangsposition. Zum Beispiel würdest du diese Frage nicht stellen, wenn wir ein konventionelles Spiel gemacht hätten. Wir haben uns daran gewöhnt, dass Menschen den bösen Maschinen unterlegen sind und sich ein Held oder eine kleine Gruppe Helden trotzdem bis zum Ende durchkämpft – wie zum Beispiel in Terminator, Star Wars oder sogar der Alien-Reihe, wo die Bösewichte zwar biologisch sind, aber genauso aus Metall sein könnten.

Es ist verlockend, die Roboter zu den Guten zu machen. Im

Grunde haben sie alle Eigenschaften eines Helden. Sie haben keinen Hintergedanken, arbeiten hart und sind selbstlos, hingegen könnte man argumentieren das Menschen von ihrer Faulheit und Gier angetrieben werden.

Gibt es Pläne für weitere eShop-Titel? Vielleicht ein WiiU-Port von SteamWorld Dig?

Eine Portierung von SteamWorld Dig auf die WiiU oder andere Plattformen hängt nur vom Erfolg des 3DS-Titels ab. Es wäre einfach zu portieren, wenn die Leute das Spiel am 3DS mögen. Genauso können wir andere SteamWorld-Ideen schnell auf dem 3DS realisieren, wenn es gut ankommt.



NEWS



Sega 3D Classics für 3DS angekündigt

Ohne Vorankündigung hat Nintendo am 18. Juli 2013 eine Nintendo Direct Mini veröffentlicht, in der Satoru Shibata neben neuen Informationen zu Animal Crossing: New Leaf, Pikmin 3 und The Wonderful 101 auch die so genannten Sega 3D Classics für den 3DS ankündigte. Hierbei handelt es sich um die Klassiker Sonic the Hedgehog, Shinobi, Ecco the Dolphin, Galaxy Force, Space Harrier, Streets of Rage und Super Hang On, die als aufpolierte Version mit 3D-Effekt als Download erscheinen. Ab wann sie erhältlich sind, ist noch nicht bekannt.

Earthbound bereits im eShop der Wii U erhältlich

In der überraschend am 18. Juli 2013 veröffentlichten Nintendo Direct Mini gab Nintendo-of-Europe-Präsident Satoru Shibata bekannt, dass der von vielen Spielern erwartete Rollenspielklassiker EarthBound ab sofort zum Download bereit

steht. Damit ist der Titel erstmals in Europa erhältlich. Allerdings nur in Englisch.



Sonic Lost World bekommt Erscheinungstermin

Nintendo und Sega haben vor nicht allzu langer Zeit eine Partnerschaft bekannt gegeben in deren Zug drei Spiele exklusiv für Nintendo-Konsolen entwickelt werden. Neben Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014 ist bisher auch das Jump 'n' Run Sonic Lost World für Wii U und 3DS angekündigt worden. Während die Sportsammlungen noch keinen festen Erscheinungstermin hat, ist mittlerweile bekannt, ab wann das neuste Abenteuer von Segas blauem Igel in den Händlerregalen zu finden ist. Demnach erscheint Sonic Lost World am 18. Oktober 2013 in Europa und am 22. Oktober 2013 in Nordamerika.

Rayman Legends kommt mit Rayman-Origins-Levels daher

Rayman-Schöpfer Michel Ancel hat in einem Interview bekanntgegeben, dass im kommenden Jump 'n' Run Rayman Legends vierzig Levels

aus dem Vorgänger, Rayman Origins, enthalten sind. Dabei handelt es sich um einen Bonus, der sofort spielbar ist. Außerdem werden die Zusatz-Levels angepasst, um zum grafischen Stil von Rayman Legends zu passen.

Japan: Erste Verkaufszahlen zu Pikmin 3

Während Pikmin 3 in Europa erst am 26. Juli 2013 erscheint, können japanische Spieler seit dem 13. Juli 2013 mit den kleinen Wesen auf Früchtesuche gehen. Wie sich der Strategietitel in Japan schlägt, hat Media Create nun anhand von Verkaufszahlen veröffentlicht. Demnach konnten sich von Pikmin 3 in den ersten Tagen 92.720 Exemplare verkaufen. Gleichzeitig stiegen auch die Absätze der Wii U an. So verkauften sich von der Wii U in der entsprechenden Woche exakt 22.199 Exemplare. Eine Woche zuvor waren es lediglich 8251 Konsolen, die Nintendo absetzen konnte.



Eiji Aonuma über Änderungen am Zelda-Franchise

Eiji Aonuma äußerte sich in einem Interview zum neuen The-Legend-of-Zelda-Ableger für die Wii U. So sei niemand

an ihn herangetreten und hätte eine Änderung verlangt. Vielmehr langweile ihn selbst der gleiche Ablauf der Spiele. Fest sei beim neuen Spiel noch nichts, auch wenn die neuen Gameplay-Elemente mit dem Wii U GamePad zum Einsatz kommen würden. Aktuell befinde man sich noch in einer experimentellen Phase. Aonuma zufolge ist es allerdings unwahrscheinlich, dass Link eine Stimme bekommt. Eine große Hilfe für die Entwickler beim Experimentieren mit Spielmechaniken, sei das Remake von The Legend of Zelda: The Wind Waker. Sobald dieses in den Ladenregalen steht, will sich das Team auf den neuen Teil der Reihe konzentrieren.



Kommt ein Fire Emblem für Wii U?

Mit Fire Emblem: Awakening konnte Nintendo einen recht unerwarteten Erfolg einheimen. Sowohl die Wertungen, als auch die Verkaufszahlen des Strategie-Rollenspiels fielen für die Reihe überaus gut aus. Es wäre also wenig verwunderlich, wenn der japanische Konzern recht bald einen weiteren Teil - vielleicht sogar für die Wii U - ankündigt. Mögliche Anzeichen davon gibt es bereits. So hat sich Nintendo die Titel Fire Emblem und Emblem

beim japanischen Patent- und Markenamt schützen lassen. Dies kann natürlich auch eine reine Vorsichtsmaßnahme sein. Bisher hat sich Nintendo nicht zu dem Markenschutzeintrag geäußert und auch kein neues Fire Emblem angekündigt.

Neues Franchise von Shigeru Miyamoto

Auf der Electronic Entertainment Expo 2013 hat sich Nintendo eher an die altbekannten Marken gehalten und Spiele wie Super Mario 3D World, Mario Kart 8 und Super Smash Bros. for Nintendo 3DS / for Wii U offiziell angekündigt. Viele Fans hätten sich aber auch die ein oder andere Überraschung, etwa in Form eines ganz neuen Franchises, gewünscht. Nun gab Nintendos Shigeru Miyamoto in einem Interview mit dem japanischen Magazin Famitsu bekannt, dass er und sein Team an einem völlig neuen Spiel für die Wii U arbeiten. Um was es sich dabei handelt, gibt Miyamoto allerdings nicht preis. Viel mehr deutet er, dass eine Enthüllung seines neuen Spiels im Frühjahr anstehen könnte.

Termine für Wii-U-eShop-Spiele

Nintendo hat einige neue Termine für Download-Spiele bekannt gegeben, die im August im eShop der Wii U erscheinen. Darunter befinden sich auch das Klassiker-Remake Duck Tales: Remastered und Pokémon Rumble U, die beide ab dem 15. August 2013 im eShop bereit stehen werden. Bereits zwei Wochen früher erscheint

Ubisofts Cloudberry Kingdom. Noch ohne festen Termin, aber ebenfalls für den August angekündigt, ist Spin the Bottle: Bumpie's Party von dänischen Entwickler KnapNok Games.



Möglicherweise neues Seaman in Arbeit

Zwei Markenschutzeinträge beim japanischen Patent- und Markenamt lassen auf einen Seaman-Nachfolger schließen. So hat sich Nintendo die Titel Mysterious Pet: Legend of the Fish With A Human Face und Mysterious Partner: Legend of the Fish With A Human Face gesichert. Da es sich bei Seaman um einen Fisch mit einem menschlichen Gesicht handelt, könnten beide Titel auf die Spielreihe hindeuten. Dazu kommt, dass Seaman-Schöpfer Yutaka Saito in der Vergangenheit mit Blick auf seine Figur bereits eine Zusammenarbeit mit Nintendo andeutete, bei der eine Spielmarke wieder belebt werden soll. Eine offizielle Ankündigung eines neuen Seaman-Spiels oder eine Reaktion auf die Markenschutzeinträge gibt es bisher nicht.

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

VIEW

.....
DIE WII U IST, ANDERS WIE VIELE PUBLISHER UND ENTWICKLER DERZEIT BEHAUPTEN, NOCH LANGE NICHT ABGESCHRIEBEN. ES ERWARTEN UNS HOCHKARÄTIGE TITEL WIE SUPER MARIO 3D WORLD, MARIO KART 8, WATCH DOGS UND SPLINTER CELL: BLACKLIST. AUSSERDEM WERFEN WIR EINEN BLICK AUF DIE HD-REMAKES YAKUZA 1 & 2 FOR WII U UND DAS 3DS-ROLLENSPIEL DRAGON QUEST VII.



Super Mario 3D World

Bei unserem Aprilscherz im Jahr 2012 haben wir gemutmaß, dass bald Super Mario Galaxy 3 erscheinen wird.

Damit haben wir auch dieses Jahr gerechnet, doch kommt es ganz anders.

Anstatt uns alleine in den dritten galaktischen Ausflug zu schicken, möchte uns Nintendo mittels Mehrspielerkonzept auf dem Boden halten. Mit bis zu vier Spielern werden wir das Pilz-Königreich erkunden und klassische Jump-'n'-Run-Kost genießen. Es dürfen Münzen gesammelt und es darf auf Gegner gehüpft werden. Neu ist, dass der vierte Spielteilnehmer nicht mehr in die Rolle von Toad, sondern wieder in die Haut von Peach schlüpft. Das erinnert uns an Super Mario Bros. 2.

Das macht die Katze froh!

Wir dürfen uns fast überall im dreidimensionalen Raum bewegen. Die einzige Limitierung wird - insbesondere im Multiplayer-Modus - der Bildschirmausschnitt sein, denn beim Zoomen würde das Level wohl ewig schrumpfen und niemand wird mehr seine Spielfigur erkennen. Damit Wände in der Spielwelt ebenfalls kein Hindernis mehr darstellen, gibt es jetzt den Katzenanzug für die Vierertruppe, mit der wir Wände und den berühmten Fahnenmast am Ende eines Levels hochklettern können. Nach einem ganzen Zoo an Mario-Verkleidungen überrascht uns Nintendos Kostümspielerei aber nicht mehr wirklich.

„Im Dezember beginnt die Jagd nach den Sternen!“



Doki Doki Panic

Beim im Westen bekannten Super Mario Bros. 2 handelte es sich ursprünglich um Yume Kōjō: Doki Doki Panic. Da der originale zweite Teil für westliche Spieler als zu schwierig eingestuft wurde, musste kurzerhand eine Alternative her. So hat man sich entschlossen, ein fertiges Spiel mit Mario und Co. auszustatten. Dem Titel haben wir es zu verdanken, dass wir uns heute mit Shy Guys und Birdo herumschlagen dürfen.



Gruppenchaos

Ebenfalls wenig überraschend ist die große Abwechslung, die uns geboten wird. Verschneite Bergkuppen, dunkle Höhlen und das kühle Nass werden wir wieder unsicher machen können. Chaos unter den Spielern wird vermutlich wieder vorprogrammiert sein. Nintendo setzt dem noch einen drauf und lässt ab jetzt die Gruppe aus einem einzigen 1-up-Vorrat schöpfen. Wir sind schon gespannt darauf, ob am Ende die Balance stimmen wird.

Eric Ebelt



Die Landschaften sehen sichtlich verspielt aus.

PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo EAD
GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U
TERMIN Dezember 2013
LINK

PRO

- verspielte Landschaften
- Mehrspielermodus
- neuer Katzenanzug

CONTRA

- unklare Spielbalance

PROGNOSE

Super Mario 3D World wird im Mehrspielermodus sicherlich viel Spaß machen, doch mache ich mir als Einzelspielerveteran aktuell noch Sorgen um die Spielbalance.



Mario Kart 8

Das Humble Bundle 8 hat es richtig erkannt:

„You can't spell eight without great!“

Das Mario Kart-Franchise gehört zu den Dauerbrennern auf jeder Nintendokonsole seit dem Super Nintendo. Da ist es nicht verwunderlich, dass auch Nintendos neueste Konsole vom mittlerweile achten Teil der Reihe beehrt wird.

Was für eine Pracht

Als wir das erste Mal Mario Kart 8 live und in Bewegung sahen, kamen wir kaum aus dem Staunen heraus. Mario Kart in HD sieht einfach fantastisch aus. Natürlich interessiert uns das nicht, wenn das Gameplay nicht passt – aber auch in dieser Hinsicht weiß der neue Ableger zu begeistern. Sowohl die Motorräder und Stuns aus Mario Kart Wii, als auch die Gleiter aus Mario Kart 7, feiern ihr Comeback. Doch es gibt auch Neuheiten: So kann nun auch an bestimmten Wänden und Decken gefahren werden. Die Zahl an alternativen Wegen, um eine Strecke abzuschließen, nimmt damit enorm zu und cool sieht es natürlich auch aus. Das Streckendesign



in der Testversion war auf jeden Fall schon mal ziemlich gelungen und wir sind zuversichtlich, dass auch die weiteren Strecken viel Spaß machen werden.

Online-Modi

Nintendo ist mittlerweile auch im Online-Zeitalter angekommen und bietet neben den Online-Rennen mit bis zu zwölf Fahrern auch einen eigenen Mario-Kart TV-Channel, in dem ihr Ausschnitte aus euren besten Rennen mit Freunden aus aller Welt teilen dürft. Im lokalen Multiplayer-Modus macht das Ganze natürlich noch viel mehr Spaß und ihr könnt wie in Mario Kart Wii zwischen Bewegungssteuerung und der Wiimote-Nunchuck-Kombo als auch der Steuerung mit dem Gamepad auswählen. Es sollte also jeder eine passende Steuerungsoption für sich finden.

Alexander Schmidt



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo EAD1
GENRE Funracer
SYSTEM Wii U
TERMIN Frühjahr 2014

PRO

- tolles Streckendesign
- grandiose Grafik
- Multiplayerkracher
- viele Steuerungsmöglichkeiten

PROGNOSE

Die neuen Streckendesigns gefallen uns schon jetzt sehr gut und es deutet alles darauf hin, dass das neue Mario Kart wieder eine Bombe im Multiplayer-Modus sein wird.



Super Smash Bros. for Nintendo 3DS / for Wii U

Auch wenn es schon vorher klar war, dass ein neuer Super-Smash-Bros.-Teil präsentiert wird, zählt die Wii-U- und 3DS-Version wohl zu den wichtigsten Spielen der diesjährigen E3.

Die Infos zum im nächsten Jahr erscheinenden Spiel halten sich dabei noch sehr in Grenzen. Bei dem Doppelrelease soll unter anderem die Konnektivität der beiden Versionen im Fokus stehen. Wie genau diese Konnektivität aussehen wird, hat Nintendo nicht verraten - Crossplattformkämpfe sind bereits dementiert. Die Arenen sollen hingegen variieren und bei der 3DS-Version eher aus Handheldspielen und beim Wii-U-Pendant eher aus Spielen für stationäre Konsolen stammen.

Absurd und genial

Die bisher angekündigten Kämpfer lassen schon einen Blick auf die Kreativität werfen. Neben den typischen Vertretern hat Nintendo uns auf der E3 vor allen Dingen mit den drei Neulingen überrascht. Während Mega Man schlichtweg viele Möglichkeiten mit sich bringt, sind der Bewohner aus Animal Crossing und die Trainerin aus Wii Fit gleichzeitig absurd und genial. Für genau diesen Humor steht die Super-Smash-Bros.-Serie. Wenn der Kämpfer kurzerhand einen Baum einpflanzt, um ihn dann auf den Gegner zu fällen, muss man einfach schmunzeln.

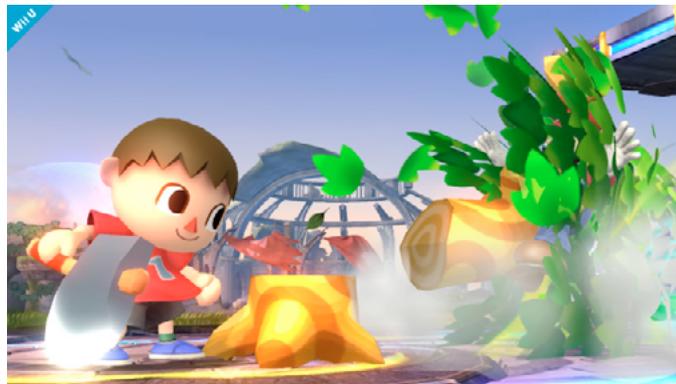
Vom Wohnzimmer auf die Bahnstrecke

Auch im Hintergrund ließen sich schon viele Feinheiten erspähen. So gibt es neben den jeweils zu den Charakteren passenden Arenen unter anderem auch welche basierend auf Nintendogs, Skyward Sword oder Spirit Tracks. In jeder dieser



Arenen gibt es dann wieder zahlreiche typische Charaktere oder Gegenstände. Wir dürfen gespannt sein, mit welchen Überraschungen das Entwicklerteam um Masahiro Sakurai noch um die Ecke kommt. Die bisherigen Ankündigungen lassen jedenfalls nur das Beste hoffen.

Björn Rohwer



OBEN Die Wii-Fit-Trainerin kann auch gesund kämpfen.
LINKS Der Dorfbewohner kommt mit allerlei Extras daher – hier mit Axt und Baum.



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Sora Ltd. & Namco Bandai
GENRE Beat 'em up
SYSTEM Wii U, 3DS
TERMIN 2014

PRO

- verspielte Arenen
- gewohnt schnelle Action
- kreative Kämpfer

CONTRA

- noch wenig Fortschritt ersichtlich

PROGNOSE

Die neuen Super-Smash-Bros.-Teile werden sicherlich wieder Multiplayer-Hits. Einen solchen Quantensprung wie von Melee zu Brawl wird man aber nur schwerlich erreichen können.



The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

Mehr als zehn Jahren nach der Erstveröffentlichung erscheint

The Legend of Zelda: The Wind Waker im Oktober 2013 im frischen HD-Gewand für die Wii U.

Wir schlüpfen abermals in die Rolle des jungen Link, der sich auf eine Reise über das Meer begibt, um gemeinsam mit Piraten seine Schwester aus den Fängen von Ganondorf zu retten. Unterwegs entdecken wir neue Inseln, plaudern mit Insulanern und erkunden Dungeons, in denen wir neue Items finden, die wir nutzen müssen, um Rätsel zu lüften und Gegner in die Flucht zu jagen. Das Gameplay der Reihe war bereits 2002 einfach zeitlos.

Zeitloser Grafikstil

Zeitlos ist zudem auch der Grafikstil des Spiels, der vor zehn Jahren jedoch für jede Menge Gesprächsstoff bei den Fans der Serie sorgte. Die einen konnten sich damit anfreunden, die anderen haben den Titel gleich ganz boykottiert. Fakt ist jedoch, dass The Wind Waker mit hochauflösenden Texturen und neuen Licht- und

Die Tingle-Flasche

Anstatt des Tingleceivers erhalten wir in der Neuauflage das Item Tingle-Flasche. In dieser können wir Nachrichten und Screenshots speichern, die im Miiverse landen. Zudem kann bei anderen Spielern die Flaschenpost an den Strand gespült werden. Eine tolle Idee, die langfristig sehr unterhaltsam werden kann!

Schatteneffekten trotz des umstrittenen Stils famos aussieht. Auf Eiji Aonuma wirkt der Stil sogar wie etwas völlig Neues.

Wiedererkennungswert

Trotzdem erkennen wir die Spielwelt an allen Ecken und Kanten wieder. Nur eben, dass wir durch das 16:9-Format nun besser den Überblick behalten. Satoru Iwata verspricht sogar, dass sich die Erkundung der Spielwelt deutlich flotter anfühlen wird, als auf dem Gamecube. Ein weiteres neues Feature ist das Versenden von Screenshots und Nachrichten an andere Spieler, um diese auf Geheimnisse im Spiel aufmerksam zu machen. Wir sind schon sehr gespannt darauf, welche Features The Wind Waker HD zum Release im Oktober noch bieten wird.

Eric Ebelt

Anhand der Charaktere wirkt der Grafikstil einfach zeitlos



Port Monee haben wir auf diesem Screenshot sofort wieder erkannt



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo EAD
GENRE Action-Adventure
SYSTEM Wii U
TERMIN Oktober 2013

PRO

- hochauflösende Grafiken
- Bild im 16:9-Format
- Miiverse-Feature

CONTRA

- Umfang neuer Inhalte unklar

PROGNOSE

Die Neuerungen klingen sehr sinnvoll in das Spiel integriert, weshalb ich mich in die HD-Version des Spiels ebenso verlieben werde, wie in das Original auf dem Gamecube.



Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Das mysteriöse neue Projekt der Retro Studios wurde nun endlich enthüllt:

Ein Nachfolger zum grandiosen Donkey Kong Country Returns.

Wer den Vorgänger gespielt hat, wird sich auch in Donkey Kong Country: Tropical Freeze schnell zurecht finden. Ganz klassisch wird von links nach rechts gelaufen, über klaffende Abgründe gehüpft und Gegner überrollt. Der Kern ist also identisch, jedoch gibt es auch ein paar kleine Neuerungen.

Die Neuerungen

Zum Einen sind wieder Unterwasserabschnitte enthalten, die sich einwandfrei spielen und zum anderen dreht sich die Kamera oftmals und setzt das Spielgeschehen dynamisch und eindrucksvoll in Szene. Eine weitere wichtige Neuerung ist, dass einige Gegner nun aufgehoben und geworfen werden können. In der Demo mussten wir zum Beispiel einen Gegner gegen eine Zielscheibe werfen, um an einen der KONG-Buchstaben zu gelangen. Und zu guter Letzt ist auch wieder die altbekannte Dixie Kong mit dabei, die aber leider in der Demoversion noch nicht spielbar war.



Die Wikinger sind los

Neu sind auch die Gegnermodelle. Statt Tikis oder Kremlings gilt es dieses Mal auf Wikinger zu hüpfen, die natürlich aus knuffigen Tieren wie Pinguinen, Robben, Walrössern und Kung-Fu-Hasen bestehen. Das Ganze ist auf jeden Fall charmant präsentiert und kann grafisch überzeugen. In der vorliegenden Demoversion durften wir nur mit Wiimote und Nunchuck spielen, was auch wie im Vorgänger meist tadellos funktionierte. In der fertigen Fassung soll aber das Spielen mit dem Wii U-Gamepad, auch ohne Fernseher, möglich sein. Tropical Freeze macht einen Heidenspaß und baut die grandiosen Grundlagen des Vorgängers aus. Leider kann es dessen Wow-Effekt aber nicht wiederholen.

Alexander Schmidt



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Retro Studios
GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U
TERMIN November 2013

PRO

- schicke Grafik
- dynamische Kamera
- charmante Präsentation

CONTRA

- zu wenig Neues

PROGNOSE

Tropical Freeze hat mir sehr viel Spaß gemacht. Besonders die neuen Gegner haben es mir angetan. Jedoch habe ich mir von Retro mehr neue Ideen erhofft.



X

Rollenspiele gehören zu den teuersten Projekten, auf die sich ein Entwickler einlassen kann.

Da freut es uns besonders, dass Nintendo dieses Risiko tragen will und sich auch für Rollenspiele einsetzt.

So wird das neueste Spiel von Monolith Soft, das wir bis jetzt nur unter dem Kürzel X kennen, exklusiv für die Nintendo Wii U erscheinen. Die Zusammenarbeit mit diesem Entwickler hat schon in der Vergangenheit Früchte getragen. Das von ihnen entwickelte Xenoblade Chronicles, 2011 auf der Nintendo Wii erschienen, gehört für viele Rollenspielliebhaber zu den herausragendsten Titeln dieses Genres - sogar plattformübergreifend. Deswegen ist es auch nur verständlich, dass die Entwickler sich nun die neue Technik der Wii U zunutze machen, um ein ähnliches Spiel zu kreieren. Vielleicht sogar etwas zu ähnlich, denn selbst einem Videospieldesigner dürften eine Menge Übereinstimmungen zu Xenoblade Chronicles auffallen.



Mechs verkürzen Laufwege ungemein – solange der Treibstoff reicht.



X wie Xenoblade?

Dazu zählen beispielsweise die enorm weitläufigen und erkundbaren Areale, die Hand in Hand mit der hohen Weitsicht unglaubliche Ausblicke schaffen. Auch die HUD-Elemente und die gigantischen Gegner, die wohl wieder mittels eines actionbetonten Kampfsystems bezwungen werden, zeugen davon. Neu hingegen scheinen auf den ersten Blick die übergroßen Mechs zu sein, mit denen wir die Spielwelt im Fluge überqueren dürfen. Dabei hat Monolith Soft in der Vergangenheit schon an Xenosaga gearbeitet, in dem auch schon eine Menge Roboter und Mechs ihren Platz gefunden haben. Es ist auch gut möglich, dass unsere Computer-Begleiter in Form einer Multiplayer-Komponente durch echte Spieler ersetzt werden, sodass Kämpfe noch taktischer ausgefochten werden dürfen. Wenn dann auch noch die Story und die Charakterisierung stimmt, erwartet uns möglicherweise ein Rollenspiel, das ohne Weiteres an Xenoblade Chronicles anknüpfen kann.

Jonas Maier



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Monolith Soft
GENRE Rollenspiel
SYSTEM Wii U
TERMIN 2014

PRO

- renommiertes Rollenspiel
- atemberaubende Spielwelt
- gigantische Gegner
- steuerbare Fahrzeuge

PROGNOSE

Viel wissen wir nicht über X, aber im Bezug auf vorherige Projekte des Entwicklers können wir uns schon einiges zusammenreimen. Mit Sicherheit erwartet uns ein wunderbares und umfangreiches Rollenspiel.



Wii Party U

Ein weiteres Spiel welches seinen Launch im Sommer versäumte,
aber wir freuen uns trotzdem auf Wii Party U.



OBEN *Manche Spiele benötigen nur das Gamepad...*
UNTEN *...während andere Spiele noch Wii Remotes brauchen*



Schon der erste Teil fiel durch seine erfrischenden Ideen und witzige Nutzung aller Hardwarefeatures der Wii auf, aber durch das neue Gamepad steigen die Ideen der Entwickler natürlich in neue Höhen auf - und das Ergebnis kann sich sehen lassen. Neben dem gewohnten Wii-Party-Modus, der sehr an Mario Party erinnert, höchstwahrscheinlich da beim Entwickler ND Cube viele der Mario-Party-Entwickler arbeiten, gibt es noch achtzig andere Spiele zu erkunden. So gibt es eine Art „Fingertwister“, mit drei Wiimotes und dem Gamepad, sowie Minispiele wie Tischfußball oder Basketball, die man zu zweit auf dem Gamepad spielt und vieles mehr.

Alleine?

Natürlich wird Wii Party U kein Spiel für Singleplayer-Abenteuer werden und um den Party-Faktor zu unterstützen, wird es laut Nintendo keinen Online-Modus geben. Aber gewisse Spiele bereichern jede Party um den gewissen Fun-Faktor und Wii Party U könnte gewiss ein solches Spiel werden - alleine schon durch die einfallsreiche Nutzung des Gamepads.

Emanuel Liesinger

PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER ND Cube
GENRE Party
SYSTEM Wii U
TERMIN Oktober 2013

PRO

- einfallsreiche Ideen
- spannende Gamepad-Nutzung
- großer Umfang

CONTRA

- wenig Singleplayer-Spaß

PROGNOSE

Immer wieder liegt bei mir Wii Party in der Wii U. Ich freue mich ehrlich gesagt auf eine neue Version mehr als auf Mario Party!

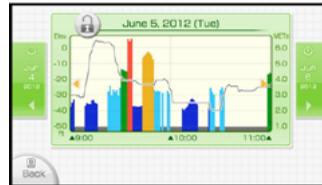


Wii Fit U

Eigentlich hätte es ja schon erscheinen sollen, doch dann verschwand es.

Nun wissen wir warum: Nintendo braucht mehr Zeit.

Zeit, die sie nutzen möchten, um aus Wii Fit U ein neues Spiel zu machen und kein Wii Fit Doppelplus. Wie sie das gedenken zu tun wurde nicht genau ausgeführt, aber das tragbare Fit Meter ist schon ein Schritt in die richtige Richtung. Dieses erkennt wie viele Kalorien man über den Tag verteilt verbrannt hat. Und wer denkt das wäre wieder nur ein Schrittzähler, der irrt: Das Fit Meter erkennt mittels Barometer Höhenveränderungen und kann erkennen ob man geht, joggt oder mit dem Rad fährt. Überträgt man dies zu Wii Fit U, erhält man ein genaues Diagramm über seine Tätigkeiten.



OBE *Die Aufzeichnungen des Fit Meters werden im Spiel grafisch aufbereitet*

UNTE *Man kann die wichtigsten Funktionen ohne TV nutzen, aber nicht bei allen Spielen*



Viel zu tun

Letzten Dezember hieß es, Wii Fit U enthält 77 verschiedene Aktivitäten in acht unterschiedlichen Themenfeldern, wobei Tanzen neu dazugekommen ist. An dieser Zahl hat bisher keine Pressemitteilung etwas geändert, aber Iwata nannte das Zusammenspiel zwischen Wii Fit U und dem Fit Meter als Grund der Verzögerung. Vielleicht noch ein paar Minispiele mit Aufgaben für den nächsten Tag? Wir würden uns von Wii Fit U den Befehl am nächsten Tag zwei Stunden Rad zu fahren sogar gefallen lassen. Und natürlich kann man sein altes Balance Board weiterverwenden – somit könnte wenn Nintendos Plan aufgeht wieder ein Spiel ins Haus stehen, mit dem Nintendo ihre Hardware in Massen an den Mann bringt.

Emanuel Liesinger



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo EAD 5
GENRE Fitness
SYSTEM Wii U
TERMIN Ende 2013

PRO

- neue Tätigkeiten
- Fit Meter
- Tagesstatistiken
- vorhandene Hardware verwendbar

PROGNOSE

Sicher kein Hardcoregame, aber ein Systemseller. Und endlich wird Wii Fit über den ganzen Tag aktiv - wir wollen mehr Münzen!



Watch Dogs

Exzessive Gewaltdarstellungen und Enttäuschungen zeichneten die Electronic Entertainment Expo 2012 aus.

Mit einem ganz besonderen Spiel stand Ubisoft aber im Rampenlicht.

Anstatt einzig und allein alte Videospielserien fortzusetzen, hat der französische Konzern die Zeichen der Zeit erkannt und möchte mit Watch Dogs ein neues Franchise schaffen. Dass das kein verzweifelter Versuch ist, den Videospiegelmarkt in eine neue Richtung zu lenken, sehen wir bereits in den bis dato aufgetauchten Spielszenen.

Familienmensch

In Watch Dogs schlüpfen wir in die Haut von Aiden Pearce, der im Chicago des Jahres 2012 seine Familie vor dem Schatten der Vergangenheit beschützen will. Um dieses Ziel zu erreichen, muss er sie rund um die Uhr überwachen. Für Schlaf bleibt da keine Zeit und so mischt er sich Tag für Tag in das Getümmel der Großstadt. Ausgerüstet mit Smartphone, Teleskopschlagstock und Pistole, bemerkt er jedoch ziemlich schnell, dass nicht nur seine Familie, sondern auch seine Mitbürger Hilfe benötigen.

Gläserner Bürger

Da Pearce keiner ehrlichen Arbeit nachgeht, kommen ihm seine Hackerfähigkeiten nur allzu gelegen. Mithilfe seines Smartphones sollen wir jedes einzelne Individuum überprüfen können. Haben wir eine Person anvisiert, erfahren wir über eine Bilderkennungssoftware und weitere nützliche Programme viele Details über das Leben der Figur, etwa Alter, Beruf, Einkommen und Kontodaten.

„Watch Dogs kritisiert deutlich den gläsernen Bürger.“



Mit letzteren können wir an der nächsten Straßenecke einen Geldautomaten hacken und so unsere Brieftasche füllen.

Problemfälle

Das Abhören von Gesprächen ist ebenfalls möglich, denn nur so werden wir in den Genuss von Nebenaufgaben kommen, um unseren Mitbürgern zu helfen. In einer Spielszene sehen wir, wie sich eine Frau mit ihrem Ex-Ehemann streitet und sie dabei bedroht wird. Wir greifen ein, der Mann flieht, wir nehmen die Verfolgung durch einen kleinen Laden auf und überwältigen den Übeltäter schließlich in einer menschenleeren Gasse. Da der Mann während der Flucht auf uns geschossen hat, ist die Polizei bereits bestens über uns informiert.

UNTEN Auch wenn Chicago freundlich und einladend aussieht, wird die Stadt von einer ernststen Atmosphäre überschattet.

RECHTS Hier löst sich das Problem, ohne dass wir einen Schuss abgeben müssen.

RECHTS UNTEN Um vor der Polizei zu entkommen, hacken wir uns in das Straßennetzsystem und aktivieren die Straßenpoller.



Kollateralschaden

Um vor den Gesetzeshütern zu entkommen, nimmt Pearce keine Rücksicht auf Verluste und selbst Kollateralschäden nimmt er gerne in Kauf. Um beispielsweise einen Streifenwagen bei hoher Geschwindigkeit zu stoppen, hacken wir uns einfach in das Straßennetzsystem und im Nu verhindern Straßenpoller die Weiterfahrt. Dass das für die Polizisten nicht gut ausgehen wird, dürfte sowohl uns als auch Pearce klar sein. Sein rücksichtsloses Vorgehen wird aber auch bei einem Attentat auf einen Feind deutlich. Dieser kann nur aufgehalten werden, wenn wir die Ampeln an einer Kreuzung manipulieren - dabei verlieren auch Zivilisten ihr Leben.



Serientipp: Person of Interest

Eine ähnliche Thematik wie Watch Dogs zeigt die Serie Person of Interest samt ähnlichen Stilmitteln. Die Protagonisten Finch und Reese klären Gewaltverbrechen auf, bevor diese passieren und die Polizei eingreifen kann.



Ernste Thematik

Die Entwickler versprechen, dass wir uns in Chicago frei bewegen dürfen und dass es überall in der Stadt des Windes Bürger gibt, die unsere Hilfe dringend benötigen und wir selbst in der aussichtslosesten Situation mit der Spielwelt interagieren können. Was es abseits dieser Missionen zu erledigen gibt, verrät uns Ubisoft noch nicht. Wir hoffen, dass die gelungene Atmosphäre nicht unter zu vielen Freizeitaktivitäten leiden muss und die Thematik von Watch Dogs durchgehend ernst bleibt. Platz für eine Runde Billard sollte aber trotzdem bleiben, um etwaige Wartezeiten zwischen den Hauptaufgaben überbrücken zu können.

Atmosphärisches Chicago

Auf der optischen Seite kann Watch Dogs dieses Ziel bisher erreichen. Obdachlose am Straßenrand, telefonierende Anzugträger, beschäftigte Passanten, herumfliegende Blätter, Gase die aus dem Gulli aufsteigen und hübsche Lichteffekte von Leuchtreklamen und den Suchscheinwerfern von Helikoptern machen Chicago zu einem lebendigen Ort. Die Wii-U-Fassung wird aber sehr wahrscheinlich qualitativ abgespeckter ausfallen, als das gezeigte PC-Material.



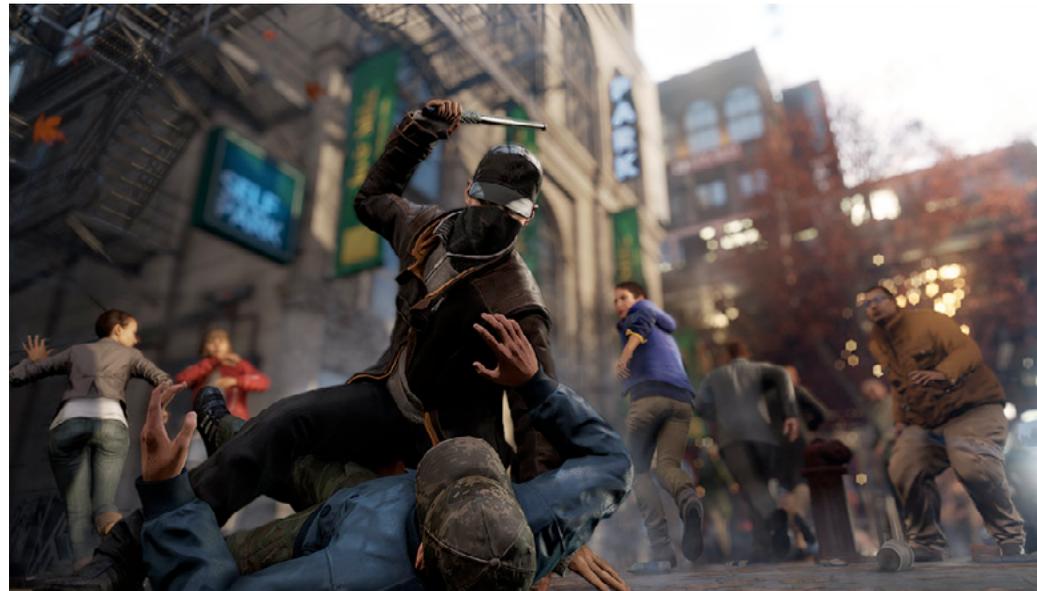
Blick in die Zukunft

Anstatt uns in eine dystopische Zukunft zu entführen, führt uns Ubisoft unsere Gegenwart vor Augen und wie sich diese in eine Dystopie verändern könnte. Gewollt oder nicht, Ubisoft übt mit Watch Dogs Kritik am System von sozialen Netzwerken und unserer Bereitwilligkeit persönliche Daten öffentlich mit Unbekannten zu teilen. Ein spannendes Thema, welches uns einmal mehr zum Nachdenken anregen sollte und zwar spätestens dann, wenn wir das nächste Mal an einer Kreuzung stehen und die Ampel plötzlich umspringt.

Eric Ebelt

LINKS UNTEN *Das Dach dieses Zuges ist eine hervorragende Fluchtmöglichkeit.*

UNTEN *Pearce ist rücksichtslos und schreckt vor jeglicher Gewalteinsetzung nicht zurück.*



PUBLISHER Ubisoft
ENTWICKLER Ubisoft Montreal
GENRE Action
SYSTEM Wii U
TERMIN 21. November 2013

PRO

- Interaktionsmöglichkeiten
- packende Atmosphäre
- Nebengeschichten

CONTRA

- noch unbekannter Umfang

PROGNOSE

Watch Dogs kritisiert gekonnt den gläsernen Bürger und macht sich diese Kritik zunutze, um ein atemberaubendes und interaktionsfreundliches Actionspiel zu kreieren.



Deus Ex: Human Revolution - Director's Cut

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

Deus Ex zählt zu der erwidrigen Serien der Spielebranche und wird bis heute nahezu vergöttert. Der erste Teil fesselte kurz nach der Jahrtausendwende PC-Spieler an ihre Rechner und ließ sie über Freiheit und Wissenschaft grübeln. Wie weit darf die Wissenschaft den Menschen verändern? Geht der Frieden über die eigene Freiheit? Darf der Mensch immer mehr zum Computer werden? In eben diese Richtung geht auch der nunmehr dritte Teil der Serie. Wir befinden uns im Jahr 2027 – also 25 Jahre vor Deus Ex 1 – und schlüpfen in die Haut von Adam Jensen. Adam war früher Polizist und ist nun Sicherheitschef einer Firma für Human-Augmentierungen, also kleinen Computern oder technischen Gliedmaßen, die den Menschen zur Verbesserung der Sinne oder der physischen Fähigkeiten transplantiert werden.

Das Leben als Maschine

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

„Vielmehr eine Chance als eine Ausbeutung.“



schon in vierzehn Jahren auf den Markt kommen. Ebenso vielschichtig wie die Story ist auch das Gameplay des Titels.

Die Qual der Wahl

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

Plotholes geschlossen

Ein weiterer Streitpunkt des Ausgangsspiels war die DLC-Politik. Die Zusatzmissionen sind nicht etwa Fortsetzungen, sondern stammen mitten aus der Hauptgeschichte und erklären erst einige Zusammenhänge. Die so schön als Missing Link deklarierte Story ist in dieser Version aber an der richtigen Stelle in die Story eingefügt und verlängert

Director's Comment

Wie bei Director's Cuts üblich wird es auch zu Deus Ex: Human Revolution eine Art Kommentarspur der Entwickler geben. An bestimmten Punkten im Spiel bekommen wir auf Wunsch von den Entwicklern Spannendes über die Entwicklung erzählt oder werden auf Easter Eggs hingewiesen.



Die ganze Spielwelt erscheint hinter einem goldenen Schleier.

so die Gesamtspielzeit nochmals. Je nachdem wie viele Nebenmissionen abgeschlossen werden, kann das Spiel zwischen 25 und sechzig Stunden dauern. Wer das Spiel dann noch ein zweites Mal angehen will, bekommt mit dem New Game + die Möglichkeit. Hier spielt ihr mit euren im ersten Durchgang erhaltenen Augmentierungen die Story nochmals von Beginn an. Neben all diesen allgemeinen Änderungen werden aber auch die Wii-U-Features genutzt.

Die Hacker-Konsole

Wie so üblich liegt dabei der Fokus auf dem Gamepad. Hier werden ganz typisch Karten dargestellt, die Menüs angezeigt und das Inventar sortiert. Besonders stimmig sind auch die Hacking-Sequenzen geworden. Während auf dem großen Bildschirm das Geschehen zu sehen bleibt, wird das Gamepad zur Hacking-Konsole, auf der ihr ein kurzes, aber keinesfalls deplatziertes Minispiel bewältigt. Auch an weiteren Stellen soll vom Gamepad Gebrauch gemacht werden. Blickt man auf all die Versprechungen und Eindrücke, entwickelt sich eigentlich ein sehr erstaunliches Bild.

Eine einmalige Chance

Wirkt es zunächst wie Ausbeutung, ein zwei Jahre altes Spiel nochmals zum Vollpreis auf eine andere Konsole zu bringen, ist es eigentlich mehr eine einmalige Chance. Normalerweise haben Entwickler zum Release mit einem Titel abgeschlossen. Etwaige Fehler werden hingenommen, denn sie sind ja dem Zeitdruck geschuldet und man kann auch nichts mehr dran ändern. Dieses Mal hat Eidos Montreal die Reviews und Fanberichte ausführlichst studiert und setzt sich noch ein zweites Mal an den Titel, um ein wirklich

„Wie weit darf die Wissenschaft gehen?“

perfektes Spiel zu erreichen. Auch wenn Teile der Engine vielleicht schon etwas angestaubt sind, profitieren Wii-U-Spieler auf voller Linie von dieser Idee. Wer den Titel noch nicht in der Hand hatte, kommt bei der neuen Version kaum mehr drum herum.

Björn Rohwer



OBEN Es wird selbst-verständlich auch scharfes Geschütz aufgefahren.

RECHTS Wir treffen auf sehr interessante Charaktere auf unserer Reise.



PUBLISHER Square Enix
ENTWICKLER Eidos Montreal
GENRE Action-Adventure
SYSTEM Wii U
TERMIN 27. September 2013

PRO

- Anspruchsvoller Genre-Mix
- sinnvolle Gamepad-Nutzung
- zahlreiche Verbesserungen
- Wahlfreiheit in allen Bereichen

PROGNOSE

Für jeden, der Deus Ex: Human Revolution noch nicht gespielt hat, wird diese Version wohl ein Pflichtkauf. Wenn auch mit großer Verspätung bekommen Wii-U-Spieler die ultimative, endgültige Fassung.



Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Nach dem actionreichen Splinter Cell: Conviction forderten viele alteingesessene Serienfans wieder die serientypische Stealth-Action, doch die E3-Präsentation ließ andere Vermutungen zu.

In Splinter Cell: Blacklist darf sich Sam Fisher einer neuen Herausforderung stellen. Er ist nun Commander des neu geformten Fourth Echelon, einer Spezialeinheit, die einzig und allein dem Präsidenten der Vereinigten Staaten untersteht. Mit dieser Truppe gilt es nun, Terroristen über die ganze Welt zu verfolgen und so die USA vor Bedrohungen zu schützen. Denn eine Reihe von Anschlägen ist bereits angekündigt worden – die Blacklist-Anschläge. Mit Hilfe des Paladins, ihrem fliegenden Hauptquartier, gelangen die Agenten umgehend an jegliche Brennpunkte der Erde.

Auf Spuren der Assassinen

Die Rolle als Commander gibt Fisher einige neue Freiheiten. So darf er nun zwischen den Missionen die Finanzen verwalten und so das Team mit den gewünschten Gadgets ausrüsten. Außerdem kann er Unterstützung anfordern – beispielsweise mit Luftangriffen. Die Stealth-Wurzeln werden aber nicht nur durch solche Bombast-Angriffe verlassen. Wir dürfen als Sam Fisher fortan sogar das Spiel als waschechten Action-Shooter oder in Assassin's-Creed-Manier angehen. Die Producerin Jade Raymond, zuvor unter anderem für die Anfänge der Assassin's-Creed-Reihe verantwortlich, sieht die reine Stealth-Action als nicht mehr praktikabel an.

„Ab jetzt ist Fisher der Boss“



Kompromissbereit

Ihren Aussagen zufolge sind Spieler heutzutage nicht mehr bereit, eine Planungsphase vor Kampfbeginn in Kauf zu nehmen. Lieber stürzt sich jeder sofort ins Getümmel. Damit die heutige Spielerschaft angesprochen wird, aber die alteingesessenen Fans nicht verstoßen werden, geht das Spiel einen Kompromiss ein. Wir können uns im Spiel zwischen drei verschiedenen Kampftypen entscheiden. Entweder geben wir rücksichtslos Vollgas, wir erledigen die Gegner geschmeidig aber unauffällig oder wir schleichen, betäuben Gegner nur und bleiben unentdeckt. Standardmäßig soll aber ein „flüssiger und moderner“ Spielstil eingestellt sein, in dem die Steuerung und das Spielgefühl sehr der Assassin's-Creed-Reihe ähneln.

Folterszene

Auf der E3 sorgte Blacklist mit einer sehr brutalen Folterszene für Aufsehen. Der Gefangene wurde nicht nur geschlagen, sondern unter anderem auch mit Messerstichen malträtirt. Aufgrund von viel Unmut wurde diese Szene aber aus dem Spiel gestrichen.

Mit dem Gamepad könnt ihr unter anderem per Minispiel Türen knacken.



Geist, Panther oder Rambo

Wer die ultimative Herausforderung sucht, kann aber auch den Markieren-und-Ausführen-Modus ausschalten und auf sich selbst gestellt auf die Jagd gehen. Auch wenn uns diese Möglichkeit geboten wird, befürchten wir, dass die Serie trotzdem ihre Wurzeln verliert. Der moderne Spielstil sieht sicher beeindruckender aus und erschließt neue Zielgruppen, es nähert sich damit immer mehr dem allgemeinen Action-Markt an. Außerdem wird das Spiel eben auf den sogenannten Panther-Spielstil ausgerichtet sein. Da bleibt die Frage, wie gut die Stealth-Action ausbalanciert ist, denn eigentlich müssten bei jeder Variante sehr unterschiedliche Spiele entstehen. Sollte Ubisoft aber tatsächlich der Tanz auf mehreren Hochzeiten gelingen, müssen wir Ihnen aber Tribut zollen.

Tappen im Dunkeln

Während des Spiels werden wir immer wieder mit Punktanzeigen daran erinnert, welchem Spielstil unsere letzte Aktion gerade entsprach – hoffentlich werden diese Meldungen im fertigen Spiel nicht zu aufdringlich. Auf technischer Seite ist von der Wii-U-Fassung noch nichts bekannt. Wir gehen aber davon aus, dass die Umsetzung auf Augenhöhe mit den anderen Konsolen bleibt und somit keine Bäume ausreißt. Die einzigen Informationen zur Wii U betreffen bisher – wie so oft – die Steuerung.

Gadgets auf dem Gamepad

Die Splinter-Cell-Serie ist wirklich prädestiniert für eine Steuerung mit dem Gamepad. Die typischen Gadgets können so bequem mit dem hauseigenen Gadget gesteuert werden. So können wir beispielsweise Drohnen oder



OBEN *Anzeigen werden wieder futuristisch in die Umgebung eingebunden.*
RECHTS *Die große Action kommt meist mit einem Knopfdruck.*

„Auf der Suche nach dem besten Kompromiss“



Spionagekameras durch die Spielwelt bewegen. Auch das Wechseln von Waffen oder das Markieren von Gegner soll mit dem Gamepad bedeutend einfacher funktionieren. Sicherlich werden diese Funktionen dann mit den typischen Karten noch ergänzt. Ob diese Features aber die Wii-U-Fassung zur Besten machen, steht noch in den Sternen.

Björn Rohwer

PUBLISHER Ubisoft
ENTWICKLER Ubisoft Toronto
GENRE Action
SYSTEM Wii U
TERMIN 20. August 2013

PRO

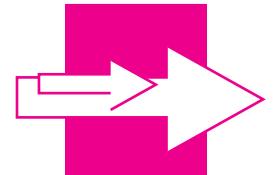
- Gadgets passen zum Gamepad
- hoher Spielfluss

CONTRA

- Tanz auf vielen Hochzeiten
- Story wirkt bisher platt

PROGNOSE

Ubisofts Versuch die eierlegende Wollmilchsau zu produzieren ist ein Wagnis. Drücken wir die Daumen, dass sie sich damit nicht übernehmen.



Yakuza 1 & 2 HD

Unter dem Titel Ryū ga Gotoku erschienen in Japan sieben Videospiele, die hierzulande als Yakuza-Reihe bekannt sind. Jetzt feiert die Serie ihr Debüt auf einer Nintendo-Konsole.

Ursprünglich schien es so, als würde die Serie, die hierzulande eher als Geheimtipp gehandelt wird, für alle Zeiten exklusiv auf Sony-Konsolen erscheinen. Nintendo hat erkannt, dass sich die Wii U in den ersten Monaten alles andere als gut verkauft hat und eingelenkt. In einer großen Kooperation mit Sega hat Nintendo im Rahmen der Nintendo-Direct-Ausgaben am 17. Mai 2013 nicht nur einen neuen Teil der Sonic-The-Hedgehog-Reihe exklusiv für Nintendos Flaggship angekündigt, sondern auch das in Japan bereits für die PlayStation 3 erhältliche Remake der PlayStation-2-Klassiker Yakuza und Yakuza 2.

Unschuldiger Yakuza

Die komplette Story von Yakuza zusammenzufassen, würde den Rahmen unseres Magazins sprengen. Intelligent und wendungsreich, wie diese inszeniert ist, würden wir euch nur die Spannung nehmen. Trotzdem möchten wir euch einen Umriss vom Ausgangspunkt der Story geben. In beiden Teilen übernehmen wir die Rolle des Yakuza Kazuma Kiryu. Als Kiryus bester Freund Akira Nishikiyama den Mord an einem Clan-Offizier begeht, nimmt Kiryu die Schuld auf sich. Zehn Jahre später wird dieser aus der Haft entlassen und versucht im Gangstermilieu wieder Fuß zu fassen. Der Tojo-Clan schließt ihn wegen des Mordes jedoch aus und so begibt sich Kiryu auf die Suche nach seiner Jugendliebe Yumi Sawamura.

„Tōkyō und Co. werden atmosphärisch grandios eingefangen“



Zehn Milliarden Yen

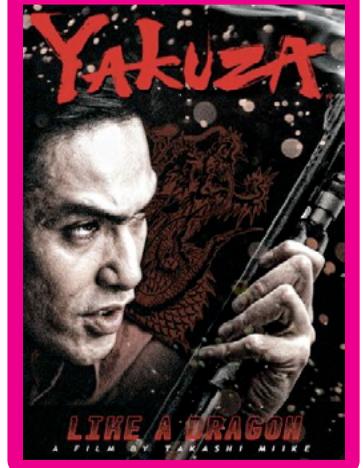
Das klingt bis dahin sicherlich alles andere als spannend, doch Sawamura, Nishikiyama, Kiryu und dessen Ziehvater Shintaro Fuma sind in einen Komplott um zehn Milliarden Yen verwickelt. Dieses Geld gehörte dem Tojo-Clan, doch ist diese gigantische Summe aus unerklärlichen Gründen verschwunden. Dadurch verliert der Tojo-Clan peu à peu seine Macht. Somit steht fest, dass wer auch immer das Geld erbeutet, sich die Vormachtstellung in der Tōkyōer Unterwelt sichert. Obwohl die Story des ersten Teils sehr gut und in Yakuza 2 grandios erzählt wird, nimmt sie bei Weitem nicht den Großteil des Spiels ein. Das macht aber nichts, denn wer sich einmal in der Spielwelt verloren hat, findet aus dieser nicht mehr so schnell heraus.

Atmosphärisches Tōkyō

Der Haupthandlungsort von Yakuza ist der Tōkyōer Stadtteil Shinjuku beziehungsweise dessen Rotlichtbezirk Kabukichō, der in Yakuza fiktiv als Kamurochō in Erscheinung tritt. Im zweiten Teil wechselt das Geschehen zeitweise auch in zwei Stadtteile von Ōsaka, nämlich Sōtenbori und Shinseicho, die wiederum von den echten Stadtteilen Dōtonbori und Shinsekai inspiriert sind. Schaut man sich Fotos von den realen Schauplätzen an und vergleicht diese mit den beiden Spielen, fühlt man sich sowohl in Yakuza als auch in Yakuza 2 wahrhaftig in die entsprechenden

Like a Dragon

Der Film Like a Dragon von Takashi Miike basiert auf der zweiten Hälfte des ersten Teils der Yakuza-Reihe. Wer die Deluxe-Edition der DVD-Fassung erwirbt, erhält zudem die von Sega produzierte Vorgeschichte von Yakuza. Ebenfalls von echten Schauspielern inszeniert!



Städte versetzt. Hinzukommen Geschäfte wie Don Quijote, die es ebenso im realen Japan gibt. Restaurants und Hostessenclubs runden die Atmosphäre wunderbar ab und laden uns abseits der Handlung immer wieder aufs Neue ein, sie zu besuchen.

Freizeitbeschäftigungen

Eine Adoption des berühmten Club Sega ist ebenfalls mit von der Partie. Hier spielen wir am Greifhakenautomat, um Plüschtiere zu gewinnen. Wir können außerdem in die Pachinko-Spielhalle gehen, um an den einarmigen Banditen überflüssige Yen zu verlieren. Um den Geldbeutel wieder aufzufüllen, spielen wir an anderer Stelle Mahjong. Die Möglichkeiten in der Yakuza-Reihe sind durchaus groß und sehr abwechslungsreich. Wer immer die Augen offenhält, der findet sogar Schließfachschlüssel, um seltene oder gar luxuriöse Items aus den Schließfächern ins eigene Repertoire zu übernehmen. Objekte, Geld und Erfahrung erhalten wir auch für die zahlreichen Nebenquests, die wir überall in den Stadtteilen absolvieren können und bei denen wir teilweise sogar sehr bezaubernde Geschichten erleben.

Erfahrung sammeln

So entdecken wir beispielsweise einen Mann, der Selbstmord begehen möchte, da er sich von seiner geliebten Frau betrogen fühlt. Wir müssen ihn auf dem Dach eines Hochhauses so überzeugen, dass sein Leben lebenswert ist und er keinesfalls springen soll. Oder wir helfen dem kleinen Mädchen Haruka, dessen Bedeutung für die Handlung recht wichtig ist, dabei, ein Popstar zu werden. Leider enden die Aufgaben in Yakuza und Yakuza 2 aber größtenteils in einer körperlichen Auseinandersetzung. Dabei zeigt



Wer geschickt ist, kann den gepackten Gegner übers Geländer werfen!

„Beide Spiele erzählen eine fortlaufende Geschichte“

sich die erzählte Geschichte alles andere als facettenreich. Kämpfe sind ein weiterer großer Aspekt der Yakuza-Serie. Um Erfahrung zu sammeln, reicht es nämlich nicht aus, ständig nur in Restaurants zu essen oder Nebenaufgaben abzuschließen. Kämpfe möchten ebenfalls von uns bestritten werden!

Das Erbe von Shemue

Die Kämpfe laufen in einem separaten Bereich ab, in welchem wir uns mit Schlägen, Tritten, Wurfgegenständen, Schusswaffen und Schwertern zur Wehr setzen. Für erledigte Gegner, die aus unterschiedlichen Gesellschaftsschichten stammen, erhalten wir Erfahrungspunkte, die wir in die Ausbildung von Kiryu stecken können. So erhöhen wir dabei unsere Lebensenergie, können länger im Heat-Modus bleiben, um kräftige Attacken vom Zaun zu lassen oder erlernen ganz neue Kampfmanöver. Verschiedene





Sinkt unsere Lebensenergie, dann können wir sie in Restaurant regenerieren!

Kampfstile können wir ebenfalls von Lehrern erlernen, um für die späteren und schwierigeren Kämpfe gewappnet zu sein. Die Yakuza-Reihe vereint grob gesagt die Qualitäten, welche Shenmue und Shenmue II auf Segas Dreamcast unvergesslich gemacht haben. Das ist in unseren Augen auch kein Wunder, denn Erfinder Toshihiro Nagoshi hat schließlich ebenfalls mit an Shenmue gearbeitet.

Wii-U-GamePad-Features

Große Neuerungen sollte man von der Wii-U-Fassung jetzt jedoch nicht erwarten. So wird es definitiv möglich sein, das gesamte Spiel auch über den Bildschirm des Wii U GamePads zu spielen. Ebenfalls kann man sich eine große Stadtkarte auf den kleinen Bildschirm einblenden lassen. Ihr dürft uns ruhig glauben, wenn wir sagen, dass das für Neulinge ein großes Feature ist, denn bis man sich in Tōkyō erst einmal zurechtfindet, vergehen locker einige Stunden Spielzeit. Weitere Features, wie Optionen während eines Gespräches



Neben Baseball und Golf gehört auch Bowling zu den Freizeitaktivitäten.

mit einer Hostess auf dem Wii U GamePad auszuwählen, sind zwar ganz nett, aber nicht essentiell.

Exklusiv für Japan

Viel wichtiger ist da schon, dass die Steuerung überarbeitet sein soll. An einer schwammigen Steuerung leidet die Serie sogar stellenweise noch mit dem vierten Teil. Grafisch reicht die HD-Neuaufgabe allerdings keinesfalls an die PlayStation-3-Teile heran, denn mehr als nur hochskalierte Grafiken, die besonders in den Zwischensequenzen ihre Herkunft absolut nicht verleugnen können, bieten die Titel nicht. Das ist allerdings überhaupt nicht schlimm, denn schließlich muss ein Spiel nicht unbedingt eine bombastische Grafik haben, um uns begeistern zu können. Interessierte müssen jetzt jedoch tief Luft holen, denn Yakuza 1 & 2 HD for Wii U wurde nur für den japanischen Markt angekündigt. Nintendo und Sega sollten Mut zeigen und uns diese Meisterwerke der japanischen Videospieldindustrie nicht vorenthalten!

Eric Ebelt

PUBLISHER Sega
ENTWICKLER Sega
GENRE Rollenspiel
SYSTEM Wii U
TERMIN August 2013 (Japan)

PRO

- intelligente Handlung
- atmosphärische Spielwelt
- viele Nebenbeschäftigungen

CONTRA

- nur hochskalierte Grafiken

PROGNOSE

Ich habe beide Teile bereits auf der PlayStation 2 gespielt und bin von der Reihe begeistert. Sega und Nintendo müssen das HD-Remake unbedingt nach Europa bringen!



Yoshi's New Island

Nicht nur die Super-Mario-Bros.-Reihe erhielt von Nintendo einen neuen Anstrich.

Jetzt soll auch das Yoshi's-Island-Franchise diesem Ruf auf eigene Art und Weise folgen.

Während bei der Klemptersaga ein deutlich neuer Anstrich zu verzeichnen war, bekommen wir davon in Yoshi's Island nichts zu sehen. Wieder wird uns derselbe Grafikstil wie schon 1995 in Super Mario World 2: Yoshi's Island auf dem Super Nintendo vorgesetzt. Das macht aber überhaupt nichts, denn damals kassierte der Titel in Videospielzeitschriften gerade durch den Stil und das daraus resultierende Leveldesign Bestnoten.

Eierproduzent Yoshi

Um sich achtzehn Jahre nach dem ersten Teil und sieben Jahre nach dem DS-Nachfolger nicht auf seinen Lorbeeren auszuruhen, werkelt Nintendo derzeit an der 3DS-Variante, die frische Ideen mit sich bringen soll. Mit Yoshi mampfen wir wieder allerhand Gegner und schlucken sie wie ein anderer bekannter Nintendo-Held runter. Der kleine Dino produziert daraufhin Eier, die hinter ihm aufpoppen. In Yoshi's New Island können wir auch große Feinde füttern, aus denen dann entsprechend große Eier resultieren widerspiegeln. Woher die Eier kommen, überlassen wir eurer Fantasie!

Auf zur Hexenjagd!

Mit Eiern schießen wir fliegende Gegner ab, zerstören kleine Wolken, um Geheimnisse im Level freizulegen oder zerlegen mit großen Eiern einfach mal ganze Teile der Level-Architektur, um den Weg zu neuen Münzen und

*„Yoshi braucht Eier
- viele Eier!“*



Co. freizulegen. Dass wir den Hexenmeister Kamek und seine Schergen am Ende jeder Spielwelt in die Schranken weisen müssen, lässt der Trailer bereits erahnen. Wir können es kaum erwarten, Kamek dabei zusehen, wie er unscheinbare Gegner in mächtige Feinde verwandelt!

Eric Ebelt



PUBLISHER Nintendo

ENTWICKLER Nintendo EAD

GENRE Jump 'n' Run

SYSTEM 3DS

TERMIN 2014

PRO

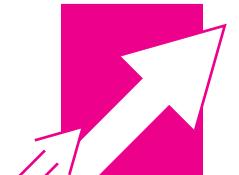
- zauberhafter Grafikstil
- große Yoshi-Eier

CONTRA

- bisher wenige Neuerungen
- unschönes Yoshi-Modell

PROGNOSE

Mein erstes Super-Nintendo-Spiel bekommt einen weiteren Nachfolger. Mir gefällt zwar Yoshis Charaktermodell nicht mehr so gut wie früher, doch die Idee mit den großen Eiern mag ich.



The Legend of Zelda: A Link between Worlds

Neben Yoshi bekommt auch Link ein Sequel zu seinem Klassiker vom Super Nintendo.

The Legend of Zelda: A Link to the Past war für viele Spieler ein prägendes Erlebnis. Mit A Link between Worlds möchte Nintendo nun an diese wichtige Ära anschließen und es scheint ihnen gelungen zu sein.

Alt wird neu

Es ist erstaunlich, wie frisch sich ein Spiel anfühlen kann, dass auf einem 22 Jahre altem Super-Nintendo-Spiel basiert. Es ist schon lange her, dass wir ein neues Zelda aus der Vogelperspektive und mit klassischer Tastensteuerung spielen durften, daher fühlt es sich wahrscheinlich auch so erfrischend anders an. Im Gegensatz zum Super-Nintendo-Vorgänger kann Link sich dank Schiebepad in alle Richtungen anstatt in acht bewegen und auch das Wechseln der Items funktioniert jetzt komfortabel über den Touchscreen. Jeder Gegenstand, wie die Bomben oder der Bogen, verbraucht nun Magie von einer sich mit der Zeit selbst regenerierenden Magieleiste – man muss also keine Angst haben, dass im falschen Moment die Munition ausgeht.

Die dritte Dimension

Eine weitere Neuerung ist Links Fähigkeit sich in eine Wandzeichnung zu verwandeln und so an Wänden zu neuen Gefilden aufzubrechen. Im spielbaren Demo-Dungeon musste diese Fähigkeit clever eingesetzt werden und zwang einen dazu, um die Ecke zu denken. Auch die anderen Rätsel



waren von typisch hoher Zelda-Qualität. A Link between Worlds sieht großartig aus, sowohl in 2D als auch in 3D, und spielt sich wundervoll. Es scheint so, als ob uns ein würdiger Nachfolger des geliebten Super-Nintendo-Spiels bevor steht.

Alexander Schmidt



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Nintendo EAD3
GENRE Action-Adventure
SYSTEM 3DS
TERMIN Ende 2013

PRO

- knackige Rätsel
- flüssiges Spielgeschehen
- komfortable Steuerung
- klassisches Zelda-Feeling

PROGNOSE

Hier wird typische Zelda-Qualität geboten. Das Ganze spielt sich wunderbar flüssig und bietet neue knackige Rätsel. Ein sicherer Hit zu Weihnachten!



Pokémon X & Y

Mit Pokémon X und Y will uns Game Freak endlich eine Menge der längst fälligen Neuerungen und Innovationen bieten, die schon in den letzten Pokémon-Generationen schmerzlich vermisst wurden.

Zu diesen Innovationen zählen glücklicherweise nicht die Unmengen an neuen Pokémon, die mit jeder Edition eingeführt werden. Das ist natürlich eine sehr subjektive Einschätzung, aber Artworks und Namen neuerer Kreationen von Game Freak kommen kaum an den Charme der ersten Taschenmonster heran. Das soll sich jetzt aber zusammen mit vielen weiteren Dingen ändern und erste Screenshots bestätigen das.

Ab nach Europa

Wieder lehnt sich die Spielwelt an eine real existierende Umgebung an, denn die neue Region namens Kalos erinnert stark an Frankreich. Waren in der Einnal-Region noch Dreierkämpfe neu, sind jetzt die Massenbegegnungen interessant. Wird ein Pokémon darin verwickelt, muss es mit bis zu fünf Gegnern gleichzeitig fertig werden. Strategisches Denken ist dabei Pflicht.

Visuelle Überholung

Grafisch müssen wir uns wohl von der klassischen Vogelperspektive auf die relativ flache Oberwelt verabschieden. Sie wird nun durch echte 3D-Umgebungen ersetzt, in der wir sogar allem Anschein nach die Kamera in bestimmten Arealen frei bewegen dürfen. Besonders macht sich das bei den Stadtbesuchen bemerkbar. Einen weiteren echten Fortschritt in Sachen Grafik soll uns in den Kämpfen



Der Typ-Fee

Seit Pokémon Gold und Silber gab es keinen neuen Pokémon-Typen mehr. Mit dem Typ Fee, der sehr effektiv gegen Drachen sein wird, steigt die Anzahl nun auf 18. Seltsamerweise werden auch die Typen älterer Pokémon abgeändert, sodass noch mehr Monster den neuen Typ ihren eigenen nennen dürfen.

geboten werden. Tatsächlich wurden nun alle Monster vollständig animiert, sodass wir auch von den pixeligen Sprites und Attacken-Animationen Abschied nehmen.

Jonas Maier



Werden unsere Füße müde, dienen bestimmte Pokémon nun als Reittiere.



PUBLISHER Nintendo
ENTWICKLER Game Freak
GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS
TERMIN 12. Oktober 2013

PRO

- neue Pokémon-Typen
- große und vielseitige Region
- Spielprinzip mit Suchtgefahr

CONTRA

- 6. Generation zu früh

PROGNOSE

Die neue Generation wird sicherlich wieder die gewohnt fesselnde Pokémon-Kost bieten, hat aber auch das Potenzial, die alten Fans zu überraschen.



Dragon Quest VII

Im Februar 2013 brach ein Spiel in Japan wieder einmal alle Verkaufsrekorde. Die Rede ist von Dragon Quest VII, welches zwölf Jahre lang auf ein Remake warten durfte.

Dragon Quest VII erzählt die Geschichte eines namenlosen Helden, der mit seinen beiden Freunden Kiefer, dem Prinzen des Königreiches Estart, und Maribel, der Tochter eines Fischverkäufers, auf einer kleinen Insel mitten im Meer Abenteuer erlebt. Ausreißen können sie ohnehin nicht, denn die Insel ist das einzige Stück Land, das auf dem Planeten noch existiert. Eines Tages finden sie auf dem Eiland ein paar Ruinen, deren Magie sie in die Vergangenheit der verschollenen Kontinente versetzt. Nach und nach tauchen wir in die Legenden und Mythen der Spielwelt ein, befreien die Kontinente vom Grund des Ozeans und erleben das Weltgeschehen auf diesen zurück in der Gegenwart wieder hautnah mit.



Nachts ist es in dieser Hafenstadt sehr viel ruhiger als tagsüber.

„Kämpfe laufen rundenbasiert und klassisch ab“



Langsamer Spieleinstieg

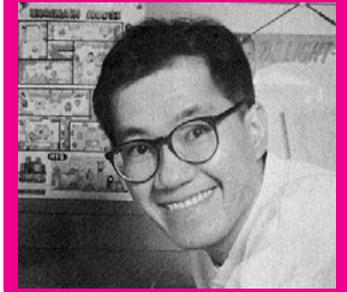
Diese Idee finden wir sehr intelligent, da die Bewohner der gegenwärtigen Spielwelt dann auf Ereignisse eingehen können, die wir selbst in der Vergangenheit erlebt haben. Wir sehen darin jedoch das Problem, dass die Spielzeit unnötig in die Länge gezogen wird. Kenner des Originals aus dem Jahr 2000 für die PlayStation erinnern in den Weiten des Internets daran, dass sich der siebte Teil ganz besonders viel Zeit lässt, bis die Handlung erst einmal ins Rollen kommt. Selbst von den rundenbasierten Kämpfen fehlt in der ersten Spielstunde noch jegliche Spur. Dass das bei Dragon Quest VII sein muss, sollte jedem klar sein. Immerhin leben die Helden auf einer Insel, auf der es überwiegend friedlich zugeht und Monster eine untergeordnete Rolle einnehmen.

Rollenspielklassik

Treffen wir in den kargen Landschaften der Spielwelt dann doch einmal auf die jederzeit sichtbaren Monster, dann öffnet sich in alter Manier der Kampfbildschirm. Hier stehen unsere Recken den Feinden klassisch gegenüber und warten darauf, dass wir ihnen die nötigen Befehle erteilen. Da wird dann mit Schwert und Schild gekämpft oder es werden Zaubersprüche erwirkt, so dass Blitze, Feuerbälle und Eiszapfen auf die Gegner niederprasseln. Sind alle Gegner im Kampf besiegt, regnet es Erfahrungspunkte und Goldmünzen. Diese investieren wir dann wie nicht

Akira Toriyama

Wer die Charaktere und Monster studiert, dem wird auffallen, dass Dragonball-Erfinder und Manga-Zeichner Akira Toriyama auch für das Charakterdesign von jeglichen Dragon-Quest-Spielen verantwortlich ist.



anders gewohnt in neue Ausrüstung und Fähigkeiten, um anschließend gegen noch stärkere Feinde antreten zu können.

Veraltete Soundeffekte

Auch wenn der Retrofaktor bei Dragon Quest VII vermutlich bei vielen Rollenspielern ausschlaggebend für den Kauf sein wird, sollte man nicht missachten, dass das Spiel bereits vor mehr als zwölf Jahren auf der PlayStation erschienen ist und nicht nur einen grafischen Aufguss nötig hätte. Schaut man sich beispielsweise nur den Trailer des Spiels an, fällt einem sofort auf, dass zwar die zeitlos wunderschönen Melodien erklingen, doch die Soundeffekte auch noch aus den Zeiten des Nintendo Entertainment Systems und des Super Nintendo stammen. Lässt man nostalgische Gefühle außer Acht, hätte Square Enix hier unbedingt eine verbesserte Klangqualität einführen müssen.

Die Welt dreht sich

Auf der optischen Seite fällt jedoch ein gewisser Fortschritt auf, denn anstatt Dragon Quest VII wie auf der PlayStation beziehungsweise die Nintendo-DS-Remakes vom vierten, fünften und sechsten Teil aussehen zu lassen, hat man sich dazu entschlossen, ein klein wenig an der Grafikschaube zu drehen. Der siebte Teil siedelt sich nun mehr zwischen den Qualitäten des achten und neunten Serienablegers an. So erinnert der Stil zwar immer noch an die DS-Spiele, doch positioniert sich die Kamera stellenweise hinter den Protagonisten und lässt sich auf freiem Feld sogar um diese herum drehen. Da kommt es uns nur gelegen, dass das Spiel das von Entwicklern viel zu selten genutzte Circle Pad Prowomöglich unterstützt.

„Dragon Quest VII wird märchenhaft erzählt“



OBEN *Die Welt von Dragon Quest VII ist natürlich weitaus größer als diese Küste.*

RECHTS *Früher oder später werden wir sicherlich auch mit einem Schiff reisen.*



Warten auf die Ankündigung

Dragon Quest VII richtet sich in erster Linie an Rollenspieler, die mit der Serie aufgewachsen sind oder einen alten Klassiker in neuem Gewand erleben möchten. Bevor ihr euch allerdings einen Release-Termin rot im Kalender anstreichen könnt, muss der Titel erst einmal für Nordamerika und Europa angekündigt werden. Da allerdings auch die letzten Teile der Reihe allesamt hierzulande erschienen sind, rechnen wir fest damit, dass auch Dragon Quest VII früher oder später im Westen veröffentlicht wird.

Eric Ebelt



Selbst an den unscheinbarsten Orten können wir verstecktes Gold finden.



PUBLISHER Square Enix
ENTWICKLER Heartbeat, ArtePiazza
GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS
TERMIN unbekannt

PRO

- märchenhafte Story
- schnelles Kampfsystem

CONTRA

- langsamer Spieleinstieg
- veraltete Soundeffekte

PROGNOSE

Dragon Quest VII hat zwar einen langsamen Spieleinstieg, wird mich jedoch mit seiner märchenhaften und intelligenten Handlung wieder einmal an den Handheld fesseln.





TEST

IN DEN ERSTEN ACHT MONATEN NACH LAUNCH DER WII U ERSCHIENEN VERHÄLTNISSMÄSSIG WENIGE TITEL, DOCH FREUEN WIR UNS ÜBER PIKMIN 3, GAME & WARIO, LEGO CITY UNDERCOVER, NEED FOR SPEED: MOST WANTED UND NEW SUPER LUIGI U. 3DS-BESITZER FREUEN SICH ÜBER TESTS ZU MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS., DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D, FIRE EMBLEM: AWAKENING UND LUIGI'S MANSION 2.

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo EAD 4 **GENRE** Echtzeitstrategie
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Pikmin 3

Beinahe zehn Jahre ist es nun schon her, dass Pikmin 2 die Herzen der Nintendo-Fans eroberte. Nach einigen Jahren vager Informationen erscheint nun endlich Teil 3.

Kurz nach Veröffentlichung des Nintendo Gamecubes überraschte Nintendo mit einem neuen Franchise von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto. In dem am passendsten dem Strategie-Genre zuzuordnenden Spiel Pikmin legte der vom Planeten Hocotate stammende Captain Olimar eine Bruchlandung auf einem der Erde stark ähnelnden Planeten hin und sieht sich vor dem Dilemma das Teile seines Raumschiffs, der Dolphin, über den Planeten verteilt sind. Zum Glück trifft er auf die mysteriöse Spezies der Pikmin, kleine pflanzenähnliche Wesen, die ihm gemeinsam zur Hand gehen. Olimar kann bis zu einhundert dieser Wesen gleichzeitig mit sich führen, schickt diese in den Kampf gegen große Marienkäfer und transportiert mittels ihrer Hilfe die verstreuten Raumschiffteile zur Dolphin. Es gab bereits im ersten Teil drei verschiedene Arten, die sich auch in ihren Fähigkeiten unterscheiden. So sind rote Pikmin feuerresistent, gelbe Pikmin können höher geworfen werden und blaue Pikmin als einzige im Wasser überleben.

Die Rückkehr

Im 2004 erschienenen zweiten Teil gibt es nicht nur zwei neue Pikminarten, nämlich die stärkeren lilafarbenen Pikmin und die giftigen weißen Pikmin, sondern auch neue Untergrund-Levels als auch einen zweiten Hauptcharakter, Louie. Zwischen den beiden Astronauten, die auf den

Planeten entsandt wurden um Schätze zur Rettung ihrer Firma Hocotate Freight Inc. zu sammeln, konnte mit einem Tastendruck gewechselt werden, man musste also zwei Teams gleichzeitig verwalten und steuern. Pikmin 3 setzt hier noch einen drauf und erlaubt das Steuern von drei verschiedenen neuen Charakteren – Alph, Charlie und Brittany, einem Astronautenteam welches auf der Suche nach Nahrung für ihren ausgebeuteten Planeten Koppai ist.

„Die Welten wirken lebendiger, bunter und realer als jemals zuvor“

Feld und Flug

Zu Beginn steuert man allerdings nur einen der Charaktere – den Schiffsingenieur Alph. Da auch diesmal der obligatorische Absturz auf dem Planeten nicht fehlen darf, ist es anfangs seine Aufgabe, das Team wieder zusammenzutrommeln. Hier kommt man auch früh mit einer neuen Pikminart in Kontakt – den Felspikmin. Diese sehen aus wie ein Stein und machen, wenn sie auf einen Gegner geworfen werden, ansehnlichen Schaden. Immer wieder findet man Objekte oder Tore aus Kristall – auch hier kann das Felspikmin durch ein paar beherzte Würfe den



Ein unachtsamer Moment und die Pikminzahl wird dezimiert



Die altbekannten roten Pikmin sind immun gegen Feuer

Durchbruch verschaffen. Die zweite neue Pikminart kann fliegen, aber dafür schlecht kämpfen. Sie eignet sich vor allem zum Abtransport von Früchten oder anderen Objekten, da sie meist den direkten Weg fliegen kann – wenn nicht gerade eine Spinne mit ihrem Netz für deren grausamen Tod sorgt.

Teamwork

Hat man erst mal die Charaktere wieder vereint, geht die Taktik erst richtig los. Am Wii U GamePad wird meistens eine Karte des aktuellen Levels angezeigt. Mittels weniger Klicks können auf dem Touchscreen Charakteren Befehle gegeben werden, die sie dann selbstständig ausführen. Ein fortgeschrittener Spieler arbeitet also meist an drei Stellen gleichzeitig und wechselt immer wieder zwischen den Charakteren hin und her. Das mag anfangs zwar zu komplex wirken, ist aber für das Beenden des Spiels auch nicht zwingend notwendig. Wer allerdings die einzelnen Levels vollständig meistern will, der wird sich diese Spielmechanik früher oder später einverleben müssen und seine wahre Freude am Multitasking haben.

Alles neu macht die 3

Aber auch sonst bietet das Spiel einige sinnvolle Neuerungen. Während in den ersten beiden Teilen jede Pikminart ein eigenes Zuhause, genannt Zwiebel, hatte, vereinen sich nun die einzelnen Zwiebeln nach deren Entdeckung zu einer großen. So kann man viel schneller von einer Sorte zur nächsten wechseln und muss nicht wie früher gelbe Pikmin in die gelbe Zwiebel schicken und danach weiter zur roten Zwiebel laufen, um dort rote Pikmin rauszuholen. Auch das Züchten neuer Pikmin geht nun



Alte und neue Pikmintypen vereinen sich.

einfacher. Wenn diese einen besiegten Gegner zur Zwiebel tragen, lässt dieser je nach Stärke eine gewisse Menge an Samen in der Zwiebel entstehen, die dann zu Boden fallen um dort zu keimen. Diese Knospen muss einer der Helden pflücken. Früher musste dafür für jedes Pikmin einmal A gedrückt werden, nun reicht ein einzelner Tastendruck und der Charakter erntet so lange, bis man abbricht oder alle Pikmin gepflückt sind. Hat man mehr als einen Kapitän im

aktuellen Team, helfen die anderen automatisch aus, und eine große Menge an Knospen ist in Sekunden gepflückt. Nachdem zurückgelassene Pikmin bei Nachteinbruch sterben, wird nun aber der Warnung, dass es Nacht wird, am Bildschirm angezeigt, wie viele Pikmin noch gefährdet sind. Mittels der Karte am GamePad können diese schnell geortet und eingesammelt werden.

Universell steuerbar

Pikmin 3 kann mit dem GamePad, einem Pro Controller oder Wii Remote sowie Nunchuk gespielt werden. Letzteres ist die wohl intuitivste Steuerungsmethode, da sie die Bewegung des Charakters mittels Nunchuk und die des Cursors zum Werfen und Rufen von Pikmin mittels Remote trennt. Mit keiner anderen Steuerung ist es so effektiv möglich, während dem Laufen Pikmin gezielt auf am Weg liegende Objekte zu werfen, da bei den anderen beiden Methoden der Cursor mit demselben Analogstick gesteuert wird wie die Bewegung des Charakters und damit zwangsweise vor dem Charakter hergeführt wird. Dies führt auch dazu, dass genaues Zielen mit den Sticks schwerer fällt als mit der Wii Remote, die bekanntlich genau für solche Zwecke gemacht ist. Betätigt man den Minus-Knopf auf dem Gamepad, kann jederzeit das Spielgeschehen auf den kleinen Bildschirm verschoben werden, und dank der in das Gamepad verbauten Sensor Bar ist es trotzdem möglich mit der Wii Remote und Nunchuk weiterzuspielen. Aber ein Aspekt sei nicht außer Acht zu lassen – die Grafik. Pikmin 3 profitiert sehr von den Vorteilen von High Definition, und die Welten wirken lebendiger, bunter und realer als jemals zuvor. Durch die zusätzliche Rechenpower der Wii U konnten außerdem viel mehr kleine Details eingebaut werden, welche die Atmosphäre aufpeppen und das Spiel noch ein Stück interessanter wirken lassen.

„Mittels weniger Klicks können auf dem Touchscreen Charakteren Befehle gegeben werden“



Sammler Früchte für die Rettung des Planeten Koppai



Lasst uns kämpfen!

Beim ersten Mal durften wir nach knapp acht Stunden bereits den Abspann des Spiels bewundern. Jedoch sei gesagt, dass wir keinesfalls alle Ecken erkundet oder Früchte gesammelt haben. Ein perfektes Spiel dürfte also noch einige Spielstunden länger benötigen. Und es mangelte keinesfalls an Motivation, das Spiel nochmals von vorne zu beginnen, nur um beim zweiten Mal schneller und effektiver zu arbeiten, um in der Endauswertung eine höhere Punktzahl zu erreichen. Aber auch zusätzliche Modi werten die Spieldauer auf. So gibt es einen Missionsmodus, in dem man unter Zeitdruck verschiedene Aufgaben erledigen muss und je nach Erfolg mit Medaillen bewertet wird. Während diese Missionen auch zu zweit bewältigt werden können, gibt es auch noch das Bingoduell, bei dem zwei Spieler gegeneinander versuchen, ein Bingo auf ihrer 4x4 großen Karte zu erreichen, indem sie sich die jeweils geforderten Items erkämpfen. Pikmin 3 ist also nicht nur für Fans der Serie, sondern durch die vielen Änderungen viel zugänglicher und damit auch für Neulinge bestens geeignet. Wer allerdings alle Aufgaben erledigen möchte, die einem das Spiel stellt, darf sich auf harte Stunden und viele tote Pikmin einstellen.

Emanuel Liesinger



Die drei neuen Abenteurer: Alph, Charlie und Brittany



Die fliegenden Pikmin nehmen meist den direkten Weg



PRO

- packendes Gameplay
- intuitive Steuerung mit Wii Remote
- hoher Wiederspielwert,

CONTRA

- ... aber kurze Kampagne

FAZIT

Seit ich beim NMag bin, fordere ich ein neues Pikmin - und endlich ist es soweit! Durch die Verbesserungen kommt neuer Schwung ins Gameplay, und durch die HD-Grafik wirkt Pikmin schöner als je zuvor.

Nur ein bisschen länger könnte es sein.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD4 GENRE Jump 'n' Run
 SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 5 USK ab 0 Jahren PREIS circa 20 EURO (DLC), circa 40 EURO (DISC)

New Super Luigi U

Nintendo steigt auf den Download-Content-Zug auf. Anstatt aus einer einfachen Erweiterung wird aus New Super Mario Bros. U ein komplett anderes Spiel. Kann es überzeugen?



Im Jahr des Luigi überhäuft uns Nintendo mit Spielen, in denen der ewige Zweite endlich die Hauptrolle spielen darf und nachdem inzwischen sogar Peach ihr eigenes Jump 'n' Run bekommen hat, wird es auch langsam Zeit, dass der grüne Klempner ran darf. Als zwanzig Euro teurer Download zu New Super Mario Bros. U lässt das Spiel zwar die Weltkarte gleich, ändert die einzelnen Levels aber komplett.

„Es wird auch langsam Zeit, dass der grüne Klempner ran darf.“

Hurry up!

Wichtigstes Feature aller Levels ist der Zeitdruck. Zu Beginn jedes Levels begrüßt ein das Spiel mit dem „Beil dich“-Jingle, da jeweils nur hundert Sekunden pro Level zur Verfügung stehen. Natürlich wurden die Welten auch dementsprechend gekürzt, aber man beginnt instinktiv zu rennen. Der Levelaufbau begrüßt dies auch, denn viele Plattformen und Gegner sind so platziert, dass sie nur bei hohen Geschwindigkeiten nicht ausbremsen. Durch den durchgehenden Druck bleibt auch wenig Zeit zum genauen Erkunden - so wird das Sammeln aller Sternmünzen schnell zu einer Meisterleistung.



OBEN Oft bleibt Luigi nur wenig Platz zum Überleben
 LINKS Gegner und Fallen lauern an allen Ecken



Luigi on Ice

Natürlich wurden auch Luigis Fähigkeiten aus Super Mario Bros. 2 übernommen. So kann er zwar höher springen und sogar kurz schweben, ein kurzfristiges Stehenbleiben wird aber eher zu einer Rutschpartie. Anfangs frustriert diese Steuerung ein wenig, vor allem wenn Luigi nicht rechtzeitig bremst und mehrmals über den Abgrund hinaus rennt. Meistert man seine Springkünste, will man sie nicht mehr missen. Mit ein wenig Übung geht die ungewohnte Steuerung ins Blut über und während man in den ersten Welten noch zig Mal stirbt, springt man voll Elan durch die späteren. Aber bitte nicht falsch verstehen – vielerorts wird davon gesprochen, dass New Super Luigi U ein neues „Lost Levels“, eines der schwersten je erschienenen Super-Mario-Spiele, darstellt. Und dieser Vergleich kommt nicht von ungefähr.

„Zu Beginn jedes Levels begrüßt einem das Spiel mit dem „Beeil dich“-Jingle“

Mopsie

83 neue Level enthält Luigi U – und durch den hohen Schwierigkeitsgrad, der durch das grandiose Leveldesign nie unfair wirkt, beschäftigt einen das Spiel aber oft länger als es einem lieb ist. Neu ist auch, dass der aus dem Basisspiel als Gegner bekannte Charakter Mopsie nun spielbar ist. Mopsie ist unverwundbar, kann dafür aber auch keine Power-Ups nutzen. Wer gerne herausgefordert wird und kein Problem damit hat, in manchen Abschnitten wieder und wieder zu scheitern sollte definitiv zuschlagen.

Emanuel Liesinger



In beinahe jedem Level ist irgendwo Luigis Abbild versteckt



Die Weltkarte selbst ist gleich geblieben

„Vierorts wird davon gesprochen, dass New Super Luigi U ein neues „Lost Levels“ darstellt“

PRO

- hoher Schwierigkeitsgrad
- intuitives Leveldesign
- schnelles Spieldesign

CONTRA

- teure Disc-Version

FAZIT

Luigi U ist ein ganz anderes Kaliber als NSMB. Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, aber durch die kurzen Level kann man sich von dem „einmal probiere Ich's noch“-Gefühl nie lösen. Als DLC empfehlenswert, als Disc-Version zu teuer.



PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo SPD, Intelligent Systems **GENRE** Minispielsammlung
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 5 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

Game & Wario

Schon immer hatten die leicht wahnsinnigen Nasen bei Intelligent Systems ein Ziel: Zu zeigen, was Nintendo-Hardware kann. Auch die Wii U macht da keine Ausnahme!

Intelligent Systems entwickelte schon früher wichtige Tools für die Produktion einer Konsole, einige Techdemos und zum Beispiel auch die Konsolenemulatoren in den offiziellen Handheld-Entwicklungskits gehen auf ihr Konto. Doch es dauerte bis zum Nintendo DS, bis Intelligent Systems uns mit der WarioWare-Reihe zeigte, was vor allem die neuen Steuerungsmöglichkeiten der Hardware leisten können. Auch früher schon zeigten sie das mit dem GameBoy-Advance-Spiel WarioWare Twisted, welches mit einem Gyrosensor im Modul neue Spielweisen aufat. Leider erschien letzteres aus unbekanntem Gründen nie in Europa. Lange gab es Gerüchte, dass dies an Quecksilber im Gyrosensor lag, aber dies wurde bei einer genauen Analyse der Hardware-Bauteile widerlegt.



Verteidige dich gegen den Ansturm der Aufziehwarios!

Keine Microgames

WarioWare ist bekannt für sein unfassbar schnelles Gameplay. Das Spiel bestand aus hunderten an Microgames, welche (abgesehen von den Bosslevels) nie länger als fünf Sekunden dauerten. Diese folgten direkt aneinander und Ziel war es einfach, so viele in Folge wie möglich durchzuhalten. Natürlich wurde das Ganze immer schneller und schwerer. Dazu gab es ein paar Bonusspiele, welche meist kurzweilige und leicht absonderbare Minispiele waren. Genau diese Art von Minispielen stellen Game & Wario zur Gänze dar - eine Sammlung von sechzehn von ihnen und vielen kleinen geisteskranken Goodies.

„Diese Minispielsammlung ist so absonderlich und witzig, dass sie wirklich funktioniert“

Wario Party!

Es sei jedoch gesagt, dass auch diejenigen, die der Begriff Minispielsammlung abschreckt, trotzdem weiterlesen sollten. Diese Minispielsammlung ist so absonderlich und witzig, dass sie wirklich funktioniert! Allerdings hauptsächlich nur, wenn man bis zu vier Freunde mitbringt, um das Spiel zu spielen.

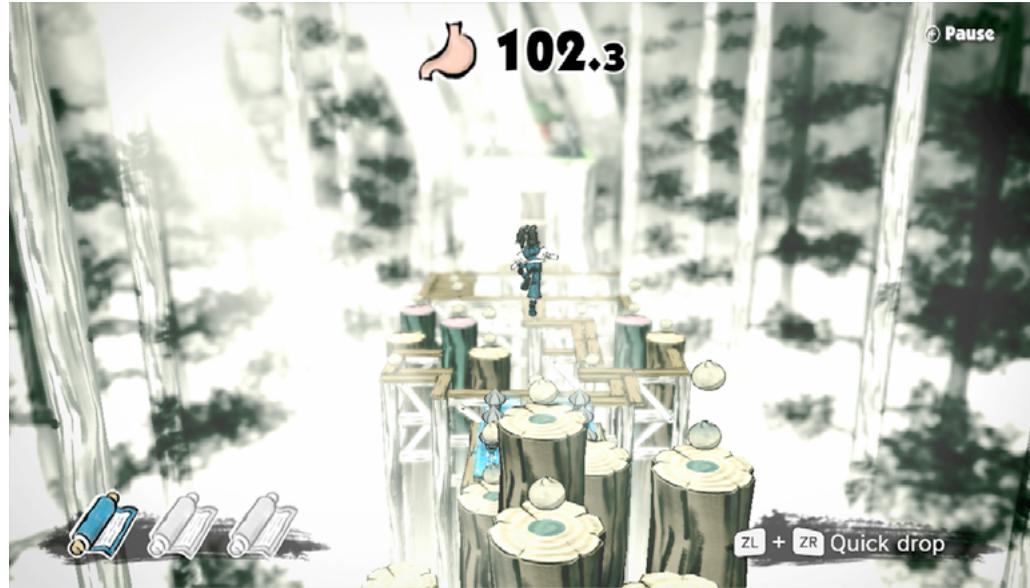
Und im Grunde hat jedes dieser Multiplayer-Spiele mehrere Levels, die es zu absolvieren gilt - und das nur mit dem Gamepad! Während zum Beispiel ein Spieler am Gamepad versucht, unerkannt Früchte zu stehlen, versuchen die anderen ihn am Fernsehbildschirm zu entlarven und reichen dann das Gamepad herum, um ihren Tipp abzugeben. Auch dabei ist der Fronk-Wurf, in dem abwechselnd kleine Spongebob-ähnliche Wesen auf ein Zielfeld geschossen werden müssen. Natürlich sind diese Ziele WarioWare-typisch mit Fallen versehen oder ändern ihren Wert. Aber das wohl witzigste Spiel ist Sketch, bei dem ein Spieler das gezeichnete Wort am Gamepad zeichnet und die anderen Mitspieler versuchen das Gezeichnete zu erraten. Ja, dies mag ein alter Hut sein und nicht mehr benötigen als einen Zettel und einen Stift, aber die Umsetzung auf der Konsole ist so simpel und perfekt, dass die Stärken des asynchronen Gameplays wirklich gut präsentiert werden.

Home Alone

Auch der Singleplayer-Modus hat natürlich seine Schwächen. Ob man mit Pfeilen mit einer Nase als Pfeilspitze auf kleine Warios schießt, versteckt von der alpträumenhaften Mutter Videospiele spielen möchte oder mit dem bewaffneten Taxi Ufos abschießt - hier ist beinahe alles für den verwirrten Kopf dabei. Natürlich wird jedes Minispiel von

einem bekannten WarioWare-Charakter präsentiert, teilweise mit richtig erschreckenden Artworks entsprechender Charaktere. Und der Spaß kommt keinesfalls zu kurz. So verliert Jimmy T beim Skifahren immer wieder sein Toupet, Dr. Crygor baut Roboter aus den Formen, die er davor genauestens am Gamepad gefordert hat und Ashley wird in einer zuckersüßen Welt gefangen und entkommt in einem eigentlich Treasure-typischen Sidescroller. Auch hier gibt es jeweils mehrere Level und Schwierigkeitsgrade, dennoch fehlt selbst dem intensivsten Highscorejäger nach zwei bis drei Versuchen die Motivation.

Emanuel Liesinger



„Mit mehreren Leuten lebt dieses Spiel seine Stärken erst richtig aus“

PRO

- abgedrehter Humor
- spaßiger Multiplayer

CONTRA

- wenig Singleplayer-Wiederspielwert
- zu wenige Minispiele

FAZIT

Ich liebe die Wario-Reihe für ihren kranken Humor, und dieser enttäuscht mich da nie. Ein bisschen mehr Spiele hätten aber geholfen... aber der Credits-Bildschirm ist großartig.



Der Sensei ruft! Bring Reisbällchen mit!

PUBLISHER Capcom **ENTWICKLER** Capcom Production Studio 1, Eighting **GENRE** Action-Rollenspiel
SYSTEM Wii U, 3DS **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 12 Jahren **PREIS** circa 40-60 EURO

Monster Hunter 3 Ultimate

Als vor drei Jahren Monster Hunter Tri für die Wii erschien, fasste das Franchise erstmals Fuß auf einer Nintendo-Plattform. Besagtes Spiel erstrahlt jetzt erneut auf Wii U und 3DS.

Wer darauf hofft, dass sich Spielwelt, Interaktionsmöglichkeiten und Gameplay stark von der Wii-Fassung abheben, wird von der Portierung enttäuscht sein. In Monster Hunter 3 Ultimate bekommen wir nämlich etwas vorgesetzt, was sich nur minimal von dem im Jahr 2010 veröffentlichten Spiel unterscheidet.

Lahme Handlung

Das fängt bereits mit der Story an, denn anstatt diese zu erneuern, landen wir in der ersten Minute wie gehabt im Ort Moga und werden Zeuge von einer Naturkatastrophe. Ein Erdbeben erzittert das Dorf! In Gesprächen mit den Bewohnern erfahren wir, dass der Leviathan Lagiocrus für die Beben verantwortlich ist und dass es noch kein Monsterjäger geschafft hat, die Bestie zu erlegen. Das klingt nach einem Auftrag für uns, doch sind wir zu Spielbeginn noch viel zu schwach für die Jagd auf solch ein riesiges Monster. Nicht mehr und nicht weniger wird uns in Monster Hunter 3 Ultimate vorgesetzt - das war bereits 2010 nicht ausreichend!

Erschaffung einer Legende

Bevor wir auf die Jagd gehen, müssen wir unseren Recken zunächst in einem Editor erstellen. Dabei bleiben fast keine Wünsche offen, denn Muskelprotze, Milchbubis und toughe Damen können wir mit dem Werkzeugkasten erstellen. Wer Rassen oder gar Klassen auswählen will, ist nach wie

vor an der falschen Adresse. Egal wie unser Charakter im Endeffekt aussehen wird - er ist und bleibt ein humanoider Monsterjäger, der bereit für seine erste Jagd ist.

Waidmanns Heil!

In den nächsten Stunden geht es in erster Linie um die Jagd und die hat es stellenweise echt in sich! Während wir bei unseren ersten Gehversuchen nur auf kleinere Monster treffen, die sich an morphologischen Merkmalen von Dinosauriern oder rezenten Tieren orientieren, sind es mit zunehmender Spieldauer größere Exemplare, die von uns ins virtuelle Nirwana geschickt werden wollen. Die Kämpfe gegen die Wyvern gehören dann auch zu den Highlights des Spiels, denn solch ein Kampf kann schon mal eine halbe Stunde dauern. Nur Monsterjäger, die sich im Dorf mit den hilfreichsten Items eingedeckt haben, die beste Ausrüstung tragen und die Taktik der Gegner durchschauen, können so einen Kampf überhaupt erst überstehen.

Jäger-Alltag

Um sich für den Kampf zu rüsten, müssen wir in der Spielwelt Erze schürfen, Insekten fangen, Knochen sammeln und Tiere ausbeuten. Dabei sollten wir uns beeilen, denn trotz der starken Hardware der Wii U schafft es die Technik des Spiels immer noch nicht, die Leiche eines Monsters lange genug auf dem Fernsehbildschirm darzustellen.



Hat man kein Circle Pad Pro zur Hand, muss man in der 3DS-Fassung die Kamera problematisch mit dem virtuellen Steuerkreuz drehen.

Kämpfen wir gegen mehrere Monster, ist es nach dem Ableben aller Kreaturen fast ein Ding der Unmöglichkeit, wirklich jedes einzelne Individuum auszubeuten. Die gefundenen Items können wir im Dorf entweder verkaufen, sie zu neuen Items kombinieren oder uns auch Ausrüstungsgegenstände zusammenschustern lassen. Letzteres ist für das Vorankommen unvermeidlich!

Definition eines Helden

In Monster Hunter 3 Ultimate sammeln wir keine Erfahrungspunkte und Stufen steigen wir auch nicht auf, denn unser Charakter definiert sich ausnahmslos über seine Ausrüstung. Das heißt, dass unser Jäger nur so viel Schaden anrichten kann, wie seine Waffe zulässt und er auch nur so starke Treffer aushalten kann, wie seine Rüstungsgegenstände aushalten. Eine Energieleiste, die mit Tränken aufgefüllt werden kann, gibt es aber selbstverständlich auch in Monster Hunter 3 Ultimate. Neben unserer Energie sollten wir auch auf die Ausdauer achten, denn je mehr wir uns durch die Themenwelten außerhalb des Dorfes bewegen, desto eher nimmt diese ab. Dass schwache Jäger starken Monstern unterlegen sind, dürfte klar sein.

Online-Jagden

Haben wir den Einzelspielermodus satt, können wir die Jagd online fortsetzen. Dazu segeln wir von Moga aus in eine neue Stadt und treffen dort auf andere Spieler, mit denen wir uns in Vierergruppen zusammenschließen. Um uns im Kampf abzusprechen, können wir entweder aus vorgefertigten Sätzen wählen, Eingaben auf der Wii-U-GamePad-Tastatur machen oder - am effektivsten - einfach den Sprachchat nutzen, der über das Mikrofon der Steuerungseinheit abläuft.



Mit mehreren Spielern können Kämpfe abgesprochen werden.

Update im April

Durch das April-Update ist es möglich, dass europäische und nordamerikanische Spieler gemeinsam online spielen dürfen. Zudem lässt sich das Spiel nun auch vollständig auf dem Bildschirm des Wii U GamePad spielen.



„Die Konnektivität erweitert das Spiel sinnvoll“



Besitzen wir jedoch nur die 3DS-Fassung und keine Wii U, können wir mit dem 3DS-Spiel nicht online gehen. Alternativ können wir höchstens lokal mit bis zu drei Besitzern der 3DS-Fassung den Mehrspielermodus der Wii-U-Fassung genießen.

Wii-U-3DS-Konnektivität

Da die Neuauflage des Spiels für Wii U und 3DS erscheint, ist den Entwicklern eine nette Idee gekommen. Besitzen wir beide Versionen, können wir den Spielstand von einer Fassung auf die andere übertragen und mit ein- und demselben Jäger unterwegs die Jagd fortsetzen. Wer von

Bus- und Bahn abhängig ist, wird diesen Vorteil der neuen Versionen zuschätzen wissen. Ansonsten halten sich die Neuerungen in Grenzen, denn bis auf neue Monstertypen, neue Waffen und eine geringfügig überarbeitete Technik, bekommen wir kaum neue Inhalte zu Gesicht.

Veraltete Technik

Die Technik ist es im Endeffekt, welche Monster Hunter 3 Ultimate das Genick bricht. Anstatt die grafische Darstellung einfach hoch zu skalieren, hätte man deutlich an der Optik feilen können. Was auf der Wii für offene Münder gesorgt hat,

Zusatzinhalte

Im Testzeitraum standen Spielinhalte wie etwaige Quests zum kostenlosen Download bereit. Wir gehen davon aus, dass die Inhalte kostenfrei bleiben und über einen längeren Zeitraum neue Spielerweiterungen erscheinen werden.

„Highlight des Spiels ist die Jagd auf Wyvern“



Unterwasserkämpfe sind ebenfalls wieder an der Tagesordnung!

geht auf der HD-Konsole einfach nicht mehr. Verwaschene Texturen und magere Charaktermodelle stehen an der Tagesordnung. Auf dem 3DS macht das Spiel hingegen noch einen ordentlichen Eindruck, doch hat man dort mit einer verwaschenen Schrift zu kämpfen. Sitzt man weiter als anderthalb Meter vom Fernsehbildschirm entfernt, was aus gesundheitlichen Gründen unbedingt der Fall sein sollte, muss man die Augen schon sehr zusammenkneifen, um Spaß an den Dialogen zu haben. Eine Sprachausgabe hat man dem Spiel nämlich nicht spendiert.



Mehrspieler Spaß

Führt man sich vor Augen, dass das Spiel ursprünglich für die PlayStation 3 entwickelt wurde, fragt man sich, wo die Überreste der einstigen Entwicklung geblieben sind. Diese hätte man in Symbiose mit der Wii-Fassung bringen können, um Monster Hunter 3 Ultimate optisch zu einem Erlebnis zu machen. So bleibt unterm Strich nahezu dasselbe Spiel wie 2010. Es wird einem kaum etwas erklärt, vieles muss in der komplexen Spielmechanik schmerzlich selbst herausgefunden werden, die Steuerung ist stellenweise sehr zäh und Einzelspieler werden ohnehin nicht lange Spaß haben. Wer jedoch gerne online spielt, nichts gegen ein auf Dauer monotones Spielprinzip hat und die technischen Mängel ausblenden kann, der kommt um Monster Hunter 3 Ultimate nicht herum!

Eric Ebelt



Konsolenbundles

Wer noch keine der beiden aktuellen Nintendo-Konsolen besitzt und sich für Monster Hunter 3 Ultimate interessiert, kann auch zu einem der beiden aktuellen Konsolenbundles inklusive Spiel greifen.



Solche Orte sehen zwar idyllisch aus, sind technisch aber nicht auf dem neuesten Stand.

PRO

- genialer Mehrspielermodus
- Wii-U-3DS-Konnektivität

CONTRA

- auf Dauer monotones Gameplay
- veraltete Technik

FAZIT

Die Konnektivität zwischen den Systemen ist toll und in der Gruppe macht das Spiel viel Spaß, doch monotone Aufgaben, die lahme Story und die Technik nehmen mir ihn wieder.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER TT Fusion GENRE Action
 SYSTEM Wii U, 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 55 EURO

LEGO City Undercover

Die Lego-Videospiele sind nicht für Innovationen und bahnbrechendes Gameplay bekannt. In Lego City Undercover ändert sich daran nichts, was aber nicht sonderlich tragisch ist.

Wir schlüpfen in die Rolle von Chase McCain, der nach zwei Jahren in seine Heimat Lego City zurückkehrt. Er nimmt seinen Beruf als Polizist genau zum richtigen Zeitpunkt wieder auf, denn sein größter Widersacher, Rex Fury, ist aus dem Gefängnis ausgebrochen und sorgt in Lego City für Chaos. Noch dazu hat es der Gauner auf Chases alte Liebe Natalia Kowalski abgesehen. Da sich der Bösewicht jedoch nie in der Öffentlichkeit zeigt, muss Chase das Syndikat unterwandern und undercover die Pläne von Rex verhindern.



Illustres Figurenkabinett

So spannend die Geschichte klingt, so spannend wird sie mit Wortwitz, einer kräftigen Prise Humor, tollen Gags und Slapstick-Elementen auch erzählt! Obwohl die Szenen sehr lustig sind, schaffen es die Charaktere dennoch den Ernst der Lage aufrecht zu erhalten. Da wären Chases ungeschickter Kollege Frank Honey, sein engstirniger Vorgesetzter Chief Dunby oder auch der exzentrische Mafiosi Moe De Luca, die für jede Menge kurioser Momente sorgen.

Orientierung an der Pop-Kultur

Ein weiteres Merkmal des Humors sind Zwischensequenzen, die an berühmte Filme wie The Matrix, GoodFellas: Drei Jahrzehnte in der Mafia, King Kong oder The Dark Knight erinnern. Außerdem tauchen berühmte

Romanhelden wie Sherlock Holmes und Dr. Watson oder gar Fernsehlegenden wie Lieutenant Columbo auf. Wir finden die Auftritte gut, doch werden sie wohl nur jene verstehen, die sich stark mit Filmen, Romanen und Serien beschäftigen. Eine junge Zielgruppe wird damit nicht angesprochen und so entgehen jüngeren Videopspielern durch die Cameo-Auftritte viele tolle Anekdoten und Gags.

Altbekannte Level-Struktur

Der Humor des Spiels kann aber nicht über das anspruchslose Gameplay hinweg täuschen. Wie in Grand Theft Auto IV können wir uns zwar in der Stadt frei bewegen, in jedes Vehikel einsteigen und Chaos anrichten, doch sobald wir das nächste Ziel erreichen, werden wir wie in bisherigen Lego-Spielen in eingezäunte Levels gesteckt, die zum



Limited-Edition

Zum Testzeitpunkt wurde das Spiel nur als Limited Edition verkauft. In dieser befindet sich neben dem Hauptspiel zusätzliche eine Lego-Figur des Helden Chase McCain.



Dieser Platz ähnelt dem Times Square in New York City.

Vorankommen nur eine Lösungsmöglichkeit anbieten. Das wird mit fortschreitender Spieldauer durch den wachsenden Fundus an Verkleidungen abwechslungsreicher, aber nicht fordernder.

Eine Stadt voller Geheimnisse

Durch die Verkleidungen wird die offene Spielwelt umso mehr bereichert. Als Polizist gehen wir auf Verbrecherjagd, als Einbrecher räumen wir Tresore aus, als Farmer fangen wir entflozene Schweine und als Bauarbeiter sind wir an einigen Straßenlöchern nicht mehr ganz unschuldig. Dadurch, dass überall in Lego City hunderte Geheimnisse versteckt sind, ertappen wir uns nicht selten dabei, wie wir vom Weg abkommen und in der Pampa nach goldenen Lego-Steinen und versteckten Nebenmissionen suchen.



In diesem Level nutzen wir Chases Enterhaken um uns über Abgründe zu schwingen.

„Der Umfang des Spiels ist einfach gigantisch!“



Um kleine Inseln zu erreichen, dürfen wir Boote nutzen.



Ein Ausflug aufs Land ist Teil der Handlung.

Die Qual der Wahl

Neben der Spielwährung, mit denen wir freigeschaltete Kostüme und Vehikel kaufen können, gibt es in Lego City Undercover auch die so genannten Supersteine. Diese brauchen wir, um Superbauten zu errichten. Das kann ein Brunnen, eine Statue oder auch nur eine Rufsäule sein. An dieser können wir ein Auto unserer Wahl herbeirufen, wenn es nicht gerade an uns vorbeifährt und wir den Fahrer mittels Trillerpfeife zum Anhalten bewegen und das Fahrzeug konfiszieren können. Vom Sportflitzer bis zum Lastwagen ist alles dabei, was man sich nur wünschen kann. Schnellboote, Flugzeuge und Ufos sind ebenfalls mit von der Partie. Nettes Detail am Rande: In Lego City Undercover dürfen wir das Fahrzeug auch bei voller Fahrt wechseln.

Motorengeräusche

Beim Autofahren fällt auf, dass Entwickler und Publisher an der falschen Stelle gespart haben. Es gibt keine Radiosender und nur selten musikalische Untermalung während der Fahrt. Was die Autofahrt bei Grand Theft Auto IV so unterhaltsam macht, verkommt bei Lego City Undercover durch die Motorengeräusche zur Langeweile. Da helfen auch die sich schnell wiederholenden Kommentare von Chase McCain nicht. Die Synchronisation des Spiels reicht von monoton bis großartig. Größtenteils kann sie jedoch begeistern, da bekannte Sprecher wie Bernd Vollbrecht und Bodo Wolf zu hören sind. Bei den Spezialaufträgen kann der Soundtrack durch Funk-, Jazz- und Pop-Anleihen mitsamt der Synchronisation punkten.

GamePad-Nutzung

Mit dem GamePad können wir Fotos schießen, Gespräche von Bürgern in Lego City abhören und Supersteine aufspüren. Leider lässt uns das Spiel nicht die Option, ob wir es mit dem Pro Controller angehen wollen und das GamePad nur nutzen, wenn es nicht anders geht. Hilfreich ist das GamePad-Display aber allemal, denn auf diesem wird die Karte der Stadt und das nächste Ziel angezeigt. Ein weiteres Ziel dürfen wir selbst auf der Karte markieren.

Technische Einbußen

Technisch ist Lego City Undercover ein zweiseitiges Schwert. Auf der einen Seite begeistert das Spiel mit einer offenen Spielwelt, die wie eine Mischung aus New York City, San Francisco und Miami wirkt. Auf der anderen Seite stören gelegentliche Framerate-Einbrüche. Ladezeiten von bis zu siebzig Sekunden sind keine Seltenheit. Das geht im Jahr 2013 nicht mehr, denn das große Vorbild aus dem Hause Rockstar Games beweist ja, wie die Technik eines Open-World-Spiels funktionieren kann.

Pures Singleplayer-Erlebnis

Während wir über die technischen Mängel ansatzweise hinwegsehen können, fällt uns der fehlende Mehrspielermodus schmerzlich auf. Ein Splitscreen-Modus macht aufgrund der Story keinen Sinn, doch bei einem Open-World-Spiel würden wir sehr gerne online mit Freunden die Stadt in ihre Einzelteile zerlegen. Dann würde das Absuchen nach Geheimnissen umso mehr Sinn ergeben und auf Dauer deutlich mehr Spaß machen.

Eric Ebelt

Weitere Kostüme

Mit bestimmten Codes lassen sich im Spiel kosmetische Kostüme freischalten. Für Fußballer-Klamotten hilft der Code SYFMWJ und wer gerne einmal Popstar sein möchte, gibt den Code CNCNRH vor der Polizei-Station ein.



PRO

- tolle Story mit viel Humor
- gigantischer Spielumfang

CONTRA

- Ladezeiten und Framerate
- keine Mehrspielermodi

FAZIT

Lego City Undercover besticht mit spannender Story, tollem Humor und der offenen Spielwelt, scheitert aber am anspruchslosen Gameplay und am fehlenden Mehrspielermodus.

PUBLISHER Electronic Arts ENTWICKLER Criterion Games GENRE Rennspiel
SYSTEM Wii U SPIELER 1-6 USK ab 12 Jahren PREIS circa 50 EURO

Need for Speed: Most Wanted U

Criterion Games bereichert ein auf Wii U bisher unterbesetztes Genre mit einer wahren Referenz. Burnout lässt grüßen.

Das englische Studio ist bekannt für temporeiche Action auf virtuellen Straßen. Diesmal wurde Criterion Games, für die es scheinbar nie rasant genug sein kann, mit der Entwicklung eines neuen Need-for-Speed-Ablegers betraut. Das Endprodukt ist im Grunde genau das, was man von den Burnout-Machern erwartet.

Most Wanted #1

Im Spiel sind wir auf den offenen Straßen der fiktiven Stadt Fairhaven City auf uns allein gestellt und kämpfen um Ruhm und Ehre. Alles dreht sich um die Most-Wanted-Rangliste. Unten angefangen gilt es sich dabei auf Rang 1 durchzukämpfen, um den ehrenvollen Titel des „meistgesuchten Fahrers“ zu ergattern. In diversen Rennen, aber auch bei Polizei-Verfolgungsjagden und durch spektakuläre Fahrmanöver, lassen sich Speed Points sammeln. Die jeweiligen Fahrer der Most-Wanted-Rangliste werden ab einer bestimmten Anzahl an Speed Points freigeschaltet und können dann herausgefordert werden. Gewinnt man ein Most-Wanted-Rennen, klettert man in der Rangliste um einen Platz nach oben.

Verkehrssünden sind Pflicht

Wie man es von Criterion Games nicht anders kennt, wird hier ein unglaublich hohes Tempo geboten. Schon von

Beginn an sind alle Edel-Karossern wie der Audi R8 oder der Bugatti Veyron verfügbar. Es bedarf aber ein wenig Übung, um mit den hohen Geschwindigkeiten zurechtzukommen. Unter anderem liegt das auch an der eher trägen Steuerung, die sich zwar durch entsprechende Upgrades verbessern lässt, aber niemals wirklich präzise wird. Leistungsupgrades lassen sich durch das Absolvieren von Aufgaben in der Stadt freischalten. Umfangreiche optische Tuning-Möglichkeiten, wie man sie von einigen vorherigen Need-for-Speed-Ablegern kennt, werden hier leider nicht geboten.

Eine Stadt zum Verlieben

Absolut bewundernswert sind die Freiheiten, die uns Fairhaven bietet. Die Stadt hat viele Facetten, eine beachtliche Größe und profitiert von der nahezu tadellosen Optik. Man fühlt sich als Nintendo-Fan endlich im HD-Zeitalter angekommen, wenn die schön modellierte Luxuskarosse aus einem Tunnel herauskommt, im Übergang die Sonne blendet und das Bild nur langsam klarer wird. Trotz wundervoller Grafik kommt das Spiel auch bei hohem Spieltempo nicht ins Stocken. Die Entwickler betonen, dass es sich bei der Wii-U-Version um die hübscheste Konsolenfassung handelt. Da kann man als Nintendo-Gamer doch mal Stolz sein.

„Das Spiel bietet maximale Freiheit.“



Eric's Meinung:

„Ich habe das Spiel im letzten Winter schon auf der PlayStation 3 spielen dürfen und war nicht so begeistert wie mein Kollege Damian. In meinen Augen hat sich die künstliche Intelligenz oft unfair verhalten und online hat mir das Spiel zwar besser gefallen, doch war hier schnell die Luft raus. Wer eine Xbox 360 besitzt, dem empfehle ich alternativ Forza Horizon. Das Spiel hat selbst mich als Rennspielmuffel stundenlang vom Hocker gehauen!“

„God Mode“ dank Wii-U-Gamepad

Im Spiel dient das Wii-U-Gamepad als Hilfsmittel. Es ist primär für einen Beifahrer und somit für den eher speziellen Multiplayermodus gedacht, kann aber auch von Einzelspielern als Schaltzentrale genutzt werden. Mit Hilfe von großen Symbolen auf dem Touchscreen lässt sich beispielsweise der Wagen wechseln, der Verkehr deaktivieren, die Tageszeit ändern oder der Polizeifunk stören. Es sind keine weltbewegenden Features, die uns das Wii U GamePad ermöglicht, sie sind aber durchaus sinnvoll. Gepaart mit den grafischen Vorteilen dürfen sich Wii-U-Gamer tatsächlich über die beste Version des Spiels freuen. Bis zum Start der PlayStation 4 und der nächsten Xbox - gerne auch darüber hinaus - darf das bitte zum Standard werden.

Damian Figoluszka



Wandelbare Rennserie

Im nächsten Jahr feiert die Need-for-Speed-Serie ihren zwanzigsten Geburtstag. Seit dem ersten Teil aus dem Jahr 1994 hat sich aber einiges in der Serie getan. Von Tuning-Spielen über Arcade-Racern bis hin zu Rennsimulationen war schon fast alles dabei. Criterion Games hat zuletzt mit den letzten Teilen Hot Pursuit und Most Wanted die ehrenvolle Aufgabe bekommen, alte und große Serientitel wieder aufleben zu lassen.

PRO

- schnell und actionreich
- butterweiche HD-Optik
- Stadt mit enormen Freiheiten

CONTRA

- kein klassischer, lokaler Multiplayermodus

FAZIT

Criterion Games bringt eine populäre, in den letzten Jahren aber qualitativ etwas schwächelnde Rennspielserie wieder auf Vordermann.

Ein Takedown gegen die Skeptiker!

PUBLISHER Warner Bros. Interactive **ENTWICKLER** NetherRealm Studios **GENRE** Beat 'em up
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 16 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Injustice: Götter unter uns

Einige Monate nach den Avengers kommen nun auch die DC-Helden in einem Prügelspiel auf die Wii U. Dabei schlägt sich Injustice: Götter unter uns aber um Längen besser – im wahrsten Sinne des Wortes.

Bei so gut wie jedem Beat-'em-up-Test kommt die gleiche Leier – Klasse für Zockerabende, aber sehr schnell eintönig für Solisten. Die NetherRealm Studios haben dieses eingefahrene Prinzip gekonnt durchbrochen, denn der gebotene Einzelspielermodus ist einer der besten, die das Genre jemals gesehen hat. Glaubhaft eingefügt in eine cineastische Story hangelt ihr euch von Kampf zu Kampf, ohne einen Funken Langeweile zu verspüren. Dabei werden mit Paralleluniversen und einem bösen Superman typische DC-Geschütze aufgefahren.

Ab ins Haifischbecken

Ist die ausgezeichnete, aber nur drei bis vier Stunden lange Story beendet, erwarten einen aber noch zahlreiche weitere Modi. In einem Arcade-Modus werden nochmals für jeden Charakter kleine Geschichten verfolgt, es gibt Missionen und einiges freizuschalten. Leider sind alle Stages und Charaktere bereits zu Beginn auswählbar – hier hätte man sicherlich noch mehr Motivation herauskitzeln können. Auch ein Online-Modus darf natürlich nicht fehlen. Anfänger sollten aber wie immer erstmals gut trainieren, bevor sie sich in das virtuelle Haifischbecken werfen.

Over the top

Insgesamt ist auch die gesamte Präsentation des Titels ungemein stimmig. Die Kämpfe sind comichaft übertrieben, aber nie albern – die Charaktere sind gut aufeinander abgestimmt und kommen mit großen Namen daher – die Angriffe sind abwechslungsreich und bieten Tiefe – die Arenen haben Interaktionsmöglichkeiten und verschiedene Ebenen. Einzig vereinzelte Ungenauigkeiten in der Kollisionsabfrage können das Gesamtbild da noch trüben.

Björn Rohwer



Superman ist dieses Mal der Bösewicht.

Ed Boon

Sehr schnell merkt man als Spieler die Handschrift von Ed Boon. Der Creative Director von Injustice ist Mitbegründer und jahrelanger Begleiter der Mortal-Kombat-Serie. Bis auf die typischen Finisher-Moves lassen sich daher auch zahlreiche Parallelen zu der Serie ziehen – insbesondere zu dem Mortal-Kombat-Reboot, der 2011 ebenfalls von den NetherRealm Studios entwickelt wurde.

PRO

- herausragender Einzelspielermodus
- ausgeglichenes, interessantes Roster
- zahlreiche Modi

CONTRA

- etwas ungenaue Kollisionsabfrage

FAZIT

Ich hab Superman nie gemocht – da freut es mich, dass er diesmal als großer Feind auftritt und vermöbelt werden darf. Wer etwas mit dem Genre und mit Superhelden anfangen kann, kommt um Injustice nicht vorbei.

PUBLISHER Disney Interactive ENTWICKLER Heavy Iron Studios GENRE Adventure
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 2 USK ab 6 Jahren PREIS circa 40 EURO

Disney Micky Epic: Die Macht der 2

Die Fortsetzung eines relativ erfolgreichen Wii-Titels auf mehr Konsolen zu bringen, bedeutet dann doch auch automatisch mehr Erfolg, oder?

Wenn uns nach wenigen Minuten ein Spiel gewordenenes Musical entgegen springt und wir dann durch eine schräge Märchenwelt springen, sind wir direkt im typischen Disney-Spiel angelangt. Disney Micky Epic: Die Macht der 2 ist über weite Strecken genau das. Eine Hommage an alte Zeiten und ein stilistisch passendes Abenteuer für die berühmteste Maus der Welt. Zusammen mit Oswald muss wieder einmal mit viel Farbe das Wasteland gerettet werden.

„Der Computer-Oswald wird nicht mehr unser Freund“

Dunkle Wolken

Wie der Titel schon vermuten lässt, ist dieses Mal wirklich das gesamte Spiel auf die Zusammenarbeit der beiden Disney-Stars ausgelegt. Können wir uns im Multiplayer-Modus dadurch auf clevere Rätsel freuen, klingt es für Einzelspieler eher wie eine Drohung. Die künstliche Intelligenz lässt sehr zu wünschen übrig und bringt uns dazu, das ein oder andere Mal lieber mit zwei Controller spielen, als auf den Computer zu vertrauen. Durch die künstliche Intelligenz und einige Unsauberkeiten in der Kameraführung und im Gamedesign verdunkeln sich die Wolken über Wasteland zusehends.

Tanz auf allen Hochzeiten

Immerhin können Geschichte und Atmosphäre überzeugen und entlocken jedem Disney-Fan ein großes Lächeln. Gleichzeitig kommen dann bei der Wii-U-Fassung Framerate-Einbrüche, Bugs und die nahezu vollständige Ignoranz gegenüber den Konsolen-Features hinzu, die dem Titel den Rest geben. Wahrscheinlich hätte es dem Titel besser getan, hätte man sich auf die Wii-Fassung konzentriert. Der Tanz auf allen Hochzeiten ging letztlich leider schief.

Björn Rohwer



Oswald läuft die meiste Zeit sehr planlos durch die Spielwelt.

Warren-Spector

Eigentlich stand der Name Warren Spector lange Zeit für erwachsene Spiele. Mit Wing Commander, Ultima und vor allen Dingen Deus Ex hat sich der Amerikaner einen Namen gemacht und immer wieder seine Kernphilosophie aufgegriffen. Der Spieler sollte Freiheiten bekommen und die Auswirkung seines Handelns erleben – so auch bei Die Macht der 2.



PRO

- gelungener Coop-Modus
- viel Charme und Atmosphäre

CONTRA

- stupide künstliche Intelligenz
- technische Schnitzer

FAZIT

Leider brechen die technische Seite und einige Gameplayschnitzer dem Spiel das Genick. Nur im Multiplayer-Modus oder als beinharder Disney-Fan hat man hiermit wirklich seinen Spaß.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD 2 GENRE Simulation
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Animal Crossing: New Leaf

Über eine lange Zeit hinweg blieb Nintendo sehr vage mit den Infos zu Animal Crossing: New Leaf. Es war schon fast zu befürchten, dass die Lizenz ohne erkennbare Neuerungen gemolken wird.



Die Läden sind auf eine Einkaufsstraße umgezogen.

Wie in jedem Animal Crossing werden wir auf der Hinfahrt erst einmal von einem Passagier ausgequetscht. Wie heißen wir? Wo wollen wir hin? Sind wir Männlein oder Weiblein? Alles wie gehabt. Die einzige Neuerung, die sich an dieser Stelle bereits anbahnt, ist unsere neue Stellung – in der 3DS-Version steigen wir nämlich gleich als neuer Bürgermeister ein. An den grundlegenden Aufgaben des Spiels ändert das auf den ersten Blick aber nur wenig.

Gewohnter Alltag

Frisch in der Stadt angekommen, wollen wir uns zunächst ein eigenes Haus erarbeiten und dieses dann weiter ausbauen. Schließlich kann man als Bürgermeister nicht nur auf seinem Grundstück campen. Geld gibt es wie immer durch das Verkaufen von Früchten, das Angeln, das Keschern oder den Verkauf von sonstigen Kuriositäten. Wem das nicht genug ist, kann auch ganz ruhig Blumen züchten, Plantagen anlegen oder wertvolle Gegenstände von den Bäumen schütteln. Während das Grundgerüst sich also kaum verändert hat, gibt es drumherum doch einige Neuerungen.

Wir sind der Boss

Als Bürgermeister können wir nun viel direkter das Aussehen der Stadt bestimmen. So lassen sich neue Läden oder kleine Verschönerungen bauen. Selbst neue Brücken

dürfen wir an beliebigen Plätzen anbringen. Zudem ist der Bürgermeister ab einer ausreichenden Zustimmung in der Bevölkerung auch in der Lage Verordnungen zu erlassen. Besonders interessant für Früh- oder Spätaufsteher, die so die Ladenöffnungszeiten beeinflussen können.

Kommerzialisierung

Bei den Läden folgt gleich die nächste große Änderung. Bis auf einen Second-Hand-Laden, in dem wir fleißig verkaufen dürfen, sind alle Läden auf eine neue Einkaufsstraße umgezogen. Diese erreichen wir einfach zu Fuß und fast ohne Ladezeiten. Der zusätzliche Platz ist aber auch bitter nötig. Nach und nach kommt hier nämlich eine stattliche Zahl an Läden zusammen. Von den üblichen Geschäften wie dem Museum, einem Schneider oder dem Supermarkt bis hin zu Neuen wie einer Gärtnerei, einer Disko oder dem Schlummerhaus. Ohne euch spoilern zu wollen sei gesagt – besonders Letzteres bietet einige neue Spielaspekte.

„Der Bürgermeisterposten bringt kleine aber feine Änderungen mit sich“

Tropischer Spaß

Als wäre das alles noch nicht genug, gibt es in dem 3DS-Ableger auch wieder eine tropische Insel. Der neue Wohnort des Ex-Bürgermeisters Törtel wartet nicht nur mit vielen teuren Insekten und vielen spaßigen Minispielen auf, sondern bietet dem Spiel ganz neue Multiplayer-Optionen. Kaufen wir uns nach einigen Spielchen die Mitgliedschaft im Törtelclub, dürfen wir fortan auch fremde Inseln bereisen. So treffen wir auf Spieler aus der ganzen Welt und haben immer jemanden, um die Minispiele in Gesellschaft zu bestreiten. Zudem kommen wir so auch schnell an viele hochpreisige Früchte.

Stück für Stück

All diese Neuerungen werden aber immer nur Stück für Stück freigeschaltet. Animal Crossing New Leaf ist kein Titel, den man einer Mammutsitzung durchspielt. Das Spiel will uns jeden Tag zurückholen und bietet selbst nach über einem Monat Spielzeit plötzlich ganz neue Spielelemente. Hinzu kommt, dass die Zahlen der Sammelgegenstände auch nochmals stark gestiegen sind. Vor allen Dingen die Möglichkeit zu Schwimmen und so Meerestiere zu schnappen öffnet das Tor zu einigen neuen Exponaten für das Museum. Für den Nachfolger gibt es nur noch an wenigen Baustellen zu feilen. Teilweise wirkt die künstlich erzeugte Langzeitmotivation etwas hemmend. Wer sich zu Beginn erst einmal rund um die Uhr um die Abzahlung des Hauses kümmert, kann

zwischendurch immer mal kein Ziel mehr haben, bevor dann die nächste Einrichtung eröffnet.

Keine Geschichteneule

Als weiterer kleiner Minuspunkt fallen uns auch die sich diesmal etwas häufiger wiederholenden Dialoge auf. Insbesondere die abwechslungsreichen Geschichten der Museumseule werden schmerzlich vermisst. Abgesehen von diesen beiden Einschränkungen macht Animal Crossing New Leaf aber unglaublich viel richtig. Sei es mit der charmanten Präsentation, der schönen Optik, dem abwechslungsreichen Gameplay, der Langzeitmotivation oder den neuen Optionen für Multiplayer-Freunde.

Björn Rohwer



Wie immer gibt es auch einige Nintendo-Items zu ergattern.

Emils Meinung:

„Seit dem Gamecube lässt mich Animal Crossing, mit Ausnahme der Wii-Fassung, nach Erscheinen einige Wochen nicht aus seinem Bann. Und derzeit geht meine Befürchtung dahin, dass es bei diesem Titel noch länger dauern wird. Nintendo hat nicht mit neuen Features gespart und auch alte sinnvoll optimiert - und auch der Onlinemodus zeigt wie sehr Nintendo dazugelernt hat.“



PRO

- viele Neuerungen
- unglaublich hohe Langzeitmotivation
- großer Charme
- sehr tolle Multiplayer-Modi

FAZIT

Zum Glück hat Nintendo viele der Änderungen im Vorfeld geheim gehalten. So war die Überraschung um so größer, dass der Serie mit diesem Teil tatsächlich wieder frischer Wind eingehaucht wird.



PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Alpha Dream GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 40 EURO

Mario & Luigi: Dream Team Bros.

Die berühmten Klempner-Brüder erleben ihr nächstes Rollenspielabenteuer.



Eigentlich wirkt „Dream Team Bros.“ niemals als Untertitel unpassend, wenn Mario und Luigi gemeinsam ein Abenteuer bestreiten. Die beiden Brüder harmonieren immer hervorragend miteinander - ein wahrlich traumhaftes Team eben. Doch im neuesten Rollenspielabenteuer der beiden Klempner hat das Wort „Traum“ eine tiefsinnigere Bedeutung. Denn hier geht es im wahrsten Sinne des Wortes um Träume.



Schlafmütze Luigi öffnet das Portal zu seinen Träumen.

La Dormita

In Mario & Luigi: Dream Team Bros. werden wir mit großen Versprechungen auf die Insel La Dormita gelockt. Hier soll alles schöner, besser und paradiesischer sein, doch dass es anders kommt, versteht sich von selbst. Auf der Insel finden wir ominöse Kissen, die ein Portal zu Luigis Träumen öffnen, sobald der Klempner in Grün darauf einnickt. Wie nicht anders zu erwarten stolpert die neugierige Prinzessin Peach in ein solches Portal. Der obligatorische Rettungsprozess kann beginnen. Wer sich jetzt beim Gähnen ertappt, darf beruhigt sein. Die Storyline bleibt zwar stets überschaubar, bietet aber mehr als nur Marios Lebensaufgabe, der Prinzessin hinterherzulaufen.

Zwischen zwei Welten

Das 3DS-Abenteuer hat ein besonderes Alleinstellungsmerkmal, denn der stetige Wechsel zwischen der Oberwelt und Luigis Träumen zieht immer einen Wechsel der Kameraperspektive mit sich. Wogegen das Treiben auf der Insel noch dreidimensional beobachtet werden kann, wechselt die Kamera in Luigis Träumen in die 2D-Perspektive. Fortan wird das Rollenspiel dadurch primär zum Jump 'n' Run. Und wie wir alle wissen, ist in Träumen nichts unmöglich. Stellenweise ist sogar ein großes Luigi-Gesicht im Hintergrund zu erkennen. Auf dem Touchscreen

ist Luigi schlafend zu sehen. Ziehen wir an seinem Schnauzer, überträgt sich diese Interaktion ins Hauptspiel. Mario kann sich daran festhalten und durch Loslassen des Schnauzers weit durch die Gegend fliegen. Kreative Einlagen dieser Art haben uns in den Traumabschnitten besonders gut gefallen. Doch daneben sind Luigis Träume erschreckend linear.



In den Traum-Kämpfen hilft Traum-Luigi tatkräftig mit.



Das Traumduo

Auf der Insel sind Mario und Luigi stets gemeinsam unterwegs. Wir bewegen Mario und werden dabei von Luigi verfolgt, wobei der A-Knopf als Sprungknopf für den roten und der B-Knopf als Sprungknopf für den grünen Klempner fungiert. Im Laufe des Spiels bietet das Duo-Prinzip weitere Möglichkeiten. Beispielsweise erhält man schnell einen Hammer, womit Luigi seinen Bruder in der Wüste in den Sand hauen kann. So ist es möglich Hindernisse unterirdisch zu passieren. Es macht Spaß mit beiden Charakteren auf der Insel unterwegs zu sein, da das sonst eher anspruchslose Spiel so etwas an Komplexität gewinnt. Auch das Kampfsystem profitiert von der Tatsache, stets zu zweit unterwegs zu sein.



Das Kampfsystem ist rundenbasiert und erfordert gutes Timing.



Plattformen wohin das Auge reicht, erinnern an typische Mario-Jump-’n’-Runs.



Bei dieser Paar-Attacke gilt es mittels Neigungssensor möglichst viele Luigis aufzusammeln, um eine möglichst große Luigi-Kugel abzufeuern.

„Das Spiel ist eine gelungene Mischung aus Plattformer und Rollenspiel“



Level Up!

Sowohl auf der Oberwelt als auch in Luigis Träumen sind die Gegner sichtbar und ein Kampf beginnt erst bei Feindkontakt. Diese Tatsache können wir uns zum Vorteil machen, indem wir schon vor Kampfbeginn auf den Kopf eines Gegners springen und ihm so den ersten Schaden verursachen. Die Kämpfe an sich laufen rundenbasiert ab. Neben gewöhnlichen Angriffen wie dem Sprung oder dem Hammerangriff sind auch Paar- und Traumattacken vorhanden. Diese sind zwar effektiver, setzen aber eine ausreichend gefüllte Brüderpunkteleiste voraus. Der verursachte Schaden jedes Angriffs lässt sich durch eigenes Geschick beeinflussen. Hierbei geht es beispielsweise darum, im richtigen Moment die Aktionstaste zu drücken oder gefühlvoll den Neigungssensor zu nutzen. Durch gewonnene Kämpfe erhalten wir natürlich auch Erfahrungspunkte, wodurch Mario und Luigi im Level und auch im Rang steigen können. Daneben lassen sich auch Orden sammeln und die Ausrüstung verbessern. All das macht unsere Helden stärker.



Luigis Träume bestreiten wir in der 2D-Perspektive.

Gut, aber nicht perfekt

Mit dem Kampfsystem kann das Spiel punkten. Es gilt jeden Gegner zu studieren, um zu wissen, welche Attacken sinnvoll sind und wie gekontert oder seinen Angriffen ausgewichen werden kann. Auch die Traum-Einlagen bieten die eine oder andere nette Idee. Das klingt alles sehr rosig, doch bietet das Spiel leider auch einige Spaßbremsen. Da wäre zum einen die Storyline, die ruhig hätte etwas mehr Randgeschehen vertragen können. Zum anderen hat man es mit dem Umfang der Dialoge und den Einstiegserklärungen vielleicht etwas zu gut gemeint. Das nimmt dem Spiel ein wenig das Tempo. Lesemuffel werden sich hier die Haare raufen. Auch war uns die Linearität im Spiel ein wenig ein Dorn im Auge. Dennoch bleibt ein gutes Rollenspiel, das sich jedoch erst nach mehreren Stunden entfalten kann.

Damian Figoluszka



Hilfe, die Brücke stürzt ein! Ob es Mario und Luigi schnell genug über die Brücke schaffen?

„Bei den Traum-Einlagen ließen die Entwickler ihrer Fantasie freien Lauf“

PRO

- motivierendes Kampfsystem
- hohe Spieldauer

CONTRA

- grafisch unter den Möglichkeiten
- zäher Einstieg

FAZIT

Umfangreiches Klemptner-Abenteuer mit kreativen Ansätzen, aber nicht frei von Spaßbremsen.



PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Retro Studios / Monster Games GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 2 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Donkey Kong Country Returns 3D

Als das Spiel 2010 für die Nintendo Wii erschien, begeisterte das Spiel mühelos die Massen. Der 3DS-Portierung gelingt das nun nicht mehr, obwohl das Spiel nichts von seinen Qualitäten verloren hat.

Viele Fans sind von Retro Studios genialer Neuinterpretation der alten Donkey-Kong-Country-Spiele schlichtweg begeistert gewesen, aber auch eine Menge neue Spieler konnten dem anspruchsvollen Jump ,n' Run nicht widerstehen. Zwar wurde der alte Geist der Rare-Entwickler in Form von vielen alten Donkey-Kong-Elementen erneut aufgegriffen, doch fanden auch zahlreiche neue Innovationen ihren Platz. Trotzdem stellt sich uns die Frage, ob die Portierung für Nintendos aktuellen Handheld tatsächlich sinnvoll ist. Die Neuauflage lockt mit einigen neuen Levels und einem leichteren Schwierigkeitsgrad, aber sonst hat sich in den drei Jahren nicht sonderlich viel getan.

Donkey Kong returns... again!

Noch immer jagt der Gorilla über Donkey Kong Island seinen von den Tikis stibitzten Bananen hinterher. Das gestaltet sich ziemlich schwierig, denn die Tikis, lebendige aber leider bössartige Schnitzfiguren mit hypnotischen Fähigkeiten, kontrollieren alle Tiere der Insel und benutzen sie für ihre durchtriebenen Machenschaften. In kurzen Videosequenzen präsentiert sich der Plot von Donkey Kong Country Returns 3D, wenn man ihn denn so nennen mag, sehr simpel, aber ansprechend und humorvoll. Nach nicht einmal fünf Minuten geht es schon richtig los und wir finden uns im ersten Level wieder. Das Jump ,n' Run verzichtet

glücklicherweise auf langwierige Tutorials und lässt lieber den Spieler selbst Herr über den Gorilla werden.

Bewegungssteuerung Ade

Und so laufen, springen und rollen wir erst einmal durch die nächsten Levels, ohne zu merken, wie schnell wir die Steuerung doch intuitiv gemeistert haben. Die fantastisch gestalteten und animierten Gegner werden deswegen mit Leichtigkeit durch einen Sprung oder eine Rolle aus dem Weg geschafft. Sie funktioniert sogar noch einen Tick besser als auf der Wii, da die 3DS-Version auf die verhältnismäßig ungenaue Bewegungssteuerung verzichten kann. Zum Beispiel wird die Rolle für weite Sprünge nun per Knopfdruck ausgelöst. Es bleibt uns aber ein Rätsel, warum das Pusten, eine neue Fähigkeit in Donkey Kong Country Returns, wenigstens nicht optional über das Mikrofon des Handhelds vonstatten geht, sondern ebenfalls über einen Button betätigt wird.

Was rappelt in der Kiste?

Bis Donkey Kong seine Bananen zurückbekommt, ist es ein sehr weiter und beschwerlicher Weg. In unzähligen Kisten, Truhen und anderen hervorragend in die Spielwelt implementierten Gefäßen versteckt, lassen sich schon einige Bananen wiederfinden. Wer weiterhin die Augen offen



Die Bosse bieten Abwechslung, sind aber auch besonders happig.



hält, entdeckt zusätzlich eine Menge 1-ups, Puzzleteile und Bananenmünzen - letztere können in Cranky Kong's Laden gegen Extraleben und andere nützliche Items eingetauscht werden. Diese Unmengen an sammelbaren Gegenständen sind auch bitter vonnöten, denn die Insel ist ein ziemlich raues Pflaster.

„Der Easy-Modus macht es zu leicht, dem Tod zu entrinnen“

Bühne frei für Diddy Kong

Deswegen sind Fässer dem alten Donkey Kong immer noch am liebsten - hat er sie doch schon in seinem ersten Arcade-Game nach springenden Klempnern geworfen. In ihnen findet er wohl den größten Schatz wieder, denn sein treuer Begleiter Diddy, der nicht nur zwei Bonus-Herzen mit sich bringt, sondern auch einen Jetpack auf dem Rücken trägt, ist besonders in haarigen Level-Abschnitten eine ungemeine Hilfe. Trotz des zusätzlichen Gewichts der Maschine gewährt diese im Sprung einen kleinen Schweb-Boost, durch den wir noch weiter springen und uns in der Luft besser kontrollieren können.

Nun auch in „echtem 3D“

Zu Super-Nintendo-Zeiten holte Entwickler Rare alles aus den damals schon veralteten Grafik-Chips heraus. Den gelungenen Mix zwischen 2D und 3D übernahmen auch die Retro Studios für den Reboot auf der Nintendo Wii. Die letztendliche Portierung für den 3DS sieht extrem schick aus, erreicht aber natürlich nicht ganz das Wii-Niveau.

Sie läuft auch nur mit dreißig Bildern pro Sekunde und einige wenige Gegner und Objekte sehen, vor allem im aktivierten 3D-Modus, etwas verpixelt aus. Dennoch gehört es zu den schönsten 3DS-Spielen - natürlich nicht zuletzt wegen seinem detailreichen und liebevollen Artdesign. Der spielerische und nun auch regelrecht spürbare Wechsel zwischen den Vorder- und Hintergründen profiliert sich mit der wunderbaren Umsetzungen der 3D-Technologie des Handhelds nun noch stärker.

Wahnwitziger Schwierigkeitsgrad

Das einige Spieler von der Schwierigkeit des Spiels schier in den Wahnsinn getrieben wurden, hat anscheinend auch Nintendo erkannt. Im Grunde ist das Spiel kein bisschen weniger fordernd, aber für unsichere Einsteiger gibt es nun den neuen Easy-Modus, der es noch viel leichter macht, den Tod zu betrügen. Donkey Kong kann drei anstatt zwei Treffer einstecken und bei Cranky Kong gibt es nagelneue Items zu erwerben. Zum Beispiel können wir jederzeit Diddy Kong aus dem Nichts herbeirufen. Ein anders Item lässt die Loren- und Raketen-Levels, die für viele zu den schwierigsten Abschnitten des Spiels zählen, zu einem Kinderspiel verkommen, weil die Fahrzeuge nun mehr Fahrfehler verkraften. Wir empfehlen aber allen Spielern mit einer gewissen Jump-'n'-Run-Erfahrung das Spiel mit den normalen Einstellungen zu bestreiten, denn der fordernde Aspekt gehört einfach dazu, selbst wenn man hin und wieder frustriert ist. Im Fall der Notfälle gibt es schließlich immer noch den Super-Assistenten, der nach einigen gescheiterten Versuchen das Level für uns absolviert.

„Langwierige Tutorials bleiben dem Spieler erspart“



Entwickler Legende

Rare war in den Neunzigern nicht nur für die ersten Donkey-Kong-Country-Spiele verantwortlich, sie entwickelten für Nintendo auch Meilensteine wie Banjo-Kazooie, einen indizierten Bond-Shooter und Perfect Dark.





Das affige Abenteuer hetzt uns durch fast alle Jump-'n'-Run-typischen Areale. Wälder, Höhlen, Klippen - ja selbst ein Vulkan wird vom Gorilla unsicher gemacht.



Lorenfahrten und Raketenflüge gehören immer noch zu den anspruchsvollsten Abschnitten der Kurse.



Die brandneue Welt lockt mit acht einladenden Levels – zuvor muss aber das komplette Abenteuer gemeistert werden.



Übernommene Schwächen

Die Spielwelt und deren Levels sind zwar sehr stimmig, aber viele Donkey-Kong-Country-Fans vermissten schon auf der Wii Eis- und vor allem Wasserwelten. Die tierischen Helfer kamen schon damals zu kurz und werden nur durch Rambi vertreten. Mit ihm und seinen Nashornkräften ist es ein Leichtes, schweres Gestein beiseite zu rammen, um dadurch weitere versteckte Items und Geheimnisse freizulegen. Der Papagei Squawks ist zwar auch mit von der Partie, fristet allerdings nur ein eintöniges Dasein in Cranky Kongs Item-Shop und darf nur dann und wann raus in die freie Natur, um uns bei der Puzzleteilsuche zu helfen. Zusätzlich kann das Spiel manchmal nicht verbergen, dass es einstig für einen großen Fernseher konzipiert wurde. Besonders wenn Donkey Kong wieder einmal im Hintergrund aktiv ist, wirkt er auf dem 3DS-Bildschirm in seltenen Fällen viel zu klein.

„Erst ganz zum Schluss öffnet sich uns eine neue Welt“

Was ist sonst noch neu?

Der gelungene Coop-Modus für zwei Spieler, angelehnt an den der New-Super-Mario-Bros.-Spiele, ist auch wieder an Bord, kann aber nur lokal mit zwei Modulen gespielt werden. Zu den bestehenden acht Welten kommt nun noch eine exklusive Welt mit weiteren acht Levels hinzu. Auch diese fangen den Flair von Donkey Kong Island perfekt ein, werden aber erst freigeschaltet, nachdem wir das Spiel abgeschlossen haben – und das beinhaltet auch das Sammeln aller möglichen Gegenstände. Wer nach dem Sammeln und nach der neuen Welt immer noch nicht genug

hat, der kann sich immer noch mit weiteren fordernden Modi auseinandersetzen. Beispielsweise der Spiegelmodus oder das Spiel auf Zeit, bei dem ein Level unter einem vorgegebenen Zeitlimit abgeschlossen werden soll, sorgen auch nach dem regulären Abspann für zusätzliche Spielzeit.

Jonas Maier



Ein 3DS-Spiel?

Die Handheld-Version besitzt keine exklusiven Spielereien wie Streetpass-Funktionen oder die Einbindung des Mikrofons. Auch der Touchscreen wird primär nur zur Menü-Navigierung in Anspruch genommen.

PRO

- dynamische Levels
- flüssige Spielmechanik
- knackiger Schwierigkeitsgrad

CONTRA

- kaum 3DS-exklusive Funktionen

FAZIT

Eine perfekte Portierung, die allerdings nicht viele Features der Konsole in Anspruch nimmt. Donkey Kong Country Returns 3D hat aber auch auf dem Handheld nichts von seinem ursprünglichen Charme verloren.

Pokémon Mystery Dungeon: Portale in die Unendlichkeit

In Kürze erscheint das erste „richtige“ 3DS-Pokémon-Spiel in Europa. Bis es soweit ist, dürfen wir uns mal wieder mit einem Spin-off vergnügen.

Wie so oft in der Serie wachen wir nach einem verwirrenden Traum plötzlich als Pokémon auf. Wer wir sind, haben wir kurz zuvor aus fünf Start-Pokémon ausgewählt. Zusammen mit einem Partner, den wir uns ebenfalls aus den Fünfen ausgesucht haben, dürfen wir einem mysteriösen Hilferuf nachgehen und gleichzeitig ein Paradies für jedes Pokémon aufbauen. Insgesamt tröpfelt die Story leider sehr vor sich hin. Einerseits liegt das an den klar auf Kinder ausgerichteten Dialogen, andererseits nervt auch schon das langsame, nicht variierebare Texttempo.

Kopfloze Taschenmonster

Leider setzt sich diese Langeweile auch im Gameplay fort. Zwar sprechen die zufallsbasierten Dungeons für Abwechslung, die verkleinerte Gegnerzahl und der sehr niedrige Schwierigkeitsgrad machen sie aber wieder zunichte. Es ist schlicht unverständlich wieso in dem 3DS-Ableger nur noch ein Bruchteil der Pokémon verfügbar ist, auf die wir in den Vorgängern treffen konnten. Dass die rundenbasierten Kämpfe den durch Items und Umgebungen gebotenen Spielraum kaum nutzen, ist da nicht mehr verwunderlich. Wer achtet auf taktische Raffinesse, wenn man ohne Probleme einfach kopflos vorgehen kann?

Kinderspiel

Immerhin die 3D-Modelle der verschiedenen Pokémon sind gut gelungen. Ein schwacher Trost bei dem viel zu belanglosen Spiel, das erst nach zig Spielstunden etwas mehr an Fahrt gewinnt. Selbst die versuchte Einbindung der Augmented-Reality-Features der Konsole konnten nicht voll und ganz überzeugen. Für Pokémon-Fans über zwölf Jahren heißt es so wohl noch weiter warten, bis im Oktober endlich die neue Generation erscheint.

Björn Rohwer



Rasterfeld um Rasterfeld geht es voran.



Mystery Dungeon

Während man in Deutschland den Begriff Mystery Dungeon sofort an Pokémon knüpft, gibt es in Japan fast dreißig Spiele dieses „Genres“. Fast alle stammen dabei aus der Feder von Chunsoft und laufen immer nach dem gleichen Grundprinzip ab. Der Spieler wird in per Zufall generierter Dungeons geschickt und kämpft sich dort rundenbasiert zum Ausgang.

PRO

- grafisch ansehnlich
- Pokémon-Charme

CONTRA

- viele Wiederholungen
- lange, inhaltslose Dialoge

FAZIT

Das neue Mystery Dungeon funktioniert weder gut als Pokémon noch als Rogue-like. Zwar ist der Umfang nicht zu verachten, die mangelnde Anforderung und die zähe Präsentation schrecken aber ab.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Intelligent Systems GENRE Strategie-Rollenspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 2 USK ab 12 Jahren PREIS circa 40 EURO

Fire Emblem: Awakening

Mehr als vier Jahre mussten europäische Fans warten, um wieder in den Genuss eines neuen Teils der Fire-Emblem-Reihe zu kommen. Das Warten hat sich dafür aber definitiv gelohnt!

Fire Emblem: Awakening beginnt, überraschend, mit der Erstellung unseres Protagonisten, der wenige Sekunden später einen wichtigen Teil der Handlung einnimmt. Vausblickend erfahren wir, dass dieser für den Tod des Prinzen Chrom verantwortlich ist. Sekunden später erwachen wir auf einer Blumenwiese und werden von besagtem Prinzen aufgelesen, mit dem wir in den nächsten Stunden Freundschaft schließen. Unsere Neugier ist geweckt!

Spannende Story

Die Spielwelt von Fire Emblem: Awakening besteht aus den drei Königreichen Ylisse, Plegia und Regna Ferox sowie dem Imperium Valm. Untereinander sind die verschiedenen Königshäuser unähnlich, teils sogar verfeindet. Politik ist eines der Themen, welche die Handlung des Spiels gestalten. Selbstverständlich dürfen auch im nun mehr vierzehnten Serienteil Intrigen, Liebesgeschichten und Geheimnisse nicht fehlen, welchen sich die Hirten, wie sich Chroms Gefolgsleute bezeichnen, stellen müssen. Von der ersten bis zur letzten Minute zieht uns die spannende Story in ihren Bann.

„*Computergegner gehen nicht immer überlegt vor*“

Einzigartige Charaktere

Eine Handlung ohne großes Spektrum an facettenreichen Charakteren könnte aber niemals spannend sein, doch auch hier muss sich Fire Emblem: Awakening nicht vor der Konkurrenz verstecken, denn wie in bisherigen Teilen ist jeder Charakter einzigartig und kommentiert das Spiel in diversen Momenten, wie etwa beim Level-Aufstieg oder einem Dialog außerhalb der Hauptmissionen, anders. Von zynischen Anmerkungen bis zu wissenschaftlich fundierten Feststellungen ist alles dabei, was man sich als Rollenspieler wünschen kann.

Taktisches Vorgehen

Mit der Truppe ziehen wir auf einer Weltkarte von Ort zu Ort, oder eher gesagt von einer Schlacht zur nächsten. Zunächst werden zwar in Zwischensequenzen freundliche Worte ausgetauscht oder bissige Wortduelle geliefert, doch dann wird zu den Waffen gegriffen. Bevor die Charaktere rundenbasiert gegeneinander antreten, müssen wir sie erst richtig positionieren. Nahkämpfer stellen wir in die vordere Reihe, Bogenschützen und Heiler sind im Mittelfeld gut aufgehoben, und da öfters gegnerischer Nachschub eintrifft, sollte es auch an einer starken Nachhut nicht mangeln.



Dieser Wertevergleich zeigt an, dass Chrom mit dem Falchion elf Schadenspunkte austeilt und beim Gegenangriff keine Verletzung befürchten muss.



Untypisch für die Serie: Anstatt ein Kapitel nach dem anderen abzuarbeiten, dürfen wir uns zwischen den Schlachten frei auf einer Weltkarte bewegen.

Waffendreieck

Jeder Kampf beginnt mit dem Bewegen unserer Spielfiguren. Diese können eine bestimmte Anzahl an Schritten zurücklegen und dann eine Aktion ausführen, wie zum Beispiel einen Angriff starten oder einen Heiltrank benutzen. Wenn wir einen Feind aufs Korn nehmen, sollten wir darauf achten, mit der richtigen Waffe anzugreifen. Lanzenträger sind im Vorteil gegen Schwertkämpfer, ein Schwerthieb bringt hingegen einen Axtwerfer aus der Fassung und ein mit einer Axt bewaffneter Kämpfer besiegt wiederum leicht einen Lanzenträger. Werte wie Stärke oder Geschwindigkeit fließen ebenfalls in das Kräfteverhältnis mit ein, doch das berühmte-berühmte Waffendreieck sorgt bei Strategen seit jeher für rauchende Köpfe.

„Manchmal singt im Hintergrund ein Chor. Episch!“

Klassenkampf

Mit Zaubersprüchen und Bögen greifen wir aus sicherer Entfernung an. Das geht aber nur, wenn der entsprechende Charakter die Fähigkeit beziehungsweise die nötige Klasse hat. Da es für besiegte Gegner Erfahrungspunkte regnet, stufen wir damit unsere Recken auf. Mit Meistersiegeln lehren wir sie eine höhere Klasse und sollte uns diese nicht zusagen, wechseln wir sie später einfach mit einem Zweitsiegel. Das lässt uns bei der Charakterentwicklung freie Hand. Toll!



Irritierend! In den in Spielgrafik gehaltenen Szenen kann man deutlich erkennen, dass die Charaktere keine Füße, sondern hufähnliche Extremitäten haben.

Primäre Ziele

Ziel einer jeden Schlacht ist es meist, alle feindlichen Einheiten zu besiegen. In seltenen Fällen reicht es aus, den Bossgegner auf der Karte im Kampf überlegen zu sein. Leider gibt es nur selten sekundäre Ziele und oft finden wir sie auch nur in den je nach Spielfortschritt absolvierbaren Nebenquests. So werden Dienste wie das Beschützen von Bauern oder das Warnen eines Wüstendorfes vor dem Feind gefordert. Hier wäre deutlich mehr möglich gewesen, wie zum Beispiel das gezielte Einsetzen eines bestimmten Charakters oder das Eskortieren einer Nichtspielerfigur. Auch das Ausharren über eine bestimmte Rundenanzahl hätte Abwechslung versprochen.

Download Inhalte

Nintendo bietet derzeit diverse Kartenpakete zum kostenpflichtigen Download an. Damit können wir bekannte Charaktere wie Marth freischalten, die sich jedoch nicht in der Story bemerkbar machen. Kultig: Auf den Karten läuft Musik aus vergangenen Serienteilen.





); Die selten eingespielten Anime-Sequenzen gehören für uns zum Highlight des Spiels, denn diese wirken mit eingeschaltetem Tiefeneffekt grandios inszeniert.



Die blauen Felder geben an, wie weit wir uns bewegen dürfen. Die roten Felder markieren die maximale Reichweite unserer Waffen..

Chrom		
Erzlord		Lv. 20
KP	58	+1
Stä.	34	+1
Mag.	5	
Fäh.	34	+1
Ges.	36	+1
Glk.	29	
Ver.	28	
Res.	11	+1
	6	



Schwache Intelligenz

Zudem kommt hinzu, dass sich die künstliche Intelligenz oft gleich verhält. Ein Feind greift in der Regel den Charakter an, der seinen Wirkungskreis betritt. Wir fragen uns aber, warum ein Wyvernritter ernsthaft einen Charakter attackiert, der seinem Angriff eher ausweichen und mit einem für Drachen tödlichen Angriff kontern wird. Es ist sicherlich nicht schwer, alternative Subroutinen zu entwerfen, um Glaubwürdigkeit zu vermitteln. Außerdem wurden einige Elemente aus früheren Ablegern gestrichen, wie zum Beispiel die Artillerie.

„Gute Beziehungen beschenken uns Werteboni“

Beziehungskrisen

Das ist in Anbetracht neuer Features jedoch nicht so schlimm, wie man befürchtet. Jetzt ist es nämlich möglich, dass unsere Helden Beziehungen untereinander aufbauen. Interagieren sie auf dem Schlachtfeld miteinander, schalten wir Dialoge frei, in denen sich die Charaktere außerhalb des Kampfes näherkommen. Heterosexuelle Beziehungen enden sogar in einer Heirat, die Kinder mit sich bringt, die wir später ebenfalls im Kampf einsetzen dürfen. Wie genau das funktionieren soll, verraten wir euch aus Spoiler-Gründen jedoch nicht. Der Vorteil der Beziehungen spiegelt sich in Werteboni auf dem Schlachtfeld wieder.

Für Anfänger und Profis

Der Anfänger-Modus aus dem hierzulande nie veröffentlichten Fire Emblem: Heroes of Light and Shadow ist ebenfalls wieder dabei. Während im Klassik-Modus der Tod einer Spielfigur permanent ist, wird ein besiegter Charakter hier einfach ins Lazarett geschickt. Wir finden es gut, dass uns die Entwickler hier die Wahl lassen. Wer lieber im Klassik-Modus spielt, baut erfahrungsgemäß eine viel emotionalere Bindung zu seinen Charakteren auf und läßt gerne den Spielstand neu, sobald ein Charakter vorzeitig das Zeitliche segnet.

Der Fehler liegt im Detail

Optisch ist das Spiel zwar hübsch, doch stören seltsame Charaktermodelle, denn die haben kurioserweise hufenähnliche Extremitäten anstatt Füße. Akustisch macht der Titel das aber wieder wett, denn wenn während der Schlacht im Hintergrund sogar ein Chor singt, ist das unglaublich atmosphärisch. Das Spiel krankt tatsächlich nur an Kleinigkeiten. Vor allem bei Missionszielen und der künstlichen Intelligenz hätte man sich nach ein Dutzend Serienteilen mehr anstrengen müssen. Die Traumwertung verwehrt der uninspirierte Mehrspielermodus, denn einfach nur drei Charaktere lokal gegeneinander antreten zu lassen, ist bei Weitem nicht so episch, wie eine Massenschlacht online. Wer über diese Mankos hinwegsehen kann, der entdeckt in Fire Emblem: Awakening ein sehr gutes Strategie-Rollenspiel für Solisten!

Eric Ebelt



Alexanders Meinung:

„Fire Emblem: Awakening wird eines dieser wenigen Spiele sein, das mich mehr als hundert Stunden fesseln werden wird. Bei diesem gigantischen Spielumfang stört mich auch der Mehrspielermodus nicht, der meiner Meinung nach auch sowieso in einem Fire Emblem wenig sinnvoll ist. Auch die manchmal unklugen Gegner stören mich nicht, da ich so zumindest eine Chance habe, die schwereren Schwierigkeitsgrade zu schaffen. Für mich ein Kandidat für das Spiel des Jahres! „

PRO

- spannende Handlung
- epische Schlachten

CONTRA

- öfters unkluge Computergegner
- lahmer Mehrspielermodus

FAZIT

Die Handlung ist spannend und die Charaktere sind faszinierend. Leider stören mich auf Dauer die künstliche Intelligenz und die geringe Abwechslung bei den Missionszielen.

PUBLISHER Konami ENTWICKLER MercurySteam GENRE Action Adventure
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 16 Jahren PREIS circa 40 EURO

Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate

Mit der Lords-of-Shadow-Serie versucht Konami, der Castlevania-Reihe einen neuen Anstrich zu verpassen. Doch ist ein Reboot die richtige Lösung, um das Franchise wieder ins Rampenlicht zu katapultieren?



Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate schließt sich direkt an den Vorgänger auf den Heimkonsolen an, wer diesen nicht kennt sollte sich also auf Spoiler gefasst machen! Die Geschichte von Mirror of Fate umfasst mehrere Generationen des Belmont-Clans und wird aus der Perspektive dreier, sich leicht unterschiedlich spielender Charaktere erzählt. Dabei ist der Plot nach typischer Castlevania-Manier nicht besonders spannend: Dracula soll vernichtet werden, ein Belmont soll den Job machen. Trotzdem bietet das Spiel eine gute Atmosphäre und legt das Fundament für spannende neue Erzählungen im Castlevania-Universum.

Ein bisschen back to the roots

Mirror of Fate unterscheidet sich stark von seinen Vorgängern auf dem DS. Der Erkundungsaspekt wurde stark zurückgeschraubt und als einzige Waffen dienen die klassische Peitsche beziehungsweise das Kampfkreuz. Statt ein weitläufiges Schloss zu erkunden, wird sich hier eher durch fast schon lineare Abschnitte geprügelt. Dabei können die Gegner einiges wegstecken und selbst simple Zombies halten mehrere Schläge aus. Es muss also geschickt pariert und ausgewichen werden, um dann im richtigen Moment zuzuschlagen. Auf dem Papier hört sich das spannender an als es in Wirklichkeit ist, denn meist reicht es auszuweichen,

dem Gegner eins auf die Rübe zu geben und das Ganze dann zu wiederholen. Für jeden erledigten Gegner gibt es dann ein paar Erfahrungspunkte, mit denen neue Angriffe freigeschaltet werden. Leider sind die meist auch nicht sehr viel wirkungsvoller, als das stumpfe Hämmern auf einen der Angriffsbuttons.

Nervige Quick-Time-Events

Immerhin gibt es, besonders im späteren Spielverlauf, einige Gegner gegen die das Kämpfen Spaß macht, und auch die Zwischengegner erfordern mehr spielerisches Geschick. Leider konnten wir uns auch nicht komplett an den Bossen erfreuen, da diese zwar in einer spektakulären Sequenz den Geist aufgeben, diese jedoch mit einer Vielzahl an nervigen Quick-Time-Events durchsetzt sind. Sogar beim Öffnen von Truhen mussten wir wie wild auf den B-Knopf hämmern.

Ein träger Anfang

Mirror of Fate kommt nur langsam in Fahrt. Zu Beginn gibt es kaum spannende Gegner und das Platforming fühlt sich eher lahm und wenig fordernd an - das Spiel plätschert einfach vor sich hin. Doch im weiteren Spielverlauf weiß das Spiel immer mehr zu begeistern und in den letzten Abschnitten waren wir regelrecht vom Spielgeschehen gefesselt. Dies liegt vor allem daran, dass das Spiel immer



fordernder wird. Unerfahrenere Spieler brauchen aber keine Angst zu haben, da das Spiel zum einen mehrere Schwierigkeitsgrade hat, die jederzeit gewechselt werden können, zum anderen gibt es zahlreiche Rücksetzpunkte, die den Schmerz des Verlierens um einiges mildern - sogar in Bosskämpfen! Puristen mögen über diese Vereinfachung jammern, wir fanden sie jedoch ziemlich gelungen, da man so nicht immer wieder dieselben Abschnitte erneut spielen muss. Auch mit dieser Zeitersparnis haben wir einige Zeit in dieses Spiel investiert. Bis zum Abspann benötigten wir etwas mehr als acht Stunden, bis wir alle Geheimnisse entdeckt haben sind knapp elf Stunden vergangen.

Weder Fisch noch Fleisch

Mirror of Fate versucht den Spagat zwischen klassischem Castlevania und den modernen „Metroidvanias“ à la Symphony of the Night zu schlagen. Heraus gekommen ist ein Hybrid, der keinen so richtig glücklich macht. Für Fans der DS-Ableger sind die Erkundungsmöglichkeiten zu gering, für Castlevania-Freunde der alten Schule ist das Platforming nicht fordernd genug und zu schwach ausgeprägt. Auch die orchestrale Musik ist zwar gut gemeint und passt meist zur Atmosphäre, jedoch hätten wir uns ein paar erinnerungswürdige Melodien gewünscht oder wenigstens einen Remix eines Castlevania-Klassikers. Trotz all dieser Kritikpunkte ist Mirror of Fate ein gutes Spiel – leider aber kein überragendes.

Alexander Schmidt



Große Gegner erfordern drakonische Maßnahmen!



Akrobatik- und Klettereinlagen gehören zum Spiel dazu.



Das Spiel geizt nicht mit hübschen Lichteffekten.

PRO

- tolle Atmosphäre
- schicker 3D-Effekt

CONTRA

- lange Ladezeiten
- kommt erst spät in Fahrt

FAZIT

Mirror of Fate ist ein interessantes Experiment, welches auch durchaus Spaß macht. Mir sind die Vorgänger auf dem DS trotzdem um einiges lieber.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Next Level Games GENRE Action Adventure
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 6 Jahren PREIS circa 40 EURO

Luigi's Mansion 2

Das Jahr des Luigi beginnt mit einem Knall!

Der Finstermond ist zerbrochen und die einst friedlichen Geister des Nachtschattental sind zu rüpelhaften Rabauken verkommen. Doch wen ruft man, wenn man Geisterprobleme hat? Mario? Die Ghostbusters? Oder gar einen Exorzisten? Nein, auch nach zehn Jahren Pause bleibt Luigi unsere favorisierte Wahl und das nicht nur, weil er nebenher noch das Haus saugt.



Held wider Willen

Nintendos grünbemützter Schnurrbartträger ist jedoch nicht ganz so begeistert wie wir für den altbekannten Professor I. Gidd wieder Ruhe in das Nachtschattental zu bringen – besonders da diesmal nicht nur eine Villa, sondern gleich fünf von Spuk zu befreien sind. Aber da Luigi ja ein echter Held ist, stellt er sich seiner Angst und macht, wieder einmal mit Taschenlampe und einem Staubsauger der Marke Schreckweg bewaffnet, zitternd Jagd auf die bunte Geisterschar. Dabei ist das Ganze wahnsinnig charmant präsentiert und animiert. Man sieht Luigi seine Emotionen jederzeit an und kann so richtig mit ihm mitfiebern. Auch die zahlreichen Slapstick-Einlagen sind, genauso wie die witzigen Dialoge, sehr gut gelungen – wir kamen aus dem Schmunzeln regelrecht kaum noch heraus.

Geheimnisse an jeder Ecke

Genauso viel Liebe steckt auch in fast jedem anderen Teil von Luigis zweitem Geisterabenteuer. In den meisten Räumen gibt es irgendwas zu entdecken und an jedem Gegenstand kann gerüttelt und gesaugt werden. Die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung sind mit pusten, saugen und dem Düsterlicht, welches versteckte Gegenstände sichtbar macht, zwar relativ eingeschränkt, jedoch sind den



In den dunklen Gemäuern lauern alle möglichen Gespenster.



Entwicklern immer wieder neue Variationen eingefallen und es gibt zahlreiche unterhaltsame und teils auch durchaus fordernde Rätsel. Neben dem entdecken und rätseln gibt es noch einen weiteren wichtigen Aspekt für den die Serie bekannt ist: die Geisterjagd.

Who you gonna call?

Um die Geister zu fangen, müssen sie zuerst mit einem Blitz aus der Taschenlampe gelähmt werden, damit sie anschließend per Staubsauger aus dem Level entfernt werden können. Besonders bei mehreren Geistern ist das nicht ganz einfach, denn die weiteren Geister bleiben natürlich nicht still und versuchen Luigi mit Schlägen und Wurfgeschossen vom Einsaugen der Kameraden abzuhalten. Manche Geister schützen sich auch mit Sonnenbrillen oder anderen Gegenständen, wodurch manchmal auch wieder eine neue Angriffsstrategie nötig wird.

Neue Steuerung

Da es im Gegensatz zum Gamecube beim 3DS keinen standardmäßigen zweiten Analogstick gibt, ist die Steuerung etwas modifiziert. Der Staubsauger kann entweder per Tastendruck oder Bewegung des 3DS ausgerichtet werden, was nach einer kurzen Eingewöhnungszeit gut funktioniert und Spaß macht. Eine Umstellung auf die klassische Gamecube-Steuerung ist nicht möglich, denn das Circlepad Pro wird nicht unterstützt. Negativ aufgefallen an der Steuerung sind uns die wenigen Passagen, in denen der Gyrosensor Pflicht ist. So muss Luigi bei Balanceakten durch Neigen des Nintendo 3DS in stabiler Position gehalten werden, was nicht immer so funktioniert wie es soll. Solche Frustrationsmomente sind aber selten und trüben das Spielerlebnis kaum.

Luigi unterwegs

Ein weiterer Unterschied zum Heimkonsolenvorgänger ist die Missionsstruktur. Es gibt nicht mehr ein großes, zusammenhängendes Haus zu erforschen, sondern mehrere kleine, die wiederum in kleinere Missionen von meist etwas mehr als zwanzig Minuten Länge unterteilt sind. Ein Speichern ist während der Missionen nicht möglich, jedoch stellt das durch den Standby-Modus des Nintendo 3DS kein großes Problem dar – einfach zuklappen und nach Bedarf weiterdaddeln.

Wiederspielwert

Nach etwa zwölf Stunden darf man dann auch schon den Abspann betrachten, jedoch gibt es noch viel zu entdecken, denn nur bei sehr gründlicher Spielweise wird es möglich sein alle Geheimnisse beim ersten Anlauf zu finden. Wer keine Lust mehr hat alleine auf Geisterjagd zu gehen, darf sich auch in einem neuen Mehrspieler-Modus sowohl lokal als auch online austoben - sogar einen Download-Modus für Einzelkartenspiel gibt es! Wie man sieht, hat Entwickler Next Level Games an fast alles gedacht und ein Spiel geschaffen, welches in keiner 3DS-Sammlung fehlen darf.

Alexander Schmidt



Aufmerksame Spieler entdecken in vielen Winkeln Goldmünzen.



PRO

- fordernde Rätsel
- großartiger Humor
- viel zu entdecken
- tolle Animationen

FAZIT

Fast jede Sekunde, die ich mit Luigi verbringen durfte, zauberte mir ein Lächeln aufs Gesicht. Kaum ein anderes Spiel versprüht so viel Charme. Bitte mehr davon!

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER TT Fusion GENRE Action
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 40 EURO

Lego City Undercover: The Chase Begins

Lego City Undercover für die Wii U ist zwar kein herausragendes Spiel, aber dennoch einer der besten Wii-U-Exklusivtitel. Das 3DS-Prequel erreicht nicht annähernd diese Qualität.



Um voranzukommen, müssen auch schon mal Spuren gelesen werden. Wohin uns die Spuren führen, ist jedoch meist sehr eindeutig.



Als Polizist haben wir natürlich auch immer einen Enterhaken dabei, um uns auf so manches Dach eines Gebäude zu transportieren.

In Lego City Undercover: The Chase Begins schlüpfen wir wie im zwei Jahre später angesiedelten Wii-U-Spiel in die Haut von Chase McCain. Das Spiel fängt sehr unscheinbar an, denn Aufgaben wie der Transport von Donuts oder die Befreiung eines Hundes sind sicher nicht die Aufgaben, die ein Polizist eigentlich zu bestreiten hätte. So leben wir einfach in den Tag hinein, bis die Reporterin Natalia Kowalski vom Ganoven Rex Fury entführt wird.

Abwesender Humor

Während es im Sequel für die Wii U viele Höhepunkte gibt, fehlen diese auf dem 3DS bis zum Finale fast völlig - die Handlung ist flach! Das liegt vor allem daran, dass The Chase Begins seinen Humor nicht ganz ausspielen kann. War in der Wii-U-Fassung von Flachwitzen bis zu intelligenten Anspielungen auf die Pop-Kultur nahezu alles enthalten, gibt es davon auf dem 3DS fast nichts zu sehen oder zu hören. Durch die fast vollständig fehlende Sprachausgabe, die nur in den seltenen Zwischensequenzen zum Einsatz kommt, könnte der Slapstick-Humor in Erscheinung treten, doch auch hier wurde der Titel nur spärlich bestückt.

Diverse Einsatzgebiete

Was der Humor nicht leistet, machen die Kleidungsstile von Chase wieder wett. So kommen wir in denselben Genuss

wie in der Wii-U-Fassung. Das heißt, dass wir die Rolle eines Bauarbeiters, eines Astronauten oder eines Farmers mimen, um im Spiel voranzukommen. Jede Verkleidung bietet spezielle Fähigkeiten, wie das Teleportieren, das Bewässern von Pflanzen oder das Öffnen verschlossener Türen. Weitere Neuerungen oder Veränderungen suchen wir vergebens.

Angenehmer Spielfluss

Einen Unterschied bietet das Prequel auf Nintendos Handheld im Gegensatz zum großen Vorbild auf der Wii U. Anstatt uns ständig in abgetrennte Levels zu schicken, um dort das Missionsziel zu erfüllen, erledigen wir nun fast alle Aufgaben im aktuellen Stadtgebiet. Das erinnert verstärkt an Grand Theft Auto IV und unterstützt den Spielfluss. Lego City hängt jedoch nicht mehr wie im Vorgänger zusammen. So warten auf uns zwischen den Stadtteilen lange Ladezeiten, die wir auf einem auf Cartridges basierenden Handheld nicht wohlwollend hinnehmen.

„The Chase Begins schöpft das 3DS-Potential bei Weitem nicht aus!“

Technisches Desaster

Man kann dem Spiel zugutehalten, dass es die Spielwelt der Wii-U-Version nahezu eins zu eins einfängt, doch Ladezeiten von bis zu sechzig Sekunden gehen bei der technischen Infrastruktur des Spiels einfach nicht. In Lego City scheint Smog-Alarm zu herrschen, denn keine zwanzig Meter vor unserer Spielfigur poppen Vehikel und Fußgänger aus dem Nebel auf. Cartridges bieten doch genau den Vorteil, Ladezeiten auf ein erträgliches Minimum zu reduzieren und trotzdem viele Daten zu laden. Dazu kommt noch, dass bei eingeschaltetem Tiefeneffekt die Bildwiederholungsrate um gefühlt dreißig Prozent sinkt. Ein erträgliches Dauerruckeln müssen wir aber auch ohne Tiefeneffekt nahezu permanent in Kauf nehmen. Dabei haben Spiele wie C.O.P.: The Recruit vor Jahren gezeigt, wie man Open-World-Spiele auf dem Nintendo DS richtig und grafisch aufwendig simulieren kann.

Lieblose Steuerung

Hinzu kommt, dass die Sprachausgabe - wie bereits erwähnt - fast durchweg nicht präsent ist. Eine durchgehende Vertonung ist bei den Speichergrößen der heutigen Cartridges durchaus möglich. Zumindest ein optionaler Download hätte The Chase Begins gutgetan. Eine angenehme Steuerung, wie der Vorgänger auf der Wii U liefert, bietet das Spiel für den 3DS übrigens nicht. Anstatt dass Nintendo als Publisher fungiert und dem Entwickler vorschreibt, dass man das Circle Pad Pro als Steuerungseinheit zulässt, schaut das Traditionsunternehmen ruhelos zu und veröffentlicht lieber ein Spiel, bei dem man sich fast nur mit dem Touchpen in der Spielwelt völlig frei umschauen kann.

Vorzeitige Veröffentlichung

Unterm Stich hätte The Chase Begins einige Monate zusätzliche Entwicklungszeit gutgetan. Der Titel ist das Paradebeispiel dafür, wie ein gutes Spiel aussehen könnte, wenn man es nicht vorzeitig veröffentlichen würde. Die grauenvolle Technik, das monotone Gameplay, die Abwesenheit des Humors und fehlende Höhepunkte in der Handlung machen das Spiel nur für beinharte Fans der Wii-U-Fassung vielleicht zum Genuss. Alle anderen sollten um The Chase Begins lieber einen großen Bogen machen.

Eric Ebelt



Auf den Bildern nur schwer zu erkennen: Ständig tauchen irgendwo Fahrzeuge und Fußgänger auf. Dazu ist die Framerate sehr niedrig.

„Der Humor des Vorgängers kommt in The Chase Begins kaum zur Geltung“



StreetPass

Im Spiel können wir Spielelemente wie Postkarten oder rote Legosteine finden, die wir via StreetPass mit unbekanntem Spielern auf der Straße teilen können. Ein nettes Feature!

PRO

- große Spielwelt

CONTRA

- lahme Handlung
- selten präserter Humor
- technisch fehlprogrammiert

FAZIT

The Chase Begins krankt an einer lahmen Handlung, am monotonen Gameplay und einer technischen Fehlprogrammierung. Spaß hat man damit bis zum Abspann nur wenig!

PUBLISHER Namco Bandai ENTWICKLER Inti Creates GENRE Action
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 20 EURO

Naruto: Powerful Shippuden

Witziger Humor auf der Metaebene, flüssig laufende Kämpfe und einfallsreiche Sprites. Naruto: Powerful Shippuden macht viel richtig, vermasselt es aber am Ende doch.

Die Story ist für Neulinge ein Buch mit sieben Siegeln. Da bringt es nichts, dass die Vorlage hierzulande unbekannt ist. Man sollte sich im Naruto-Universum auskennen, um den Durchblick zu behalten. Die Textlawine, die sich über uns ergießt, kann uns ein ums andere Mal einen Lacher entlocken. Ebenfalls bringen uns die absurden Sprites der Protagonisten zum Schmunzeln. Das ganze Chaos entfaltet sich rund um Naruto und Rock Lee in zwei semi-getrennten Storylines.



Ein wenig Erklärung wäre nicht verkehrt

Anfangs dürft ihr zwischen den Handlungsfäden wählen, an vielen Punkten aber zum anderen Charakter wechseln. Nach jedem Kampf erhalten wir Erfahrungspunkte, doch werden diese nicht nach dem Kampf auf die einzelnen Attribute verteilt. Stattdessen müssen wir eine Mission auswählen und uns dann durch das Untermenü klicken. Das wäre benutzerfreundlicher gegangen. Die Erfahrungspunkte spendenden Kämpfe sind wiederum das klare Highlight.

Kloppe, Kloppe und nochmals Kloppe

In den Missionen verdrescht ihr Wölfe, Ninjas und Vögel. Alle Angriffsmuster, von Flügelschlägen bis zu mächtigen Zaubern. Da werden Erdwälle beschworen und Schwerter aus Mündern gezogen - alles spektakulär aussehend. Die Helden wiederum wissen sich zu wehren und wickeln Gegner in Mulden, attackieren mit Feuerbällen und Doppelgänger. Das Problem: Gegner wie Missionen wiederholen sich und bald haben wir die Angriffsmuster durchschaut. Hier könnte ein Multiplayer-Modus helfen, doch dieser fehlt völlig.

David Fahnert



PRO

- teils spektakuläre Kämpfe
- gute Animationen

CONTRA

- repetitives Gameplay
- triste Hintergründe

FAZIT

Der Titel macht viel richtig, stolpert aber über Design-Patzer. Zu repetitiv und zu abwechslungsarm ist das Spiel. Einen Multiplayer-Modus vermisse ich schmerzhaft.

PUBLISHER Rising Star Games ENTWICKLER Starfish SD GENRE Angelsportsimulation
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 30 EURO

Super Black Bass 3D

Der Angelsport kann auch in Videospiele eine spannende Angelegenheit sein, wenn er denn gut und richtig umgesetzt wird. Bei Super Black Bass 3D ist die Umsetzung durchwachsen.

Nachdem wir unserem Angler oder unserer Anglerin einen Namen gegeben haben, werden uns in einem knappen Tutorial die Grundlagen des Angelns beigebracht. Schon bald werden wir jedoch von der Hand genommen und müssen den Rest der Interaktionsmöglichkeiten in der Spielwelt selbst herausfinden. Wenn die Schnur beim Angeln nämlich reißen sollte, gilt es sowohl diese als auch einen neuen Köder in einem umständlichen Menü neu auszurüsten.

Den 3DS auswerfen

Sehen wir darüber hinweg, bekommen wir eine facettenreiche Spielwelt mit diversen Teichen, die allesamt freigeschaltet werden wollen, spendiert und können dort noch mehr Fischarten, wie den titelgebenden Forellenbarsch, fangen. Wenn wir uns im freien Spiel an die Steuerung, die uns die Gyrosensorbewegungen aufzwingt, gewöhnt haben, motivieren uns diverse Wettbewerbe und Events. Spielstandübergreifende Online-Ranglisten runden das Paket inhaltlich gut ab.

„Die Technik schadet der Atmosphäre des Spiels“

Unfertige Technik

Auf der technischen Seite macht Super Black Bass eine wirklich dünne Figur. Die steifen Charaktere wirken wie Nosferatu auf Brautschau, die Fische sind schwach modelliert, der Tiefeneffekt stört mehr, als dass er das Spiel atmosphärisch aufwertet und die sehr lahme und nicht stufenlose Kameraführung fällt mit ständigen Framerate-Einbrüchen negativ auf. Selbst Angelprofis sollten sich zweimal überlegen, ob sie bei Super Black Bass 3D zugreifen.

Eric Ebelt



Verschiedene Köder haben auch verschiedene Eigenschaften.



Im Laden decken wir uns mit wichtigen Anglerutensilien ein.



Alternativen

Auf dem 3DS gibt es hierzulande als einzige Alternative Angler's Club Ultimate Bass Fishing 3D, welches wir im Oktober 2011 mit 8 von 15 Punkten bewertet haben. Wem es nicht primär ums Angeln geht, sollte sich am besten einzelne Teile der Harvest-Moon- oder The-Legend-of-Zelda-Reihe anschauen.

PRO

- inhaltliche Schwerpunkte
- motivierende Wettbewerbe

CONTRA

- repetitives Gameplay
- triste Hintergründe

FAZIT

Super Black Bass 3D überzeugt zwar mit inhaltlichen Schwerpunkten, die jedoch von einer mangelhaften und gar unfertigen Technik ständig überschattet werden.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD GENRE Rennspiel
SYSTEM Wii U, Wii, SNES SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 8 EURO

F-Zero Virtual Console

Das damalige Grafikwunder stellt sich der heutigen Spielergemeinschaft. Kann es noch mithalten?

Captain Falcon dürfte wohl auch einer der Charaktere sein, den die meisten aus Smash Bros. kennen. Hier auch kein Wunder, denn der Hauptcharakter der F-Zero-Reihe hat in seinem eigenen Spiel keinen Auftritt. Bei der Originalfassung lag der Spielbeschreibung ein Comic mit eben jenen Charakteren bei. Nachdem dieser Comic aber der digitalen Beschreibung nicht beigefügt wurde, kann man sich Captain Falcon nur selbst hinzudenken.

Die Macht des Mode-7-Chips

Auch sonst fragt man sich heute zu Recht, wieso F-Zero damals so beliebt war. Drei verschiedene Rennkategorien mit jeweils fünf Strecken, detailarme Grafik und fehlender Multiplayer bei einem Rennspiel sprechen nicht unbedingt für das Spiel, allerdings ist alles vergessen, wenn man sich einmal hinter das Steuer setzt. Die Geschwindigkeit, die die Fahrzeuge in F-Zero erreichen, wird sonst wohl nur in Wipeout erreicht. Und trotz des zarten Alters von 23 Jahren – das Geschwindigkeitsgefühl reißt einen heute noch in den Bann. Dank der Effekte, die durch die damals revolutionäre Mode7-Technik möglich waren und dem großartigen Soundtrack, steigt man gerne mal zu einem Gelegenheitsspiel ein.



Speed vs. Handling

Allerdings weiß F-Zero auch zu frustrieren. In jeder Runde wird ein Platz angezeigt, den man am Ende der Runde mindestens halten muss – schafft man das nicht, wird man sofort disqualifiziert. Dazu kommt noch das die Steuerung einiges an Übung erfordert. Sie ist nie unfair oder ungenau, doch durch die hohen Geschwindigkeiten wird man beim kleinsten Fehler zu einem Gummiball, der von Seite zu Seite springt. Und kommt dann noch der Turbo dazu, den man ein Mal pro Runde einsetzen kann, kann man teilweise nur noch auf einen guten Ausgang hoffen. Wer die Ursprungsfassung 1991 gespielt hat wird sich außerdem freuen, dass es sich hier um die 60Hz-Fassung handelt - das Spiel läuft nun um etwa 20% schneller ab und damit so schnell wie im Original.

Natürlich ist F-Zero damit nicht mehr am heutigen Stand der Technik. Dazu hat es zu wenig Inhalt und auch das Fehlen von freischaltbaren Fahrzeugen, Strecken oder Fahrern wäre heute ein No-Go für jedes Rennspiel. Doch da uns Nintendo seit F-Zero GP Legend 2004 am GameBoy Advance auf einen neuen Titel warten lässt, bleibt einem Fan wohl nichts anderes übrig als zuzuschlagen.

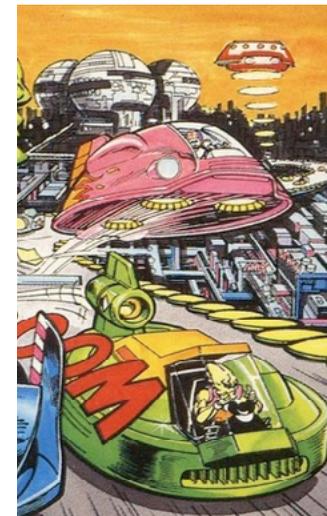
Emanuel Liesinger



Auch wenn die Strecken nur flach sind, verschiedene Untergründe bieten Abwechslung.



Dank der Mode7-Grafik konnten für 1990 bombastische Grafiken erzieht werden.



PRO

- schwer aber fair
- großartiger Soundtrack

CONTRA

- geringer Umfang
- keine Story

FAZIT

Als ich das Spiel zum ersten Mal startete, konnte ich erst aufhören als ich alle 3 GPs durch hatte. Wenn es doch nur ein neuer F-Zero-Titel wäre...

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

Super Mario Bros. 2 Virtual Console

Um den schlechteren Westen nicht zu überfordern, verzichtete man auf einen Release des eigentlichen zweiten Teils und verfrachtete kurzerhand Mario und seine Freunde in Yume Kōjō: Doki Doki Pani.

Wer diesen Serienteil bis jetzt ausgelassen hat, wird erst einmal viele Fragezeichen im Gesicht haben. Ist das wirklich ein Super-Mario-Spiel? Der Klempner ist zwar zweifelsohne auf dem Cover, aber er springt nicht mehr auf Gegner, sondern bewirft sie mit Gemüse und Peach muss nicht gerettet werden, sondern kann selbst aktiv werden. Doch selbstverständlich gliedert sich auch dieser Teil in die Geschichte ein. Wo sonst hätten wir Shy Guys und den einzigartigen Birdo finden können?

Das leichtere Spiel?

Auch wenn das Spiel von Nintendo als einfachere Alternative gewählt wurde, ist es für heute Verhältnisse durchaus anspruchsvoll. Durch die Speicherfeatures der Virtual Console lässt sich der Schwierigkeitsgrad jedoch abmildern. Wer sich insgesamt auf ein anderes Spielkonzept einlassen kann, wird mit Super Mario Bros. 2 viel Spaß haben – die Fülle an Geheimnissen und die Abwechslung, durch die vier verschiedenen spielbaren Charaktere sprechen schon für sich.

Björn Rohwer



PRO

- Abwechslung durch verschiedene Charaktere
- sehr guter Sound und farbenfrohe Grafik
- zahlreiche Geheimnisse
- anspruchsvolles Leveldesign

FAZIT

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein exzellentes Jump 'n' Run. Eine Fortsetzung des Konzepts könnte sicherlich nicht schaden – weg von der New-Super-Mario-Bros.-Reihe!

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo R&D3 GENRE Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U, Wii, 3DS, NES SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 5 EURO

Punch-Out!! Virtual Console



Strategie statt triggern –
Nintendo zeigt wie man richtig kämpft

Jeder hat sich schon mal in einem Kampfspiel wie Tekken oder Street Fighter mit Freunden gemessen. Hier beherrschen schnelle, meistens auswendig gelernte, Tastenkombinationen oder wahlloses triggern auf alle verfügbaren Tasten das Gameplay. Doch jeder, der sich mal mit Boxen auseinandergesetzt hat, weiß, dass eine gute Strategie besser zum Erfolg führen kann.

Abwarten und Kakao trinken

Und genau so macht es Punch-Out!! Wer hier einfach drauflos schlägt wird über den ersten Gegner nicht hinweg kommen. Hier heißt es abwarten, studieren und im richtigen Moment zuschlagen. Doch nicht nur das macht den Charme von Punch-Out!! aus, sondern auch die liebevoll erstellten Charaktere, die mit jedem Klischee ihres Herkunftslandes aufwarten können das man sich vorstellen kann. So begrüßt einen beispielsweise der deutsche Boxer „Von Kaiser“ in Lederhosen. Wer ein kniffliges Taktik- und Reaktionsspiel sucht, ist mit Punch-Out!! gut beraten, auch wenn derjenige vielleicht gar kein Interesse am Boxen hat.

Emanuel Liesinger

PRO

- Taktische Finessen
- Kein Buttonmashing

CONTRA

- teilweise frustrierend schwer
- kein Multiplayer

FAZIT

Boxen hin oder her, ich mag Punch-Out!!! Und wer dasselbe Spiel in 3D will holt sich das Wii Remake.

8

von 10

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo R&D1 GENRE Rennspiel
SYSTEM : Wii U, Wii, NES SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 5 EURO

Excitebike Virtual Console



Grölende Motorengeräusche und rasante Stunts -
das ist Excitebike aus dem Jahr 1984!

Auf zehn geradlinigen und kargen Strecken fahren wir alleine oder mit Computergegnern, springen über Rampen, entgehen Hindernissen und müssen mittels Steuerkreuz die Balance auf unserem Motorrad halten, um keinen Crash zu bauen.

Die Bestzeit als Gegner

Wer alle Pisten meistert, darf sich am Editor versuchen, um selbst kreativ beim Streckenbau zu werden. Einen Mehrspielermodus gibt es nicht, weshalb die Motivation langfristig darin besteht, neue Bestzeiten aufzustellen, da auch die Computergegner nur Zierde sind.

Hohes Spieltempo

Motorradfahrer, die sich beim Crash überschlagen, Kameramänner am Straßenrand und ein hohes und flüssiges Spieltempo präsentieren die Leistungsfähigkeit des Nintendo Entertainment System. Musik ist weitgehend unpräsent, denn bis auf Soundeffekte gibt es in Excitebike, fernab der Titelmelodie, kaum Abwechslung.

Eric Ebelt

PRO

- hohes Spieltempo
- putzige Animationen

CONTRA

- kein Mehrspielermodus
- monotone Soundkulisse

FAZIT

Damals verzauberte dieses Rennspiel wie kein Zweites und machte für zwischendurch sehr viel Spaß. Wer online gegen Freunde spielen will, sollte eher zum WiiWare-Titel Excitebike: World Challenge greifen.

7

von 10

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo GENRE Geschicklichkeit
SYSTEM Wii U, Wii, 3DS, NES SPIELER 1 bis 2 USK ab 0 Jahren PREIS circa 5 EURO

Donkey Kong Jr. Virtual Console



Nachdem Donkey Kong Marios Freundin Pauline entführte, dreht dieser den Spieß jetzt um.

Es ist zwar befremdlich, Mario als Bösewicht zu sehen, doch in Donkey Kong Jr. hat er den berühmten Gorilla in einen Käfig gesteckt. Wir begleiten seinen Sohn durch gerade einmal vier kurze Levels auf seiner Rettungsmission und müssen unser Geschick unter Beweis stellen.

Das Spiel mit dem Krokodil

Wir hangeln uns von Liane zu Liane und weichen dabei gefährlichen Krokodilen und Vogelkot aus. Später sind es Elektrostöße, die es zu vermeiden gilt, bevor wir im letzten Level Donkey Kong befreien, indem wir Schlüssel in die passenden Schlösser schieben.

Abwechselnd spielen

Liebevolle Animationen und schön gestaltete Levels sprechen zwar für den betagten Nintendo-Titel, doch das Fehlen eines durchgehenden Soundtracks fällt schmerzlich auf. Dafür kann das Spiel abwechselnd zu zweit in beiden Spielmodi beziehungsweise Schwierigkeitsgraden gespielt werden.

Eric Ebel

PRO

- ansteigendes Spieltempo

CONTRA

- nur vier kleine Levels
- kurze Einzelspielzeit
- nur abwechselnd spielbar

FAZIT

In fünfzehn Minuten kann man den Titel locker durchspielen. Die Herausforderung wartet in späteren Durchläufen mit einem höheren Spieltempo. Wem Punktesammeln zu dröge ist, der spart sich sein Geld.

4 von 10

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

Ice Climbers Virtual Console



Wenn manche Klassiker besser im Archiv geblieben wären.



Die meisten unserer Leser dürften Pepe & Nana aus der Smash Bros.-Reihe kennen, doch 1986 erschien in Europa ein eigenes Spiel basierend auf den beiden kleinen Eskimos. Wie bei den meisten NES-Spielen war die Story nichts Weltbewegendes: Dem Inuit-Volk wurden die Nahrungsmittel gestohlen, und es liegt an Pepe & Nana sie zurückzuholen.

Wer steuert da?

Wie schaffen die beiden das? Richtig, sie erklimmen Berge und sammeln dort Nahrung. Mit dabei immer ein großer Hammer, um den Bösewichten den gar aus zu machen. Und so kämpft man sich auch gerne mal im Zweispielermodus nach oben durch alle 32 Level. Doch das Spiel macht nicht immer mit - während einen die Steuerung teilweise Sprünge vollführen lässt die weit von der geplanten Sprungparabel entfernt liegen, ärgert man sich immer wieder über Bugs wie nicht funktionierende Kollisionsabfrage oder plötzliche Bewegungen des Charakters. So mögen die beiden Ice Climbers in Smash Bros. zwar beliebt sein, es gibt allerdings viele bessere Titel um 5 Euro.

Emanuel Liesinger

PRO

- 2 Spieler-Modus
- 32 Level

CONTRA

- fehlerhafte Steuerung
- nach 30 Jahren immer noch Bugs

FAZIT

Ich habe mich mehr über die Steuerung geärgert als über das Spiel gefreut... Und zumindest die Bugs hätte man fixen können!

3 von 10

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER HAL Laboratory GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U, Wii, DS, SNES SPIELER 1 bis 2 USK ab 0 Jahren PREIS circa 8 EURO

Kirby Super Star Virtual Console



In Europa als Kirby's Fun Pak bekannt, erhalten wir nun die US-Version in sechzig Hertz.

Uns erwarten sieben Abenteuer mit dem Edelknödel und dazu noch zwei Minispiele. Dabei erinnert ein Abenteuer an Kirby's Dream Land, ein weiteres lässt uns ein Duell gegen Meta Knight austragen und im Anschluss will die Galaxis gerettet werden!

Kirbys Spezialfähigkeiten

Über das Hauptmenü wählen wir eines der Spiele im Spiel aus und bekommen dabei jede Menge Abwechslung geboten. Wir hüpfen mit Kirby durch kunterbunte Welten, die mit einem hervorragenden Soundtrack untermalt sind, mampfen dabei Gegner und kopieren ihre Spezialfähigkeiten, um sie anschließend gegen Feinde einzusetzen.

Doppelter Spielspaß

Kirby kann eine Fähigkeit auch opfern und so einen Helfer herbeirufen. Dieser darf jederzeit von einem zweiten Spieler übernommen werden und mit einem Freund an unserer Seite, macht der Titel gleich doppelt so viel Spaß!

Eric Ebel

PRO

- abwechslungsreich
- hervorragender Soundtrack
- toller Zweispielermodus

CONTRA

- größtenteils zu einfach

FAZIT

Kirby Super Star gehört zu den besten Kirby-Spielen aller Zeiten. Wer den Klassiker vom Super Nintendo nicht kennt, sollte diesen unbedingt sobald wie nur möglich nachholen!

8

von 10

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER HAL Laboratory GENRE Geschicklichkeit
SYSTEM : Wii U, Wii, SNES SPIELER 1 bis 2 USK ab 0 Jahren PREIS circa 8 EURO

Kirby's Dream Course Virtual Console



Was bietet sich bei einem kugelförmigen Helden besser an als eine Runde Minigolf?

Hoch über Dreamland dürft ihr euch auf wolkigen Bahnen dieses Mal mit Kirby etwas entspannen. Auf 64 verschiedenen Kursen müsst ihr erst alle Gegner ganz typisch auffressen und dann die rosa Kugel in das sich auftuende Loch bugsieren. Für jeden, der schon einmal ein Golf-Videospiel in der Hand hatte, ist das Spielprinzip und die Steuerung von Kirbys Dream Course quasi selbsterklärend.

Trial & Error

Auf den Bahnen gilt es dann die ideale Schlagtechnik herauszufinden, um Kirby möglichst mit einem Schlag immer wieder einzulochen. Was sich gar nicht so schwer anhört, wird mit der Zeit eine erstaunlich große Herausforderung. Da gilt es Stärke, Spin, Schlagart und Höhe perfekt einzustellen. Teilweise nähert sich das Spiel durch regelmäßiges Trial & Error fast einem Puzzle-Spiel an, kann dabei aber zum Glück immer noch motivieren.

Björn Rohwer

PRO

- stimmiges Konzept
- Kirby-Charme
- forderndes Gameplay

CONTRA

- grafisch etwas eintönig

FAZIT

Völlig zu unrecht bin ich zum ersten Mal mit dem Spiel auf der Wii U in Kontakt gekommen. Der spaßige Super-Nintendo-Ausflug hat es verdient, auch heute noch gespielt zu werden.

7

von 10

PUBLISHER Two Tribes ENTWICKLER Two Tribes GENRE Puzzle
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 13 EURO

Toki Tori 2

Eigentlich sollte das kleine gelbe Küken schon zum Launch des eShops bereitstehen. Von den Entwicklern wurde das Spiel aber kurzfristig zurückgepfiffen, damit auch die letzten kleinen Fehler ausgemerzt werden können.

Toki Tori 2 ist aber wirklich ein Titel, der besonders viel Feinschliff braucht. Während andere Spiele kleine Logiklücken mit Hilfstexten kaschieren können, entblößt dieser Titel jeden Schnitzer gnadenlos. Denn hier muss der Spieler die gesamte Spielmechanik, den Weg und das Ziel selbst erforschen. Komplett ohne Worte sollen wir dazu gebracht werden, selbst zu denken. Die Folge ist ein längst vergessenes Spielgefühl – wir blicken voller Stolz auf die geschaffte Herausforderung zurück.

Aufmerksamkeit!

Anders als im Vorgänger erkunden wir eine freie Welt, in der überall Rätsel und geheime Wege versteckt sind. Gerade weil wir keine Hinweise bekommen, entwickelt sich das Spiel zu einer richtigen Herausforderung und weiß über sehr weite Strecken zu motivieren. Was aber unheimlich belohnend ist, kann auch schnell in eine andere Richtung umschlagen. Wer nicht aufmerksam genug durch die Spielwelt geht, verpasst schnell den ein oder anderen Hinweis und wird später mit viel ziellosem Backtracking bestraft.

„In der Ruhe liegt die Kraft“



Die Ruhe selbst

Leider fehlt dem Titel ein komfortables Schnellreisensystem oder eine Level-Anwahl. Wollen wir zu einem bestimmten Punkt zurück, müssen wir alle Levels Stück für Stück durchlaufen – eine guter Ansatz für zukünftige Patches. Technisch reißt das Küken zwar keine Bäume aus, kann aber doch mit Liebe zu Detail und einer runden Grundgelassenheit überzeugen. Und apropos Patches: Ein Level-Editor soll früher oder später nachgereicht werden.

Björn Rohwer



Im gesamten Spiel wird nicht gesprochen – gelegentlich aber gepfiffen.



Später-Ruhm

Als Toki Tori im September 2001 für den Game Boy Color erschien, lag der Fokus schon längst auf dem neuen Game Boy Advance. Das schon damals sehr gute Puzzlespiel wurde, trotz guter Kritiken, weitestgehend ignoriert. Erst 2008 brachte das WiiWare-Remake der Serie die verdiente Aufmerksamkeit.

PRO

- zurückgeworfen auf eigene Knobelfähigkeiten
- stilistisch rund
- clever gestaltete Rätsel

CONTRA

- Freiheit birgt Frustrationspotenzial

FAZIT

Toki Tori 2 geht gegen jegliche Trends. Hier wird der Spieler mit sich selbst allein gelassen und vor Herausforderungen gestellt. Wer dem gewachsen ist, wird das Spiel lieben – andere verfluchen es umgehend.

PUBLISHER Gaijin Games ENTWICKLER Gaijin Games GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 12 EURO

Bit.Trip presents: Runner 2 - The Future Legend of Rhythm Alien

Eigentlich hatte Gaijin Games schon mit der Bit.Trip-Serie abgeschlossen und wollte sich neuen Herausforderungen stellen. Doch der erstaunliche Erfolg von Bit.Trip Runner lässt sie nochmals zurückblicken.



Dieses Mal werden wir als Commander Video von einer fremden Macht in andere Dimensionen befördert, um dort wieder dem gleichen Spiel zu folgen. Wir rennen uns die Beine wund und führen nebenbei allerlei akrobatische Tricks aus. Vielmehr ist zum Grundprinzip kaum zu sagen, schließlich ist das Genre der Autorunner sehr begrenzt. Dass uns die wenigen Zeilen Story von Charles Martinet, Synchronstimme von Super Mario, präsentiert werden, passt aber wie die Faust aufs Auge, denn an Humor mangelt es Runner 2 nicht.

Kritikfähig

Aber auch in allen anderen Kategorien mangelt es dem Spiel an nichts. War der Vorgänger schon sehr gut, erleben wir hier das Genre nahezu in Perfektion. Wir wollten Ranglisten – da sind sie. Wir bemängelten den teils überzogenen Anspruch – prompt sind optionale Checkpoints eingebaut. Außerdem ist der Umfang deutlich gestiegen, Schatztruhen und alternative Ausgänge sorgen für zusätzliche Motivation und es gibt wieder etliche Retro-Levels. Besonders fesselnd wird das Spiel aber durch das alte Nur-noch-ein-Versuch-Prinzip.

„Selten wurde so konsequent auf die Kritiker gehört“

Du musst weiter spielen!

Nach jedem Scheitern werden wir ohne Umschweife an den Level-Anfang gesetzt, um einen neuen Versuch zu starten. So werden wir quasi vom Spiel gezwungen, dabei zu bleiben und vielleicht doch den einen oder anderen Versuch mehr zu riskieren. Auch technisch macht Gaijin Games nicht den geringsten Fehler. Eigentlich trennt nur das Genre an sich Runner 2 von der absoluten Höchstwertung. Denn wer sich nicht in einen gewissen Fluss spielen kann und mit dem Genre nichts anfangen kann, wird auch von diesem Spiel niemals bekehrt werden.

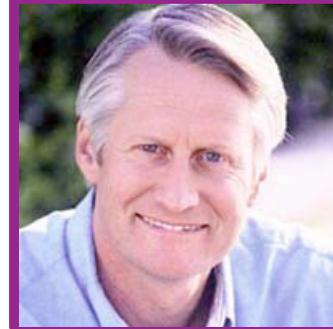
Björn Rohwer



Der eingebaute Checkpoint ist zum Glück optional.

Charles Martinet

Eigentlich sollte jedem Nintendo-Fan Charles Martinet als Stimme von Mario und seinen Freunden ein Begriff sein. Abseits von den Nintendo-Spielen ist er aber auch als Synchronsprecher aktiv. So unter anderem in *The Elder Scrolls V: Skyrim*, bei *Ratchet & Clank* oder in *Kane & Lynch: Dead Men*.



PRO

- fordernd, aber nicht unfair
- stilistisch herausragend
- macht süchtig

CONTRA

- wird Genrehasser nicht bekehren können

FAZIT

Runner 2 macht nochmal einen sehr großen Satz im Vergleich zu seinem Vorgänger. Der Titel ist nahezu die Perfektion des Genres und wird nur schwer zu übertreffen sein.

PUBLISHER Neko Entertainment ENTWICKLER cTools / Cazap GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 5 EURO

Kung Fu Rabbit

Nach größeren Indie-Titeln wie Toki Tori 2, Trine 2 oder Runner 2 scheint es nun auch noch kleinere Entwickler in den eShop zu ziehen - so mit der iOS-Portierung Kung Fu Rabbit.

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

Der Low-Budget-Bruder

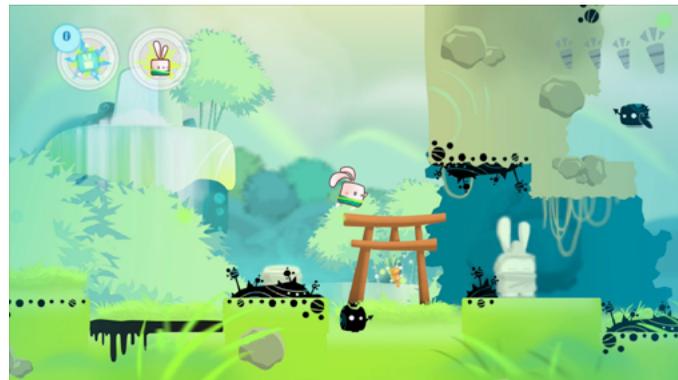
Wer Kung Fu Rabbit das erste Mal startet, stellt nach kurzer Zeit den Bezug zu Super Meat Boy her. Das Spiel kommt tatsächlich wie der kleine Low-Budget-Bruder des Hochklasse-Plattformers daher. Sowohl die Spielphysik als auch die Spielsteuerung sind dabei sogar auf Augenhöhe mit dem Team-Meat-Spiel. Schaut man genauer hin, wird dann aber doch der Klassenunterschied deutlich. Ist der Titel handwerklich komplett gelungen, fehlt letztlich doch das gewisse Etwas und vor allen Dingen Umfang.

„Dem Titel fehlt ein wirklicher Höhepunkt“

Auf der Suche nach dem Höhepunkt

In knapp drei Stunden lässt sich der Titel ohne Probleme perfekt durchspielen, das heißt wirklich mit jedem zu entdeckenden Geheimnis. Danach halten die Entwickler immerhin noch einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad bereit, der uns dann nochmals ein paar Stunden abverlangen dürfte. Während der gesamten Spielzeit wurden wir aber das Gefühl nicht los, dass uns ein Höhepunkt fehlt. Grafik, Gameplay und Sound sind nett, aber eben nicht mehr als das. Man ärgert sich nicht nach dem Spielen, aber man wird sich sicherlich auch nicht lange dran erinnern.

Björn Rohwer



cTools

Kung Fu Rabbit war das erste Spiel des französischen Indie-Studios cTools. Das Team besteht aus drei Entwicklern und hat bisher ausschließlich Titel für iOS- und Android-Geräte entwickelt. Bei der Portierung auf die Wii U wurde ihnen von Neko Entertainment unter die Arme gegriffen, die zuletzt Puddle herausbrachten.

PRO

- hervorragende Steuerung
- handwerklich sauber

CONTRA

- belanglos
- sehr kurz

FAZIT

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

PUBLISHER WayForward Technologies ENTWICKLER WayForward Technologies GENRE Geschicklichkeit
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 5 EURO

Mighty Switch Force! 2

Mighty Switch Force! 2 bietet zwar keine starke Handlung, doch dafür knifflige Schalterrätsel und hektische Sprungpassagen, die jeden Spieler in den Wahnsinn treiben können.

Während Patricia Wagon im ersten Teil noch die Rolle der Polizistin gemimt hat, wechselt sie in Mighty Switch Force! 2 den Beruf. Als Feuerwehrfrau müssen wir jetzt nicht nur wieder die fünf bekannten Verdächtigen einsammeln, sondern nebenbei auch noch Brände löschen. Entsprechend hat unsere Protagonisten ihre Laser-Pistole gegen einen Feuerwehrschauch eingetauscht, um die Welt vor Feind und Feuer in kurzweiligen Spielabschnitten zu retten.

Allzweckwaffe Feuerwehrschauch

Der Schlauch funktioniert im Endeffekt genauso effektiv wie ihre letzte Waffe, doch ist er wesentlich flexibler einzusetzen. Wasser können wir gezielt durch Rohre spritzen und Herd-Plattformen kurzzeitig löschen. Gegner lassen sich auf diesem Wege ebenfalls leicht besiegen. Wo es die versteckten Übeltäter zu finden gibt, zeigt ein Radar auf dem unteren Screen an. Zusätzlich gilt es wie gehabt Schalterrätsel zu lösen, wodurch überall Blöcke erscheinen, über die wir in alter Jump-'n'-Run-Manier fröhlich springen dürfen.

„Patricia Wagon tauscht Pistole gegen Wasserschlauch.“

Timing ist alles!

Wer hier jedoch nicht aufpasst und in der Markierung steht, wo gerade ein Block erscheint, verliert einen von drei Versuchen. Besonders in den letzten Levels können diese Rätsel zur wahren Tortur werden. Ungeduldige Spieler können also leicht die Nerven verlieren, wenn ein Sprung mal nicht genau mit dem Reaktivieren eines Blocks abgestimmt ist. Erfreuen darf man sich aber am schönen Comiclook und an der Musik, die an alte 16-Bit-Zeiten erinnert.

Eric Ebelt



Leiten wir das Wasser geschickt um, zerbröckeln die Blöcke.



Feuer wird klassischerweise mit Wasser bekämpft.

PRO

- knifflige Rätsel
- stimmige Präsentation

CONTRA

- kurze Einzelspielzeit
- teilweise zu monoton

FAZIT

Der zweite Teil ist so gut wie sein Vorgänger, doch für meinen Geschmack könnten die Levels jedoch größer und vielseitiger, sowie eine richtige Story vorhanden sein.

WayForward Technologies

WayForward Technologies ist kein ungeschriebenes Blatt. Der Entwickler wurde vor allem durch Lizenzspiele bekannt, doch auch der GameBoy-Color-Geheimtipp Shantae gehört zum Portfolio des Unternehmens. Derzeit arbeitet das Team an DuckTales: Remastered.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo Software Technology GENRE Geschicklichkeit
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS circa 10 EURO

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move

Der Aufruhr im Miniland ist seit zwei Jahren vorbei. Anstatt Mario erneut gegen Donkey Kong antreten zu lassen, konzentriert sich Nintendo jetzt auf das Wesentliche: viele Rätsel!

Story-Fanatiker müssen diesmal also ohne Handlung auskommen, doch dafür hat man sich in Mario and Donkey Kong: Minis on the Move den Geschicklichkeitseinlagen hingegeben. Anstatt nur einen Spielstil zu bieten, dürfen wir diesmal Rätsel in vier ähnlichen, aber doch unterschiedlichen Modi lösen. Eines hat sich dabei aber nicht geändert: Alle Miniaturen müssen unter Zeitdruck unbeschadet das Level-Ende erreichen und dabei alle Münzen einsammeln!

Abwechslungsreiche Rätsel

Sobald eine Miniatur aus der Warp-Röhre, dem Start eines jeden Levels, gesprungen ist, läuft sie unbedacht los. Mit dem Touchpen wählen wir auf dem unteren Bildschirm Bodenplatten aus, um den Weg für die Rabauken aufzumalen. Sind Gegner im Weg, sind oft Hämmer nicht weit. Diese können die Miniaturen einsammeln um den Weg freizuräumen. Später kommen noch Laufbänder, Drehplatten und Blöcke, an denen die Minis kehrtmachen, hinzu. Für Abwechslung und viele kopfzerbrechende Nachmittage ist also gesorgt!

„Ganze 180 Levels zeugen von großem Umfang!“

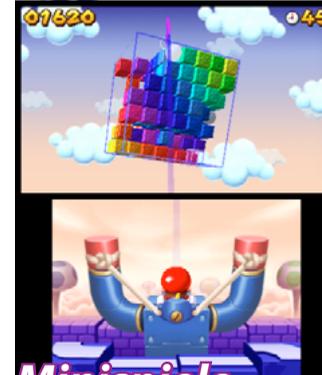
Langzeitvergnügen

Mit zunehmender Spieldauer werden die Rätsel immer anspruchsvoller. Während man die ersten Levels binnen weniger Minuten löst, kann eine Kopfnuss später auch mal eine ganze Viertelstunde dauern. Wer nach dem Lösen aller Rätsel noch Hunger auf mehr verspürt, der baut mit dem Editor ganz einfach eigene Levels und teilt diese online mit der Welt. Das Beziehen neuer Levels ist entsprechend ebenfalls möglich und bietet Rätselfans langfristig genügend Inhalte zum kostenfreien Herunterladen. So sieht ein guter Download-Titel aus!

Eric Ebelt



Auf dieser Spieloberfläche müssen wir die Bodenplatten verteilen und anordnen.



Minispiele

Neben dem Hauptspiel bietet der Titel auch ein paar Minispiele. Hier müssen wir die Minis auf Objekte feuern, Fly Guys angeln oder Kugel-Willis ausweichen. Kleiner Tipp: Wer jedes Minispiel mindestens einmal meistert, schaltet Pauline als Miniatur frei.

PRO

- großer Umfang
- anspruchsvolle Rätsel
- guter Level-Editor

CONTRA

- teils nervige Melodien

FAZIT

Das Spiel bietet ab Werk genügend Rätsel, die mich viele Nachmittage unterhalten. Via Internet darf ich mir zudem noch Rätsel von anderen Spielern herunterladen. Grandios!

PUBLISHER Level-5 ENTWICKLER Level-5 GENRE Adventure
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS circa 8 EURO

The Starship Damrey

In Japan erschien The Starship Damrey als Teil der Guild02-Spielesammlung in den Läden. Hierzulande wird der Titel eigenständig als Download im Nintendo 3DS eShop angeboten.

Wir wachen in einer Kryogenkammer aus dem Kälteschlaf wieder auf, doch öffnen können wir sie nicht. Also hacken wir uns kurzerhand in das Betriebssystem ein und übernehmen im restlichen Abenteuer die Kontrolle über einen Roboter, der die Sauerstoffzufuhr auf dem Schiff wiederherstellen und dabei herausfinden muss, was mit der Besatzung passiert ist. Dabei transportieren wir Gegenstände quer durchs Raumschiff, betätigen Schalter und mit gefundenen Identifikationskarten öffnen wir Durchgänge zu noch unbekanntem Räumen.

Keine Hilfestellungen

Das Spiel sagt uns zwar klipp und klar, dass wir keine Hilfestellungen erwarten sollen, doch diese brauchen wir auch nicht. Wir erhalten (ausschließlich in Englisch) alle notwendigen Informationen in den wenigen Notizen der verschwundenen Besatzung. Da das Abenteuer sehr linear aufgebaut ist, fehlt ohnehin die Möglichkeit, mit Items zu experimentieren und gegebenenfalls daran zu scheitern. Ein Punkt, was ein Adventure eigentlich ausmachen sollte.

„The Starship Damrey bietet zwei bis drei Stunden Spielzeit“

Überraschendes Ende

Atmosphärisch versucht uns der Titel mit leeren Gängen, Geistererscheinungen und diversen selbstdenkenden Maschinen Angst einzujagen, doch gelingt ihm das nicht ganz. Da unserem Roboter nichts passieren kann, fühlen sich die wenigen Gruselmomente aufgesetzt an. Nach den ersten großartigen Spielminuten verliert der Titel mehr und mehr an Glanz, kann aber zumindest mit einem überraschenden Ende wieder punkten. Dieses ist nach zwei bis drei Spielstunden allerdings auch überraschend früh erreicht.

Eric Ebelt



Was es mit dem Geistermädchen auf sich hat, erfahren wir erst ganz am Ende.



Spiel-nicht vollständig

Wer darauf hofft, eine vollständige Erfahrung zu machen, wird enttäuscht sein. Nur wer schon Liberation Maiden, Aero Porter oder Crimson Shroud installiert hat, kommt in den Genuss von weiteren Hintergründen. Nett für Fans der Guild01-Spiele, aber in unseren Augen eher Geldmacherei!

PRO

- teils interessante Story

CONTRA

- sehr linearer Spielaufbau
- atmosphärisch eher mau
- experimentierfeindlich

FAZIT

Ich bin nicht nur vom Spiel, sondern auch vom Entwickler enttäuscht. Level-5 kann Spiele mit besserem Inhalt entwickeln. Nur Anfang und Ende können mich gänzlich überzeugen.

PUBLISHER Nintendo GENRE Erlebnis-Software
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS jeweils circa 2 EURO

Wii U Panorama View

Die Rolle des Vorläufers von Wii U Panorama View kommt Google mit der Applikation Wii Street U zugute. Nintendo beschert uns mit der eigenen Software Dynamik und Bewegung.

Obwohl wir die Ähnlichkeit zwischen den beiden Applikationen nicht abstreiten können, darf man die Programme jedoch nicht miteinander vergleichen. Während Google mit Wii Street U Aufnahmen aus den letzten Jahren steif zeigt, dafür aber eine größere Interaktion ermöglicht, indem wir völlig eigenhändig durch die Straßen von Tokio, Berlin oder London streifen, bietet Nintendo uns eine vordefinierte Strecke, die wir in bewegten Bildern automatisch abgrasen.

Eine Frage des Blickwinkels

Während auf dem Fernsehgerät die Tour in der Regel von einem festen Standpunkt aus von unseren Mitmenschen betrachtet wird, können wir über den Bildschirm des Wii U GamePads den Blickwinkel beziehungsweise uns in der Umgebung umschaun. Auf Wunsch teilen wir unsere Sicht mit anwesenden Freunden, welche dann unseren Blickwinkel auf dem Fernsehbildschirm ebenfalls anschauen dürfen. Unschön fällt dabei auf, dass die Silhouette des Wii U GamePads klarsichtig über das Gesamtbild fällt. Wir hätten uns sehr darüber gefreut, wenn die Applikation hier diverse Einstellungsmöglichkeiten zu lassen würde.

Überschaubares Angebot

Bei Wii U Panorama View handelt es sich nicht um eine einzelne Applikation, denn anstatt die Verwaltung einzelner Programme auf der Wii U so einfach wie möglich zu halten, bietet Nintendo im eShop die unterschiedlichen Touren separat an. Das ist zwar umständlich, aber zum momentanen überschaubaren Angebot noch verkraftbar. Derzeit haben die Besitzer einer Wii U die Auswahl zwischen einem Flug über Italien, bei dem Wildgänse beobachtet werden können, einer Stadtrundfahrt in der englischen Hauptstadt London, einer Fahrt mit einer Rikscha durch Kyōto und die Option, dem brasilianischen Karneval beizuwohnen.

Kein Urlaubersatz

Obwohl der eine oder andere vielleicht nicht sonderlich von der Ankündigung der Software angetan war, so muss man Nintendo dennoch Recht geben und sagen, dass die vier zum Testzeitpunkt erhältlichen Touren sehr atmosphärisch sind und sich vor allem für jene Interessierte eignen, die nicht die finanziellen Möglichkeiten haben, zu verreisen, aber dennoch nicht auf die Vorteile des Auslands und des Neuen verzichten wollen. Auf keinen Fall darf man



OBEN *Der Vogelflug über Ancona wird stellenweise mit Klavierstücken unterlegt. Traumhaft!*
UNTEN *Der Karneval in Rio De Janeiro ist bekanntlich sehr farbenfroh.*



„Wii U Panorama View bietet nahezu jederzeit einen Rundumblick“

die Applikation als Urlaubersatz sehen, denn der Verzehr von ausländischem Essen und der Genuss der Kultur kann einem die Software nicht liefern.

Atmosphärische Touren

Vielmehr bieten die Touren einen Einblick ins Ausland und machen dennoch Lust auf eine Reise, denn wenn man virtuell mit einem Bus durch das winterliche London, über die Tower Bridge und am nachts beleuchteten Big Ben vorbeifährt, dann wird man - auch durch die jeweils sehr passende Hintergrundmelodie, einfach abgeholt und bedauert es dann einige Minuten später, dass die Tour vorbei ist. Für den Kaufpreis von jeweils knapp zwei Euro haben die Touren einen schwachen Einmalnutzungswert. Beim zweiten und auch beim dritten Mal ist eine Tour ebenfalls noch ansprechend, doch spätestens dann hat man alles gesehen.

Verwaschene Bilder

Obwohl uns die Touren gefallen, haben diese reichlich negative Aspekte. Das beginnt bei der recht schwachen Videoqualität. Auf dem Touchscreen des Wii U GamePads wäre diese noch akzeptabel, doch auf dem Fernseher fallen die teils stark verwaschenen Bilder deutlich auf. Wir sehen ein, dass Nintendo nur schwerlich derlei Software in Full HD anbieten kann, zumal der Konzern auf eine Konsole mit für heutige Verhältnisse sehr geringen Speicherplatz setzt, doch für den verhältnismäßig hohen Preis erwarten wir auch entsprechende Qualität. Den Gesamteindruck schmälert das jedoch nur wenig.

Fehlende Funktionen

Zusätzliche Funktionen, wie das Geschehen optional aus einem völlig anderen Blickwinkel vom Straßenrand zu beobachten oder Momentaufnahmen festzuhalten (und online mit Freunden zu teilen), bietet Wii U Panorama View nicht. Auch dass das Umsehen nur mit dem Bewegen der Steuerungseinheit funktioniert, missfällt uns. Es wäre sicher kein Problem, eine Steuerung mittels Analog-Stick für Couch-Potatoes bereitzustellen. Wenigstens dürfen wir in den Touren jederzeit vor- und zurückspulen - und das passiert überraschenderweise sehr, sehr schnell!

Eric Ebelt



Interaktiver Trailer

Wer sich im Unklaren darüber ist, ob er Wii U Panorama View kaufen möchte, kann sich im eShop einen kostenlosen und interaktiven Trailer herunterladen, der die Möglichkeiten der Applikation sehr gut demonstriert.



PRO

- atmosphärische Touren
- Vor- und Zurückspulfunktion

CONTRA

- jeweils kurze Laufzeit
- ungenutzte Möglichkeiten

FAZIT

Wii U Panorama View ist eine Erfahrung, die man unbedingt machen muss. Dennoch fallen die Funktionen und Möglichkeiten innerhalb der Applikation sehr, sehr spärlich aus.



BESTENLISTE WII U

JUMP'N'RUN

NEW SUPER MARIO BROS. U
NEW SUPER LUIGI U

8 PUNKTE
7 PUNKTE

RENNSPIEL

NEED FOR SPEED: MOST WANTED U
SONIC & ALL-STARS RACING: TRANSFORMED

8 PUNKTE
8 PUNKTE

SPORT

NBA 2K13
FIFA 13

8 PUNKTE
6 PUNKTE

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SPECIAL EDITION
DARKSIDERS II
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

8 PUNKTE
7 PUNKTE
6 PUNKTE

GESCHICKLICHKEIT UND PUZZLE

GAME & WARIO
NINTENDO LAND
JUST DANCE 4
RABBIDS LAND
FAMILY PARTY 30 GREAT GAMES: OBSTACLE ARCADE

7 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE
4 PUNKTE
2 PUNKTE

SIMULATION

PIKMIN 3
FUNKY BARN

9 PUNKTE
5 PUNKTE

BEAT'EM UP

INJUSTICE: GÖTTER UNTER UNS
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2: WII U EDITION
MARVEL AVENGERS: KAMPF UM DIE ERDE

8 PUNKTE
8 PUNKTE
4 PUNKTE

ADVENTURE

BATMAN ARKHAM CITY: ARMOURED EDITION
ZOMBIU
DISNEY MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2
BEN 10 OMNIVERSE

8 PUNKTE
7 PUNKTE
5 PUNKTE
5 PUNKTE

ACTION

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
LEGO CITY UNDERCOVER
TANK! TANK! TANK

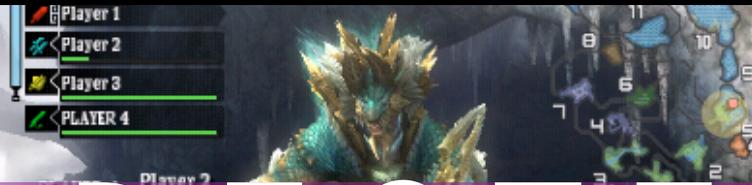
8 PUNKTE
7 PUNKTE
4 PUNKTE

eSHOP

TRINE 2 – DIRECTOR'S CUT
RHYTHM ALIEN
THE CAVE
LITTLE INFERNO
MIGHTY SWITCH FORCE: HYPER DRIVE EDITION
TOKI TORI 2
CHASING AURORA
PUDDLE
WII U PANORAMA VIEW
KUNG FU RABBIT

9 PUNKTE
9 PUNKTE
8 PUNKTE
8 PUNKTE
8 PUNKTE
7 PUNKTE
6 PUNKTE
6 PUNKTE
6 PUNKTE
5 PUNKTE





BESTENLISTE 3DS

JUMP'N'RUN

SUPER MARIO 3D LAND	9 PUNKTE
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D	8 PUNKTE
NEW SUPER MARIO BROS. 2	7 PUNKTE
SONIC GENERATIONS	7 PUNKTE
DIE ABENTEUER VON TIM UND STRUPPI DAS GEHEIM...	7 PUNKTE
RAYMAN ORIGINS	7 PUNKTE
RABBIDS 3D	5 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
CARS 2	3 PUNKTE
MONSTER 4X4 3D	1 PUNKT

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

FIFA 13	7 PUNKTE
DUAL PEN SPORTS	6 PUNKTE
SUPER BLACK BASS	5 PUNKTE
SPORTS ISLAND 3D	5 PUNKTE
ANGLER'S CLUB: ULTIMATE BASS FISHING 3D	5 PUNKTE

ROLLENSPIEL

FIRE EMBLEM: AWAKENING	8 PUNKTE
KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE	8 PUNKTE
MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.	7 PUNKTE
HEROES OF RUIN	7 PUNKTE
TALES OF THE ABYSS	7 PUNKTE
MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE	6 PUNKTE



7 PUNKTE

6 PUNKTE
6 PUNKTE
5 PUNKTE
5 PUNKTE
5 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
CARNIVAL - WILDER WESTEN 3D	6 PUNKTE
PAC-MAN & GALAGA DIMENSIONS	6 PUNKTE
RABBIDS RUMBLE	5 PUNKTE
ANGRY BIRDS TRILOGIE	5 PUNKTE
MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE 3D	5 PUNKTE
SUDOKU - THE PUZZLE GAME COLLECTION	5 PUNKTE
CUBIC NINJA	5 PUNKTE
COOKING MAMA 4	5 PUNKTE
LERNEN MIT POKÉMON: TASTEN-ABENTEUER	4 PUNKTE
SHIFTING WORLD	3 PUNKTE
ICE AGE 4: VOLL VERSCHOBEN	2 PUNKTE

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	9 PUNKTE
NINTENDO PRÄSENTIERT: NEW STYLE BOUTIQUE	7 PUNKTE
PILOTWINGS RESORT	7 PUNKTE
NINTENDOGS + CATS	7 PUNKTE

STEEL DIVER
 PUPPIES WORLD 3D
 NEW ART ACADEMY
 SIMS 3 - EINFACH TIERISCH
 PINBALL: HALL OF FAME 3D
 HUNDE & KATZEN 3D: TIERISCH VERSPIELT!
 DIE SIMS 3
 LANDWIRTSCHAFTSSIMULATOR 2012 3D
 FREAKYFORMS DELUXE
 ZOO RESORT 3D
 ROLLERCOASTER TYCOON 3D

BEAT'EM UP

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

7 PUNKTE **ADVENTURE**
 7 PUNKTE LUIGI'S MANSION 2
 6 PUNKTE THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D
 6 PUNKTE RESIDENT EVIL REVELATIONS
 6 PUNKTE CAVE STORY 3D
 5 PUNKTE PAPER MARIO STICKER STAR
 5 PUNKTE PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER
 5 PUNKTE KID ICARUS UPRISING
 5 PUNKTE SPIRIT CAMERA: DAS VERFLUCHTE TAGEBUCH
 3 PUNKTE CASTLELVANIA: LORDS OF SHADOW - MIRROR OF FATE
 2 PUNKTE DOKTOR LAUTREC UND DIE VERLORENEN RITTER
 LEGO PIRATES OF THE CARRIBEAN: DAS VIDEOSPIEL
 POKÉMON MYSTERY DUNGEON: PORTALE IN DIE UNEND...
 8 PUNKTE LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES
 8 PUNKTE LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 5-7
 6 PUNKTE ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE SP
 3 PUNKTE LEGO STAR WARS III (3DS)

ACTION

STARFOX 64 3D
 METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D
 ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON LEGACY
 SHINOBI
 RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D
 NARUTO: POWERFUL SHIPPUDEN
 SUPER POKÉMON RUMBLE
 SPLINTER CELL 3D
 DREAM TRIGGER 3D
 THOR: GOD OF THUNDER
 DRIVER RENEGADE 3D
 CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

9 PUNKTE
 9 PUNKTE
 9 PUNKTE
 9 PUNKTE
 8 PUNKTE
 8 PUNKTE
 8 PUNKTE
 8 PUNKTE
 7 PUNKTE
 6 PUNKTE
 5 PUNKTE
 5 PUNKTE
 4 PUNKTE
 3 PUNKTE

KAMPF DER GIGANTEN: DINOSAURIER 3D
 TRANSFORMERS 3 - STEALTH-FORCE-EDITION

eSHOP

PULLBLOX
 MARIO AND DONKEY KONG: MINIS ON THE MOVE
 VVVVVV
 ESCAPEVEKTOR
 ART OF BALANCE TOUCH!
 FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!
 MUTANT MUDDS
 3D CLASSICS: KIRBY'S ADVENTURE
 3D CLASSICS: TWINBEE
 3D CLASSICS: XEVIOS
 MIGHTY SWITCH FORCE! 2
 THE STARSHIP DAMREY
 THE DENPA MEN
 DILLON'S ROLLING WESTERN
 3D CLASSICS: EXCITEBIKE
 POKÉMON TRAUMRADAR
 3D CLASSICS: URBAN CHAMPION
 BIRD MANIA 3D

2 PUNKTE
 1 PUNKT
 9 PUNKTE
 8 PUNKTE
 8 PUNKTE
 7 PUNKTE
 7 PUNKTE
 7 PUNKTE
 7 PUNKTE
 7 PUNKTE
 6 PUNKTE
 5 PUNKTE
 5 PUNKTE
 5 PUNKTE
 4 PUNKTE
 3 PUNKTE
 3 PUNKTE
 3 PUNKTE





PLUS

DIE ROLE PLAY CONVENTION HAT AUCH IN DIESEM JAHR ALLE ROLLENSPIELER IN DIE RHEINISCHE METROPOLE GELOCKT. WÄHREND SICHER IN KÖLN AUFGEHALTEN HAT, ERKLÄRT ALEXANDER WIE MAN MIT VIDEOSPIELEN LERNEN KANN UND BJÖRN STELLT DEN POLITISCH KORREKTEN ZOMBIE VOR.

Lernen mit Videospiele

1,25 cm
 Videospiele machen nicht nur Spaß, sie können uns auch auf andere Weise vielfach helfen.
 Doch was können wir von und mit Videospiele lernen?



10,75 cm
 In den traditionellen Medien werden Videospiele generell negativ dargestellt. Sie seien eine Zeitverschwendung und fördern Gewalt und Aggression. Wenn Games als Lernmittel erwähnt werden, dann meist als Zieltraining für Schusswaffen, was aufgrund unzähliger Gründe eine absolut absurde Behauptung ist. Zwar können Videospiele einen nicht zum Scharfschützen ausbilden, jedoch können sie als Werkzeug für allerlei Bildungszwecke genutzt werden.

Spielen ist lebenswichtig

Das Spiel, ob real oder virtuell, erfüllt eine wichtige Rolle im Entwicklungsprozess von Mensch und Tier. So werden in den meisten Sportarten Fähigkeiten wie Bewegungskoordination und das soziale Miteinander erlernt. Doch was können uns Videospiele lehren, die oftmals allein und ohne viel Bewegung gespielt werden? Zugegebenermaßen werden auch Videospiele nicht im Vakuum gespielt – insbesondere in Zeiten der Internetforen - und ein Austausch über Taktiken und Spielerfahrungen hat genauso wie Online-Gaming durchaus auch eine soziale Komponente.

Was wir von Videospiele lernen können

Eine wichtige Grundlage des Lernens ist die Motivation, denn wer sich nicht für das Thema interessiert, wird es auch schlecht behalten können. So werden viele von uns Probleme damit gehabt haben, sich eine abstrakte mathematische Formel zu merken, jedoch konnten dafür fast alle Pokémon auswendig aufzählen. Videospiele werden auf freiwilliger Basis gespielt, da sie Spaß machen. Dies macht sie zu einem perfekten Vehikel für Lerninhalte, die wir unterbewusst aufnehmen, während wir ein Spiel genießen. Zum Beispiel kann man einiges an Durchhaltevermögen und Frustrationstoleranz von schwierigen Spielen wie Mega Man und F-Zero lernen. Der Schwierigkeitsgrad steigt immer weiter an, was motiviert und zu einer angenehmen Frustration führen kann. Auf diese Weise können wir lernen, nicht aufzugeben und die Herausforderung zu lieben. Des Weiteren bekommt man in einem Spiel sehr viel schneller Feedback zur ausgeführten Aktion bei geringer Bestrafung, was das ausprobieren neuer ungewöhnlicher Pfade begünstigt und damit die Risikobereitschaft erhöht und die Fähigkeit zum Querdenken verbessert.

Videogames do what schools don't

Ein weiterer großer Vorteil von Videospiele ist, dass sie oft das anwendungsorientierte Lösen von Problemen als Inhalt haben. In der Schule fragt man sich oft: Wofür brauche ich das Gelernte überhaupt? Die Antwort ist meist ganz simpel: Um den bevorstehenden Test zu bestehen. In Videospiele stellt sich diese Frage nie, denn das Gelernte findet immer auch eine Anwendung. Dieses problemorientierte Lernen hat den Vorteil, dass nicht nur das generelle Lösen von Problemen erlernt wird, sondern nebenher auch automatisch das dafür benötigte Werkzeug. In den ersten Leveln/Klassenzimmer werden die Grundlagen an einfachen Problemen erlernt, um anschließend schwerere Probleme wie zum Beispiel den Boss/Test bestehen zu können.

Tangential Learning

Doch Videospiele können einem nicht nur grundlegende Fertigkeiten des Lebens lehren, sondern können auch anderes Wissen näher bringen, ohne dabei an Unterhaltungswert zu verlieren. Die einfachste Möglichkeit dies zu bewerkstelligen ist das sogenannte Tangential Learning. Dies bedeutet, dass der Lerninhalt nicht direkt im Spiel vorhanden ist, sondern in solch einer Weise präsentiert wird, dass der Spieler sich selbst gerne über dieses Thema informieren möchte. Diese Lernmöglichkeit ist leicht implementierbar und wird schon seit Jahren in Videospiele genutzt. Besonders stark sind Rollenspiele auf diesem Gebiet vertreten. Begriffe wie Sepiroth, Yggdrasil und Excalibur laden dazu ein, sich über solche Begriffe zu informieren und waren uns damals sogar ein Special wert. („Germanische

Mythologie in Videospiele“, NMag #34) Im Spiel Sengoku Basara: Samurai Heroes wird die japanische Epoche der Sengoku-Zeit in einer absurden und geschichtlich inakkuraten Weise behandelt, kann aber auf diese Weise den Spieler anregen, selbst zu recherchieren, um Fiktion und Fakt zu trennen. Andere Spiele widmen sich hingegen komplett einer Thematik, wie zum Beispiel Bioshock welches sich mit Ayn Rands Roman „Atlas Shrugged“ und dem Objektivismus beschäftigt. Manche Spiele gehen noch einen Schritt weiter und binden weiteres Wissen direkt in das Spiel ein. Bei Bedarf kann sich der Spieler so schnell weiter über für ihn interessante Themen informieren. Das Paradebeispiel hierfür ist wohl die Civlopedia aus der Civilization-Spielereihe.

Gamification

Man sieht, dass sich Videospiele hervorragend als Lernmedium eignen und es sogar von Vorteil sein könnte, wenn sich traditionelle Lehrmethoden stärker an Videospiele orientieren würden. Diesen Prozess bei dem Ideen und Mechaniken aus Videospiele genutzt werden, um Probleme zu lösen und trockene Arbeiten ansprechender zu machen, nennt man Gamification. Dieses Vorgehen wird schon in den verschiedensten Bereichen wie Marketing und Umweltschutz genutzt. So wird zum Beispiel in den Elektroautos der Nissan Leaf-Reihe der Fahrer je nach Effizienz seiner Fahrweise mit Medaillen belohnt und darf sich bei besonders guten Ergebnissen sogar in eine Highscoreliste eintragen.

Zuckerbrot und Skinner-Box

Auf diese Weise werden gleich mehrere menschliche

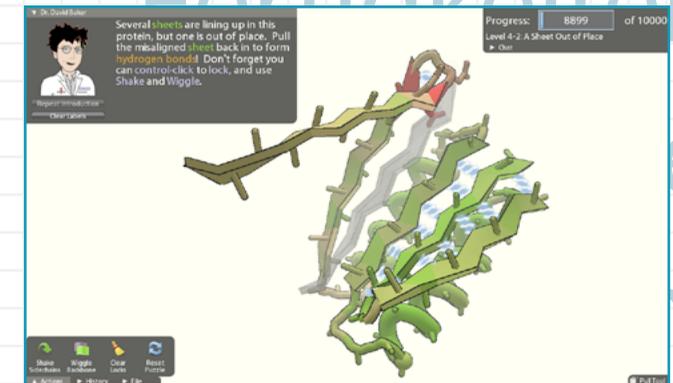
Myriad Pro Bold 11 Pt.

Tangent

Myriad Pro Regular 11 Pt.

Doch Videos

Fertigkeiten



Möglichkeit

“The gamification trend is really, extremely powerful.”
- Al Gore

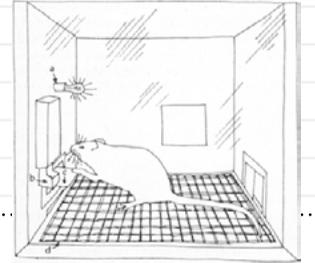
nicht direkt

Bedürfnisse befriedigt. Zum einen der Drang sich mit anderen zu messen, zum anderen die Anerkennung der eigenen Leistung durch ein Achievement. Diese Belohnungssysteme funktionieren nach dem Prinzip der Skinner-Box (siehe Infobox) und sind hoch effektiv darin Lebewesen neue Verhaltensweisen anzutrainieren. Es ist einfach viel motivierender, wenn man für seinen Fortschritt mit Punkten belohnt wird und dieser mit einem Balken visualisiert wird. In der Schule ist zum Beispiel die Benotung der mündlichen Beteiligung oftmals frustrierend, da die Benotung hauptsächlich vom Bauchgefühl des Lehrers abhängt und meist eher willkürlich wirkt. Durch ein effektiveres Belohnungssystem könnte die Motivation der Schüler gehoben und die allgemeine Lernatmosphäre stark verbessert werden. Im Internet wird Gamification schon für Bildungszwecke genutzt, wie zum Beispiel dem Sprachlernprogramm Duolingo. Weitere Lernprogramme mit einer unterhaltsamen Atmosphäre wären Typing of the Dead und Lernen mit Pokémon: Tasten-Abenteuer.

Gaming als gestaltende Kraft

Videospiele können uns sogar neue Erkenntnisse bringen und wurden schon in der Wissenschaft erfolgreich als Hilfsmittel eingesetzt. Das Spiel Foldit erlaubt Spielern, auch ohne jegliche biochemischen Kenntnisse, die Faltung von Proteinen zu effizienten dreidimensionalen Strukturen. Die Ergebnisse entstehen so meist schneller als wenn ein Computer sie berechnet und sind oftmals auch besser. Videospiele bereichern unser Leben also auf eine viel tiefgehendere Weise als es die meisten Spieler vermuten. Ob wir nun grundlegende menschliche Tugenden erlernen, uns über Geschichte und Kultur informieren oder neue wissenschaftliche Erkenntnisse sammeln wollen, Videospiele können uns viele Dinge lehren und uns helfen, unsere Gesellschaft positiv zu verändern. Unsere Aufgabe als Gamer ist es dabei, diese Entwicklung im positiven Sinne voranzutreiben und die Welt besser für alle zu gestalten. In diesem Sinne: Happy Gaming!

Alexander Schmidt



Skinner-Box

Der amerikanische Psychologe B. F. Skinner schuf mit der nach ihm benannten Skinner-Box ein Mittel, um einem Versuchstier standardisiert und möglichst automatisiert ein neues Verhalten beizubringen. Dazu wird das Tier, in diesem Beispiel eine Ratte, in einem reizarmen Käfig untergebracht, in dem sich ein Hebel und ein Ausgabeschacht für Futter befinden. Wird das Tier nun einem Reiz, zum Beispiel einem Lichtstrahl, ausgesetzt und betätigt dabei den Hebel, wird das Tier mit Futter belohnt. Wird der Hebel ohne Reizaussetzung betätigt, so geschieht nichts. Das Tier lernt auf diese Weise schnell den Zusammenhang zwischen Reiz und Belohnung und handelt dementsprechend. Diese Möglichkeit ein Verhalten zu erlernen, lässt sich auch auf den Menschen und kompliziertere Sachverhalte übertragen. Typische Skinner-Box-Mechaniken in Spielen sind Erfahrungspunkte, Achievements und neue Fähigkeiten bei Levelaufstiegen. Ein Spiel, welches fast komplett auf dem Prinzip der Skinner-Box funktioniert, ist FarmVille. Die operante Konditionierung durch eine Skinner-Box ist noch effektiver, wenn es sich bei der Belohnung nicht um Primärbedürfnisse wie Essen oder Schlaf handelt, bei denen eine Sättigung eintreten kann, sondern um Sekundärbedürfnisse wie zum Beispiel Anerkennung handelt.

DER POLITISCH KORREKTE ZOMBIE

Die Untoten sind überall und erobern beinahe jedes Genre. Wieso wir sie nicht verfluchen sollten und sie die direkten Nachfolger der Aliens, der Nazis und der Kommunisten sind.



Zombies machen jedes Spiel besser. Diese Weisheit ist seit einigen Jahren in der Videospelbranche angekommen und wird mit Sicherheit auch bis zum Ende des Jahrzehnts noch in den Köpfen verankert bleiben. Das untote Völkchen ist mittlerweile nicht mehr nur in Nischenspiele und Trash-Movies zu finden, sondern erobert selbst thematisch ferne Blockbuster wie Call of Duty, Yakuza oder Red Dead Redemption. Doch wieso stürzt sich die Videospelindustrie in den letzten Jahren eigentlich so auf die Zombies?

Zombies ohne Risiko

Manche suchen da die Antwort mit Sicherheit bei Twilight und Co. Wo gut gebaute Werwölfe und glitzernde Vampire der Traum eines jeden Mädchens sind, sind dann eben die Zombies der männliche Gegenpart. Aber stellen wir doch mal lieber eine gewagtere These auf – der Zombie ist das einzige politisch Korrekte, was die Videospelbranche derzeit zu bieten hat. Man beleidigt keine Nationen und kann die blutigsten Massaker anrichten, ohne dass es von den Medien negativ aufgegriffen wird. Das sind ja nur Zombies, mit denen kann man das machen.

Pixelige Gefahr

Dabei hat das politisch korrekte Videospelopfer eine lange Tradition. Schon in den Anfängen der Videospiele sah man sich mit Indizierungen und „Killerspieldebatten“ konfrontiert. Zwar waren es damals nur pixelige Boote, Panzer oder Flugzeuge, die abgeschossen wurden, aber dennoch musste die Bevölkerung vor Titeln wie Battlezone, River Raid oder Blue Max geschützt werden. Kein Problem stellten damals hingegen die Aliens dar. Zwar sah man noch keinen Unterschied, aber sagte der Entwickler, dass in dem Flugobjekt ein Außerirdischer sitzt, war die Welt wieder in Ordnung. Die berühmtesten Beispiele sind dabei wohl Space Invaders und Galaga, die bis heute noch immer neue Ableger hervorbringen.

Nazis, Kommunisten ...

In den Folgejahren probierte sich die Branche aus, landete dann mit Beginn der Neunziger langsam aber doch bei politischeren Videospelen. Nachdem der Zweite

Weltkrieg weitestgehend verarbeitet und der Kalte Krieg mittlerweile beigelegt wurde, schlug man die Schlachten nun auf dem virtuellen Feld. Die Lieblingsgegner waren dabei abwechselnd die Nazis und die Kommunisten. Die frühen Anfänge dieser Bewegung markierte Wolfenstein 3D, bevor nach der Jahrtausendwende dann die bis heute noch erfolgreichen Serien wie Call of Duty, Battlefield oder Medal of Honor das Licht der Welt erblickten.

... und Terroristen

Der Grund für das damals unumstrittene Feinbild ist klar. Die sogenannten Kriegsspiele wurden nicht nur größtenteils in den Vereinigten Staaten entwickelt, sondern fanden auch den größten Anklang in der westlichen Welt. Hier wollte man eben gegen die klar definierten Feindbilder kämpfen, die durch die Geschichte und den Kalten Krieg geschürt wurden. Dazu gesellten sich dann nach dem 11. September 2001 auch die Terroristen – der dritte große Pfeiler der amerikanischen Feindbilder.

Neue Märkte – Neue Pflichten

Während mit Anbruch dieses Jahrtausends das Shooter-Genre immer mehr an Popularität gewann, wurden aber auch die kritischen Stimmen aus politischen Lagern der

ganzen Welt immer lauter. Die Kritik in Deutschland richtet sich dabei meist gegen das hohe Gewaltpotenzial, dass durch die sogenannten Killerspiele freigesetzt wird. Besonders nach Amokläufen rücken die Kriegsspiele gerne in den Fokus der Debatte. Doch auch in anderen Ländern werden die Spiele scharf diskutiert und gerade in den letzten Jahren wurden diese diplomatischen Überlegungen immer wichtiger. So sind nicht mehr nur die Vereinigten Staaten, Europa und Japan wichtige Märkte für Videospiele. Längst erreichen Titel auch in Ländern wie Russland oder China beachtliche Verkaufszahlen, sodass auch auf diese Zielgruppen Rücksicht genommen wird.

Ab nach Nordkorea

Besonders heikel wird dieses Unterfangen auf dem chinesischen Markt, schließlich darf die eigene Armee nicht verlieren. Werden hierzulande Spiele für brutale Splatter-Szenen indiziert, reicht in China schon die Möglichkeit eines japanischen Sieges über das Heimatland.

Die einzigen Auswege sind entweder Kriegsspiele ohne Gegner oder das komplette Streichen der Chinesen aus allen Hintergrundgeschichten. Beispielsweise Homefront erlitt vor wenigen Jahren dieses Schicksal, als THQ den Entwicklern China als Gegner verbat und stattdessen Nordkorea vorschlug. Unglücklich über die nun abstruse Story willigte man aber ein – schließlich sei der chinesische Markt mittlerweile zu wichtig, um ihn zu verärgern.

Zombies als Ausweg

Doch was soll man machen, wenn man all diesem Ärger aus dem Weg gehen will? Richtig, Zombies! Solange diese ethnische Minderheit noch keine eigene Regierung

„Zombies sind die neuen Nazis“



„Videospieler brauchen Opfer ohne moralische Bedenken“

gebildet hat, werden wir von dieser Seite auch keine moralischen Bedenken hören oder gar Forderungen gestellt bekommen. Es ist sicherlich kein Zufall, dass mit ZombiU sich das erste USK-18-Spiel für Nintendos neue Konsole komplett um Zombies dreht. Nintendo ist als Hort des Anstands und der Sitte im Videospielebereich eben nicht unbedingt auf eine „Killerspieldebatte“ aus. Auch Spiele wie Call of Duty stiegen durch ein Zombie-Add-on etwas aus der Schusslinie. Immer wieder gerät

die Serie wegen heikler Szenen in die Diskussion, wie zum Beispiel mit Flughafen-Missionen, in denen auch Zivilisten erschossen werden können. Fast genau so oft brachte das Entwicklerstudio aber auch Zombies kurz danach ins Spiel, wodurch die Kritik verstummt – selbst beim Ermorden ziviler Zombies!

Ohne Bedenken

Letztlich sollten sich Spieler überlegen, ob sie die Zombieflut der letzten Jahre wirklich so verteufeln wollen,



schließlich braucht die Videospielebranche immer Opfer, die jeder Spieler ohne moralische Bedenken gerne tötet. War es bei den Aliens die Rettung des eigenen Planeten und bei den Nazis und Kommunisten die Rettung der eigenen Werte, ist heute die Rettung des eigenen Gehirns Rechtfertigung genug. Man darf jetzt schon gespannt sein, was in einigen Jahren auf die Zombies folgen wird. Wie wäre es zum Beispiel mit Robotern?

Björn Rohwer



POLIZISTEN IN VIDEOSPIELEN



Polizisten sind schon lange nicht mehr nur unsere Freunde und Helfer, denn einhergehend mit dem Auftauchen von Filmen, Fernsehserien und Videospielen haben sich Polizisten zu einem wichtigen Bestandteil fiktiver Geschichten und unserer Popkultur entwickelt.

Wann genau der erste Polizist in einem Videospiel aufgetreten ist, lässt sich gar nicht so einfach sagen. Vielleicht in *Police Quest*, vielleicht aber auch in einem unbekanntem Titel der Siebziger Jahre. Fakt ist, dass der Polizist aus Videospielen nicht mehr wegzudenken ist, denn schließlich verkörpert er das Gesetz beziehungsweise das Regelwerk des Spiels, welches wir befolgen oder eher gesagt befolgen sollen. Das Auftreten der Polizei geht also einher mit einer bestimmten Freiheit, die uns das Spiel lässt.

Ordnungshüter

Das beste Beispiel dafür dürfte wohl die *Grand-Theft-Auto*-Reihe sein, von denen Nintendo-Jünger wohl nur den GameBoy-Advance- und den Nintendo-DS-Ableger kennen. Solange wir in den Straßen von Liberty City keine Menschen töten und uns auch an die Verkehrsregeln halten, ignoriert uns die Polizei und lässt unseren Machenschaften, von denen sie nichts ahnt, freien Lauf. Bewegen wir uns in der virtuellen Stadt jedoch mit gezogener Maschinenpistole, fliegen wir auf und werden von Polizisten in der Nähe angegriffen oder verhaftet. Widersetzen wir uns, verschlimmern wir die Lage nur.

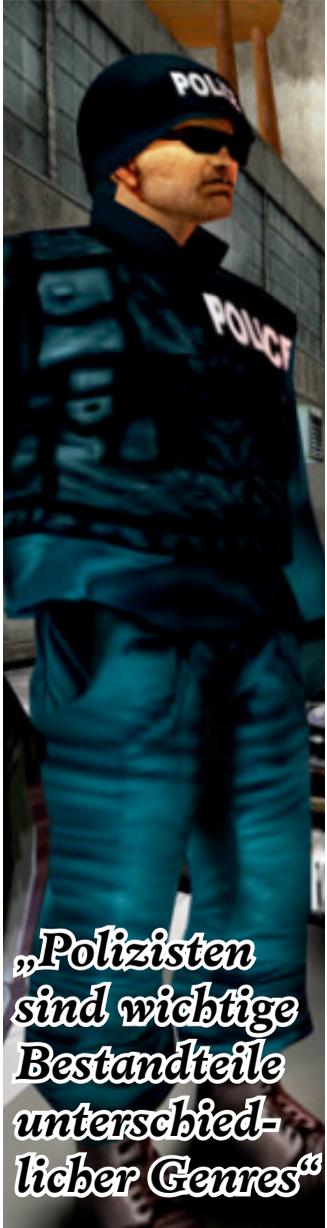
Auf der Flucht

Anschließend machen Bundespolizei und Militär auf uns Jagd, bis wir den Löffel abgeben und im Krankenhaus zusammengeflickt werden. Eine endgültige Konsequenz gibt es nur selten, beispielsweise in *Mafia*. Werden wir hier verhaftet, ist das Geschehen unweigerlich vorbei und wir müssen von vorne beginnen. Der Reiz, vor der Polizei zu entkommen, ist allgegenwärtig. Das liegt vor allem an den wilden Verfolgungsjagden, die wir uns in den beiden Videospielserien mit ihr liefern. Lustige Momente, die durch Aussetzer der künstlichen Intelligenz entstehen, unterhalten uns dabei ebenso, wie das taktische Ausnutzen ihrer Schwächen.

Im Wandel der Zeit

Da fahren unsere Verfolger gegen Laternenmasten und in die Gegenfahrbahn, während wir mit Affenzahn an der nächsten Kreuzung abbiegen und dort auf neue Polizisten stoßen, die uns an der Flucht hindern wollen. Polizisten gibt es aber nicht nur in Spielen, welche die moderne Zeit darstellen, sondern auch in Fantasy-Rollenspielen, die vor einer mittelalterlichen Kulisse spielen. Stadt- und Schlosswachen beschützen König und Vaterland.





„Polizisten sind wichtige Bestandteile unterschiedlicher Genres“

Machen wir uns straffällig, indem wir beispielsweise Läden ausrauben, wehrlose Bürger umbringen oder ein fremdes Gebiet betreten, nehmen sich die Wachen uns zur Brust. Sie machen uns freundlich darauf aufmerksam, dass wir doch bitte die Strafe zahlen oder für den Fall, dass wir zahlungsunfähig sind, stattdessen Frondienste leisten sollen.

Rollenspielfreiheiten

Als Letztes bleibt uns immer noch der Griff zur Waffe, denn wenn wir weder Gold zahlen und ebenso wenig unsere Fähigkeiten im Gefängnis einbüßen wollen, ist Gewalt immer eine Lösung - virtuell versteht sich! Solche Möglichkeiten lassen vor allem westliche Rollenspiele zu. In fernöstlichen Ablegern des Genres vermissen wir solche Freiheiten zunehmend, denn selbst wenn wir in Dragon Quest und Co. das eine oder andere Staatseigentum stehlen, reagieren die Wachen nicht und reden mit uns weiterhin so, als ob sie in einem friedlichen Königreich leben. Glaubhaftigkeit ist ein weiterer Punkt, den Polizisten erfüllen sollten.

Schauspielkunst

Glaubhafter, wenn auch nicht besonders geschickt, ist Inspector Chelmev aus der Professor-Layton-Reihe. Ähnlich wie Frank Drebin (Die nackte Kanone) und Kogoro Mori (Detective Conan) ist der Herr viel zu schnell mit seinen Verurteilungen. Dabei möchte uns die Rolle aber eher zum Schmunzeln bringen. Ähnliches schaffte

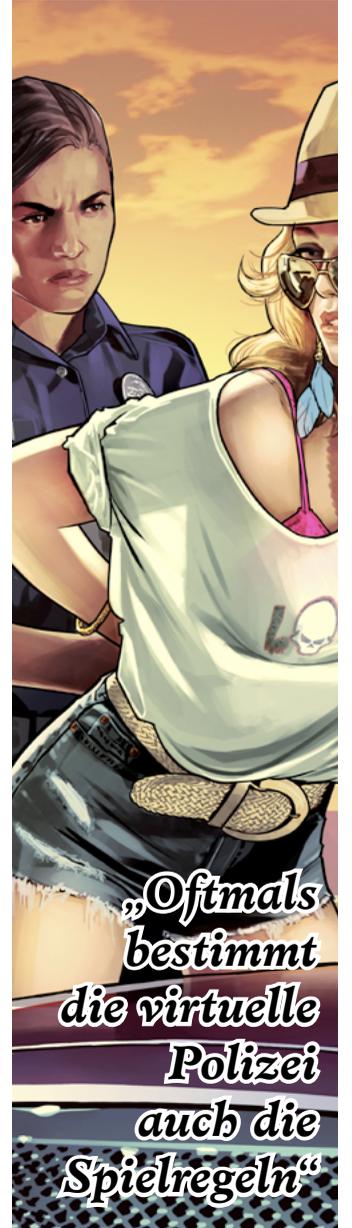
ja auch Schauspieler Peter Falk als Lieutenant Columbo in der gleichnamigen Fernsehserie, um anschließend zu zeigen, wie man es richtig macht. Diese Merkmale, die in Serien und Filmen zuhauf zu finden sind, halten immer mehr Einzug in die Welt der Videospiele.

Spannende Inszenierung

Das beweisen Titel wie Heavy Rain. Um den Origami-Killer zu finden, schlüpfen wir unter anderem auch in die Rolle des pensionierten Polizisten Scott Shelby. Kenner des Spiels dürfen jetzt genüsslich schweigen. Auch wenn das Gameplay von Heavy Rain stellenweise stark enttäuscht, wird die Geschichte spannend erzählt und hält uns bis zum Ende bei Laune. Ähnlich sieht es mit L.A. Noire aus, denn für das Cop-Drama mit starken Film-Noir-Anleihen hat man sich sogar richtige Schauspieler engagiert, die mittels Motion-Capture-Verfahren auf ihre virtuellen Pendants übertragen wurden.

Realismus

Viel wichtiger ist dabei die Tatsache, dass wir hier die Seiten gewechselt haben. Statt auf einer neutralen oder bösen Seite Verbrechen zu verüben, sollen wir sie nun aufklären. Ausgerüstet mit Notizblock und Stift sprechen wir mit Zeugen, Tätern und anderen zwielichtigen Gestalten und müssen dabei ihre Gesichtszüge im Auge behalten, um zu erkennen, ob die Personen lügen oder uns gar auf eine falsche Fährte locken. Dass bedeutet im Endeffekt zwar weniger Action, dafür aber ein realistischeres Spiel.



„Oftmals bestimmt die virtuelle Polizei auch die Spielregeln“



Beamtenbeleidigung

In Deutschland kursiert leider der Irrglaube, dass Beamtenbeleidigung ein besonderer oder gar außergewöhnlicher Tatbestand ist. Dies entspricht jedoch nicht den Tatsachen, denn es ist in der Bundesrepublik egal, ob ein Beamter oder ein anderer Bundesbürger beleidigt wird. Es gibt jedoch Unterschiede in der Strafverfolgung, denn auch der Dienstvorgesetzte darf die Beleidigung bei der Staatsanwaltschaft vorbringen. Zudem ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass die Staatsanwaltschaft die Anklage bejaht und es nicht zu einem privaten Anlageweg oder gar zur Einstellung des Verfahrens kommt. Schließlich solle das öffentliche Interesse gewahrt bleiben.



Wenige Alternativen

Ein ähnliches Spielsystem kennen Nintendo-Jünger höchstens von der Ace-Attorney-Reihe, in der ein Strafverteidiger Schuld und Unschuld beweisen muss. Ansonsten findet man nicht viele Spiele, in der man für die Gerechtigkeit eintreten muss. C.O.P.: The Recruit ist eines der wenigen Beispiele, welches jedoch nur mit einer für DS-Verhältnisse tollen Technik, weniger mit dem Inhalt punkten konnte.

Gefangen in der Ewigkeit

Polizisten, in welcher Form auch immer sie auftreten, nehmen einen sehr wichtigen Stellenwert in Videospielen ein. Sie halten Gesetze mal mehr, mal weniger ein und sorgen dafür, dass die Spielregeln eingehalten werden. Auch wenn wir meistens in die Haut von Verbrechern schlüpfen, wird es immer wieder einen Polizisten geben, der für Recht und Ordnung sorgen wird und zwar selbst dann, wenn er auf den Namen Chase McCain hört und eine Lego-Figur ist.

Eric Ebel

„In Videospielen verkörpern wir öfters Verbrecher als Polizisten“

Role Play Convention 2013

Jedes Jahr findet in Köln die Role Play Convention statt und ebenso pilgern wir jedes Jahr in die Rheinmetropole, um über Neuheiten in der Branche auf dem Laufenden zu bleiben, neue Rollenspiele zu testen und natürlich um leckeren Honigwein zu kosten.

Nachdem Nintendo bereits im letzten Jahr dem Messetrubel sowohl auf der Gamescom, als auch auf der Role Play Convention fernblieb, hat das japanische Traditionsunternehmen zwar die Teilnahme an der Gamescom bestätigt, doch sieht man in der Role Play Convention wohl keine geeignete Grundlage, um aktuelle Spiele zu vermarkten. Pokémon-Editionen verkaufen sich alleine durch den Namen, doch das Strategie-Rollenspiel Fire Emblem: Awakening hätte sicherlich den einen oder anderen neuen Fan beschert. Das ist für uns als sowohl als Fan von diversen Nintendo-Franchises, als auch als Redakteur eines einschlägigen Nintendo-



Magazins nicht leicht zu verkraften. Videospiele kann man jedoch nicht nur auf Nintendo-Plattformen spielen, sondern auch auf anderen Konsolen und dem vielseitig genutzten PC.

Wiedergeburt eines Online-Rollenspiels

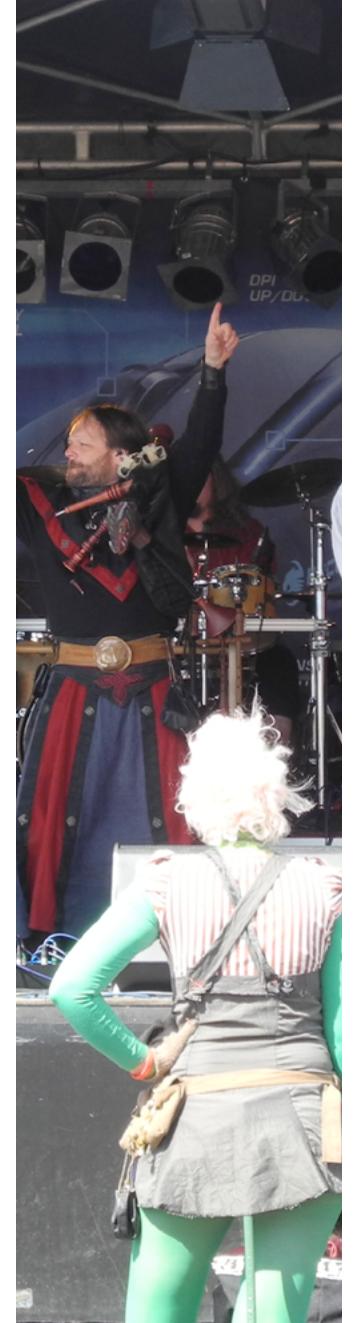
Rollenspieler durften sich daher wieder einmal auf viele kleinere Spiele freuen, die man an dem einen oder anderen Stand von bekannten Herstellern antesten konnte. Von der Masse hat sich jedoch ein Titel abgehoben, auf den Final-Fantasy-Fans seit vielen Monaten warten. Nachdem Final Fantasy XIV weder von der Fachpresse gut aufgenommen, noch sich gut verkauft hat, hatte Square



Enix den Stecker gezogen und versprach, das Spiel zu verbessern und unter dem Titel Final Fantasy XIV: A Realm Reborn nochmals neu zu veröffentlichen. Bis zum Release des Titels im August 2013 ist es noch ein paar Monate hin, doch auf der Messe hatte wirklich jeder Interessierte endlich die Möglichkeit, die Welt von Eorzea unsicher zu machen. Mit den bereits angekündigten Abo-Preisen macht sich Square Enix allerdings nicht so viele Freunde, wie sich das japanische Unternehmen wohl erhofft.

Remake eines Rollenspielklassikers

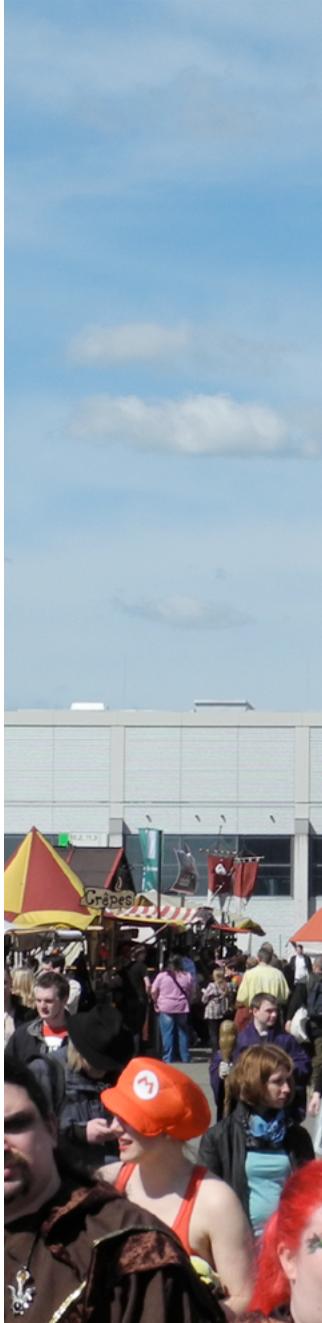
Fans von Das Schwarze Auge haben sich über das



Erscheinen sowohl von Produzenten als auch von Entwicklern gefreut. Mit denen konnte man im Rahmen eines ganzen Workshops über das kommende Remake des PC-Rollenspielklassikers und ersten Teils der sogenannten Nordlandtrilogie, Schicksalsklinge, diskutieren und das Regelwerk zu verstehen lernen. Dies war leider nur am Samstagnachmittag möglich, was das Interessentenspektrum doch etwas einschränkte. Wer wie wir nur am zweiten Messetag die Möglichkeit dazu hatte, die Messe in Köln zu besuchen, hatte hier leider das Nachsehen. Für das nächste Jahr erhoffen wir uns vonseiten der Hersteller flexiblere Termine, denn Fans möchten schließlich an jedem der beiden Tage etwas geboten bekommen.

Erste Anlaufstelle für Rollenspieler

Auf der Kölner Rollenspielmesse geht es aber



natürlich nicht nur um PC- und Videospiele. Vielmehr ist das Event klar die erste Anlaufstelle für Rollenspieler aller Art. Es tummelten sich wie jedes Jahr Fans aus allen Bereichen der Rollenspielwelt auf der Messe, um sich über Neuigkeiten in der Branche zu informieren, neue Brettspiele auszuprobieren oder gar „Real-life“-Erfahrungen zu sammeln. Wie im letzten Jahr war es auch in diesem Jahr möglich, den Umgang mit dem Bogen zu erlernen. Wer seine Muskeln spielen lassen und damit sogar einer holden Maid imponieren wollte, konnte auf dem Mittelaltermarkt unter freiem Dach das von Jahrmärkten bekannte Hau-den-Lukas-Spiel angehen und sich mit Muskelprotzen messen. In unseren Augen hätte der Role Play Convention 2013 mehr solcher Abwechslung gutgetan.

Honigweinkostproben

Weniger schön waren die Preise, die wir für ein Glas



Kölsch, einen Flammkuchen oder eine Flasche Met auf den Tisch blättern sollten. Das war jedoch schon in den letzten Jahren so und wird sich in Zukunft wohl leider auch nicht ändern. Im Falle des Honigweins war es auf der diesjährigen Messe sogar wieder einmal möglich, die Geschmackssorten vor einem möglichen Kauf querbeet durchzuprobieren. Vom süßen Kirschgeschmack bis zu leicht herben Organen-Aroma war alles dabei, was man sich als Rollenspieler nur vorstellen kann. Das ist nach wie vor ein feiner Zug seitens des Ausstellers Metwabe, den wir an dieser Stelle einmal empfehlen möchten. Wer Lust auf das Getränk bekommt, kann sich auch online nachträglich eindecken.

Facettenreiche Aussteller

Weiterhin wurden auf dem Mittelaltermarkt die typischen Rollenspielutensilien feilgeboten. So fanden Lederrüstungen, Helme,



Trinkhörner oder Schilde schnell einige neue Besitzer. Am zweiten Messetag hat sich am Mittag auch die Sonne blicken lassen. Die düstere Mittelalteratmosphäre war dadurch zwar nicht mehr ganz so düster, doch die meisten Messebesucher hat das schöne Wetter sicherlich gefreut, wie man es den glücklichen Gesichtern beim Kaufen der Waren angesehen hat. Spieler von Live-Action-Rollenspielen wurden im Innenbereich ebenso gut bedient. Latexwaffen und Rüstungsteile (in Massenproduktionen) konnten auch dort für gepfefferte Preise erworben werden.

Das Mekka für Rollenspieler

Die Role Play Convention ist nach wie vor kein Ort

für Gelegenheitsbesucher, denn wer sich nicht mit der Materie auskennt und sich nur bedingt für Rollenspiele interessiert, wird schnell die Lust beziehungsweise den Überblick verlieren. Im Vergleich zum letzten Jahr hat die Messe zwar spürbar an Qualität abgenommen, doch langweilig war sie dadurch nicht. Das erweckt zumindest unser Eindruck am zweiten Messetag.

Kritik zu Herzen nehmen

Hier fällt außerdem auf, dass auf unsere Kritik aus dem letzten Jahr eingegangen wurde und der (laute) Roccat-Stand sich jetzt in der hinteren Ecke der Halle befunden hat. So wurden wir nicht wie im letzten Jahr von lauter Musik im Eingangsbereich überrumpelt.

Ob das ein Versehen seitens der Messeleitung war, wird sich auf der Gamescom herausstellen, da hier jeder Aussteller mit lauter Musik zwanghaft versucht, auf sich aufmerksam zu machen - wir wollen doch nicht das Gegröle eines Rummels ertragen. Die Role Play Convention 2013 war sicherlich nicht die beste Convention in der Messereschichte. Das Angebot war in den letzten Jahren deutlich vielfältiger, doch das ist noch kein Anlass zur Kritik. Im Angesicht der letzten Messen sind wir uns sicher, dass die Koelnmesse nächstes Jahr wieder punkten wird.

Eric Ebel





Nintendo-Online.de

Nintendo-Online hat sich vor kurzem gehörig verändert. Ein Lichtblick im überladenen Informationsdschungel, hin zu mehr Übersicht und Lesegenuss. Was sich bei den Kollegen alles geändert hat, verraten wir euch.

Seit 2004 schreiben die fleißigen Autoren bei Nintendo-Online schon für ihre Leser.

Damals noch als Gamecube-Online bekannt, stießen schon bald GameBoy Advance und Nintendo DS zur Redaktionsfamilie hinzu. Vom Würfel-Lila im Jahr 2004 zum feschen Rot zwei Jahre später, wechselte Nintendo-Online schließlich Ende 2006 zum markanten Gelb. So farbenfroh wie das Farbschema ist auch das Team, wie zahlreiche Leser auf diversen Messen feststellen durften. Bevor es im Sommer aber wieder auf persönlichen Leserfang geht, startete im Mai die neue Seite von Nintendo-Online.

Das beste aus beiden Welten

Die „Gelben“ haben das Konzept eines Online-Magazins wörtlich genommen und schnupperten Luft im druckfrischen Printbereich. Vorbei sind also die Zeiten, in denen jeder noch so kleine Weißraum mit Infos, Infos, Infos zugeklatscht wurde. Lesen soll Spaß machen und vom Text soll nichts ablenken. Nun steht die Frage im Raum, wie das umgesetzt wurde. Auf grafische Spielereien wurde zugunsten der Übersicht verzichtet. Den Leser erwartet eine aufgeräumte und dezente Optik, die das Typografenherz zum Pochen bringt. Dadurch wird den täglichen Artikeln viel Platz eingeräumt, den sie auch wirklich verdient haben. Gleichzeitig sind weitere Bilder, News, Artikel und Zusatzinfos nur einen Klick entfernt – die gewünschten Informationen findet der Leser ruckzuck.

Auch klein ganz groß

Ob 3DS, Wii U oder PC: Nintendo-Online bietet ab sofort überall den gewohnten Komfort. Die Seite passt sich dem Gerät in den Händen der Leser automatisch an und macht dabei keine Abstriche. Wer in der Bahn noch schnell die Neuigkeiten im Nintendo-Lager abrufen möchte, kann das noch bequemer als zuvor. 3D-Screenshots am 3DS, hitzige Diskussionen am iPad oder die eigene Spielesammlung an der Wii U – Nintendo-Online macht auf allen Plattformen Spaß. Nach wie vor unvergleichlich ist zudem das Engagement des Teams. Wöchentliche Community-Abende laden zu spannenden Rennen in Mario Kart ein und mit zahlreichen Gewinnspielen konnten schon einige Leser ihre privaten Reichtümer aufstocken. Bei Interesse freut sich Deutschlands größte Nintendo-Community auf euch!

Philipp Gentner



PARTNERVORSTELLUNG

AUSBLICK HERBST 2013

KALENDER



24.07.2013	AL LOWES GEBURTSTAG (67)
26.07.2013	PIKMIN 3 (WII U) ERSCHEINT
26.07.2013	TIM SCHAFERS GEBURTSTAG (46)
26.07.2013 BIS 28.07.2013	ANIMAGIC 2013 (BONN)
11.08.2013	SHINJI MIKAMIS GEBURTSTAG (48)
13.08.2013	KŌJI KONDŌS GEBURTSTAG (53)
15.08.2013	POKÉMON RUMBLE U (WII U ESHOP) ERSCHEINT
21.08.2013 BIS 25.08.2013	GAMESCOM 2013 (KÖLN)
22.08.2013	SPLINTER CELL: BLACKLIST (WII U) ERSCHEINT
23.08.2013	THE WONDERFUL 101 (WII U) ERSCHEINT
29.08.2013	RAYMAN LEGENDS (WII U) ERSCHEINT
06.09.2013 BIS 08.09.2013	NCON 12 (MESCHEDE / CALLE)
19.09.2013 BIS 22.09.2013	TŌKYŌ GAME SHOW (TŌKYŌ)
27.09.2013	INAZUMA ELEVEN 3: KETTENBLITZ & INAZUMA ELEVEN 3: EXPLOSION (3DS) ERSCHEINT
12.10.2013	POKÉMON X & Y (3DS) ERSCHEINT
31.10.2013	ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG (WII U) ERSCHEINT
07.11.2013	HIROSHI YAMAUCHIS GEBURTSTAG (86)
16.11.2013	SHIGERU MIYAMOTOS GEBURTSTAG (61)
25.11.2013	HIRONOBU SAKAGUCHIS GEBURTSTAG (51)
22.11.2013	SYMPHONIC SELECTIONS – MUSIK AUS COMPUTERSPIELEN (KONZERT, KÖLNER PHILHARMONIE)
06.12.2013	SATORU IWATAS GEBURTSTAG (54)
12.12.2013	YŪZŌ KOSHIROS GEBURTSTAG (46)

IMPRESSUM PARTNER

REDAKTION NMAG, SEMINARSTR. 12A, 25436 UETERSEN

E-MAIL REDAKTION@N-MAG.ORG

CHEFREDAKTION BJÖRN ROHWER (VISDP), ERIC EBELT

PROJEKTKOORDINATOR BJÖRN ROHWER

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

GASTREDAKTEURE DAVID FAHNERT, ALEXANDER GEISLER

LAYOUT & DESIGN EMRAH ERKILIC

ONLINE-ADMINISTRATION BJÖRN ROHWER

ANZEIGEN ANZEIGEN@N-MAG.ORG

© NMAG

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

