

AUSGABE NR. 53

NOVEMBER 2013

KOSTENLOS

NMAG

100% NINTENDO



 **PROFESSOR LAYTON**
und das
Vermächtnis von Aslant

Charismatisch, brillant,
abwechslungsreich -
das Rätsel-Abenteuer
im großen Test!



VORWORT



Liebe Spielerinnen und Spieler,

kaum hatten wir uns an die warmen Temperaturen gewöhnt, fallen diese auch schon wieder auf fast winterliches Niveau. Uns soll es nur Recht sein, denn beim Anblick der kommenden Spielekracher für Wii U und 3DS würden wir nur ungern auf das schöne Wetter verzichten.

Verzichten müssen wir leider auf eines der bekanntesten Gesichter in der Branche. Am 19. September 2013 mussten wir Abschied von Hiroshi Yamauchi nehmen, der an den Folgen einer Lungenentzündung in Kyōto verstorben ist. Von 1949 bis 2002 war er Präsident von Nintendo. Yamauchi führte Nintendo in den Videospielektor und zum weltweiten Erfolg. Das ganze NMag-Team teilt seinen Angehörigen sein tiefstes Beileid mit. Sein Leben würdigen wir in dieser Ausgabe mit einem dreiseitigen Porträt.

Seit Satoru Iwata das Unternehmen leitet, entwickelt es sich in eine wenig andere Richtung. Vor kurzem ist die 3DS-Variante 2DS erschienen, zu welchem das Team in Kommentaren Stellung bezieht. Ebenfalls mit gemischten Gefühlen hinterfragen wir die Gamescom 2013. Dabei vergessen wir natürlich, hochkarätige Neuerscheinungen wie The Legend of Zelda: The Wind Waker HD, Rayman Legends, Pokémon X & Y und das jüngst erschienene Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant unter die Lupe zu nehmen.

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 Ebel

NEUES AUS DER REDAKTION

STELLENAUSSCHREIBUNG

Mehr Layouter macht das Land!

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

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

Freitag, 27. September 2013

Die Einzelhandelskette Saturn bietet kurzzeitig eine Kauf-3-Zahl-2-Aktion an. Da schlägt auch der eine oder andere NMag-Redakteur gerne zu!



STELLENAUSSCHREIBUNG DIE ZWEITE

Kreative Köpfe sind gefragt!

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

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!

Montag, 14. Oktober 2013

In der Endphase der NMag-Produktion wird es noch einmal richtig spannend. Pokémon X & Y landet erst Tage nach der Veröffentlichung bei uns im Briefkasten. Nach ein paar Nachtschichten können wir euch den Test rechtzeitig in der vorliegenden Ausgabe anbieten.





REDAKTION



Damian Figoluszka



Emanuel Liesinger



Eric Ebelt



Björn Rohwer



Alexander Schmidt



Jonas Maier

SPIELT GERADE

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

WAS RETTET DIE WII U?

Software sells Hardware

LIEBLINGSFILM

Das Streben nach Glück

FREILUFTAKTIVITÄT

Angeln

SPIELT GERADE

Grand Theft Auto V (Xbox 360)

WAS RETTET DIE WII U?

Besseres Marketing, Spiele, Preis

LIEBLINGSFILM

Lost in Translation

FREILUFTAKTIVITÄT

Geocaching



SPIELT GERADE

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

WAS RETTET DIE WII U?

Eine starke Preisreduzierung

LIEBLINGSFILM

Zurück in die Zukunft II

FREILUFTAKTIVITÄT

Wandern

SPIELT GERADE

Papers, Please (PC)

WAS RETTET DIE WII U?

Ein exklusives neues Shenmue

LIEBLINGSFILM

Das Leben des Brian

FREILUFTAKTIVITÄT

Freiluft?



SPIELT GERADE

Animal Crossing: New Leaf

WAS RETTET DIE WII U?

Games, Games, Games

LIEBLINGSFILM

Gran Torino

FREILUFTAKTIVITÄT

Lesen

SPIELT GERADE

ZombiU

WAS RETTET DIE WII U?

Überzeugende

Weihnachtsangebote

LIEBLINGSFILM

Memento

FREILUFTAKTIVITÄT

3DS spielen



NEWS

Nintendo gibt Halbjahresergebnis bekannt

Das erste Halbjahr des laufenden Geschäftsjahres (01. April 2013 bis 31. März 2014) von Nintendo ist vorbei und der Wii-U-Hersteller hat die Zahlen für die vergangenen sechs Monate bekannt gegeben. Demnach machte der Mario-Konzern im Gegensatz zum Vorjahr keinen Verlust, sondern (...) 600 Millionen Yen Gewinn. Gleichzeitig sank der Umsatz um 2,2 Prozent, während der operative Verlust etwas niedriger als im Vorjahreszeitraum ausfiel.

Hardware-Verkaufszahlen veröffentlicht

Neben dem Ergebnis für das erste Geschäftshalbjahr (01. April bis 30. September 2013) hat Nintendo auch die Verkaufszahlen von Wii U, 3DS, Wii und DS für diesen Zeitraum bekanntgegeben. Dabei liegt die Wii U mit 460.000 verkauften Einheiten hinter dem eigenen Vorgänger Wii, die sich 470.000 Mal verkaufen konnte. Damit kommt die Wii U auf insgesamt 3,91 Millionen verkaufte Konsolen seit Markteinführung. Der 3DS ist hingegen wesentlich erfolgreicher und kommt auf 3,89 Millionen verkaufte Exemplare, von denen 2,88 Millionen dem 3DS XL zugute kommen. Insgesamt konnte sich der aktuelle Nintendo-Handheld

weltweit bereits fast 35 Millionen mal verkaufen. Auch zum DS liegen Zahlen vor, allerdings erreicht dieser nur noch 100.000 verkaufte Exemplare.



Produktion der Wii eingestellt - kein Import mehr nach Europa

Wie Nintendo schon vor einiger Zeit bekannt gab, wurde die Produktion der Wii für Japan eingestellt. Mittlerweile bestätigte die britische Zweigstelle des Mario-Konzerns, dass auch keine Wii-Konsolen mehr nach Europa importiert werden. Das bedeutet allerdings nicht das komplette Aus für eine der fünf bestverkauften Konsolen aller Zeiten. Mit der Wii Mini ist die etwas kleinere und abgespeckte Variante immer noch erhältlich. Außerdem weist Nintendo darauf hin, dass sich Wii-Spiele auch auf der aktuellen Konsole, der Wii U, spielen lassen.



Lokaler Multiplayer-Modus für Nintendo wichtiger als Online-Modus

In einem Interview hat Shigeru Miyamoto sich zum Thema Online-Multiplayer-Modi - insbesondere in Bezug auf Mario-Spiele - geäußert. Demnach liege die lokale Mehrspieler-Erfahrung derzeit im Fokus der Entwickler bei Nintendo, da man der Meinung sei, dass dies die beste Variante für Spiele wie Mario oder Pikmin sei. Komplettausschließen will Miyamoto einen zukünftigen Online-Modus allerdings nicht und verweist auf Spiele wie Mario Kart 7 und das kommende Super Smash Bros. für Wii U und 3DS, die beide über einen solchen verfügen. Bei Super Mario 3D World wollten die Entwickler aber eine Erfahrung, die wir auf einer bequemen Couch zusammen mit anderen Leuten erleben, erschaffen.



Shin'en arbeitet an Fast Racing Neo für Wii U

Bereits für die Wii veröffentlichte das Münchner Entwicklerstudio den Zukunft-Racer Fast Racing League, der als eine Mischung aus F-Zero und Ikaruga bezeichnet werden kann. Damals konnte das Spiel sowohl bei Kritikern, als auch Spielern positive Reaktionen erzielen. Mit Fast Racing Neo kündigte Shin'en nun ein neues Spiel für die Wii U an, das dem

Namen nach wohl ein Nachfolger des Wii-Zukunft-Racers sein dürfte. Genauere Informationen liegen allerdings noch nicht vor. Erscheinen soll das neue Spiel von Shin'en im Laufe 2014.



The-Legend-of-Zelda-Produzent äußert sich zum Grafikstil

Noch ist nichts über das kommende The Legend of Zelda für die Wii U bekannt und trotzdem äußerte sich Serienproduzent Eiji Aonuma zum Grafikstil bei The-Legend-of-Zelda-Spielen. So suche das Team nach einem Look, der sowohl den Entwicklern als auch den Fans gefallen könnte. Dabei wolle man vorsichtiger vorgehen, aber trotzdem seien erneute Experimente nicht ausgeschlossen. Das wohl bekannteste Beispiel für einen solchen Versuch stellt The Legend of Zelda: The Wind Waker (HD) mit seinem Cel-Shading-Look dar.



Nintendo denkt über nächstes Animal Crossing nach

Animal Crossing: New Leaf ist erst seit Mitte Juni erhältlich, dennoch denken die Verantwortlichen laut Produzent Katsuya Eguchi bereits über einen möglichen Nachfolger nach. Allerdings müsse erst noch geklärt werden, für welche Plattform das nächste Animal Crossing erscheinen soll, weshalb noch etwas Zeit verstreichen dürfte, bis das Spiel tatsächlich erscheint. Zu den Überlegungen gehört auch, welche Möglichkeiten die jeweilige Hardware bietet und wie die Elemente von dieser umgesetzt werden können.



Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl kommt nach Europa

Nachdem die USK das 3DS-Remake des ersten Etrian-Odyssey-Spiels bereits mit einer Freigabe ab sechs Jahren versehen hatte, war es nur noch eine Frage der Zeit, bis das Rollenspiel offiziell für Europa angekündigt wird. Mittlerweile steht fest, dass Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl 2014 in Europa erscheint. Wann NIS America und Atlus die Neuumsatzung des 2008 erschienen

DS-Originals hierzulande veröffentlichten, ist allerdings noch nicht bekannt.



Super Smash Bros. erhält Zuwachs

Nachdem im September und Anfang Oktober mit Prinzessin Peach, Toon Link und Sonic drei Rückkehrer für die neuen Super Smash Bros.-Teile bestätigt wurden, offenbarte ein über Miiverse und auf der offiziellen Seite des Spiels veröffentlichter Screenshot nun einen weiteren Kämpfer. Neben der Wii-Fit-Trainerin wird auch ihr männliches Pendant, der Wii-Fit-Trainer, in die Arena steigen.

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

GEWINNSPIELE

Durchlesen

Große Gewinnspiele zu Weihnachten kann jeder! Wieso nicht einfach mal das größte Gewinnspiel des Jahres vorziehen und euch schon im Herbst beschenken? Zusammen mit dem Online-Magazin für Videospiele, Animes, Mangas, asiatische Filme und Kultur Gameplay Gamers und dem Kulturblog jultu.de wollen wir die Bescherung in diesem Jahr um ein paar Wochen vorziehen.

Um an unserem Gewinnspiel teilnehmen zu können, geben wir euch dieses Mal zahlreiche Wege. Auf n-mag.org, gameplaygamers.com und jultu.de müsst ihr nur den Gewinnspielbeitrag öffnen und dort im Rafflecopter-Formular verschiedene Aufgaben erfüllen, für die ihr wiederum Lose erhaltet. Je mehr ihr erfüllt, desto größer sind eure Gewinnchancen.

Mitmachen

1. Ihr drückt „Gefällt mir“ auf den Facebook-Seiten vom NMag, von Gameplay Gamers und/oder jultu.de. (je 1 Los)
2. Ihr folgt den Twitter-Accounts vom NMag (@NMag_DE), Gameplay Gamers (@gameplaygamers) und/oder jultu.de (@Wayosh). (je 1 Los)
3. Auf unseren Facebook-, Twitter-Accounts, in dieser Ausgabe und auf den beiden Partnerseiten haben wir jeweils das Foto eines Kürbisses versteckt. Schreibt uns, wo ihr es gefunden habt oder nennt uns den Direktlink zum Bild. (jeweils 1 Los)
4. Den Gewinnspielsbeitrag bei Facebook öffentlich teilen oder es zusammen mit den Accounts bei Twitter erwähnen. (3 Lose)
5. Schreibt uns, was ihr am NMag gerne verbessern würdet. (2 Lose)

Gewinnen

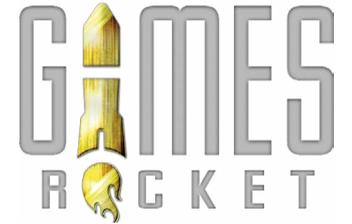
- 3x The Wonderful 101 (Nintendo)
- 1x Pokémon X oder Y Downloadcode (gamesrocket.de)
- 1x Killzone: Merchenary (Sony)
- 1x Tetris Thermobecher (getdigital.de)
- 1x Zelda-is-the-Girl-Shirt (Größe eurer Wahl) (getdigital.de)
- 1x USB-Mailmelder (getdigital.de)
- 1x That-is-not-my-team-Shirt (Größe eurer Wahl) (getdigital.de)
- 1x Sam-Fisher-Statue (Ubisoft)
- 4x Rabbids-Figuren (Ubisoft)
- 2x Splinter-Cell-T-Shirt XL (Ubisoft)
- 2x Rayman-Legends-T-Shirt S (Ubisoft)
- 3x Rayman-Legends-Lum-Stressball (Ubisoft)
- 2x Rayman-Legends-Notizheft (Ubisoft)
- 2x Rabbids-Wandkalender-2014 (Ubisoft)
- 2x Überraschungsspiel für die Wii
- 3x Überraschungsspiel für den DS
- 2x Überraschungsspiel für den 3DS
- 5x Merchandise-Überraschungspaket



GEWINNSPIEL



Sponsoren



UBISOFT™

NINTENDO 2DS

Björn

„Während ein Großteil der großen Nintendofans sich die Konsole zugelegt hat, sucht die japanische Firma natürlich auch nach anderen Absatzwegen. Mit der Wii und dem DS hat Nintendo ja Blut geleckt und wieso sich mit den Coregamern zufriedengeben? Casualgamer sind doch der viel größere Markt. Das Problem war nur, dass eben diese Zielgruppe mit dem 3DS kaum etwas anfangen kann. Für Kinderaugen ist das 3D schlecht, manche bekommen Kopfschmerzen, manche Brillenträger können es gar nicht erst sehen. Auch noch kein Problem, wenn man es geschafft hätte zu kommunizieren, dass auch der 3DS in 2D spielbar ist. Hier hat Nintendos Marketing jetzt aber aufgegeben – es ist wohl einfacher den Leuten klarzumachen, dass der 2DS auch 3DS-Spiele abspielt, als ihnen zu erklären, dass der 3DS auch in 2D spielbar ist. Aber auch Abseits von den 2D-3D-Verwirrungen spricht viel für die neue Konsole. Nicht nur, dass sie das Marketingproblem umgehen, sie können gleichzeitig auch den Preis senken – wieder ein Pluspunkt bei den Casualgamern. Zusammen mit Pokémon X & Y oder dem bald erscheinenden neuen Kawashima ist das eine super Marketingstrategie. Und alle Kritiker, die Nintendo beschimpfen, dass es ein Armutszeugnis sei und man das 3D zum Gimmick degradiert: Es war immer ein Gimmick. Nintendo

hat von Anfang an die Richtlinie, dass JEDES Spiel in 2D spielbar sein muss. Was soll es da anderes werden, als eine nette Spielerei – etwas was halt einzigartig ist und ganz nett aussieht. Ich glaube, dass der 2DS dem 3DS guttun wird. Die Konsole ist weiter verbreitet – es werden mehr Entwickler kommen – der 2DS und der 3DS treten in die Fußstapfen des Nintendo DS. Aber in einem Punkt gebe ich den ganzen Unkenrufen doch Recht: Schön ist das Teil absolut nicht.“



Emil

„Der 2DS hat einige für mich interessante technische Änderungen gegenüber seinen älteren Kollegen. Vor allem, dass er das erste Handheld seit dem Game Boy Micro ist welches man nicht zusammenklappen kann. Dies liegt daran, dass Nintendo Geld spart, indem sie in den 2DS nur noch einen großen Touchscreen verbauen. Dieser wird mittig mit Plastikabdeckung abgegrenzt und an der Stelle des oberen Bildschirms schützt ein zusätzliches Glas vor Eingaben am Touchscreen. Auch gespart hat man bei den Lautsprechern: Nur noch ein Monolautsprecher gibt das Spielgeschehen akustisch aus – wem hier die 10 Cent für einen zusätzlichen Lautsprecher wehgetan hätten fragt sich so mancher Redakteur. Aber die wichtige Frage für den 2DS ist die Haltbarkeit. Er erinnert mich an jene V-Tech-Handhelds, mit dem heutige Kinder gequält werden. Diese halten es allerdings auch aus, wenn ein frustriertes Kind das Ding nach der fünfzigsten falschen Rechnung gegen die Wand wirft. Wenn der 2DS eine ähnliche Stabilität hat und Nintendo das so vermarktet, sehe ich einen neuen Nischenmarkt den es zu erobern gilt.“

Eric

„Als ich zum ersten Mal vom Nintendo 2DS gehört habe, habe ich das zunächst für einen verspäteten Aprilscherz gehalten. Dann wurde mir jedoch klar, dass Nintendo heutzutage ebenso wenig Witze macht, wie eine Moysé-Übersetzung in einem Spiel zu zulassen. Der 2DS ist in meinen Augen ein Stück Hardware, welches nicht so wirklich eine Zielgruppe finden wird. Während man spätestens mit dem GameBoy Advance SP gemerkt hat, dass zusammenklappbare Handhelds am besten dazu geeignet sind, sie in die Hosentasche zu stecken und sie unterwegs rauszukramen, geht man mit dem 2DS wieder einen Schritt zurück. Nostalgiker erinnern sich jetzt sicherlich an den uralten GameBoy, der ja auch noch gerade so und notfalls mit Gewalt in die Hosentasche gepasst hatte, doch beim 2DS sieht das jetzt ganz anders aus. Man muss das Gerät, wenn man es unterwegs nutzen möchte, zwangsweise in einer Tasche oder einem Rucksack transportieren. Zudem muss man es jetzt mit einem Etui schützen, damit man auch sichergehen kann, dass die beiden Bildschirmflächen nicht zerkratzen. Vielspieler werden den 2DS belächeln, denn schließlich werden die meisten Nintendo-Fans ohnehin einen 3DS besitzen. Für Kinder ist das neue Modell in meinen Augen auch nicht geeignet. Die Schultertasten befinden sich zu weit weg von den anderen Eingabemöglichkeiten und mit kleinen Händen wird es schwer sein, alle Tasten wirklich effektiv zu bedienen. Hätte Nintendo von vornherein beim Marketing des 3DS klar gestellt, dass man alle Spiele sowohl in 2D, als auch in 3D spielen kann, hätten sie sich dieses Medienfiasco sparen können. Ich denke nicht, dass es in Zukunft besser werden wird. Ich kann mir sehr gut vorstellen, dass sich Eltern den 2DS vielleicht für ihre Kinder zulegen möchten, doch dann verzweifelt im Geschäft versuchen, 2DS-deklarierte Spiele zu finden und das Gerät wieder enttäuscht zurück ins Regal legen.“

Alex

„Ich kann es selbst kaum glauben, aber irgendwie mag ich den 2DS. Er zeigt, dass Nintendo nicht nur Hightech-Produkte für Erwachsene macht, sondern auch den Gamernachwuchs mit Hardware versorgen möchte. Es gibt keine Scharniere, die kaputt gehen können und auch die für Kinderaugen bedenkliche 3D-Funktion fehlt. Zusammen mit dem niedriger liegenden Preis ergibt das also ein nettes Paket für den angehenden Zocker und deren besorgte Eltern. Da die Schultertasten nicht nur von oben, sondern auch von der Seite gedrückt werden können, mache ich mir über die Bedienbarkeit selbst mit kleinen Händen keine Sorge. Diesbezügliche Sorgen kann aber nur ein Hands-On aus dem Weg räumen. Ich bin der Meinung, wenn der niedrigere Preis auch nur eine weitere Person zum Gaming bewegen kann, dann ist Nintendos Experiment geglückt. Um ein richtiger Erfolg zu werden muss der Preis aber noch weiter gesenkt werden, damit die magische 100€-Grenze geknackt werden kann.“



Jonas

„Selten bietet ein Nachfolger weniger, als der jeweilige Vorgänger. Bei Nintendos Produkten kann das aber durchaus auftreten – so auch wieder bei Nintendos neuem Streich, dem 2DS. Im Gegensatz zum 3DS verbirgt sich hinter diesem Wortspiel kein innovatives Feature, sondern nur eine traurige zweidimensionale Wahrheit. Das das System zwar kein 3D beherrscht, aber 3DS-Spiele sowie normale DS-Spiele abspielen kann, dürfte nun auch zu weiteren ratlosen Kunden in den Videospieldteilungen Deutschlands führen. Der Name Wii U ist schon kritisch, den 2DS mit dem 3DS oder einen der unzähligen normalen DS in puncto Funktion und Kompatibilität zu verwechseln, fällt Otto-Normal-Bürgern nun noch leichter. Zudem geht dem Gerät ohne der Klapp-Funktion nicht nur ein schickes Design-, sondern auch ein Spielelement flöten. Schließlich ist es zum Beispiel in The Legend of Zelda: Phantom Hourglass Pflicht, diese Funktion zu nutzen, um ein Rätsel zu lösen. Der neu eingeführte Standby-Knopf hilft in dieser misslichen Lage, bis jedoch der Spieler von alleine darauf kommt, sollte der Akku aber von selbst leer sein. Preislich dürfte das Gerät auch nicht zur Alternative werden. Obwohl Nintendo auch noch trickst und nur einen großen Bildschirm anstatt zwei einbaut, ist der 2DS nicht so viel günstiger, dass sich die meisten nicht gleich für den normalen, wenn nicht sogar für den 3DS XL entscheiden werden. Somit lohnt es sich nicht mal mehr als Türstopper.“

GAMESCOM 2013

ERIC „Die Gamescom wird in jedem Jahr schlechter beziehungsweise der Veranstalter Koelnmesse in jedem Jahr unfähiger. Selbstverständlich ist auch die Koelnmesse ein Unternehmen, das finanziell orientiert ist und natürlich mit einem möglichst hohen Gewinn am Ende der Woche abrechnen möchte. Dass das funktioniert, beweisen die hohen Besucherzahlen dieses Jahres. Satt 340000 Besucher haben die Messe besucht - also deutlich mehr, als im letzten Jahr. Für Journalisten wird die Messe dadurch zur Tortur. Am Mittwoch wird die Messe traditionell eröffnet und ist an diesem Tag nur für die Presse und die Fachbesucher geöffnet, doch 2013 bricht die Koelnmesse mit der Tradition. Im Vorfeld hat man bereits VIP-Tickets verkauft, mit denen sich normale Besucher bereits am Mittwoch auf der Messe herumtreiben durften. Entsprechend voll war es bereits am Mittwoch und das Anspielen von verschiedenen Titeln in der Publikumshalle hat sich somit als schwierig erwiesen. In den folgenden Tagen wurde es entsprechend schlimmer, wie ich es auf vielerlei Fotos von unseren Partnerseiten bemerken konnte. Da ich am Donnerstag überwiegend Termine wahrgenommen habe, hatte ich für den Besuch der Publikumshallen keine Zeit, doch auf dem Heimweg habe ich viele enttäuschte Gesichter gesehen, die man nicht anspielen konnte, weil die Warteschlange mal wieder vier oder fünf Stunden Wartezeit zu Buche geschlagen hätte. Auf beiden Seiten wird über die Koelnmesse gemeckert. Selbst Journalisten aus dem Ausland schreiben reichlich Negatives über die Messe und fordern wie ich seit Jahren einen zweiten Pressetag, damit eine vernünftige Berichterstattung überhaupt erst möglich ist. Solange aber Profitgier der Vernunft vorgezogen wird, kann sich die Gamescom in Zukunft nur negativ entwickeln.“



Emil „Eric sollte weniger sempem (ich benutze diesen österreichischen Ausdruck nur, um ihn zu ärgern). Für mich ist die Messe trotz der langen Anreise vom Wörthersee - dieses Jahr wahnwitzigerweise mit dem Auto - jedes Jahr wieder ein Erlebnis. Und immer wieder ist es schön, Kollegen und Freunde zu treffen, die man eben nur zur Gamescom sieht (sorry, Sandra...). Aber ja, das Problem der Überfüllung ist bekannt - dieses Jahr kam einem der Mittwoch vor wie ein Donnerstag, und ab eben jenem war ein freies Bewegen in einigen Teilen der Halle schon nicht mehr möglich. Aber man soll sich nicht zu sehr beklagen, dafür bekommt man ja spezielle Pressevorführungen. Der Mittwoch war immer schon eine Draufgabe, und das große Publisher wie Sony für ihre B2B-Events in angrenzende Hotels ausweichen, zeigt wie groß diese Messe bereits geworden ist. Zur Messe selbst war ich der einzige, der von Dienstag bis Freitag durchhielt, Termine wahrnahm und Spaß hatte - nicht so wie Eric, der einen tollen Freitag versäumte!“

Damian „Dieses Jahr konnte ich mir sowohl von Presse- als auch von Besucherseite einen Eindruck schaffen. Der journalistische Part war natürlich vom Fachbesucher- und Pressetag geprägt. Verglichen mit den Vorjahren waren die Menschenmassen an diesem Tag größer, da muss ich Eric und Emil zustimmen. Dennoch ist dieser Tag jedes Mal ein Highlight, insbesondere wenn Nintendo so zahlreich mit Toptiteln vertreten ist wie in diesem Jahr. Allerdings stelle ich mir die Frage, wie viele Gamescom-Auftritte man Charles Martinet als die Stimme hinter Mario und Co. noch schenken möchte. Von mir hat sich der Überraschungseffekt jedenfalls verabschiedet wenn er aufs Neue die Stimme diverser Nintendo-Helden demonstriert. Nintendos Bühnenshow zum „Jahr des Luigi“ war dennoch unterhaltsam und dank zahlreicher verkleideter Besucher war es schwer auf der Messe nichts vom Luigi-Motto mitzubekommen. Zwar konnte ich dieses Jahr nur zwei Tage auf der Messe anwesend sein, gelohnt hat es sich dennoch. Am Donnerstag habe ich zeitweise mit Bekannten (Nicht-Presse) meine Runden durch die Entertainment-Area gedreht. Menschen mit Platzangst und ungeduldige Menschen, die nicht ewig am Eingang anstehen möchten, sollten vielleicht einen Bogen um die Gamescom machen. Da kann man froh sein, zur Presse zu gehören.“



VIEW

DA EA DER WII U DEN RÜCKEN KEHRT, WIRD EIN BATTLEFIELD-ABLEGER FÜR DIE KONSOLE UNWAHRSCHEINLICHER. EGO-SHOOTER-FANS FREUEN SICH STATTDESSEN AUF CALL OF DUTY: GHOSTS. WER LIEBER FÜR RUHE UND ORDNUNG IN GOTHAM CITY SORGT, DEN BEREITEN WIR AUF BATMANS NEUES ABENTEUER VOR. ZUDEM SCHAUEN WIR UNS DIE FIGURENSAMMELHATZ VON SKYLANDERS: SWAP FORCE AN.



Batman: Arkham Origins

Was hat die Killer-Elite des DC-Universums an einem heiligen Abend besseres zu tun, als Batman zu töten?

Wie in so vielen Spielen der letzten Jahre wird in Batman: Arkham Origins mal wieder eine Vorgeschichte erzählt – zumindest so halb. Wirklich so früh wie der Film Batman Begins wird das Spiel nicht ansetzen, sondern ziemlich genau nach den Geschehnissen dieses Films. Batman ist im zweiten Jahr als Fledermaus immer noch keine gefestigte Persönlichkeit und wird von der Polizei als Gefahr betrachtet. Bis auf Alfred hat er keinen Kumpanen und muss so die fragliche Nacht fast komplett alleine überleben.

Schlägermaus

Der bisher noch unbekannt Kriminelle Black Mask hat nämlich fünfzig Millionen Dollar Kopfgeld auf die Fledermaus ausgesetzt, die sich nun verschiedene Assassinen aus dem DC-Universum krallen wollen. Aber auch das SWAT ist korrupt genug, dem Kopfgeld hinterher zu jagen. So ist Batman also sehr viel auf sich alleine gestellt und muss manch eine Information bedeutend schwerer erlangen, als es noch in den letzten beiden Batman-Arkham-Teilen der Fall war. Dafür erwartet einen auch ein insgesamt ruppigerer Batman, der eben noch häufiger mal die Grenze zum Unrecht überschreitet.

Das Drumherum

Neben der ohnehin schon umfangreichen Hauptstory, in der Black Mask aufgespürt und allerlei Handlager, Assassinen



So früh in Batmans Geschichte wird er selbst noch von der Polizei als krimineller verfolgt.



und Polizisten ausgeschaltet werden wollen, bietet Batman: Arkham Origins auch umfangreiche optionale Nebenmissionen. Zum Beispiel tritt auch der Mad Hatter mit einer unglaublich detaillierten und kreativen Nebenmission auf, in der er seine wahnsinnige Fixierung auf das Kinderbuch Alice im Wunderland auslebt. Zudem haben die Entwickler versprochen, dass das Spiel gerade gen Ende nochmals anspruchsvoller wird und die Assassinen selbst die Perfektion verschiedener Spielstile erfordert.

Björn Rohwer



Assassinen wie Deathstroke fordern absolute Perfektion einzelner Spielelemente.

PUBLISHER Warner Bros. Interactive

ENTWICKLER Warner Bros. Montreal

GENRE Action-Adventure

SYSTEM Wii U, 3DS

TERMIN 08. November 2013

PRO

- nochmals größere Spielwelt
- neues Schnellreisesystem
- abwechslungsreich
- vielfältige Gegnertypen

PROGNOSE

Mit Batman: Arkham Origins bin ich tatsächlich auf den Geschmack gekommen. Vielleicht hole ich jetzt die beiden Vorgänger endlich mal nach.



Skylanders: Swap Force

„Größer als Call of Duty“. Damit stellte man uns Skylanders auf der Gamescom vor.

Und wie gewohnt werden Millionenseller immer wieder neu veröffentlicht – doch diesmal auch mit neuen Ideen.



Laut Activision erlösten die Spiele und Figuren unter der Skylanders-Lizenz bisher mehr als fünfhundert Millionen Dollar - das nächste Plastikspiel zum Ausschlagen also! Doch Skylanders macht eines anders: Hinter den gewinnbringenden Figuren steht ein gutes Spiel – und das nicht nur für Kinder. Der Mechanik hinter Skylanders dürfte bekannt sein: Dem Spiel liegt ein NFC-Reader (Portal) bei, auf welches der Spieler Sammelfiguren stellen muss, damit diese im Spiel auftauchen. Dem Grundspiel liegen meist drei Figuren bei, der Rest kann für Preise zwischen zehn und fünfzehn Euro erworben werden. Muss man auch, denn gewisse Bereiche im Spiel können nur von bestimmten Elementen betreten werden – und so muss man sich eine Figur dieses Elements kaufen.

„*Natürlich können alle bisherigen Skylander im Spiel verwendet werden*“

Neues Spielzeug

Swap Force setzt da noch einen drauf. Es gibt nicht nur 16 neue Skylander, sondern auch 16 mit vertauschbaren Ober- und Unterkörpern. Nimmt man hier zum Beispiel den Oberkörper eines bewaffneten Skylanders und die Beine eines schnellen, ergibt sich ein neuer Skylander mit Waffen und hoher Bewegungsgeschwindigkeit. Der Austausch der Körper funktioniert direkt mittels Magneten an den Figuren und wirkt stabil. Natürlich können alle bisherigen Skylander im Spiel verwendet werden, wobei ihr Höchstlevel auf zwanzig erhöht und allen Charakteren in Zukunft die Fähigkeit zu springen zur Verfügung steht. Auch speichert das Portal von nun an einen Portalwert, welcher die Erfahrung des Spielers darstellt und ihm neue Fähigkeiten gibt.

Emanuel Liesinger



PUBLISHER Activision
ENTWICKLER Vicarious Visions
GENRE Plattformer
SYSTEM Wii U, 3DS, Wii
TERMIN 18. Oktober 2013

PRO

- neue Engine
- Skylander können springen
- neue Figurmechanik

CONTRA

- neues Portal benötigt

PROGNOSE

Ich habe Skylanders unterschätzt. Als das von mir als „liebvolle Kinderspiel“ bezeichnete Spiel in meine Hände fiel, konnte ich nicht mehr loslassen. Daheim von der Gamescom wurde erstmal die Sammlung um Giants aufgestockt. Ich kann Swap Force nicht mehr erwarten.



Call of Duty: Ghosts

Bezogen auf die Wii U sind Dritthersteller ein leidiges Thema, doch Activision sorgt erst einmal weiter für Spiele-Support und somit steht uns auch dieses Jahr eine neue Baller-Action bevor.

Eigentlich liefern sich in Kürze Call of Duty: Ghosts und Battlefield 4 ein hartes Duell um die Ego-Shooter-Krone. Doch letzterer Titel macht leider einen Bogen um die Wii U, somit beschränken wir uns im Heft auf den mittlerweile zehnten Teil der Call-of-Duty-Serie.

Optisch kein Generationssprung

Wie nicht anders zu erwarten, verspricht Call of Duty: Ghosts wieder viel Action gepaart mit einer gewohnt realistischen Inszenierung. Auf der Gamescom durften wir den Multiplayer-Modus der Xbox-One-Version antesten. Natürlich lässt sich der grafische Eindruck nicht eins zu eins auf die Wii U übertragen, doch wir vermuten stark, dass der grafische Unterschied nicht allzu groß ausfallen wird. Die grafischen Verbesserungen lagen im Vergleich zu Call of Duty: Black Ops II nur im Detail. Eine höhere Auflösung bei den Texturen, weniger Kantenflimmern und neue Effekte lassen das Gesamtbild sauberer wirken. Zwar lässt sich die Umgebung auch zum Teil zerstören, allerdings längst nicht im Umfang eines Battlefield 4.



„Dieses Jahr versucht man absolut keine Wünsche offen zu lassen“

Neue Modi braucht das Land

Das Herzstück eines Call-of-Duty-Teils war schon immer der Multiplayer-Modus. Dieses Jahr versucht man absolut keine Wünsche offen zu lassen. Es gibt Modi wie Search & Rescue, Cranked oder Blitz, die eine flotte Spielweise voraussetzen und bei denen es sich somit auch mal lohnen kann, aus der Deckung heraus zu gehen. Dabei handelt es sich nur um eine Auswahl an Modi im Spiel. Sämtliche Modi zu erklären, würde den Rahmen sprengen, jedoch dürft ihr euch sicher sein, dass das Spiel hier in Puncto Möglichkeiten auf ganzer Linie überzeugen wird. Vorausgesetzt die Wii-U-Fassung wird nicht abgespeckt daherkommen.

Damian Figoluszka



PUBLISHER Activision
ENTWICKLER Infinity Ward
GENRE Ego-Shooter
SYSTEM Wii U
TERMIN 05. November 2013

PRO

- neues Deckungssystem
- coole neue Modi

CONTRA

- Gamepad-Einbindung unklar
- fühlt sich zu bekannt an

PROGNOSE

Neue Modi, vertrautes Gameplay. Hier wird nichts neu erfunden, doch die Änderungen machen Sinn und machen ein ohnehin schon gutes Spiel noch besser.



The Lego Movie Videogame & Lego Marvel: Super Heroes

Warner Bros. war auf der Gamescom mit mehreren Lego-Spielen am Start.

Die zwei Interessantesten haben wir uns herausgepickt.

Die Lego-Lizenz wirft jedes Jahr Millionen ab. Und da Lego in neue Felder expandiert, kann Warner und damit deren Lego-Studio TT Games auch an neuen Spielen basteln. Neben eigenständigen Spielen wie Lego Chima wurden auch zwei Lizenzen dazu auserwählt, die Lego-Behandlung zu bekommen. Wobei, bei einem stimmt das nicht ganz.

The Lego Movie Videogame

Wie die meisten bisher wissen, kommt nächstes Jahr ein Film basierend auf Lego-Figuren ins Kino. Wie im Film wird in diesem Spiel mehr in Richtung „Stop Motion“, also ruckartige Bewegungen der Charaktere, animiert. Außerdem wurden die 15 Levels komplett aus Lego gebaut, während in den bisherigen Spielen meist nur wichtige Objekte wirklich aus einzelnen Teilen bestanden. Gespickt mit einigen Minispiele und Aufbaumissionen folgt man dem Hauptcharakter des Films, dem Bauarbeiter Emmet, durch seine Abenteuer. Die Rätsel sind allerdings sehr einfach gehalten, so muss beim Bauen nur ausgewählt werden, welcher Teil fehlt, nicht wohin er gehört. Die Zielgruppe dürfte hier definitiv eine jüngere sein.



OBEIN Die Charaktere des Spiels entsprechen natürlich denen aus dem Film. Um was es darin geht wollte man uns aber leider nicht verraten. **LINKS AUSSEN** Zum ersten Mal sind in einem LEGO-Spiel auch Hintergründe und ähnliches aus LEGO gebaut. **LINKS UNTEN** Der Held, ein Bauarbeiter, wird immer wieder vor die Herausforderung gestellt ein LEGO-Projekt zu vollenden.

PRO

- komplett aus Lego

CONTRA

- repetitiv
- sehr simple Bauanleitungen
- ruckliger Animationsstil



Lego Marvel: Super Heroes

Interessanter für erwachsenere Spieler dürfte Lego Marvel: Super Heroes sein. Wie von den Lego-Spielen bekannt setzen die Entwickler alles daran, sämtliche verfügbaren Charaktere zu integrieren. Und hier wurden es über 150 von ihnen, von Spiderman über Mister Fantastic bis hin zu Howard the Duck und Stan Lee. Hier haben die Entwickler auch darauf geachtet, dass sich die einzelnen Helden alle unterschiedlich anfühlen. In dem als Open-World-Spiel angelegten Titel halten einen 15 Story- und zahlreiche Nebenmissionen bei Laune – man kann aber auch einfach nur die Welt erkunden und findet so einige aus den Comics bekannte Locations. Während Lego Marvel: Super Heroes bereits im November in den Läden steht, müssen wir uns bei dem Spiel zum Film noch bis Februar 2014 gedulden.

Emanuel Liesinger



OBEIN LINKS Im Gegensatz zu vielen Vorgängern setzen die Entwickler hier auf eine vollständige Sprachausgabe in Zwischensequenzen, allerdings nicht von den Hauptdarstellern der Marvel-Filmreihe. **OBEIN RECHTS** Tony Stark und der Hulk sind nur zwei der über 150 spielbaren Charaktere in LEGO Marvel: Super Heroes

PUBLISHER Warner Bros.
Interactive Entertainment
ENTWICKLER TT Games
GENRE Action-Adventure
SYSTEM Wii U, 3DS



PRO

- etwa 150 Charaktere
 - original Serien-Synchronsprecher
 - auch unbekannte Charaktere
- CONTRA**
- Charakterfähigkeiten ähneln sich



TEST

DIE WII U KOMMT LEIDER NUR TRÖPFCHENWEISE IN DEN GENUSS NEUER SPIELE. BEIM ANBLICK VON THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD, THE WONDERFUL 101, TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACKLIST UND RAYMAN LEGENDS IST DAS SCHNELL VERGESSEN. UNTERWEGS DÜRFEN WIR UNS MIT DEN ZEITFRESSENDEN ROLLENSPIELEN POKÉMON X & Y UND INAZUMA ELEVEN 3: EXPLOSION & KETTENBLITZ AUSEINANDERSETZEN, SOWIE UNSER DENKVERMÖGEN IN PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT AUF DIE PROBE STELLEN



PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Level 5 GENRE Adventure
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 40 EURO

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant

Professor Laytons Abenteuer standen jeher für packende Adventures mit einem hohen Rätselgehalt, die alle Funktionen des Handhelds ausnutzen. Die vorerst letzte Reise des Gelehrten macht dabei nicht viel anders.

Bevor aber die zweiteilige Trilogie abgeschlossen wird, will Hershel Layton noch dem Vermächtnis von Aslant auf die Spur kommen. Akihiro Hino, der Präsident des Entwicklers Level 5, ging sogar soweit und beschrieb den sechsten Teil im Voraus schon als den besten, lustigsten, aber auch schwierigsten der gesamten Reihe. Solche Superlative lassen uns Spieler natürlich aufhorchen, denn wir hegen gegenüber dem großen Ende natürlich besonders hohe Erwartungen und wünschen uns nichts lieber, als ein errine-rungswürdiges Finale.

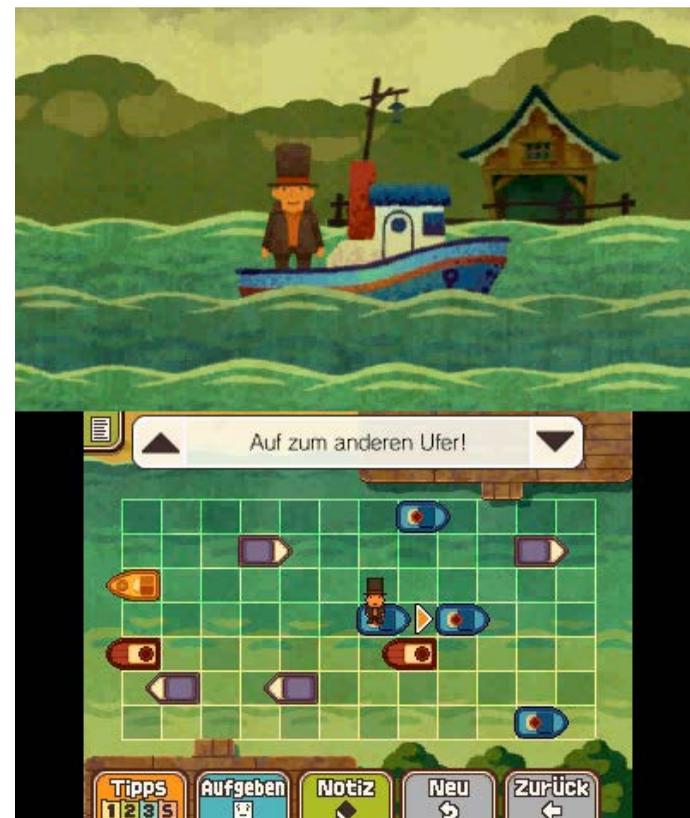


Ein Gelehrter auf Abwegen

Normalerweise unterrichtet Professor Layton Archäologie in London. Aber immer wieder treiben Anfragen von Ratsuchenden den Rätselliebhaber aus der Universität auf eine seiner Expeditionen. Schließlich ist für ihn kein Mysterium zu schade, gelöst zu werden. So kann er auch nicht widerstehen, einer mysteriösen Nachricht von seinem Professor-Kollegen Locklair zu folgen, der ihn bittet, so schnell wie nur möglich nach Snøborg zu kommen. In diesem verschneiten Dörfchen hoch oben in den Bergen will er, im Eis gefangen, eine lebendige Mumie entdeckt haben. Inwiefern das alles mit der zwielichtigen Organisation namens Targent und der längst vergessenen Zivilisation der Aslanti zusammenhängt, erfährt unser Professor Stück für Stück auf seiner globalen Forschungsreise.

Mit einem Klick um die Welt

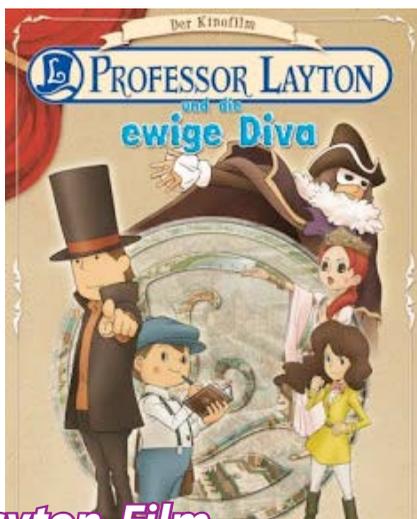
Mit dabei ist seine selbstbewusste Assistentin Emmy und sein treuer Gehilfe Luke, der dem Professor trotz seines jungen Alters mit seinem Spürsinn und seiner Kombinationsgabe schon alle Ehre macht. Ähnlich wie in klassischen Point and Click Adventures bewegen wir unsere Gruppe nicht eigenhändig, sondern scrollen sie in der Ego-Perspektive Bild für Bild durch die Spielwelt. Anfangs werden wir in unseren Erkundungen und Bewegungen auf der Karte noch



Bei manchen Rätseln kommt der Spieler schon mit ein wenig Rumprobieren auf die Lösung. Ohne dem richtigen Denkansatz tut sich später aber nichts mehr.



Nach den Prolog gestaltet sich die Reise per Luftschiff sehr angenehm – und auch sehr frei.



Professor-Layton-Film

Videospielverfilmungen sind wohl berühmt-berüchtigt für ihre mangelhafte Qualität. Der japanische animierte Kinofilm Professor Layton und die ewige Diva gehört allerdings nicht dazu. Er spielt inhaltlich nach dem vierten Spiel und brachte den liebevollen Charme der Originalwerke ohne Abstriche auf die große Leinwand.

stark eingeschränkt und die Geschichte entwickelt sich sehr linear – das ändert sich aber nach dem gemächlichen Einstieg und dem Spieler werden eine Menge Freiheiten zugesprochen.

Gepflegte Rätselvielfalt für echte Gentleman

Mit dem Touchpen suchen wir die fein gestalteten Hintergründe nach Personen oder nützlichen Objekten ab. Die meisten Funde beziehungsweise Begegnungen enden in einem Rätsel, das zuerst gelöst werden will, bevor es weitergeht. Sie reichen von klassischen mathematischen Denkaufgaben bis zu Perspektiven- und Logik-Spielerreien. Viele Rätsel und Puzzle regen zudem das kreative Denken an, denn nicht immer ist die offensichtlichste Lösung auch die richtige. Nur diejenigen, die auch abstrakt denken können, werden auch die ganz harten Nüsse knacken können. Das Erfolgserlebnis danach ist natürlich auch dementsprechend groß.

Kein Rätsel bleibt ungelöst

Die Rätsel sind meist passend in die Storyline eingepflegt. Manche müssen für ein Vorankommen unbedingt gelöst werden, andere können hier und da am Wegesrand angegangen werden, um zusätzliche Pikarat, also Punkte, zu verdienen. Diese Pikarat spiegeln in gewisser Weise unsere geistige Fitness wieder, denn wird ein Rätsel problemlos gemeistert, gibt es mehr, als dann, wenn wir erst nach einigen Fehlversuchen auf die richtige Lösung kommen. Mit den zusätzlichen Download-Rätseln, die das Puzzle-Pensum auf über fünfhundert aufstocken, gibt es für die Pikarat-Jäger auf alle Fälle genug zu tun. Zusätzlich wird die Hauptstory von einigen spaßigen und abwechslungs-

reichen Minispielen erweitert, denen wir uns jederzeit in Laytons Koffer, dem Untermenü, widmen können. Je weiter wir im Abenteuer voranschreiten, desto vielschichtiger und anspruchsvoller werden die kleinen Aufgaben.

Verkorkste Charaktere

In diesem Spiel kommt zur Abwechslung mal wieder ein guter und tiefer 3D-Effekt zum Einsatz, der in manchen Rätseln sinnvoll eingebunden wurde. Auch im letzten Teil wurde nicht auf den Cel-Shading-Comic-Stil verzichtet, den schon viele automatisch mit den Spielen des großhütigen Professors verbinden. Obwohl die Spiele generell eher bunt sind, liegt über allem ein leichter Okarton, der die Farben ein bisschen entsättigt und den Szenen ein wenig an Geschwindigkeit nimmt. Das passt nach unserer Meinung wunderbar in die entspannende Rätselraten-Athmosphäre. Die teigigen Mitmenschen, auf die Layton während seiner Reise trifft, besitzen immer noch ihr verschrobenes, teilweise fast schon entstelltes Äußeres - passen aber alle zusammen immer wunderbar in das humoristische Konzept des Spiels. Freut euch also auf ein Wiedersehen mit einer Menge altbekannter Persönlichkeiten.

Musikalische Meisterleistung

Der klassische und leicht melancholische Soundtrack wird auch in diesem Ableger primär von Akkordions, Pianos und Geigen getragen. Selbst in kniffligen Rätseln wirkt er nie störend und lenkt auch nicht ab. Obwohl stets dieselben Kerninstrumente zu vernehmen sind, ist er in sich abwechslungsreich und passt sich den unterschiedlichen Spielsituationen an. Kopfhörer sind natürlich der Schlüssel zum vollen Sound-Erlebnis, immerhin wurde auch die



Lokalisierung ins Deutsche, wie nicht anders von Nintendo zu erwarten, einmalig umgesetzt. Das bezieht sich nicht nur auf die Dialoge, denn viele Zwischensequenzen und storyrelevante Abschnitte wurden zudem auf Deutsch vertont. Die meisten Sprecher, so auch der des Professors, liefern eine überzeugende Arbeit ab – nur wenige Stimmen wollten sich nicht so richtig in die jeweiligen Rollen und Situationen einfinden.

Geistiges Training für Jung und Alt

Professor Layton ist eine der Spiele-Reihen, die zusammen mit der DS-Familie gereift ist und seit 2007 jedes Jahr über Generationen hinweg begeistern können. Sie hat es geschafft, viele Leute positiv an das Medium Videospiele heranzuführen, da sie sowohl Gelegenheitsspieler bedient, als auch die, die auf eine gute Story und schwierige Rätsel aus sind. Damit jene nicht sonderlich Rätsel-Erfahrenen unter uns nicht sofort in die Röhre gucken müssen, gibt es glücklicherweise die sogenannten Hinweismünzen. Hängt der Spieler gerade an einem schier unlösbaren Rätsel und steht kurz vor der Verzweiflung, kann er sich mit diesen Münzen, die in der gesamten Spielwelt versteckt sind, nützliche Tipps erkaufen. Der Schwierigkeitsgrad ist somit für jedermann variabel. Wir empfehlen dennoch die Hinweismünzen erst als allerletzte Instanz ins Spiel zu bringen, denn die Rätsel eigenhändig zu lösen trainiert nicht nur die grauen Zellen, sondern sorgt auch für motivierende Glücksmomente.

Jonas Maier



PRO

- abwechslungsreiche Rätsel
- brillanter Soundtrack
- charismatisches Design

CONTRA

- zäher und linearer Einstieg

FAZIT

Das textlastige Adventure unterhält aufs Neue mit seinem markanten Stil und seiner erzählerischen Leichtigkeit von Jung bis Alt. Aber auch Freunde des regelmäßigen Rätselratens werden mit echten Kopfnüssen an ihre Grenzen kommen.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Game Freak GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Pokémon X & Y

Von Generation zu Generation verfallen Millionen von Menschen der stets ungebrochenen Faszination der Pokémon-Spiele. Nintendo versucht mit Pokémon X & Y diese Faszination an moderne Maßstäbe anzugleichen, ohne dabei zu sehr an den Grundprinzipien der Spiele zu schrauben.

In Kalos, der neuen Welt von Pokémon X & Y, erleben wir wie eh und je eine Neuinterpretation der ersten Pokémon-Editionen. Unser selbstbenannter Charakter bricht zusammen mit einigen Freunden in ein Abenteuer auf, um sich in den Pokémon-Arenen als fähiger Trainer zu beweisen, die Top Vier zu bezwingen und den standardisierten Bösewichten Einhalt zu gebieten. In puncto Story und Handlungsziele ändert sich erneut nicht viel, aber das sind auch die Punkte, an denen wir nach Innovationen suchen sollten. Fans der Reihe werden bald dezente, aber noch nie dagewesene Änderungen auffallen. Beispielsweise stehen wir nicht nur vor der Wahl, ob wir als Junge oder Mädchen spielen wollen, sondern dürfen unsere Figur im Laufe des Spiels schnell beliebig einkleiden. Leider sind die Figuren, auf die wir Spieler treffen, kaum charakterisierter als sonst, so auch unsere Antagonisten namens Team Flare. Dieser kriminellen Gruppierung dürstet es nach einer schöneren Welt, doch dieses Ideal wollen sie natürlich mit ihren eigenen verrufenen Methoden umsetzen. Das können wir uns als Spieler natürlich nicht gefallen lassen.

Pokémon français

Unschwer zu erkennen orientiert sich Game Freak mit ihrer Kalos-Region wieder an einer tatsächlich existierenden Umgebung, nämlich Frankreich. Auch in dieser Generation gibt es wieder eine zentrale Hauptstadt namens Illumina

City, die sich natürlich einige Gemeinsamkeiten mit Paris teilt. Generell erinnern viele grafische Design-Entscheidungen an unser Nachbarland, so die Mode, die Infrastruktur und nicht zuletzt ein ganz bestimmtes Wahrzeichen der Nation. Während unserer Reise wird der Spieler eine Menge französische Details und Anspielungen entdecken. Noch nie durften sich wir Europäer mit einem Pokémon-Spiel so verbunden fühlen, wie in diesen Tagen. Wer weiß, was uns diesbezüglich in der Zukunft noch alles erwarten wird - vielleicht sogar eine deutsche Region?

Perspektivenreiche Aussichten

Pokémon X & Y ist das erste Abenteuer, das rundum dreidimensional umgesetzt wurde. Dies gilt nicht nur für den Aufenthalt auf der Oberwelt. Denn endlich wurden die Kämpfe ansehnlich aufgehübscht, immerhin verbringen Pokémon-Trainer den größten Teil ihrer Zeit in diesem Modus. Fesche, detailreiche und dennoch flotte und flüssige Kampf- bzw. Attacken-Animationen waren schon lange überfällig, nun macht es tatsächlich wieder Spaß den Taschenmonstern bei ihren Aktionen zuzuschauen. Aber auch auf der Oberwelt lässt Game Freak allmählich von der eingeschränkten Draufsicht ab. An ausgewählten Stellen wie großen Städten oder besonderen Hinguckern von Kalos wechselt die Perspektive in eine Third-Person-Ansicht, die auch schon in den Trailern



GANZ OBEN Zu Fuß, auf dem Rücken eines Pokémon und sogar per Inline-Skates wird die neue Region diesmal erkundet.
OBEN Solche Kameraperspektiven erinnern fast schon an richtige Zwischensequenzen. Hier funktioniert der 3D-Effekt ausnahmsweise auch auf der Oberwelt.

vordergründig gezeigt wurde. Diese Perspektivsprünge waren erst ungewohnt und traten meist unverhofft ein, aber schon nach kurzer Zeit wünschten wir uns nicht mehr die sterile Oberflächlichkeit der alten Spiele zurück.

Zwanghafter 3D-Effekt

Das sorgt für visuelle Abwechslung und die Welt kommt dem Spieler ein ganzes Stück näher, als noch in vorherigen Teilen. Dadurch ergeben sich sogar während manchen Dialogen zum ersten Mal so etwas wie richtige Zwischensequenzen. In Sachen Grafik hat Game Freak diesmal wirklich alles versucht, um uns Kalos schmackhaft zu machen. Seltsamerweise gilt das nicht für den 3D-Effekt, der nur in normalen Kämpfen und ausgewählten Stellen auf der Oberwelt zum Einsatz kommt. Schon bei Doppelkämpfen oder den neuen Massenbegegnungen mit bis zu fünf Pokémon gleichzeitig versucht der 3DS es erst gar nicht mit dem 3D. Das zeugt von Zeitmangel, der unserer Meinung nach nicht auffallen hätte müssen, wenn der 3D-Effekt auf Kalos entweder richtig eingebunden oder gleich ganz weggelassen worden wäre.

Klassisches Kampfsystem

Die zahlreichen neuen Attacken und Kampf-Modi werden besonders die involviertesten Fans begeistern. Die sind auch schon auf den neuen Typen Fee heiß, der neue Kampfoptionen mit sich bringt. Am zeitlosen Kampfsystem hat sich auch diesmal wieder nichts getan. Neue Taschenmonster gibt es in der sechsten Generation nur wenige, nämlich rund 70. Bei der schier erdrückenden Anzahl von Pokémon, die es nun insgesamt gibt, sind das nach unserer Meinung aber schon genug. Viele alte tummeln sich auch schon von Beginn an im Hohen Gras, sodass vielfältigen Pokémon-Teams nichts

im Wege stehen sollte. Wie eh und je werden Trainer mit einem durchdachten und abgestimmten Team schneller die Tore der Top Vier erblicken, als solche, die sich gänzlich ohne taktische Raffinesse in den Kampf stürzen. Die künstliche Intelligenz ist in diesen Ablegern sehr gewieft und sollte auf keinen Fall unterschätzt werden. Die Zeiten, in denen das Winning-Image eines Safcons aus Härtner und des eines Rattfratz aus Rutenschlag bestand, sind nun endgültig vorbei.

Alles Mega oder was?

Die Mega-Entwicklungen sind wohl das meist umworbene Feature des Spiels. Hinter diesem imposanten Namen stecken brandneue Entwicklungsformen bestimmter Pokémon, die mithilfe sogenannter Mega-Steine ausgelöst werden. Das ist nur in Kämpfen möglich, dort nützen sie schließlich auch am meisten, denn neben der Änderung des Aussehens können sich Typen neu kombinieren und Statuswerte steigen. Noch sind die Mega-Evolutionen für Pokémon aus älteren Editionen reserviert. Dadurch gewinnen auch längst vergessene Pokémon wieder an Stärke und werden in Spieler-vs-Spieler-Duellen sicherlich wieder einen größeren Stellenwert einnehmen.

Sinnvolle Minispiele

Besonders den weiblichen Spielern wird das PokémonAmi gefallen. Das ist eine Pokémon-Pflege-Simulation, mit der wir die Zuneigung der Monster zu uns steigern können. Die Hardcore-Pokémon-Spieler werden dagegen am Supertraining sicherlich mehr gefallen finden. Per Minispiele lassen sich ganz simpel EV- und Statuswerte-Boosts verdienen. Damit geht Nintendo auch den schon lange geforderten Schritt, und vereinfacht das EV-Training für jedermann enorm. Das

Der erste globale Release

Obwohl Pokémon eine der erfolgreichsten Marken in der Spiele-Branche ist, sind Pokémon X & Y die ersten Spiele der Reihe, die weltweit zeitgleich erscheinen. Halbjährige Wartezeiten waren für uns Europäer ganz normal, während in Japan schon längst alle Geheimnisse der neuen Editionen gelüftet wurden.

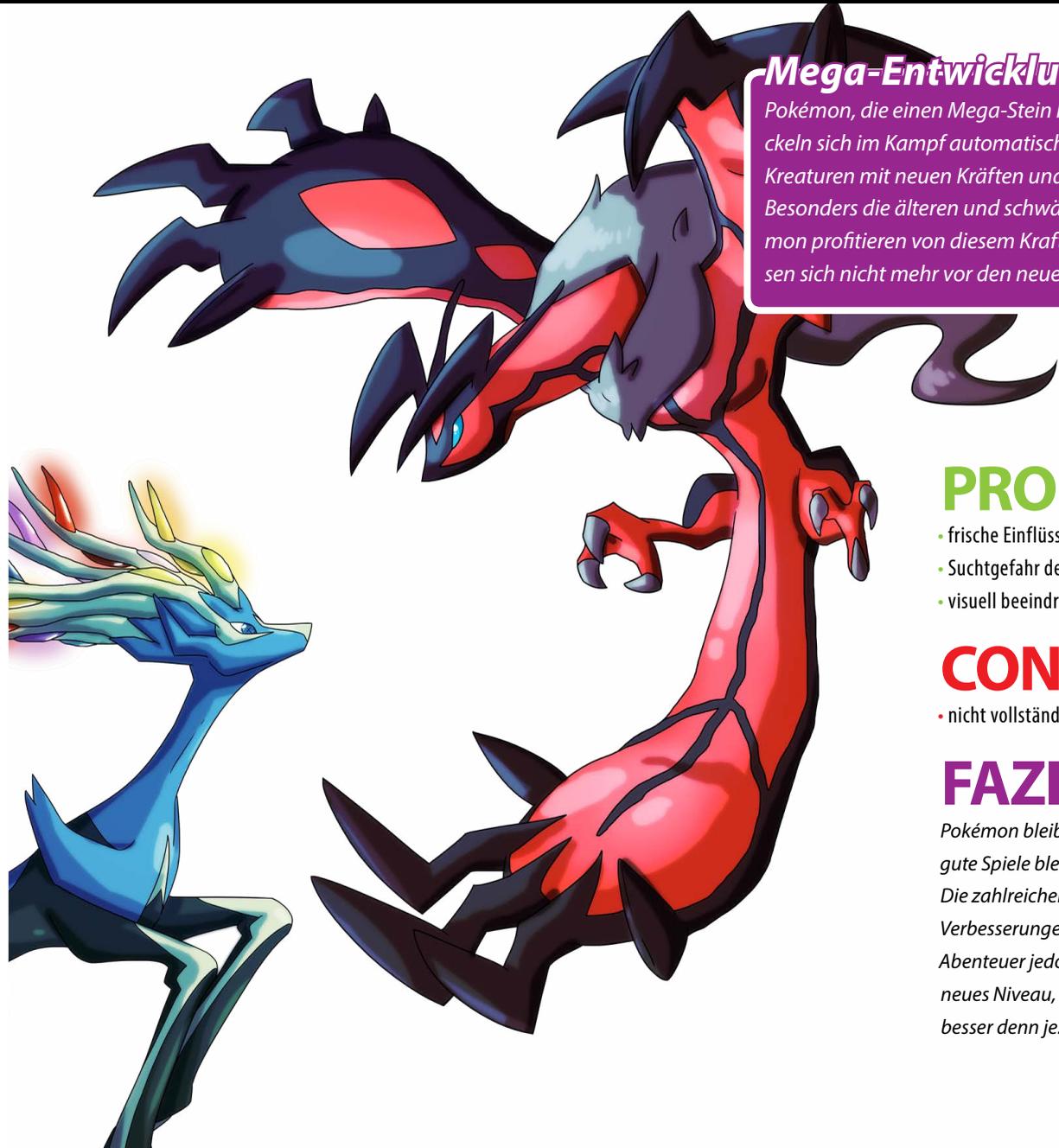


Supertraining kann jederzeit problemlos per Touch-Screen absolviert werden. Es lohnt sich also auf alle Fälle, Zeit mit seinen virtuellen Kameraden zu verbringen!

Im Netz gefangen

Wie die meisten RPGs bieten auch die Pokémon-Ableger eine schön lange Spielzeit. Selbst nachdem alle schweren Kämpfe ausgetragen, alle Gebiete bereist, ausgiebig erforscht und alle legendären Pokémon gefangen wurden, können wir uns immer noch den virtuellen Herausforderungen stellen. Verbinden wir uns mit dem PSS (dem Player Search System) können wir unsere gefangenen Monster gegen andere eintauschen und natürlich auch gegen andere Trainer antreten. Das alles funktioniert reibungslos über den Touchscreen, ohne erst langwierige Gespräche mit den Angestellten der Pokémon-Center zu führen. Für die Langzeitmotivation ist auf alle Fälle gesorgt, schließlich dürfen wir uns auch von seitens Nintendo auf Events und Download-Aktionen freuen. Und wer immer noch nicht genug hat, für den heißt es dann bis zum bitteren Ende wohl: Catch Them all!!

Jonas Maier



Mega-Entwicklungen

Pokémon, die einen Mega-Stein halten, entwickeln sich im Kampf automatisch in völlig neue Kreaturen mit neuen Kräften und Fähigkeiten. Besonders die älteren und schwächeren Pokémon profitieren von diesem Kraftschub und müssen sich nicht mehr vor den neuen verstecken.

PRO

- frische Einflüsse
- Suchtgefahr der alten Tage
- visuell beeindruckende Neuerungen

CONTRA

- nicht vollständig in 3D

FAZIT

Pokémon bleibt Pokémon und gute Spiele bleiben gute Spiele. Die zahlreichen Updates und Verbesserungen hieven die Abenteuer jedoch endlich auf ein neues Niveau, und sind somit besser denn je.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD 3, HexaDrive, DigitalScape GENRE Action-Adventure
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 50 EURO

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

Manchmal kann ein Remake auch Besitzern des Originals empfohlen werden. Doch gilt das auch für die Neuaufmachung von The Legend of Zelda: The Wind Waker?

Die Zelda-Reihe befindet sich im stetigen Wandel. Schon zu Nintendo-Entertainment-System-Zeiten zeigte man Mut und machte aus Zelda II: The Adventure of Link einen 2D-Side-scroller mit Oberwelt und Rollenspiel-Elementen. Bis heute bleibt dieser Zelda-Teil einzigartig. Zu den „Zelda-Individuen“ gehört auch The Legend of Zelda: The Wind Waker, das erstmals für den Gamecube erschien - in der limitierten Erstauflage sogar mit The Legend of Zelda: Ocarina of Time und dem schwierigeren Master Quest als Bonus. Im HD-Remake ist dieser Bonus zwar nicht enthalten, dafür aber gibt es anderweitig Neuerungen und der Cel-Shading-Grafikstil wirkt perfekter denn je.

Junge im Heldenalter

Auf der überschaubaren Insel Präludien erreicht ein kleiner Junge das Heldenalter und erhält somit von seiner Großmutter gemäß Tradition ein grünes Gewand. Die Begeisterung des Jungen hält sich in Grenzen, bei Erhalt der Kleidung zeigt das seine Mimik ganz deutlich. Dennoch stürzt er sich

„Wer sich nicht gefordert fühlt, sollte mal den neuen Heldenmodus ausprobieren.“

in diesem Outfit in sein Heldenabenteuer, nachdem ein übergroßes Flugwesen ein Mädchen in den Wald Präludien fallen lässt. Natürlich dürfte klar sein, dass es sich bei unserem Helden um Link handelt, dem wir zu Spielbeginn jedoch ganz frech den Namen „NMag“ verpasst haben.

Herrscher der Klinge

Wie gewohnt gehören Schwert und Schild zur Erstausrüstung und sind essentiell für die Kämpfe. Der Schwertmeister lehrt uns zu Beginn die Kunst des Schwertes - es empfiehlt sich das Gelernte schnell zu verinnerlichen. Mit einem Druck auf den B-Knopf schwingen wir das Schwert, wobei es uns überlassen ist, gleichzeitig den Analog-Stick in eine Richtung zu bewegen, um einen besonderen Schlag auszuführen. Oder aber wir warten den richtigen Moment ab, um bei Anweisung auf den A-Knopf zu drücken und auf diese Weise mittels Spezialangriff für besonders viel Schaden zu sorgen. Natürlich ist auch wieder die Drehwirbelattacke mit dabei und wird - ohne dabei zu viel zu verraten - im späteren Spielverlauf noch besonders interessant. Das Gameplay ist zeldatypisch sehr vielseitig, wofür auch Links Equipment wie der Greifhaken oder Pfeil und Bogen sorgen, welches man nach und nach erhält.



Jeden Boss gilt es zuerst zu studieren.



Der Großteil des Spiels findet auf offener See statt.

Gesichter verraten viel

Zwei Dinge machen diesen Zelda-Teil sowohl auf dem Gamecube als auch im HD-Remake besonders aus: Der Cel-Shading-Grafikstil und die große weite See. Wir erwähnten bereits, dass Links fehlende Begeisterung bei Erhalt des grünen Gewands an seiner Mimik erkennbar ist. Der Cartoon-Look macht Emotionen praktisch sichtbar - etwas, was mit keinem anderen Grafikstil in dieser Art umsetzbar ist. Dank HD-Auflösung und verbesserten Schatten haben wir es hier mit nahezu perfektionierter Cel-Shading-Grafik zu tun. Was das Gesamtbild ein wenig trübt, sind lediglich einige kaum überarbeitete Texturen und stellenweise auch Polygon-Armut. The Wind Waker HD weiß jedoch zu fesseln, was es möglich macht, derartige Mankos gekonnt auszublenden.

Große blaue Oberwelt

Im Spiel treffen wir schnell auf ein sprechendes Segelboot ohne Segel – den Roten Leuenkönig. Finden wir das Segel, haben wir fortan einen ständigen Begleiter. Es ist aber auch nicht denkbar, auf den Roten Leuenkönig zu verzichten, schließlich besteht die Welt aus Wasser, Wasser und noch mehr Wasser. Hier und da trifft Link schon mal auf eine kleine Insel. Festland mit erwähnenswertem Durchmesser ist rar gesät. Somit dürfte klar sein, dass wir im Spiel eigentlich fast nur auf dem Wasser unterwegs sind. Aus diesem Grund hagelte es zu Gamecube-Zeiten reichlich Kritik, schließlich erhält man im späteren Spielverlauf eine umfangreiche Suchmission. Doch da hat Nintendo diesmal für Nachhilfe gesorgt: Mit einem neuen Segel können wir uns nun schneller auf dem Wasser fortbewegen, wobei sich die Windrichtung automatisch der Fahrtrichtung anpasst, sodass Link nicht



Die Feen verleihen Link neue Fähigkeiten.

jedes Mal mittels Taktstock den Windgott spielen muss. In The Wind Waker HD fungiert der Taktstock als das musikalische Instrument, das uns bei Erlernen neuer Lieder mehr und mehr Macht schenkt. So eben auch den Windrichtungs- oder Tag- und Nachtwechsel.

Kein Spaziergang

Im Anleser stellen wir die Frage, ob The Wind Waker HD auch Besitzern des Gamecube-Originals zu empfehlen ist. Im Grunde weiß jeder Kenner des Originals worauf er sich einstellen kann, schließlich hat sich an der Handlung und auch am grundlegenden Gameplay nichts geändert. Es ist ein packendes Abenteuer mit einem einzigartigen Grafikstil und



hohem Rätselanteil. Die Rätsel sind das einzige, was einen erfahrenen Gamer im Standard-Modus fordern kann. Somit ist es absolut lobenswert, dass Nintendo hier für einen alternativen Modus – den sogenannten Heldenmodus – gesorgt hat. Doppelter Schaden von Gegnern und keine kleinen Herzen mehr, die die Energieleiste füllen, sprechen für sich. Hier sollte man mit Köpfchen spielen, am besten jedem Risiko aus dem Weg gehen. Der Heldenmodus ist ein guter Grund, sich noch einmal in das Abenteuer zu stürzen. Schließlich kann hier bewiesen werden, wie viel Held wirklich in einem steckt.

Das Gamepad macht's!

Neben dem neuen Schwierigkeitsgrad ist auch die Gamepad-Einbindung interessant. Mit dem Fernrohr können wir uns diesmal per Bewegungssteuerung umschaun. Der Touchscreen zeigt schön übersichtlich die verschiedenen Menüs und Karten. Ist der Fernseher mal besetzt, lässt es sich durch Drücken der Minus-Taste einfach auf dem Gamepad weiterspielen. Off-TV-Play ist immer eine schöne Möglichkeit und sollte in keinem Wii-U-Spiel fehlen. Daneben ließ man sich für den Tingleceiver einen adäquaten Ersatz einfallen. Tingle ermöglicht es diesmal Flaschenpost zu verschicken. Einfach am Strand einen Brief schreiben und in die große weite See schicken. Irgendein Spieler auf der Welt wird diesen Brief finden und lesen. Natürlich stoßen wir auch selbst auf die eine oder andere Flaschenpost.

„The Wind Waker HD unterstützt 1080p. Das Spiel wirkt dadurch wie gemalt.“

Gelungenes Remake

Remakes werden in der Gamer-Gemeinde immer sehr unterschiedlich aufgenommen. Die einen sehen es als Verschwendung der Entwicklerkapazitäten an, die anderen freuen sich über einen verbesserten Klassiker. Natürlich hätten die Entwickler ihre Zeit auch für ein vollständig neues Projekt nutzen können, doch ein solches Projekt verschlingt wesentlich mehr Zeit. Nintendo muss dem aktuellen Wii-U-Spielmangel möglichst schnell entgegenwirken und immerhin traf man mit The Wind Waker HD für ein Remake genau die richtige Entscheidung. In HD sieht dieses Cel-Shading-Meisterwerk zwar noch nicht perfekt, aber durchgehend schön und stellenweise atemberaubend aus.

Damian Figoluszka



Wii-U-Bundle mit Zelda-Download-Code

Wii U ja oder nein? Stellt ihr euch noch immer diese Frage? Vielleicht hilft euch Nintendo mit einem neuen Bundle auf die Sprünge. Für 299 Euro gibt es das Wii-U-Premium-Pack mit The Wind Waker HD – allerdings nur als Download-Code. Wer sich das Spiel also in die Vitrine stellen möchte, wird hier enttäuscht. Dafür aber gibt es ein Gamepad im Zelda-Design. Ganz schick, aber uns gefällt nicht, in welche Richtung sich die digitale Distribution von Videospielen entwickelt. So lange Konsolen über ein Laufwerk verfügen, hat dieses Thema unserer Meinung nach bei Bundles nichts zu suchen.



PRO

- grafisch ordentlich aufpoliert
- „Heldenmodus“ hat es in sich
- Bootsfahrten nun flotter
- Off-TV-Play möglich

FAZIT

Eine fast perfektionierte Cel-Shading-Optik macht gepaart mit sinnvollen Änderungen und Erweiterungen aus The Wind Waker HD ein erstklassiges Remake!

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nd Cube GENRE Minispielsammlung
 SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 6 Jahren PREIS circa 50 EURO inkl. Wii Remote Plus

Wii Party U

Nachdem Nintendo den Launch der Konsole etwas verschlafen hat, treffen nun Stück für Stück die Verkaufsargumente für die Wii U ein – sowohl für Core- als auch für Casual-Spieler.

Spiele wie Wii Sports, Wii Fit oder eben auch Wii Party haben einen großen Anteil daran, dass die Wii die erfolgreichste Heimkonsole aller Zeiten werden konnte. Erst diese massentaugliche Reihe hat Nintendo das Tor zu einem schier unerschöpflichen Markt eröffnet. In genau diesen Markt möchte man nun auch mit der Wii U vorstoßen – bevor Wii Fit U und Wii Sports Club in wenigen Wochen erscheinen, macht Wii Party U da den Anfang.

Wiimote auf dem Vormarsch

Das Spiel führt sehr konsequent weiter, was sein Vorgänger begonnen hat. In einem Mix aus normaler Minispielsammlung á la Wii Play und Brettspiel á la Mario Party, bekommen wir durch Minispiele die Funktionen der Konsole präsentiert. Wobei Wii Party U sich zunächst eigentlich auf die Stärken des Vorgängers konzentriert. Man könnte insgesamt fast meinen, dass die Entwicklung des Titels noch auf der Wii begonnen hat, denn 65 der etwas über 80 Minispiele sind ausschließlich für die Wiimote. Schlecht sind sie deshalb aber noch lange nicht. Die Minispiele sind sehr abwechslungsreich und machen bis auf wenige Ausnahmen einen großen Spaß. Mal ist Geschick gefragt, mal Schnelligkeit, mal muss man seine Gegner abschätzen und mal sich einfach mit dem Gummihammer jagen. Leider gibt es auch eine Reihe von arg glücksabhängigen Spielen, die man sich hätte sparen können.

Wenig aber gelungen

Glücklicherweise gibt es aber auch noch eine Reihe an Minispielen, die das GamePad erfordern. Bei einem Titel dürfen wir im asymmetrischen Multiplayer-Anteil wie in Nintendo Land gegeneinander antreten – immer der GamePad-Spieler gegen alle anderen. Neben etwas über zehn Minispielen, die so gestrickt sind, gibt es aber auch noch die reinen GamePad-Spiele. Hier sitzen dann zwei Spieler an einem GamePad und kickern, spielen Baseball, manövrieren durch Kugellabyrinth oder versuchen in einer Art Fingertwister möglichst alle geforderten Knöpfe zu drücken. All diese Spiele mit GamePad-Anbindung sind die wirklichen Kaufgründe für Wii Party U. Hier bekommen wir zumindest einen kurzen Eindruck von Spielerlebnissen, die auf keiner anderen Konsole wirklich möglich sind.

Alleine aufgeschmissen

Wie in der Mario-Party-Serie werden die Minispiele aber auf Wunsch auch in Oberspiele eingebunden. Dabei sind wir aber nicht nur auf verschiedene Brettspielkarten beschränkt. Neben dem Wettrennen gibt es beispielsweise auch einen Schönheitswettbewerb oder ein Fußball-Teamchemie-Spiel. Wir bekommen dabei immer einen Vorteil, wenn wir die zwischen durch verstreuten Minispiele gewinnen. Mit mehreren Mitspielern kann das – je nachdem welche Minispiele kommen – auch sehr kurzweilig werden. Insgesamt gilt das gesamte Spiel



GANZ OBEN Hier darf der GamePad-Spieler die Boxarme steuern, um die drei Wiimote-Spieler von der Plattform zu stoßen.
 OBEN Spiele wie das Stabhochspringen werden für Einzelspieler zur Geduldprobe. Nach dem eigenen Versuch muss man zwangsweise den drei Computer-Miis zugucken.

hindurch, dass man ohne Mitspieler auf dem eigenen Sofa ziemlich aufgeschmissen ist. Alleine kann man sich bestenfalls ein bis zwei Stündchen mit dem Spiel gut beschäftigen, bevor einen die Langeweile packt und man sich Mitspieler wünscht. Zumal einige der interessantesten Spiele auch erst mit mindestens einem Mitspieler funktionieren.

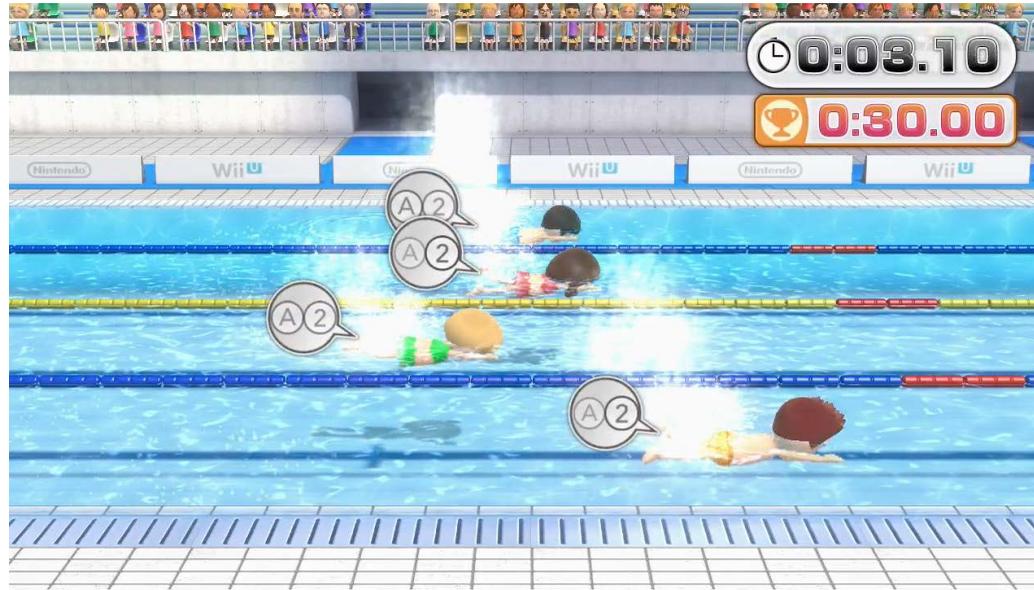
Zweckmäßig

Technisch ist das Spiel – absolut typisch für die Serie – nicht der Rede wert. Weder Grafik noch Sound fallen positiv oder negativ auf. Die Präsentation ist einfach nur zweckmäßig und reicht vollkommen aus, um ein spaßiges Spiel zu vermitteln. So macht Wii Party U eigentlich alles, was es sich vorgenommen hat. Es ist ein Partyspiel, das seine einzigen Mankos absolut akzeptiert. Es ist schlichtweg nicht für Einzelspieler gedacht und wer braucht schon eine bombastische Grafik, wenn er spaßige Minispiele haben kann? Nur das Verhältnis von Wiimote- zu GamePad-Minispielen hätte etwas ausgeglichener sein können – schließlich sind wir auf einer neuen Konsole angekommen.

Björn Rohwer



RECHTS Dieses Spiel, in dem sich der unsichtbare GamePad-Spieler vor seinen Mitstreitern versteckt, erinnerte uns stark an das Luigi's-Mansion-Minispiel aus Nintendo Land.



PRO

- großer Umfang
- kreative Einbindung des GamePads
- großer Multiplayerspaß

CONTRA

- zu viele Wiimote Minispiele

FAZIT

Wer ein Partyspiel für die Wii U sucht, kommt an diesem Titel nicht vorbei. Einerseits, weil die Minispiele wirklich gelungen sind - andererseits, weil es keine Alternative gibt.

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** WiiU: Sonic Team, 3DS: Dimps **GENRE** Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U, 3DS **SPIELER** 1 bis 2 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

Sonic Lost World

In den Neunziger Jahren hätte man sicher noch gesagt, dass erst die Hölle zufrieren muss, bevor Sonic exklusiv auf Nintendo-Konsolen umherrennt. Nun ist der erste Titel des Vertrages zwischen den ehemaligen Erzfeinden erschienen.



Aber nicht nur die Heimatkonsole ist eine andere – plötzlich arbeitet Sonic auch mit Dr. Eggman zusammen. Nachdem der Plan des Doktors mit den schrecklichen Sechs endlich den blauen Igel zu besiegen sehr schnell fehlschlägt, richten sich die sechs Dämonen und fast alle Roboter von Eggman gegen ihren ehemaligen Meister, gegen Sonic und eigentlich gegen die ganze Welt. So müssen die beiden Erzfeinde notgedrungen zeitweise zu Partnern werden.

Sonic Galaxy

Schon seit dem ersten Trailer von Sonic Lost World haben Nintendo-Fans die Parallele zu Super Mario Galaxy gezogen. So abwegig ist dieser Vergleich tatsächlich nicht. Auch in Sonics neuestem Abenteuer bewegen wir uns meistens frei über Planeten und werden per Sprungfeder oder Strudel zum nächsten Abschnitt katapultiert. Zieht man den Vergleich weiter, muss man beim Umfang einige Abstriche machen - was die Kreativität und Vielfältigkeit angeht bewegen sich beide Spiele aber auf Augenhöhe.

Schnell oder gründlich?

Eigentlich hat jeder neue Abschnitt eine neue Idee, sei es der bei Sonic fast obligatorische Riesenflipper, die

Schneepiste, auf der Sonic zum Schneeball wird oder die regelmäßigen Bosskämpfe. Zudem bietet das Spiel durch die vollbegehbaren Planeten viele alternative Wege und durch die versteckten Münzen und Kleintiere zwei komplett unterschiedliche Spielstile. Sowohl das langsamere Erkunden als auch das Sonic-typische Flitzen funktioniert eigentlich prächtig – eigentlich!

Feintuning gesucht

Das wirklich abwechslungsreiche Spiel bekommt durch viele kleine Fehler im Feintuning immer wieder Dämpfer verpasst. Zum Beispiel funktioniert die Zielerfassung nie wirklich gut und so springen wir eigentlich immer gerade auf den falschen Gegner und büßen so all unsere Münzen ein. Auch die über das Spiel verstreuten Erklärungen sind wenig praktikabel. Es ist ja löblich, dass einem die vielen Mechanismen nicht hintereinander in einem Tutorial aufgezwungen werden, aber das Verteilen über die Spielwelt hat auch mehr schlecht als recht funktioniert. Da wir die Informationen immer per Touchscreen aktivieren müssen, kann es bei rasanten Passagen schon fast unmöglich werden, die Info überhaupt zu erwischen. Oder uns werden Mechanismen erst in der letzten Welt erklärt, obwohl wir sie schon zahlreiche Male angewendet haben.



Platt aber hübsch

In der Präsentation gibt es wieder fast nichts zu meckern. Der Soundtrack hat Ohrwurmqualitäten, die Zwischensequenzen sind hochwertig und die deutsche Synchronisation ist sehr gelungen. Nur die Dialoge sind teilweise doch arg platt. Insgesamt zählt Sonics Auftritt definitiv zu den besseren Jump ,n' Runs. Dieses Mal retten nicht die gelungenen 2D-Passagen die miesen 3D-Abschnitte, sondern auch die Raserei in der dritten Dimension ist sehr gelungen. Zieht man den Vergleich zu Marios jüngstem Wii-U-Abenteuer, bleibt es eine Geschmacksfrage. Sonic Lost World bietet mehr neue Ideen und Abwechslung, dafür stimmt beim Klempner das Feintuning besser. Spaß machen aber beide Titel gleichermaßen.

Björn Rohwer



3DS-Version

Obwohl die 3DS-Version komplett eigene Level hat, ist es im Grunde doch fast dasselbe Spiel. Zu sehr orientieren sich die kleinen Welten an dem Wii-U-Vorbild. Zusätzlich bekommen Handheld-Spieler Speziallevel, die per Bewegungssteuerung erkundet werden und Online-Rennen. Dafür müssen sie aber auch grafisch sehr schwache Zwischensequenzen und gelegentliche Ruckler hinnehmen – insgesamt ist die Version so auf Augenhöhe mit der Wii-U-Version.



LINKS Inmitten der Desert-Welt rast Sonic auch durch ein Dessert-Level. LINKS UNTEN Auch die Wisps sind wieder mit von der Partie, die Sonic zeitweise besondere Fähigkeiten verleihen. So wird er hier zum Bohrer.



PRO

- abwechslungsreiches Gameplay
- schöne Zwischensequenzen

CONTRA

- miese Zielerfassung
- etwas kurz

FAZIT

Für mich hat sich der blaue Igel dank großer Abwechslung hinter Rayman Legends jetzt auf Platz 2 der besten Wii-U-Jump-'n'-Runs eingeordnet. Eigentlich ein Zustand, den Mario nicht auf sich sitzen lassen kann!

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Platinum Games GENRE Action
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 5 USK ab 12 Jahren PREIS circa 50 EURO

The Wonderful 101

In der Euphorie rund um Bayonetta 2 ging unter, dass Platinum Games einen zweiten Exklusivtitel in Entwicklung hat. Schade, denn dieser braucht sich nicht zu verstecken!

Nintendo wird sich aber schwertun, diesen zu vermarkten, denn auch wenn der Titel aussieht wie Pikmin, ist er etwas komplett anderes. Er sieht zwar süß und bunt aus, ist jedoch wohl einer der härtesten Titel der letzten Zeit. Entwickelt von Hideki Kamiya und Atsushi Inaba, den Masterminds hinter Viewtiful Joe, Ōkami, Bayonetta oder Devil May Cry nahm er zweifelsfrei Anleihen an eben jenen Titeln und bringt diese Ideen dank liebevoll designer Level und hektischer Spielmechaniken an die Grenzen.

Wonderful 100

Die Story von The Wonderful 101 ist zwar nicht die tiefgründigste, aber sie erzählt nicht nur vom Angriff der Geathjerks auf die Erde, sondern auch die Geschichten der Wonderful 100. Diese ist eine Heldengruppe bestehend aus normalen Bürgern, die mittels Medaillen zu klischeehaften Superhelden mutieren, die jeweils ihre eigenen Fähigkeiten mitbringen. Zusätzlich ist es noch möglich normale Bürger zu rekrutieren – und diese werden auch benötigt. Hauptmechanik des Spiels ist es nämlich, mittels dieser schier Masse an Helden große Waffen zu bilden. Wie Mücken in Cartoons bilden diese gemeinsam ein großes Objekt (Power-Morph), im Spiel beispielsweise eine große Faust, ein Schwert oder eine Hängebrücke. Natürlich gibt es nicht 100 verschiedene Superhelden mit eigenen Fähigkeiten, aber

das Spiel führt oft genug neue Angriffe und Combos ein, um den Spieler bei Laune zu halten.

Wonderful 1

Und hier kommen wir ins Spiel, denn der Spieler ist jener, der aus den Wonderful 101 die titelgebenden 101 macht. Mittels des rechten Analog-Sticks zeichnet man das gewünschte Objekt, was die Helden sofort dazu veranlasst, dieses als Power-Morph zu bilden. Dies funktioniert bei einfachen Symbolen wie einem Kreis für eine Faust oder einem Strich für das Schwert auch noch sehr gut, sobald aber Haken und ähnliches ins Spiel kommen, funktioniert diese Mechanik in den hektischen Kämpfen mehr schlecht als recht. Natürlich kann man für diese Symbole auch zum Touchscreen greifen, dies gestaltet sich aufgrund der fehlenden Relation zu Umgebung und Größe des gezeichneten aber schwerer als es sein sollte. Steckt man allerdings genug Übung in die Kämpfe, wird früher oder später auch dieses Problem nicht mehr existieren.

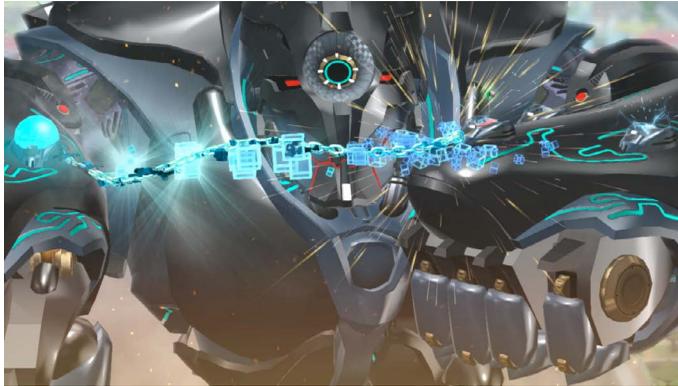
Wonderful Bosses

Bei den Bossgegnern braucht sich das Spiel nicht zu verstecken, denn genau diese hektischen Momente sind es, die es zu etwas Besonderem machen. Durch die isometrische Ansicht ist es Platinum Games möglich schier unfassbare



Jeder der Helden der Wonderful 100 folgt einem typischen Klischee – und gemeinsam retten sie die Welt

Gegner und vor allem Bossgegner zu designen, deren Größe durch die Perspektive erst richtig zur Geltung kommt. Und bei letztgenannten liegt eine der Stärken des Titels. Wenn Superhelden von einem vielfach größeren Oberarm eines Bossgegners eine Hängebrücke bilden, um auf die andere Hand des Widersachers zu wechseln, werden die teilweise zwanzig Minuten dauernden Kämpfe zu einer Triggerorgie, da sich der Bossgegner gerne mal eine neue wahnwitzige Möglichkeit ausdenkt, um anzugreifen. Hier spielt The Wonderful 101 seine Stärken aus! Obendrauf gibt es noch einige Levels, in denen man statt zu kämpfen mit einem Raumschiff Gegnern nachhetzt. Mit Rätseln wartet das Spiel gelegentlich ebenfalls auf.



OBEN *Riesige Bosskämpfe waren schon immer die Spezialität von Platinum Games*

RECHTS *Zeichnet man einen Kreis auf dem Touchscreen formen die Helden gemeinsam eine Faust...*

RECHTS UNTEN *Jeder neue Charakter und Gegner wird fein säuberlich vom Spiel vorgestellt.*



Wonderful Joe

Lesern des letzten Absatzes wird schnell klar, was die Zielgruppe von The Wonderful 101 ist: Hardcoregamer. Auch wenn das Spiel mit Klischees, bunter Grafik und liebevoll ausgearbeiteten Charakteren aufwarten kann, durch eine harte Lernkurve und schnell ansteigenden Schwierigkeitsgrad wird der Normalspieler spätestens nach dem vierten der 25 Levels den Controller durch den Raum werfen. Daran versucht das Spiel auch nicht wirklich etwas zu ändern, denn mitten in Kämpfen für wenige Sekunden eingeblendete Tutorials helfen wenig und Features, die einem nie erklärt werden, muss der Spieler erst selbst herausfinden – und das kann dauern. Aber genau das macht doch Platinum Games' Spiele immer aus – man muss sie nicht durchspielen, man muss sie meistern. Und auch wenn die Steuerung gelegentlich frustriert, wer den inoffiziellen Vorgänger Viewtiful Joe mochte, wird diesen Titel lieben.

Emanuel Liesinger



PRO

- liebevolles Design
- hoher Schwierigkeitsgrad

CONTRA

- wenig Erklärungen
- Steuerung versagt bei Hektik

FAZIT

Liebevolleres Design, schön bunt und schwer krank – so stelle ich mir Platinum Games' Spiele vor – und ich wurde nicht enttäuscht.

PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** Ubisoft Toronto, Ubisoft Montreal, Ubisoft Shanghai, Ubisoft Red Storm **GENRE** Stealth-Action
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 8 **USK** ab 18 Jahren **PREIS** circa 50 EURO

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Vor drei Jahren erlebte die Splinter-Cell-Reihe eine Frischzellenkur, die nicht jedem Fan der Serie schmeckte. Der Action-Anteil des Franchises wurde in den Vordergrund gerückt.

Nachdem Splinter Cell: Conviction die Gemüter spaltete, hatte Ubisoft nach der Präsentation von Splinter Cell: Blacklist auf der E3 2012 zu knabbern, als der Action-Anteil anscheinend nochmals erhöht wurde und die Fangemeinde erbost reagierte. Ein Jahr später ist davon fast gar nichts mehr zu sehen, denn Blacklist präsentiert sich von der Schokoladenseite der Serie - oder auch nicht! Das hängt in erster Linie davon ab, welchen Spielstil wir einschlagen. Vom leisen Vorgehen bis zum lauten Vorpreschen ist alles dabei, was man sich von der Stealth-Action verspricht. Dabei bereisen wir exotische und weniger exotische Orte dieser Welt.



Nach einem Verhör dürfen wir moralisch entscheiden, ob wir den Terroristen umbringen oder nur bewusstlos schlagen.

Patriotismus

Geheimagent Sam Fisher erfüllt gerade einen Auftrag in Guam. Plötzlich gibt sich eine Terroristengruppe, die sogenannten Engineers, zu erkennen. Unter dem Decknamen Blacklist planen sie einen Angriff auf die Vereinigten Staaten von Amerika und da so Freiheit und Demokratie in Gefahr sind, wird Fisher zum Leiter von Fourth Echelon ernannt. Gemeinsam mit Anna Grímsdóttir, Charlie Cole und Isaac Briggs ist er rund um den Globus beschäftigt, um die Drahtzieher hinter Blacklist zur Rechenschaft zu ziehen. Die Handlung ist spannend inszeniert, doch bedient sie in erster Linie die typischen Klischees um Patriotismus und der amerikanischen Vorstellung, dass die Gefahr des Terrorismus vom Islam ausgeht.

Die Paladin

Um zum nächsten Einsatzort zu gelangen, bedienen wir uns dem Militärflugzeug Paladin. Die Paladin dient als Zentrale, von der aus wir die nächste Mission auswählen und mit dem Team sprechen, um das Flugzeug mit Upgrades auszustatten, unsere Ausrüstung anzupassen oder uns Waffen zu kaufen. Das Geld stellt übrigens die Regierung. Die Höhe des zur Verfügung stehenden Betrages richtet sich nach Erfolg und Vorgehensweise während der Missionen. Erledigen wir die Gegner mit einer bestimmten Waffe, gibt es dafür ebenso

eine Gutschrift, wie wenn wir sie nur bewusstlos schlagen. Das Hacken von Laptops und das Einfangen von Terroristen füllen nebenher die Kasse auf.

Lautlos...

Die Missionen fallen fast alle gleich aus. Es geht immer darum, Hinweise zu Blacklist zu finden, was macht aber nichts, da das Augenmerk auf dem Vorgehen innerhalb der Levels liegt. Wir entscheiden, ob wir uns von Deckung zu Deckung vorwagen, durch Lüftungsschächte krabbeln oder uns an einem Rohr an der Decke festhalten und nur darauf warten, bis eine Wache auf ihrer Patrouille auftaucht. Im richtigen Moment überwältigen wir die Zielperson und verschwinden dann wieder lautlos im Schatten. Den Körper der Person sollten wir verstecken, denn wenn jemand darüber stolpert, sind schnell alle Feinde im Umkreis alarmiert.

GamePad und Gadgets

Wenn wir das Geschehen nicht gerade auf das Wii U GamePad streamen, werden dort unsere Waffen und Ausrüstungsgegenstände angezeigt. Darunter befindet sich beispielsweise ein Tricopter, mit dem wir entfernte Scharfschützen problemlos und lautlos ausschalten können.

...und brachial

In dem Falle haben wir zwei Optionen. Entweder wir gehen brachial vor und erledigen jeden Gegner mit scharfer Munition oder wir sind so vorsichtig, dass uns keiner der Gegner mehr zu sehen bekommt. Splinter Cell: Blacklist richtet sich damit sowohl an Fans der alten Teile, als auch an die von Splinter Cell: Conviction. Wir haben (bis auf wenige Ausnahmen) immer die Wahl, welchen Stil wir favorisieren, doch egal wie unsere Entscheidung im Endeffekt ausfällt, bleibt Blacklist für uns immer eine Herausforderung. Jeder Stil hat seine Vor- und Nachteile, die es abzuwägen gilt.

„Die Story bedient vor allem Klischees“

Unterm Nachtsichtgerät

Passend dazu ändert sich die musikalische Untermalung. Sind wir unentdeckt, hören wir außer den Soundeffekten so gut wie nichts, doch sobald wir die Aufmerksamkeit erweckt haben, dröhnt bedrohliche Musik aus den Lautsprechern. Optisch ist das Spiel ein zweiseitiges Schwert. Den guten Bewegungsanimationen stehen leblos wirkenden Gesichtsanimationen gegenüber. Beim virtuellen Tageslicht wirkt die Level-Architektur zudem nicht so imposant wie bei Nacht, die ohnehin fast nur mit dem obligatorischen Nachtsichtgerät zu ertragen ist, da die maximale Helligkeitsstufe des Spiels sehr niedrig ausfällt. Trotzdem ist Splinter Cell: Blacklist gerade deshalb so faszinierend und Fans der ersten Stunde werden mit dem neuesten Serienableger sicher sehr zufrieden sein.

Eric Ebel



Mit Kollegin Grímsdóttir diskutieren wir hitzig den nächsten Einsatz



Im Kooperationsmodus machen wir gemeinsam Jagd auf Terroristen.

Der Mehrspielermodus

Bei Spione gegen Söldner müssen wir in zwei Teams á vier Spielern entweder verdeckt operieren und Terminals hacken oder Jagd auf die Spione aus der Ego-Perspektive machen. Im Kooperationsmodus wehren wir mit einem weiteren Spieler Gegnerwellen in kleinen Gebieten ab. Beide Modi funktionieren nur online, obwohl der Coop-Modus auf anderen Plattformen auch offline funktioniert. Spieler waren online zum Testzeitpunkt jedoch Mangelware.

PRO

- drei verschiedene Spielstile
- bleibt ständig herausfordernd
- spannender Mehrspielermodus

CONTRA

- schmalspurige Handlung

FAZIT

Blacklist vereint die besten Elemente der alten Teile und von Conviction. Sowohl Schleichmomente als auch brachiale Action haben noch nie so gut zusammen gepasst!

PUBLISHER Ubisoft **ENTWICKLER** Ubisoft Montpellier **GENRE** Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 5 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 40 EURO

Rayman Legends

Bereits Rayman Origins war ein hervorragendes Jump 'n' Run, das den gliederlosen Helden wieder aus der Versenkung geholt hat. Knapp zwei Jahre später will Ubisoft nun noch eine Schippe drauflegen.



Im Vorfeld der Veröffentlichung von Rayman Legends gab es schon einiges an Aufruhr. Erst sollte das Spiel ein Launchtitel der Wii U werden. Als dann nach einer Verschiebung auf Februar 2013 die Information durchsickerte, dass das Spiel kein Exklusivtitel mehr sein wird und noch ein weiteres halbes Jahr nach hinten verschoben wird, begann ein regelrechter Shitstorm gegen Ubisoft. Mit einer Challenge-App für Wii-U-Nutzer hat der französische Konzern versucht zu schlichten, wirklich glatt sind die Wogen aber noch immer nicht.

Tausche Prinzessin gegen blauen Zwerg

Was dem Klempner seine Prinzessin ist, sind dem Rayman seine Kleinlinge. Ganze 700 der kleinen blauen Wesen sind über die verschiedenen Spielwelten verteilt und sollen von uns gerettet werden. Neben den Kleinlingen sammeln wir auf unseren Reisen aber auch etliche Lums, durch die wir Pokale erlangen oder neue Charaktere freischalten. Diese Sammelei wird schnell nur zum nebensächlichen Automatismus, während man staunend durch die Levels hüpfet.

Kreativ

Was Ubisoft uns mit Rayman Legends bietet, ist wirklich eine Ausgeburt der Kreativität. Während andere Studios aus manchen Ideen ganze Spiele stricken würden, springt

man hier beinahe in jedem Level zu einer neuen absurden, aber doch genialen Spielidee. Mal rasen wir als Ente durch Kuchenwelten, mal schlängeln wir uns durch Laserfallen wie in typischen Geheimagentenfilmen oder wir werden von Göttern im Olymp gejagt. Ein gesondertes Lob haben die Entwickler auch nochmals für ihre Musiklevels verdient. Am Ende jeder Welt dürfen wir einen Abschnitt spielen, in dem Musiktitel haargenau nachgebaut wurden. Wenn man da zu Eye of the Tiger in einer Mariachi-Version um die Wette springt, muss einem das Herz einfach aufgehen.



Perfekt für die Wii U

Zu den ohnehin schon genialen Levels kommen dann noch die speziell auf die Wii U abgestimmten Abschnitte mit dem grünen Helferlein Murphy hinzu. Erstmals hat man hier wirklich das Gefühl, dass das Gamepad sinnvoll genutzt wird. Damit der Computer beziehungsweise unsere Freunde die Level überstehen, schneiden wir Seile durch, entfernen Stacheln und bekämpfen Gegner per Stylusdruck oder drehen Plattformen, indem wir das ganze Gamepad kippen. Alles unglaublich flüssig und auf anderen Plattformen kaum vorstellbar.

Rayman & Globox

Während des Spielverlaufs kann man neben zahlreichen Charakteren auch einen Rayman im Mario- und einen Globox im Luigi-Kostüm freischalten. Das Mariokostüm lässt sich bereits in der ersten Spielstunde ohne Probleme erreichen.

An solchen Stellen kann dann nur noch Murphy helfen, indem man durch Kippen des Gamepads das Hindernis dreht.

Schau mal Mario!

Wie schon beim Vorgänger können wir wieder das gesamte Spiel auch gemeinsam mit Freunden erleben. Während bis zu vier Leute durch die Levels rennen können, kann der Spieler am Gamepad wahlweise eine Figur übernehmen oder mit Murphy die anderen Spieler unterstützen. Da man sich anders als in der New-Super-Mario-Bros.-Serie nicht ständig blockiert, aber doch beeinflussen kann, ist die Mehrspielererfahrung um ein Vielfaches motivierender. Um die Langzeitmotivation zusätzlich hochzuhalten, gibt es auch Online-Modi, in denen man zwar nicht gleichzeitig mit anderen Spielern spielen kann, dafür aber mit Ranglisten und Geistdaten gegen die ganze Welt antritt. Tägliche Aufgaben, die mit funkelnden Pokalen belohnt werden, motivieren da besonders stark.

Rubbelloslotterie

Aber das war auch noch nicht alles. In jedem Level können wir nicht nur Pokale, sondern auch immer ein Rubbellos freischalten, über das wir unter anderem Kuschtiere erhalten, die uns zusätzliche Lums verschaffen, oder Gemälde, die uns zusätzliche Level bringen. Zu dem schon sehr umfangreichen Hauptspiel haben die Entwickler nämlich nochmals vierzig Levels aus Rayman Origins in dem neuen Design und mit dem höheren Detailgrad umgesetzt. Ein wirklich nettes Extra, das gleichzeitig aber nochmals verdeutlicht, was für einen großen Sprung vorwärts Rayman Legends aber noch mal gemacht hat.

„Rayman Legends ist eine Ausgeburt der Kreativität.“

Die Liebe zum Detail

Als Sahnehäubchen auf dem Titel ist auch an der Grafik und dem Sound von Rayman Legends kaum etwas auszusetzen. Der Soundtrack ist abwechslungsreich und produziert schon nach kurzer Zeit den einen oder anderen Ohrwurm. Grafisch setzt Ubisoft Montpellier dieses Mal auf einen 2D-3D-Mix, der dem Charme des Titels aber keinen Abbruch tut. Insbesondere die Hintergründe sind beachtlich, in denen eigentlich immer ein Paar Augen auftaucht, mit dem Murphy auch interagieren kann. So viel Liebe fürs Detail findet man nur noch in den wenigsten Spielen!

Björn Rohwer



Emils Meinung:

„Wahnsinn - ich bin begeistert! So groß mein Drang danach ist, ein Fanboy zu sein, ich würde Rayman Legends als bisher bestes Wii-U-Spiel einstufen. Massenhaft neue Levels, dazu noch ein „Best of Origins“, weil den Entwicklern scheinbar langweilig war. Ein grandioser Coop-Modus, Multiplayer-Ranglisten – was könnte man noch in ein Spiel packen, um es besser zu machen? Abwechslung, ein toller Soundtrack und kranke Ideen? Hat Rayman Legends auch!“

PRO

- sehr gutes Leveldesign
- sehr humorvoll
- unglaublich abwechslungsreich
- grafisch und soundtechnisch sehr gelungen

FAZIT

Mit Rayman Legends hat Ubisoft einen absoluten Referenztitel abgeliefert. Mich erstaunt es nur, dass der erste Must-Have-Titel der Wii U nicht von Nintendo kommt.



PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Level 5 GENRE Sport-Rollenspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Inazuma Eleven 3: Kettenblitz & Explosion

Erneut soll ein Casino ausgeraubt werden... Moment mal, ist dies kein japan-zentriertes Sequel zu Ocean's Eleven?



Inazuma Eleven 3 bildet den Abschluss der Geschichte um Torhüter Mark Evans, der mit seiner Mannschaft nach dem Weltmeistertitel greift. Mit von der Partie sind diesmal nicht nur altbekannte Freunde, sondern auch ehemalige Feinde, wodurch natürlich Spannungen im Team entstehen. Die Story ist zu großen Teilen unaufregend und vorhersehbar, jedoch wachsen einem die Spieler und ihre Eigenheiten schnell ans Herz und man bleibt während der etwa 16 Stunden Spielzeit recht gut unterhalten. Das Ganze wird dabei in wundervoll animierten Animesequenzen erzählt, wobei, nicht immer passende, aber stets motivierte Synchronsprecher dies vertonen.

Pokémon x Captain Tsubasa

Im Kern ist Inazuma Eleven 3 ein klassisches japanisches Rollenspiel mit allem was dazugehört. Wir reisen durch die Lande, bestreiten Zufallskämpfe, verbessern unsere Statuswerte, kaufen neue Ausrüstung und sprechen uns dabei den Mund fusselig. Um immer genug und auch auf die eigenen Bedürfnisse zugeschnittene Spieler zu haben, können gegnerische Spieler oder Bekannte angeworben werden. Kurioserweise kann das Team sogar an Kapselautomaten erweitert werden. Leider unterscheiden sich die Spieler nicht stark genug und die Spielerzahl ist stark begrenzt, sodass der Sammelaspekt nicht wirklich zum Tragen kommt.

Und eine Prise Dragon Ball...

Eine Besonderheit von Inazuma Eleven ist das Kampfsystem, in dem, ihr könnt es euch sicher schon denken, Fußball spielt. Die Zufallskämpfe bestehen aus kurzen 4-gegen-4-Partien gegen Straßenfußballer. Anfangs lockern die Kämpfe das Geschehen noch auf, jedoch werden sie mit der Zeit, trotz unterschiedlicher Siegbedingungen, etwas langweilig und nervig. Auch die größeren (und selteneren) Spiele mit elf Spielern sind leider mit Problemen behaftet. Denn hier kommen verstärkt die im fortschreitenden Spielverlauf immer abstruser werdenden Spezialtechniken zum Einsatz, die zwar für mehr Spannung sorgen, aber auch komplett den Spielfluss durcheinander bringen. Jede dieser Techniken wird nämlich von einer wenigen Sekunden dauernden Animation begleitet, die sehr schnell sehr nervig wird. Teilweise fühlten wir uns mehr als Zuschauer, denn als Spieler.

Anime-Klischees

Dies wird noch durch den starken Einsatz von geskripteten Ereignissen verstärkt. Fast jedes größere Spiel wird damit begonnen, dass die gegnerische Mannschaft ihre besonderen Fähigkeiten demonstrieren muss und man das Spiel im Rückstand beginnt. In gewisser Weise tragen diese Dinge auch zur Anime-Atmosphäre bei, denn auch bei Dragon Ball und Co. muss der Bösewicht erstmal seine Gefährlichkeit durch

Zerstören einer Stadt oder ähnliches beweisen. Auch die absurden Spezialattacken haben einen gewissen Charme, jedoch überwiegen für uns die negativen Aspekte. Zu guter Letzt noch ein Wort zum Schiedsrichter: Eine Grätsche ist manchmal ein Foul, den Gegner einfrieren aber nicht? Es scheint uns, dass hier eher nach Zufall als System gepfiffen wird.

Rollenspiel trifft auf Echtzeitstrategie

Gespielt wird auf dem Touchscreen. In Echtzeit können hier mit dem Stylus Laufwege eingezeichnet und Schüsse ins Tor gepfeffert werden. Besonders zu Beginn ist das noch viel gewöhnungsbedürftige Fummelarbeit, allerdings legt sich das später größtenteils und man kommt zu einem akzeptablen Ergebnis. Wird der Weg eines Gegners gekreuzt oder das Tor anvisiert, pausiert das Spiel und eine Aktion wie eine Finte oder eine Spezialattacke darf ausgewählt werden. Die anschließenden Animationen sind übrigens der einzige Zeitpunkt, bei dem das Geschehen auf den oberen Bildschirm transportiert wird – wer sich auf den 3D-Effekt freut sollte also aufpassen. Auch die Charaktermodelle wirken eher wie die eines DS-Spiels. Auf dem 3DS sind wir doch ein bisschen mehr gewöhnt.

Weder Fisch noch Fleisch

Inazuma Eleven hat zwar einen gewissen Charme und macht teilweise auch richtig Spaß, jedoch kann die Mischung aus Fußball und Rollenspiel nicht vollends überzeugen. Für Sportfans sind die Spiele zu langsam und Rollenspielern ist die Geschichte zu seicht. Fans der Vorgänger werden sicher auch hier wieder ihren Spaß haben, Neulingen empfehlen wir aber erst einmal die günstigeren Vorgänger auszuprobieren.

Alexander Schmidt



OBEEN LINKS Die Animesequenzen sind toll animiert und vertont.
 OBEEN Das Spiel unterscheidet sich nur wenig von einem DS-Spiel.
 LINKS Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.

Versionsunterschiede

Ähnlich wie bei Pokémon gibt es auch bei der Inazuma-Elven-Reihe mehrere Versionen desselben Spiels. Die Unterschiede zwischen den Versionen „Kettenblitz“ und „Explosion“ sind jedoch marginal. Sie unterscheiden sich nur in ihren Titelsongs, einigen Spezialtechniken und einer exklusiven Mannschaft. Außerdem wird in „Kettenblitz“ die Hintergrundgeschichte des italienischen Spielers Paolo Bianchi beleuchtet, während „Explosion“ die des Torwarts Hector Helio behandelt.

PRO

- sympathische Charaktere
- gelungene Animesequenzen

CONTRA

- vorhersehbare Story
- keine Anpassung an den 3DS

FAZIT

Mein erster Ausflug in das Universum von Inazuma Eleven konnte mich nicht so recht überzeugen. Die Atmosphäre ist zwar gelungen, aber ich konnte mich einfach nicht mit dem Spielfluss anfreunden.

PUBLISHER MarvelousAQL ENTWICKLER Marvelous AQL Europe GENRE Simulation
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren PREIS circa 40 EURO

Harvest Moon: A New Beginning

Eine Bauernhofsimulation trifft sicherlich nicht jedermanns Geschmack. Harvest Moon erfreut sich dennoch einer großen Fanbase und so ist mit A New Beginning nun ein neuer Teil für den Nintendo 3DS erschienen.



Ironischerweise sind gerade die im Nachteil, die auf dem Land leben. Denn habt ihr keine oder nur eine langsame Internetverbindung, wird es nicht einfach, den Titel zu erwerben. MarvelousAQL bietet A New Beginning in Deutschland bisher nur zum Download im eShop an. Passend dazu eine weitere Hiobsbotschaft: Das Spiel ist komplett auf englisch.

Neue Bewohner für Echo Village

Zu Beginn gilt es sich durch ein zähes Tutorial zu kämpfen, von dem wir zuerst nicht das Gefühl hatten, dass es irgendwann ein Ende nimmt. Gerade bei einem Spiel mit derartigen Erklärungspotenzial sollte eine Lokalisierung aus Käufersicht eigentlich selbstverständlich sein. Im Spiel betreiben wir nicht nur die typische Landwirtschaft mit Ernte und Viehzucht, sondern bauen bei steigendem Spielfortschritt auch ein nahezu verlassenes Dorf komplett neu auf. Auf diese Weise soll die Population des Dorfes ein wenig angehoben werden.

Bauer sein bedeutet Routine

Doch bevor es an Baupläne geht, erleben wir den typischen Tagesablauf eines Bauern. Früh am Morgen aufgestanden gilt es die Felder zu bewässern (wenn es der Wettergott nicht schon für uns erledigt), sich um das Wohl der Tiere zu kümmern, in der Wildnis allerlei Früchte und Materialien zu finden und zu versuchen, wirtschaftlich irgendwie über die Runden

zu kommen. Es sind sehr routinierte Tagesabläufe, doch hat man ein wenig Geduld, was für einen Farmer kein Fremdwort sein sollte, werden die Tage dank steigender Möglichkeiten immer interessanter.

Erweiterter Klassiker mit Stärken und Schwächen

Freunde von Bauernhofsimulationen werden mit A New Beginning voll auf ihre Kosten kommen. Es ist eben das klassische Spielprinzip, das auf frische Art ergänzt wurde. Leider geht die Framerate trotz nur zweckentsprechender Grafik teilweise in die Brüche, gerade bei eingeschaltetem 3D-Effekt. Gemeinsam mit der fehlenden Retailfassung sowie Lokalisierung und dem übertrieben langen Tutorial zeigen sich also einige Mankos, die zwar nicht gravierend sind, aber eben auch nicht notwendig wären.

Damian Figoluszka



PRO

- Farmer wird Städtlebauer
- Liebesleben wieder möglich

CONTRA

- Framerate nicht optimal
- Komplett englisch

FAZIT

Das klassische Harvest-Moon-Spielprinzip wurde sinnvoll ergänzt. Leider komplett auf englisch und bisher nur als Download erhältlich.

PUBLISHER Keen Games **ENTWICKLER** Keen Games **GENRE** Rennspiel
SYSTEM Wii U **SPIELER** 1 bis 4 **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 8 EURO

TNT Racers

Nach Nano Assault Neo von Shin'en versucht nun mit TNT Racers ein zweites deutsches Spiel mit der anspruchsvollen Wii-U-Indie-Konkurrenz mitzuhalten.

TNT Racers von dem deutschen Entwicklerstudio Keen Games ist mit Sicherheit kein besonders aufwendiges Spiel, noch gewinnt es Preise für Schönheit oder Innovation. Dennoch macht es auf seine eigene, verschrobene Art wirklich Spaß. Die drei ersten Buchstaben – TNT – deuten schon darauf hin, dass hier so einiges in die Luft geht. Während man bei anderen Funracern wie Mario Kart letztlich doch noch das Fahrgeschehen im Vordergrund hat, liegt der Fokus bei TNT Racers eindeutig auf den unzähligen und immer wiederkehrenden Power-Ups.

Bombenrennen

Es explodiert, der Bildschirm wackelt, die Straße wird gespiegelt, es werden Öllachen verteilt und trotz dieses unglaublichen Chaos macht das gameplaytechnisch simple Spiel einen großen Spaß. Vor allen Dingen im Multiplayer-Modus mit realen Kontrahenten. Das liegt aber auch an dem insgesamt ungewöhnlichen Grundkonzept. Ein Rennen wird nicht nur in Runden, wenn man den Kurs einmal komplett befahren hat, sondern auch in eine andere Art Runden, wenn nur einer der Fahrer noch überlebt hat, unterteilt. Die Kamera ist auf den Spitzenreiter fixiert und jeder der zu weit zurückfällt, verliert ein Leben. Sind alle bis auf ein Fahrer draußen, gibt es einen Neustart.



Das Drumherum

In diesem Grundkonzept werden dann mal Münzen gesammelt, mal geht es darum, die Gegner möglichst schnell zu zerstören und mal fahren wir auch einfach nur auf Zeit. Für Einzelspieler sorgen diese verschiedene Modi zusammen mit der Hand voll an Strecken leider nicht für besonders viel Abwechslung. Wer sich aber an dem absoluten Chaos erfreuen kann und ein paar Freunde parat hat, kann gerne zuschlagen, bevor im nächsten Jahr dann mit Mario Kart der König der Funracer ins Haus steht.

Björn Rohwer



PRO

- spaßiges Chaos
- Multiplayer-Spaß

CONTRA

- technisch durchschnittlich
- wenig Abwechslung

FAZIT

Auch wenn TNT Racers kein Meisterwerk ist, hat es mir doch einigen Spaß bereitet. Vor allen Dingen als kleiner Pausenfüller oder nebenher auf dem Gamepad der Wii U.



PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Ambrella GENRE Adventure
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 6 Jahren PREIS circa 15 EURO

Pokémon Rumble U

Während die nächste Pokémon-Generation schon in den Startlöchern steht, will Nintendo die Fans mit einem Spin-off nochmals etwas melken.



Die Pokémon-Rumble-Serie ist seit ihrem Debüt auf der Wii nicht gerade für feinsinnige und anspruchsvolle Action bekannt. Dem Titel voll und ganz entsprechend gehen wir so auch in Pokémon Rumble U wieder auf Kollisionskurs. Wir, unterwegs als aufziehbares Pokémonspielzeug, sind aus Versehen aus einer Kiste gefallen, abgetrieben und wollen uns nun den Weg zurück zum sicheren Spielzeugladen freimachen. Von da an stehen wir einige Stunden lang Arenenkampf um Arenenkampf gegenüber, in denen fleißig auf den A- und B-Knopf eingepreßelt werden darf.

„Pokémon Rumble U ist eines der stumpfesten Spiele dieses Jahres.“

Einknopfspiel

Pokémon Rumble U ist nämlich eigentlich nur eine heillose Buttonmashing-Orgie. Schon nach wenigen Abschnitten sehen wir uns unzähligen Gegnerhorden gegenüber und müssen so einfach mit roher Gewalt den Attackenknopf – wenn wir ein besonders tolles Monster haben sogar die zwei Knöpfe – malträtiert. Aber obwohl das Spiel überhaupt keinen geistigen Anspruch hat und unglaublich stumpf ist, macht es doch mehr Spaß als erwartet. Während die 3DS-Version noch sehr in die Länge gezogen war, konzentriert man

sich hier wenigstens auf immer kurze Käfigkämpfe – besser, als wenn man zum stumpfen Prügeln auch noch stumpf durch eintönig designte Levels läuft.

Kinderfreundlich

Der zweite Motivationsfaktor ist – wie in jedem Pokémonspiel – der Sammeltrieb. Alle aktuell verfügbaren 649 Pokémon lassen sich in Pokémon Rumble U ergattern, indem man auf sein Glück hofft und einige Kämpfe immer wieder startet. Es ist schwer zu verstehen, aber der Mechanismus zieht immer wieder. Grafisch und technisch ist das Spiel zudem bestenfalls solide. So bleibt ein Spiel, das von der Einfachheit des Konzeptes sehr kinderfreundlich ist und größeren Spielern zumindest kurzzeitig etwas hirnlosen Spaß bereiten kann.

Björn Rohwer



NFC

Das eigentliche Kernfeature des Spiels ist in Deutschland noch gar nicht wirklich benutzbar. Über die im Wii U GamePad befindliche NFC-Technik lassen sich nämlich im Laden erhältliche Pokémon direkt in das Spiel transportieren. Wer hierzulande solche Figuren haben möchte, muss sie derzeit noch aus den USA, Großbritannien oder Japan importieren.

Hier dürfen wir zur Abwechslung einmal eine Burg beschützen, anstatt nur die Gegner einfach zu besiegen.

PRO

- regt den Sammeltrieb an
- kurzweilig

CONTRA

- pures Buttonmashing
- sehr stumpf

FAZIT

Pokémon Rumble U hat mir tatsächlich mehr Spaß gebracht, als ich erwartet hätte. Dennoch ist es nicht mehr als eine stumpfe Buttonmashing-Orgie, die unseren Sammeltrieb anfixen möchte.

PUBLISHER Ubisoft ENTWICKLER Pwnee Studios GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 6 Jahren PREIS circa 10 EURO

Cloudberry Kingdom

Wer schon New Super Luigi U für anspruchsvoll hielt, sollte sich erst einmal Cloudberry Kingdom genauer ansehen.



Unser Held Bob rettet – was soll man von einem guten Jump 'n' Run auch anderes erwarten – selbstverständlich eine Prinzessin aus den Fängen eines Bösewichtes mit breitem Kreuz. Oder geht es doch nicht um die Prinzessin? Schon bei den kleinen Storyfetzen aus Cloudberry Kingdom merkt man, dass sich dieses Spiel nicht sonderlich ernst nimmt. Eigentlich ist dieses bisschen Geschichte auch nur die Dekoration – für das Spiel ist der ganze Hintergrund so egal wie nur irgend möglich.

„Cloudberry Kingdom reduziert das Genre auf seine elementaren Bestandteile.“

Die Grundfeste des Genres

Cloudberry Kingdom reduziert das Jump-'n'-Run-Genre wieder auf seine Grundfeste – das Hüpfen und das Rennen. Wir werden in einigen Minispielmodi oder besagtem Storymodus in fast schon winzige Level gesteckt und unsere Aufgabe ist hindurchzurennen und im richtigen Moment zu springen. Klingt so weit noch sehr einfach. Schließen wir die Anfangslevel jeweils in wenigen Sekunden ab, steigt der Schwierigkeitsgrad aber doch rasant an und wir merken, dass plötzlich immer mehr Versuche pro Level nötig sind. Auf einmal helfen uns nur noch perfekt getimte Sprünge, an denen wir uns die Zähne ausbei-

ßen dürfen. Während sich dabei langsam ein Frustrationslevel aufbaut, werden wir durch das Nur-noch-einen-Versuch-Prinzip aber immer weiter getrieben.

Alles ist Zufall

Der besondere Clou des Spiels ist die künstliche Intelligenz. Jedes Level wird neu generiert und kann mit einer Vielzahl an Einstellungsmöglichkeiten beeinflusst werden. Erstaunlicherweise kommen bei diesen zufallsbasierten Levels immer sehr gut spielbare – wenn auch manchmal etwas einheitliche – Abschnitte heraus. Die einheitlichen Levels können aber durch verschiedene Charaktere aufgelockert werden – mal sind wir mit einem Jetpack unterwegs, mal winzig oder mal stecken wir in eine Kiste fest. Neben den Levels erscheint aber auch der Soundtrack zufallsbasiert. Er passt nicht zum Szenario und ging uns in kürzester Zeit auf die Nerven. Zum Glück kann man das Spiel aber auch sehr gut ohne Ton spielen.

Björn Rohwer

Kickstarter

Cloudberry Kingdom ist das erste Wii U Spiel, das auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter seinen Ursprung hatte. In den nächsten Monaten werden aber noch zahlreiche weitere Crowdfunding-Spiele wie Cryamore, Days of Dawn oder Super Ubie Land erscheinen – hoffen wir, dass diese ähnliche Qualität mitbringen.



PRO

- perfekt für zwischendurch
- viel Abwechslung
- viele Einstellmöglichkeiten

CONTRA

- anstrengende Soundeffekte

FAZIT

Auch wenn das Spiel den Flair eines günstigen Flash-Spiels hat, konnte es mich mehr fesseln als die meisten AAA-Titel.

PUBLISHER Capcom ENTWICKLER WayForward Technologies GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 15 EURO

DuckTales: Remastered

1989 befindet sich die Serie DuckTales: Neues aus Entenhausen auf dem Höhepunkt und man entscheidet sich, ein Videospiel zur Serie zu veröffentlichen. Dieses erfährt nun sein Remake.

In der Rolle des Fantastilliardärs Dagobert Duck reisen wir rund um den Globus und gehen im Amazonas-Gebiet, im Himalaja-Gebirge, in einem Schloss in Transsylvanien, in einer afrikanischen Mine und sogar auf dem Mond auf Schatzsuche. Dabei fühlt sich das Spiel wie ein klassisches Jump 'n' Run an. Ausgerüstet mit einem Spazierstock, den wir als Pogostab missbrauchen, hüpfen wir auf Gegner, über Abgründe und öffnen mit dem unverzichtbaren Utensil Schatztruhen.

„Der Titel bietet circa drei Stunden Einmalspielzeit“

Aus alt macht neu

Am Ende eines Levels erwartet uns ein Bossgegner. Während die Spielabschnitte fast vollkommen originalgetreu umgesetzt worden sind, wurden die Bosse um Vorgehensmuster clever ergänzt. Unterbrochen werden die Level leider oftmals durch Zwischensequenzen, in denen die originalen (englischsprachigen) Synchronsprecher versuchen, den Humor der Serie umzusetzen. Unglücklicherweise können die Gags nicht immer zünden. Dadurch wird der sonst richtig gute Spielfluss umsonst gestört!

Aufpolierter Klassiker

Optisch ist das Spiel ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite wirken die Charaktere wunderbar stimmig, heben sich aber zu stark vom vergleichsweise blassen Hintergrund ab. Dafür bietet der Titel dieselbe grandiose, jetzt aber aufpolierte, Soundkulisse des Nintendo-Entertainment-System-Klassikers. Entwickler WayForward Technologies ist sorgfältig mit dem Remake umgegangen, ergänzt das Spiel sogar um zwei neue Level, doch für fünfzehn Euro erwarten wir mehr als nur eine maximal dreistündige Einmalspielzeit.

Eric Ebelt



Diese Unterbrechungen stören den sonst guten Spielfluss andauernd.



Ducktales-whooh ooh!

Der Introsong der Zeichentrickserie kommt in DuckTales: Remastered erst am Ende vor. Es handelt sich hierbei um das Original, denn die (spätere) deutsche Fassung würde ohnehin keinen Sinn ergeben, da hier Pluto und Goofy erwähnt werden, die sowohl in der Serie, als auch im Spiel nicht auftreten.



PRO

- gelungener Soundtrack
- original Levelstruktur

CONTRA

- ständige Unterbrechungen
- kurze Einmalspielzeit

FAZIT

Levels und Soundtrack sind kultverdächtig, doch stören mich die ständigen Unterbrechungen und die kurze Einmalspielzeit. Der Titel eignet sich in erster Linie für Nostalgiker!

PUBLISHER Capcom ENTWICKLER Iron Galaxy Studios GENRE Hack and Slay
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 12 Jahren PREIS circa 15 EURO

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara

Während Dungeons & Dragons grundsätzlich ein Pen-and-Paper-Rollenspiel ist, feierte das Franchise ebenfalls Erfolge in diversen anderen Genres - wie zwei Arcade-Spielen.

Diese beiden Titel hören auf die Namen Tower of Doom und Shadow over Mystara. Beide Spiele sind in derselben Fantasy-Welt angesiedelt, die zwar westlich wirkt, aber zum Teil durch japanische Einflüsse wie das Vorkommen von Luftschiffen beeinflusst wird. Außerdem haben beide Spiele dieser Sammlung so gut wie nichts mit der großen Vorlage zu tun. Anstatt rundenbasierte Kämpfe zu bestreiten, kloppen wir uns aus der Seitenansicht durch Kerker.

„Beide Spiele sind in wenigen Stunden durchgespielt“

Unendliche Versuche

Dabei wählen wir aus, ob wir als Kämpfer, Kleriker oder Magier in den Kampf ziehen. Jeder Charakter hat unterschiedliche Fähigkeiten, um Gegner wie Höllenhunde oder Betrachter zu besiegen. Erweitert wird das Waffenarsenal mit Bögen und Wurfgegenständen. Allerdings brauchen wir unsere Lebensenergie nicht im Auge zu behalten, denn auch wenn wir von einem Feind niedergestreckt werden, werfen wir eine virtuelle Münze nach und nutzen so unendliche Continues, die uns anschließend unmittelbar ins laufende Geschehen schmeißen.

Überschaubare Neuerungen

Hier merkt man, dass das Spiel seinen Arcade-Wurzeln treu bleibt, doch bietet Chronicles of Mystara auch Neuerungen, die es in der Automatenversion damals nicht gab. So können wir mit bis zu vier Spielern online gemeinsam durch die Welt ziehen und unsere Bestleistungen in einer Online-Rangliste miteinander vergleichen. Außerdem motivieren freischaaltbare Erfolge. Für den Preis von circa 15 Euro hätten wir aber stärkere technische Anpassungen und uns einen erweiterten Umfang gewünscht.

Eric Ebelt



Mit vier Mitstreitern lässt sich das Abenteuer in den verschiedenen Themenwelten wie diese Eislandschaft bequemlicher meistern.



Dungeons-& Dragons

Dungeons & Dragons wurde 1974 in den Vereinigten Staaten von Amerika zum ersten Mal vertrieben. Es folgten mehrere Regelwerke, die auch in Deutschland erschienen. Seit 2009 sucht der amerikanische Lizenzgeber jedoch vergebens nach einem neuen Vertriebspartner in der Bundesrepublik.

PRO

- schneller Spieleinstieg
- Online-Mehrspielermodus

CONTRA

- kurze Einmalspielzeit
- teils magere Technik

FAZIT

Wer sich mit Freunden durch das Fantasy-Reich schnetzeln möchte, wird hier bestens bedient. Solo-spieler sollten sich auf stumpfe Kämpfe mit unzähligen Continues einstellen.

PUBLISHER Zen Studios ENTWICKLER Zen Studios GENRE Pinball
SYSTEM Wii U SPIELER 1 bis 4 USK ab 0 Jahren PREIS circa 10 EURO

Star Wars Pinball



Für die Zen Studios ist die Star-Wars-Lizenz zu schade, um nur als Download-Tisch zu enden.

Drei Tische bekommen wir in Star Wars Pinball geboten, die allesamt für etliche Stunden zu fesseln wissen. Thematisch sind wir einmal mit Kopfgeldjäger Boba Fett unterwegs, flippern uns durch die Klonkriege und halten uns zu guter Letzt in Episode V auf. Gerade der auf dem Film Das Imperium schlägt zurück basierende Tisch hat es in sich.

Szenisches Flippern

Hier dürfen wir am Flippertisch zahlreiche Szenen aus dem Film nacherleben und so unsere Punktzahl in die Höhe treiben. Das Gesamtpaket stimmt auch wieder absolut, ist es doch 1:1 von den Zen Pinball Spiel übernommen. Über Online-Rangliste kann man sich vergleichen, die Ballphysik ist absolut makellos und jeder Tisch überrascht mit vielen kleinen Specialaktionen.

Björn Rohwer

PRO

- perfekte Physik
- gute Atmosphäre
- Tische mit vielen Funktionen

CONTRA

- etwas lange Ladezeiten

FAZIT

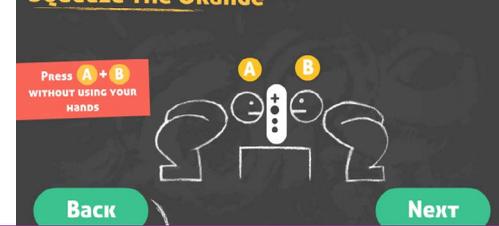
Ich mag die Star-Wars-Filme und ich mag Pinball-Spiele. Für mich konnte bei dieser Kombination gar nichts schief gehen und die Zen Studios haben meine Erwartungen absolut erfüllt.

8

von 10

PUBLISHER KnapNok Games ENTWICKLER KnapNok Games GENRE Party
SYSTEM : Wii U SPIELER 2 bis 8 USK ab 0 Jahren PREIS 6,99 EURO

Spin the Bottle: Bumpie's Party



Wer hat es in seiner Jugend nicht gespielt – Flaschendreher. Doch auch wenn das erst langweilig klingt, dieses Spiel darf man keinesfalls unterschätzen.

Spin the Bottle: Bumpie's Party hat mit Flaschendreher eigentlich nur die Spielerauswahl gemein, der Rest der Party wird mit außergewöhnlichen, aber nicht weniger lustigen, Minispielen gefüllt, die nichts für Leute mit Berührungsängsten sind. Das Spiel bildet immer ein Team zwischen dem zufällig ausgewählten Flaschendreher und der erdrehten Person, die dann gemeinsam versuchen müssen, ihr Spiel zu gewinnen.

Party!

So muss in einem der 14 Minispiele die Wii Remote auf den Tisch gestellt werden und ein Team muss ohne die Zuhilfenahme ihrer Hände A und B drücken und so lange wie möglich halten, während bei einem anderen Spiel die Zuschauer die Wii Remotes im Raum verstecken und das Team sich auf die Suche begeben darf. Dabei findet der gesamte Spielablauf nur auf dem Gamepad statt, das Spiel empfiehlt sogar den Fernseher abzuschalten. Spin the Bottle ist für jede Party eine Bereicherung – mit weniger als vier Spielern ist es aber nicht zu empfehlen.

Emanuel Liesinger

PRO

- interessante Minispiele
- der Partyhit

CONTRA

- kein Singleplayer
- nichts für Berührungsängste

FAZIT

Bitte nicht vom Namen abschrecken lassen – Spin the Bottle ist ein außergewöhnliches Partyspiel welches vor allem bei diesem Preis auf keiner WiiU fehlen darf.

9

von 10

PUBLISHER Black Forest Games ENTWICKLER Black Forest Games GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 15 EURO

Giana Sisters: Twisted Dreams

Wer den Namen Giana Sisters immer noch nur mit einem dreisten Mario-Klon verbindet, sollte sich den Reboot auf der Wii U einmal ansehen.

Die Geschichte der Giana Sisters ist mittlerweile hinlängliche bekannt. Ende der Achtziger haben die Geschwister Giana und Maria ihre Laufbahn in einer Art Super-Mario-Bros.-Klon begonnen und wurden daraufhin von Nintendo zum Teufel gejagt. Der jetzige Reboot der Serie ist immer noch ein Jump 'n' Run, von der Spielmechanik unterscheidet sich aber einiges zu den Spielen mit dem italienischen Klempner.

Träumlein wechsel dich

Auch wenn das Spiel weitestgehend auf so etwas wie eine Story verzichtet, gibt es doch einige Fetzen, die sich am Anfang aufschnappen lassen. Maria wird von einem Drachen in einer Traumwelt entführt. Nun liegt es an Giana ihre grünhaarige Schwester zu retten. Zum Glück weiß Giana wie man Träume manipuliert und kann so immer abwechselnd das liebe blonde Mädchen sein und die rothaarige Göre – beide jeweils mit eigenen Spezialattacken. Der Wechsel zwischen den beiden Rollen beeinflusst aber nicht nur die Protagonistin, sondern schlichtweg alles. Die gesamte Spielwelt verändert sich fließend von gruselig zu zuckersüß, die Musik wechselt von freundlichen Klängen zu E-Gitarren - teilweise verändert sich sogar das Leveldesign und Plattformen tauchen auf oder Brücken verschwinden.



Alles ist Zufall

Ansonsten ist das Gameplay sehr klassisch gehalten. Wir dürfen unzählige Diamanten sammeln – pro Level zwischen 300 und 800, bekämpfen Gegner und haben am Ende von drei der 23 Levels einen Bosskampf. Möchte man das Spiel einfach nur durchspielen, sollte das in wenigen Stunden erledigt sein. Wer allerdings alle Edelsteine einsammeln möchte und dann noch die Kristalle für besonders wenige Tode kassieren möchte, kann sich an dem Spiel die Zähne ausbeißen. Nach einem sehr seichten Einstieg steigt der Schwierigkeitsgrad rasant an und fordert von uns schnell absolut präzise Sprünge. Ein kleines Extramanko der Wii-U-Version: Leider kann man den Ton nicht von dem Gamepad ausgeben lassen – zum Glück wird das noch per Patch ausgebessert.

Björn Rohwer

Wem das ohnehin schon schwere Spiel zu einfach ist, der kann später im Hardcore-Modus alle Level mit nur insgesamt einem Leben durchspielen.



Chris Hülsbeck

Wer mit deutschen Retro-Games etwas anfangen kann, wird auch sicherlich den Namen Chris Hülsbeck schon einmal gehört haben. Der Musiker aus Kassel war für den Soundtrack zu Spielen wie Turricon, R-Type oder dem originalen Giana Sisters verantwortlich. Für den Reboot der Serie hat Black Forest Games ihn wieder mit ins Boot geholt.

PRO

- kreatives Spielprinzip
- liebevolles Design
- ordentlicher Anspruch, aber ...

CONTRA

- .. zu steile Lernkurve

FAZIT

Jump 'n' Run-Fans bekommen in den letzten Wochen auf der Wii U Spiel um Spiel geboten. Giana Sisters ist zwar nicht perfekt, hat aber eigene kreative Elemente und konnte mich trotz des hohen Anspruchs sehr gut motivieren.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Ape / Pax Softnica / HAL Laboratory GENRE Rollenspiel
SYSTEM Wii U, SNES SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 10 EURO

EarthBound Virtual Console

Auf den 18. Juli 2013 haben viele Rollenspieler gewartet. Fast genau 19 Jahre hat es gedauert, bis der unkonventionelle Rollenspielklassiker EarthBound in Europa erhältlich war.



Dieser Mann freut sich darüber, dass ihm seine Frau zum zweiten Mal wegelaufen ist. Wir sind uns sicher, dass der Mann einfach nur sarkastisch ist.



Krankenhäuser sind besonders zu Beginn des Spiels wichtig. Nur hier können wir gefallene Mitstreiter wiederbeleben.

Als eines Nachts erst ein großer Knall, dann Polizeisirenen zu hören sind und jemand wie verrückt an der Tür klopft, ahnt Ness noch nicht, dass er bald eine Reise antritt. Zunächst gilt es aber, die Unglücksstelle erst nachts und dann morgens zu untersuchen. Ein Meteor ist auf die Erde geknallt und das nur wenige Meter von Ness' Zuhause! Von einem kleinen Insekt, das während eines Kampfes das Zeitliche segnet, erfährt Ness, dass er um die Welt reisen und Giygas besiegen muss.

Verbundene Welten

Dieser bedroht den ganzen Planeten und nur Ness und drei Mistreiter können ihn aufhalten. Die Reise unseres Protagonisten führt ihn von seiner Heimatstadt Onett im Eagleland zu großen Städten und in entfernte Länder. Unterwegs trifft er auf die magiebegabte Paula, das Genie Jeff und den Prinzen Poo. EarthBound bricht in den ersten Minuten bereits mit einer japanischen Rollenspieltradition und lässt uns die Charaktere frei benennen. Sogar Ness' Leibspeise, seinen Hund und sein Hobby dürfen benennen. Dadurch soll eine Vertrautheit zwischen der Spielwelt und der Welt des Spielers entstehen. Worin die verbundenen Welten gipfeln, verraten wir aus Spoiler-Gründen jedoch nicht.

Die Mother-Reihe

EarthBound ist der zweite von drei Mother-Teilen. In allen Teilen treten zwar verschiedene Charaktere auf, doch gibt es Verknüpfungen zwischen den Spielen. Die Spielwelt darf als fiktives Paralleluniversum unserer Welt gedeutet werden.

Gnadenloser Humor

Ein wichtiges Merkmal der Spielwelt ist, dass sich diese nicht völlig ernst nimmt. So ist Ness ein kleiner Junge, der wie seine jungen Mitstreiter von Eltern und gleichaltrigen Freunden in die Welt hinausgeschickt werden, ohne sich überhaupt Sorgen um sie zu machen. Zudem hat es sich der Titel zur Aufgabe gemacht, das Rollenspielgenre an einigen Stellen durch den Kakao zu ziehen. In der Mitte des Spiels treffen wir auf zwei Dungeons, die gewollt lieblos wirken - inklusive Erklärungen. Das heißt aber nicht, dass sich EarthBound selbst nicht ernst nimmt.

Kuriose Gegnervielfalt

EarthBound ist in erster Linie schließlich auch ein Rollenspiel. Das heißt, dass wir in den Kämpfen rundenbasiert auf Gegner einprügeln, Psi-Kräfte einsetzen und für gewonnene Kämpfe Erfahrungspunkte kassieren. Schauen wir uns aber die Gegnertypen an, fallen große Unterschiede zu anderen Rollenspielen auf. Wir kämpfen gegen Vögel, alte Greise, Pilze, Verkehrsschilder, Aliens und Zombies. Da ist von allem etwas dabei und da wäre er auch wieder - der Humor!

„Mit viel Humor wird das Rollenspiel-Genre parodiert.“

Der Griff zum Telefon

Da derlei Gegner wohl kaum Dollars hinterlassen, mit denen wir uns in den Geschäften mit Yo-Yos, Baseballschlägern, Laser-Schusswaffen und Co. ausrüsten, haben sich die Entwickler einen Kniff einfallen lassen. Immer dann, wenn wir in Hotels und Läden zum Telefonhörer greifen, um bei unserem Vater das Spiel zu sichern, erzählt dieser, dass er uns einen bestimmten Betrag aufs Konto überwiesen hat. Zudem nutzen wir das Telefon, um Items bei unserer Schwester zu lagern oder liefern zu lassen. An dieser Stelle bröckelt die Fassade des Spiels!

Sperrige Menüführung

Wir dürfen beim Lieferanten, entweder drei Gegenstände einlagern oder drei Objekte abholen. Beides gleichzeitig geht nicht. Außerdem will der Mann von uns eine Liefergebühr, weshalb wir immer Bargeld dabei haben sollten. Der Weg zum Geldautomaten gehört bei jedem Einkauf dazu, doch essenzieller ist da, dass wir beim Kauf von Waffen nur sehen, ob diese besser sind, als die angelegten. Wie die Werte variieren und welche Vor- und Nachteile Rüstungsgegenstände bringen, erfahren wir erst, wenn wir sie gekauft haben und im Item-Menü die Beschreibung aufrufen. Dieses System war 1994, als der Titel als Mother 2 in Japan erschien, bereits antiquiert.

Ein Stück Nintendo-Geschichte

Selbiges gilt auch bei den Psi-Kräften. Wollen wir wissen, was diese anrichten, müssen wir im Statusmenü des Charakters die entsprechende Technik studieren. Auf der technischen Seite gewinnt der Titel mit dem Soundtrack zwar Pluspunkte, grafisch wirkt er jedoch wie ein aufgebohr-

ter Nintendo-Entertainment-System-Titel. Da EarthBound jedoch in vielen anderen Belangen zu überzeugen weiß, vergehen - ohne dass man es merkt - gut und gerne dreißig unterhaltsame Spielstunden. EarthBound muss man zwar nicht gespielt haben, doch jeder, der diesen Titel auslässt, verpasst dafür ein wertvolles Stück Nintendo-Geschichte!

Eric Ebelt



In der Stadt Threeed nutzen wir das aufgebaute Zirkuszelt aus, um damit Untote zu fangen.



„Die Menüführung gestaltet sich als äußerst sperrig.“



Super Smash Bros.

Seit Super Smash Bros. ist Ness ein Dauergast in der Kämpferriege. In Super Smash Bros. Brawl ist der aus Mother 3 bekannte Lucas spielbar. Die Items Baseballschläger und Mr. Saturn stammen auch aus dem Mother-Universum.

Player's Guide

Auf der offiziellen Internetseite bietet Nintendo den Player's Guide als kostenlosen Download an. Wer also einmal nicht mehr weiter weiß, kann hier nützliche Tipps, Bossgegnerstrategien und den gesamten Lösungsweg nachschlagen!

PRO

- verrückte Handlung
- gnadenloser Humor

CONTRA

- technisch teils unausgereift
- sperrige Menüführung

FAZIT

EarthBound bietet verrückte Spielideen, Parodien und Humor in allen Winkeln der Spielwelt. Der Titel, den man uns 19 Jahre lang verwehrt hat, hat mich durchgehend gefesselt.

PUBLISHER Capcom ENTWICKLER Capcom GENRE Beat 'em up
SYSTEM Wii U, Wii, SNES SPIELER 1 bis 2 USK ab 12 Jahren PREIS circa 8 EURO

Street Fighter II: The World Warrior Virtual Console

Nach Street Fighter von 1987 wagte Capcom vier Jahre später einen neuen Versuch. Mit Street Fighter II revolutionierte und belebte der japanische Publisher das Beat-'em-up-Genre.

Das liegt zum einen daran, dass es der erste Teil war, welcher für Konsolen im heimischen Wohnzimmer erschien. Zum anderen hat Street Fighter II: The World Warrior den Vorteil, dass wir nicht nur mit den beiden Charakteren Ryu und Ken antreten dürfen, sondern aus einer Riege von insgesamt acht Straßenkämpfern wählen dürfen. Story-Ansätze sind im Spiel selbst noch nicht zu spüren, doch legen die neuen Kämpfer die Grundlage für alle späteren Street-Fighter-Ableger.

Der Kampf um die Weltspitze

Prägnant für die Serie ist, dass wir uns an exotischen Schauplätzen um den Titel prügeln. Die Arenen befinden sich rund um den Globus. In China kämpfen wir gegen die Polizistin Chun Li, in Japan gegen den Sumō-Ringer Edomondo Honda und in den Vereinigten Staaten treten wir gegen einen Major der United States Air Force namens Guile an. Sobald es so scheint, als ob wir alle Gegner besiegt haben, treten wir gegen bis dahin unbekannte Kämpfer an.

Komplizierter Einstieg

Die Kämpfe, die jeweils aus zwei bis drei Runden bestehen, sind stellenweise knüppelhart. Wer nicht willig ist, in kurzer Zeit Tastenkombinationen auswendig zu lernen und so erfolgreich einsetzen kann, wird die körperlichen Auseinandersetzungen, bestehend aus Schlägen, Tritten, Würfeln und

Spezialtechniken nur schwerlich meistern. Bleibt man jedoch am Ball, geht die Steuerung mit der Zeit in Fleisch und Blut über. Wer gegen die Computergegner kein Land sieht, darf auch gegen einen gleichwertigen Freund im Zweispielermodus antreten.

Eric Ebelt



OBE**N** *Legendär*: Ryus weltbekannte Spezialtechnik - das Hadoken!
LINK**S** In diesen kritischen Momenten gibt man seinem Gegner den Rest!



Acht unterschiedliche Charaktere stehen zur Auswahl.



Mythos: Sheng Long

Gerüchten zufolge, kann man gegen einen Charakter namens Sheng Long antreten, wenn man zehn Runden gegen M. Bison durchhält. Da ein Kampf aus maximal drei Runden besteht, ist das Gerücht natürlich eine Unwahrheit. Schuld daran ist ein Übersetzungsfehler, der eigentlich Ryus Technik Shōryūken meint.

PRO

- exotische Kampfplätze
- unterschiedliche Kämpfer

CONTRA

- teilweise Slowdowns
- geringer Umfang

FAZIT

Wer sich von dem kleinen Umfang nicht abschrecken lässt, der bekommt mit Street Fighter II: The World Warrior einen guten Einstieg in eine großartige Videospielserie!

PUBLISHER Capcom ENTWICKLER Capcom GENRE Beat 'em up
SYSTEM Wii U, Wii, SNES SPIELER 1 bis 2 USK ab 12 Jahren PREIS circa 8 EURO

Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting *Virtual Console*



Für ein Merkmal der Street-Fighter-Serie ist heute vor allen Dingen Electronic Arts bekannt.

Dieses Merkmal ist die Update-Politik des Unternehmens, bei dem jedes Jahr die erfolgreichen Reihen neu aufgewärmt werden. Genauso geht Capcom zumindest bei den Street-Fighter-Spielen vor. Sobald ein neuer Teil erschienen ist, kann man sich sicher sein, dass ein verbesserte Version in Kürze folgt. 1993 erschien nach dem Originalspiel Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting, welches zwei wichtige Neuerungen bietet.

Den Turbo einlegen

Diese Neuerungen umfassen zum einen die Erweiterung der Kämpferriege, denn anstatt nur in die Rolle der acht bereits spielbaren Charaktere zu schlüpfen, dürfen wir nun auch die letzten Kämpfer des Ursprungsspiels kontrollieren. Zum anderen dürfen wir das Spieltempo in gleich vier Stufen erhöhen. Dadurch entsteht nicht nur eine gewisse Dynamik in den Kämpfen, sondern das Spielgeschehen wirkt durch die erweiterte Technik auch ein ganzes Stück flüssiger.

Eric Ebelt

PRO

- exotische Kampfplätze
- mehr spielbare Kämpfer
- schnelles Spieltempo

CONTRA

- kleiner Umfang

FAZIT

Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting ist mein Lieblingsabteiler der Reihe auf dem Super Nintendo. Schnell, flüssig und jeder Kampf spannend - so muss das sein!

8

von 10

PUBLISHER Capcom ENTWICKLER Capcom GENRE Beat 'em up
SYSTEM : Wii U, Wii, SNES SPIELER 1 bis 2 USK ab 12 Jahren PREIS circa 8 EURO

Super Street Fighter II: The New Challengers *Virtual Console*



Mit dem dritten Ableger der Street-Fighter-II-Reihe legt Capcom einmal mehr nach.

Durch den dritten Teil im Bunde kommen wir in den Genuss, in die Haut neuer Kämpfer zu schlüpfen, die bei Fans so viel Anklang gefunden haben, dass sie auch noch in aktuellen Auflagen der Street-Fighter-IV-Serie zu sehen sind. Neu dabei sind der Mexikaner Thunder Hawk, die 19-jährige Special-Force-Agentin Cammy aus England, der jamaikanische Kickboxer Dee Jay und Hongkong-Filmstar Fei Long. Wer bei ihm an Bruce Lee denken muss, darf jetzt genüsslich schweigen.

Verbesserter Mehrspielermodus

Das schnelle Spieltempo des Vorgängers hat man zwar entfernt, doch dafür haben Capcoms Entwickler am Mehrspielermodus geschraubt. Jetzt ist es unter anderem möglich, wie in einem richtigen Turnier die Straßenkämpfer der Reihe nach gegeneinander antreten zu lassen. Wer gewinnt, kommt bis zum Finale jeweils eine Runde weiter. Damals schon genial!

Eric Ebelt

PRO

- gute Mehrspielermodi
- größere Kämpferriege
- angenehmer Umfang

CONTRA

- seltene Slowdowns

FAZIT

Super Street Fighter II: The New Challengers bietet eine große Kämpferriege, doch mir fehlt das schnelle Spieltempo des Vorgängers. Trotzdem ist der Titel sein Geld wert!

8

von 10

PUBLISHER Nintendo **ENTWICKLER** Nintendo R&D1 **GENRE** Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U, Wii, NES **SPIELER 1** **USK** ab 0 Jahren **PREIS** circa 5 EURO

Kid Icarus *Virtual Console*

Der Schwierigkeitsgrad heutiger Jump 'n' Runs fordert euch nicht? Knüpft euch Pits erstes Abenteuer vor!



Kid Icarus gehört zu den Nintendo-Entertainment-System-Klassikern, so viel steht fest. Pit, der als spielbarer Charakter auch durch die Smash-Bros.-Reihe an Popularität gewinnen konnte, feierte darin sein Debüt. Doch es war kein Spiel für Menschen ohne Frustrationsresistenz.

Oben ist das Ziel

Schon zu Beginn des Spiels wird klar: Kid Icarus ist speziell. Wie auch Metroid ermöglichte das Spiel einen Bildlauf in horizontale und vertikale Richtung. Es gilt sich erst den Weg nach oben zu bahnen, auf Plattformen zu springen, auf Gegner zu schießen und Herzen zu sammeln, um sich damit im Laufe des Spiels Upgrades zu kaufen und somit an Stärke zu gewinnen. Ein Nintendo-Fan wird schnell Parallelen zu bekannten Nintendo-Franchises feststellen. So erinnert ein horizontaler Spielabschnitt beispielsweise stark an Super Mario Bros.

Auch Spiele altern

Als unüberarbeitete Virtual-Console-Fassung eines NES-Klassikers ist dem Spiel technisch und spielerisch natürlich das hohe Alter anzusehen. Meist sind Hintergründe einfach nur schwarz und die Steuerung bietet bei dem ohnehin schon hohen Schwierigkeitsgrad nicht die Präzision, die einen frustfreien Spielablauf ermöglicht. Oft gilt es sich

nach dem „Try and Error“-Prinzip durch das Spiel zu ärgern. Ein wahrer Nintendo-Fan lässt sich diesen Klassiker dennoch nicht entgehen. Freut euch auf Elemente aus Metroid, Super Mario Bros. und The Legend of Zelda, die Kid Icarus zu einem wahren Nintendo-Klassikermix machen.

Damian Figoluszka



PRO

- technisch damals erstklassig
- Parallelen zu Mario & Co.
- eine wahre Herausforderung

CONTRA

- monotone Hintergründe

FAZIT

Beinhart, technisch obsolet, aber ein Muss für jeden Nintendo-Fan, der diesen Klassiker bisher verpasst hat.

PUBLISHER WayForward Technologies **ENTWICKLER** WayForward Technologies **GENRE** Jump 'n' Run
SYSTEM 3DS, GBC **SPIELER 1** **USK** ab 6 Jahren **PREIS** circa 5 EURO

Shantae Virtual Console

In den Weiten des Internets wird der finanziell nicht sonderlich erfolgreiche GameBoy-Color-Titel als Geheimtipp gehandelt. Als Virtual-Console-Spiel will er neue Fans gewinnen.

Piraten tauchen an der Küste auf, überfallen die Stadt und stehlen die Dampfmaschine eines dort ansässigen Wissenschaftlers. In der Rolle der Halbdschinn Shantae machen wir uns auf, um die Anführerin der Piraten, Risky Boots, und ihre Schergen aufzuhalten. Dabei erkunden wir zahlreiche Levels, die zuallererst abwechslungsreich wirken. Städte, Wälder, Höhlen und Berge wollen von uns unsicher gemacht werden.

Unfaire Situationen

Mit gefundenen Gegenständen erreichen wir, ähnlich wie in der Metroid-Reihe und jüngeren Castlevania-Episoden, neue Gebiete. Diese werden wiederum von gefährlichen Gegnern bewacht, die uns das Leben schwer machen. Das meinen wir dabei sehr negativ, da viele Situationen nicht wie in Mega Man herausfordernd sind, sondern einfach nur unfair. Bereits vor den Toren der Hafenstadt greifen dutzende Vogelscheuchen aus dem Hintergrund und Maulwürfe aus dem Boden ohne Vorwarnung an.

Sprung ins kalte Wasser

Dazu stört gelegentlich das Leveldesign. In wenigen Fällen können wir nicht ausmachen, wo unsere Reise als nächstes hingeht. Das Spiel geizt mit Informationen, doch wem das egal ist, der bekommt immerhin optisch schöne Gebiete vorgesetzt, die mit passender Musik unterlegt sind. Ohrwürmer

eines Super Mario Bros. dürft ihr bei diesem Jump 'n' Run allerdings nicht erwarten. Shantae erweist sich als Geheimtipp, jedoch als kein herausragendes Spiel. Da gab es bereits bei der Erstveröffentlichung wesentlich besser spielbare Titel des Genres.

Eric Ebelt



Sobald wir den Charakter Bolo gefunden haben, öffnet sich uns hier ein neuer Pfad.

Kickstarter-Erfolg

Die Shantae-Serie hat genügend Fans, wie eine Kickstarter-Kampagne, die kurz vor Redaktionsschluss ausgelaufen ist, beweist. Die Entwickler haben 400.000 Dollar gefordert - gespendet wurde fast das Doppelte. Shantae: Half-Genie Hero soll im Oktober 2014 erscheinen.



In wenigen Sekunden werden die ersten Kanonenkugeln geschossen.



Warnung: Bugs

In unserer Testphase ist es zu einem Bug gekommen, bei dem der Bildschirm beim Kampf gegen einen Gegner eingefroren ist. Die Software und der Spielstand müssen in dem Falle neu geladen werden. Reproduzieren konnten wir den Fehler zwar nicht, doch warnen wir euch vor möglichen weiteren Spielfehlern.

PRO

- hübsche Präsentation
- abwechslungsreiche Levels

CONTRA

- unfaire Gegnerplatzierung
- umständliches Leveldesign

FAZIT

Shantae ist und bleibt ein Geheimtipp. Unausgereifte Spielsituationen, ein nicht immer gelungenes Leveldesign und zu umständliche Laufwege vermindern stark den Spielspaß.



PUBLISHER Marvelous AQL ENTWICKLER Pack-In-Video GENRE Simulation
SYSTEM Wii U, Wii, SNES SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 8 EURO



Harvest Moon Virtual Console



Der Urgroßvater von Farmville und Co ist nun auch für die Wii U erhältlich.

Anstatt dass wir in die Welt ziehen, um selbige zu retten, scheinen wir es in Harvest Moon eher ruhiger angehen zu lassen. Ja, unsere Aufgaben in dem Spiel klingen fast schon monoton. Tag ein Tag aus müssen wir pflügen, sähen, ernten, Tiere pflegen – eben alles, was zum Arbeitsalltag eines Bauern gehört.

Arbeitsrhythmus

Auch wenn es zunächst unglaublich fesselnd, ist der Alltag des Bauern unglaublich fesselnd. Jeden Tag optimieren wir unsere Arbeitsabläufe und bekommen so mehr Freiräume, in denen wir dann mit Dorfbewohnerinnen flirten und die Geheimnisse des Spiels entdecken.

Bauernpläne

Die größte Motivation zieht das Spiel aber aus den Plänen und Etappenzielen des Spielers. Hat man sich die Anschaffung einer Kuh erst einmal vorgenommen, lässt sich auch die bisweilen etwas eintönige Arbeit viel einfacher erledigen.

Björn Rohwer

PRO

- wunderschöne 16-Bit Grafiken
- viel Selbstbestimmung
- macht süchtig,...

CONTRA

- ...kann aber auch eintönig werden

FAZIT

Der erste Teil der Serie ist für mich immer noch einer der Besten.

Auch wenn Nachfolger mehr Features bieten, ist der Ursprung sehr gut gealtert und hat einen besonderen Charme.

7

von
10

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Vanpool GENRE Action-Adventure
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS circa 10 EURO

Dillon's Rolling Western: The Last Ranger



Tower-Defense-Spiele werden gerne gespielt, doch kann Dillon's neues Abenteuer Genre-Freunden an's Herz gelegt werden?

Im Wilden Westen fürchtet sich ein kleiner Ort vor bösen Gaunern, die nachts einmarschieren, um den Manjus, dem Vieh des Dorfes, zu schädigen. Ein mutiger Held muss also her und wer kommt dafür mehr in Frage, als ein rollendes Gürteltier?

Ausrüsten und Erkunden

Das Spiel bietet Tag- und Nachtwechsel, wobei es tagsüber darum geht, nach allerlei nützlichen Materialien zu suchen und damit Abwehrranlagen aufzurüsten, bevor es nachts per Touchscreen rollend in den Kampf geht.

Rollende Skills

Dillon beherrscht zwar auch normale Schlagangriffe, bekämpft Gegner aber hauptsächlich mit diversen Roll-Tackles. Die Kämpfe machen Spaß, die Tower-Defense-Elemente hätten aber ruhig etwas umfangreicher sein können.

Damian Figoluszka

PRO

- cooler Wildwest-Flair
- spannende Kämpfe

CONTRA

- karge Spielwelt

FAZIT

Tower-Defense-Spiele erfreuen sich einer immer größeren Beliebtheit. The Last Ranger geht da in die richtige Richtung, bietet aber leider zu wenig Möglichkeiten.

6

von
10

PUBLISHER G.revolution ENTWICKLER G.revolution GENRE Action, Shoot 'em up
SYSTEM 3DS SPIELER 1 bis 4 USK ab 12 Jahren PREIS circa 15 EURO

Kokuga

Seid ihr müde vom bequemen und harmlosen Spiele-Portfolio des 3DS und habt zufälligerweise etwas zu viel Geld übrig. Dann könnte Kokuga genau das Richtige für euch sein.

Das Spiel ordnet sich in das berühmte Genre des Shoot'em ups ein, dessen Spiele schon in den Anfangszeiten der Videospiegelgeschichte den einen oder anderen mit ihrer happigen Schwierigkeit in den Wahnsinn getrieben haben. Kokuga erfindet sich dabei auch nicht neu. Wir kurven mit unserem Shuttle durch futuristische und klar abgegrenzte 2D-Areale, sogenannte Platoons, die natürlich mit anderen uns feindlich gesinnten Kampfmaschinerien und Turrets bespickt sind. Nur wenige Treffer unserer Laser-Geschosse genügen, um die Gegner, aber auch uns, ins Jenseits zu jagen. Wie erwartet geht auch die Steuerung einfach von der Hand. Unser Gefährt bewegt sich langsam mittels des Slide-Pads oder dem Steuerkreuz voran. Mit den Schultertasten drehen wir den Kanonenturm, während nur eine weitere Aktionstaste zum Feuern verwendet wird. Leider fährt unser Panzer immer nur im gefühlten ersten Gang, wodurch die Suche nach den letzten Gegnern auf einem Platoon zu einer Geduldprobe wird.

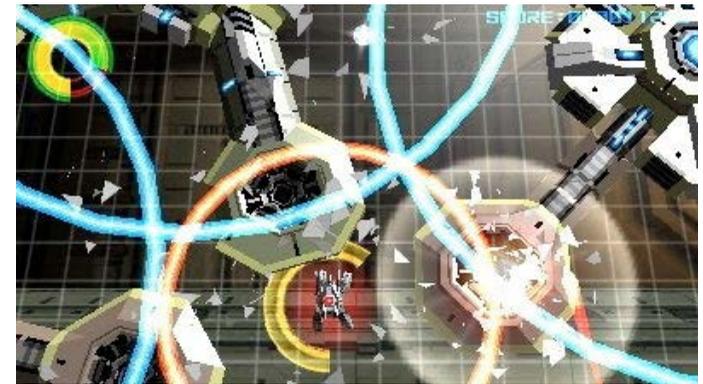
Übung macht den Meister

Wir benötigten etwas Zeit, um mit der Drehung des Kanonenrohrs und gleichzeitig mit der eigenen Manövrierung zu rechtzukommen und anfangs überhaupt ordentlich zu treffen. Die Herausforderung besteht darin, den gegnerischen Projektilen auszuweichen und gleichzeitig den Feind unter Beschuss zu nehmen. Wenn unsere Energie schwindet und

wir uns wohl oder übel an der imposanten Explosion unseres Fahrzeugs (die im Allgemeinen wirklich schön anzusehen ist) erfreuen müssen, dürfen wir nicht etwa am letzten Checkpoint noch einmal unser Glück versuchen – die komplette Stage muss erneut von vorne begonnen werden. Besonders gemein wird es beim Boss einer Stage, der immer ganz am Schluss eines Abschnittes auf uns warten und natürlich die brachialsten und destruktivsten Waffenanlagen besitzt. Im Gegenzug ist unser Panzer mit speziellen Power-Ups ausgestattet. Passive verstärken unserer Schilde und lassen uns etwas Energie wiederherstellen, wobei aktive Fähigkeiten unsere Schussesequenz erhöhen oder sogar Napalm-Geschosse freisetzen, die ganze Bildschirme säubern. Diese Extras können schon von Beginn an verwendet werden, sind aber natürlich in ihrer Anzahl pro Stage begrenzt. Aktiviert werden sie über den Touchscreen, was unweigerlich einen Bildschirmwechsel und die damit verbundenen Konzentrationsstörungen mit sich zieht.

Teurer Frust für zwischendurch

Der 3D-Effekt ist in diesem eShop-Titel spürbar vorhanden, aber gleichzeitig auch für die oberflächliche 2D-Perspektive und für diese Art von Gameplay nicht relevant. Der visuelle Style ist einzigartig, behinderte uns aber glücklicherweise nie oder lenkte uns gar vom Spielgeschehen ab, so wie



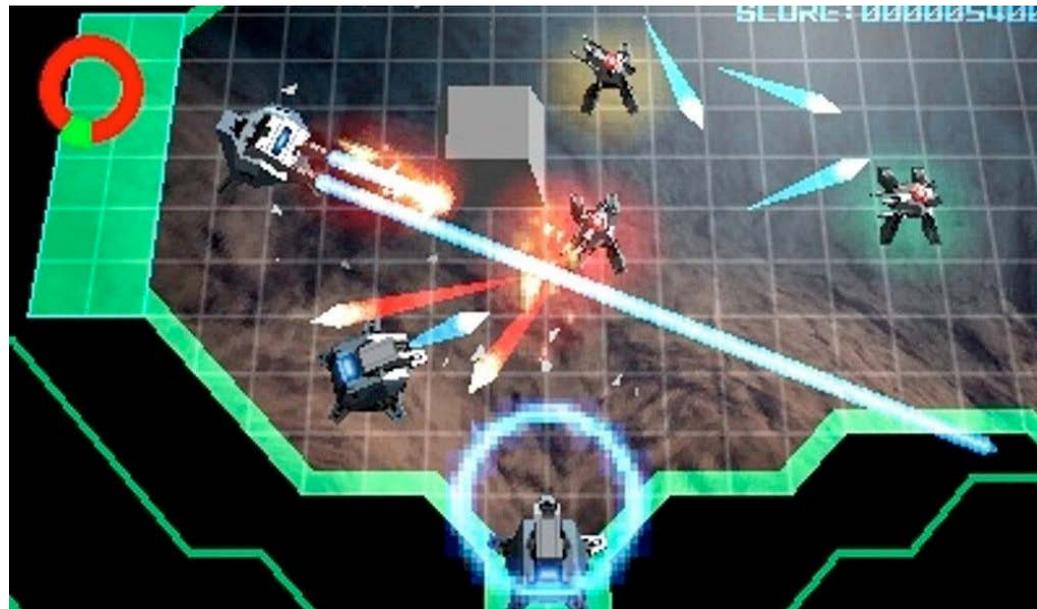
Auch bei Effekt-Feuerwerken gilt es die Übersicht zu bewahren.



etwa das zweite Display. Und das, obwohl auf dem kleinen Bildschirm, wenn einmal wieder dutzende Gegner sowie Laser-Geschosse in bunten Farben über die Stage fliegen, immer eine Menge los ist. Dank der simplen Steuerung und der selbsterklärenden, immer gleich bleibenden Aufgabe unseres Panzerfahrers können wir jederzeit schnell ins Spielgeschehen einsteigen, aber auch genauso schnell den 3DS wieder gefrustet in die Ecke pfeffern, wenn uns die gegnerischen Verteidigungseinheiten wieder einmal zu oft überlegen waren. In solchen Momenten können uns andere Spieler weiterhelfen, die dazu nur einen Nintendo 3DS besitzen müssen. Schließlich genügt eine virtuelle Kopie von Koku-ga aus, um mit bis zu vier Spielern gleichzeitig im lokalen Modus den Gegnern einzuheizen. Dennoch sind 15 Stages für ungefähr 15 Euro immer noch eine vergleichsweise hohe aufzubringende Geldmenge, selbst wenn mit dem justierbaren Schwierigkeitsgrad die Spielzeit merklich ansteigt.

Jonas Maier

RECHTS *Allseitiger Beschuss gehört zu unserem Panzerfahrer-Alltag.*



PRO

- Härtestes für unterwegs
- diverse Gegnertypen

CONTRA

- vergleichbar hoher Preis
- nur auf Englisch

FAZIT

Eine fescche und stylische Action-Ballerei für unterwegs, die einem die eigenen spielerischen Fähigkeiten sehr schnell und klar vor Augen führt. Auch der hohe Preis ändert nichts an dem sehr simplen aber spaßigen Spielprinzip.

PUBLISHER Image & Form ENTWICKLER Image & Form GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS circa 9 EURO

SteamWorld Dig

Was passiert, wenn man Metroid und Boulder Dash miteinander vermischt und das Ganze mit einer Prise Western-Flair würzt? SteamWorld Dig!

Schon 2010 entführten uns die schwedischen Entwickler von Image & Form mit SteamWorld: Tower Defense auf dem DSI in die Welt von SteamWorld. Diesmal dürfen wir uns jedoch in einem anderen Genre bewegen und graben uns mit Roboterheld Rusty mit Spitzhacke und Bohrer bewaffnet durch die Gesteinsschichten einer Mine.

Der Weg nach unten

Eine Besonderheit von SteamWorld Dig ist, dass es keinen vorgegebenen Weg gibt. Mit der Spitzhacke graben wir uns einen Weg nach unten und suchen nach Erzen und Mineralien, um unsere Ausrüstung zu verbessern. Dabei sollte man aber nicht allzu planlos vorgehen, denn die gegrabenen Wege bleiben permanent bestehen und wichtige Ressourcen könnten ungenutzt auf der Strecke bleiben. Man sollte auch bedenken, wie man wieder aus der Mine herauskommt, denn Rustys Platz in seinen Taschen ist begrenzt und auch seine Lampe, die nur an der Oberfläche aufgeladen werden kann, geht irgendwann aus. Das dadurch entstehende Backtracking nervt etwas, wird aber durch die im weiteren Spielverlauf auftretenden Teleporter abgedämpft.

Menschliche Monster

Natürlich wird in der Mine nicht nur gegraben. In Höhlen gilt es einige Sprungpassagen zu meistern oder das Kampfgeschick wird von irren Höhlenmenschen auf die Probe gestellt. Da die Steuerung einwandfrei funktioniert, macht das auch einen Heidenspaß. Einige Mankos gibt es trotzdem: eine deutsche Übersetzung fehlt, die Gegner hätten etwas abwechslungsreicher und die Musik etwas prägnanter sein können. Dennoch fühlten wir uns während des etwa sechs Stunden dauernden Abenteuers sehr gut unterhalten.

Alexander Schmidt



OBERN Leider fehlt eine deutsche Übersetzung.
LINKS In der Mine bekommen wir es mit irren Höhlenmenschen zu tun.



PRO

- cooles Setting
- präzise Steuerung
- spaßiges Upgradesystem

CONTRA

- keine deutsche Übersetzung

FAZIT

Nur noch ein paar Meter weiter buddeln... SteamWorld Dig macht erstaunlich süchtig und gehört definitiv zu den besten Titeln im 3DS-eShop.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Headstrong Games GENRE Bildbearbeitungssoftware
SYSTEM Wii U SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS circa 4 EURO

Art Academy: SketchPad

Dass früher oder später ein Ableger der Art-Academy-Reihe für die Wii U erscheinen wird, war abzusehen. Bis dahin dürfen wir uns mit dem Füllen des Skizzenbuchs beschäftigen.

In Art Academy dreht sich wieder einmal alles um das Zeichnen und Malen von Bildern. Entweder entscheiden wir uns für eine fotografische Vorlage, wie eine Katze oder Blume, oder wir beginnen fröhlich drauflos einpotenzielles Meisterwerk auf die virtuelle Staffelei zu bannen. Dazu stehen uns abermals Blei- und Buntstifte sowie Pastellfarben zur Verfügung.

Learning by Doing

Die Farbpalette ist dabei durchaus groß. Farbliche Abstufungen sind ebenso möglich, wie die korrekte Positionierung von zu malenden Elementen im Gitternetz. Der Titel erhebt aber nicht den Anspruch, eine Simulation oder Lernsoftware zu sein. Lektionen stehen noch nicht zum Download zur Verfügung und wann es so weit sein wird, ist noch unklar. Wer etwas über Mal- und Zeichentechniken lernen möchte, braucht Art Academy: SketchPad derzeit nicht.

Online-Kunstwerke

Eine Funktion, einzelne Bilder auf der SD-Karte zu speichern, fehlt ebenfalls. Möchten wir unser Werk auf dem

„Art Academy: SketchPad bietet eine große Farbpalette.“

heimischen PC bewundern, müssen wir es zwangsweise im Miiverse veröffentlichen. Lassen wir uns darauf ein, erhalten wir nicht nur Feedback von angehenden Künstlern, sondern dürfen auch Werke von diesen verehren. Hier zeigt sich, dass mit der höheren Auflösung des Wii-U-GamePad-Bildschirms fantastische Malereien möglich sind!

Eric Ebelt



Unsere Wertung

Wir haben uns für diese niedrige Wertung entschieden, da derzeit weder Lektionen, noch die Galerie verfügbar sind. Werkzeuge wie Wasserfarben und grundlegende Funktionen, wie das Speichern von Bilddateien auf externen Speichermedien vermissen wir schmerzlich. Es ist unklar, ob Nintendo für fehlende Features zur Kasse bitten wird. Sollten elementare Features mit einem Update nachgereicht werden, dann werden wir unsere Wertung anpassen.

PRO

- Feedback durch Community
- genaues Zeichnen möglich

CONTRA

- sehr geringer Umfang
- viele fehlende Funktionen

FAZIT

Bei Art Academy: SketchPad kann ich meiner kreativen Ader freien Lauf lassen. Es missfällt mir aber, dass der Titel an allen Ecken und Enden unfertig veröffentlicht wirkt.



BESTENLISTE WII U

JUMP'N'RUN

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

RENNSPIEL

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

SPORT

- | | |
|-------------|----------|
| 1. NBA 2K13 | 8 PUNKTE |
| 2. FIFA 13 | 6 PUNKTE |

ROLLENSPIEL

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

GESCHICKLICHKEIT & PUZZLE

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

STRATEGIE & SIMULATION

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

BEAT 'EM UP

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

ADVENTURE

- | | |
|---|----------|
| 1. THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD | 9 PUNKTE |
| 2. BATMAN ARKHAM CITY: ARMOURED EDITION | 8 PUNKTE |
| 3. ZOMBIU | 7 PUNKTE |
| 4. DISNEY MICKY EPIC: DIE MACHT DER 2 | 5 PUNKTE |
| 5. BEN 10 OMNIVERSE | 5 PUNKTE |

ACTION

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





BESTENLISTE 3DS

JUMP'N'RUN

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

9 PUNKTE
8 PUNKTE
8 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE

RENNSPIEL

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

9 PUNKTE
6 PUNKTE
4 PUNKTE
3 PUNKTE
3 PUNKTE

SPORT

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

7 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE

ROLLENSPIEL

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

9 PUNKTE
8 PUNKTE
8 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE

GESCHICKLICHKEIT & PUZZLE

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

7 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE

SIMULATION

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

9 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE

BEAT 'EM UP

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

8 PUNKTE
8 PUNKTE
6 PUNKTE
3 PUNKTE

ADVENTURE

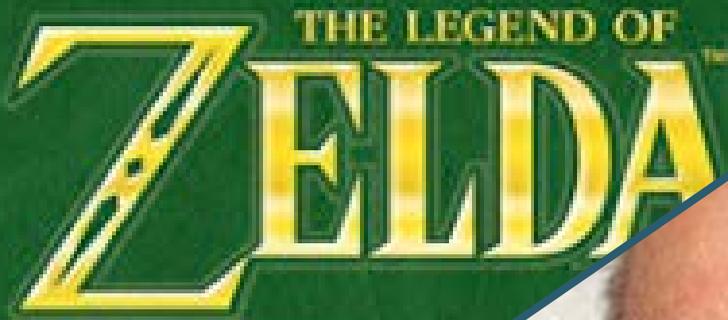
1. LUIGI'S MANSION 2
2. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D
3. RESIDENT EVIL REVELATIONS
4. CAVE STORY 3D
5. PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLAN

9 PUNKTE
9 PUNKTE
9 PUNKTE
9 PUNKTE
8 PUNKTE

ACTION

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

8 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE
7 PUNKTE



THE LEGEND OF ZELDA™

PLUS

AM 19. SEPTEMBER 2013 STIRBT HIROSHI YAMAUCHI IN KYŌTO. WIR WÜRDIGEN SEIN WERKEN UND SCHAFFEN IN EINEM DREISEITIGEN PORTRÄT. AUSSERDEM DURCHLEUCHTEN WIR DAS REVOLUTIONÄRE LOCK-ON-FEATURE IN UNSEREM GAME-ELEMENT-SPECIAL. ABSCHLIESSEND WERFEN WIR EINEN BLICK AUF DIE THE LEGEND OF ZELDA: HYRULE HISTORIA, DIE ENDLICH IN DEUTSCHER SPRACHE ERHÄLTICH IST.



The Legend of Zelda: Hyrule Historia

Etwa zwei Jahre nach dem Release in Japan hat es die Zelda-Bibel endlich auch nach Deutschland geschafft.

Hyrule Historia wird seinem Ruf als ultimatives Nachschlagewerk für Zelda-Fans absolut gerecht. Das 274 Seiten dicke Buch ist in vier Abschnitte unterteilt. Nach einer kurzen Einführung von Shigeru Miyamoto werden lang und breit Hintergründe, Artworks, Zeichnungen und Anekdoten zu Skyward Sword präsentiert. Der wirklich spannende Teil folgt aber danach. Der Abschnitt „Die Geschichte von Hyrule“ präsentiert erst die lange fieberhaft erwartete Zeitleiste Hyrules, auf der die verschiedenen The-Legend-of-Zelda-Titel eingeordnet sind. Danach werden dann Stück für Stück die Zusammenhänge erklärt und eingeordnet. Alleine mit diesem Kapitel kann man Stunden verbringen und man wird immer wieder überrascht.

Hochglanz Epos

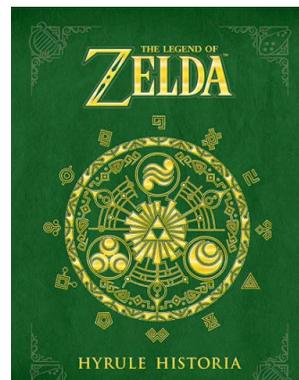
Das dritte Kapitel ist wieder eine Konzeptzeichnungsammlung. Hierfür hat das Entwicklerteam der Reihe zahlreiche alte Ordner und Kisten durchforstet, um zu jedem Legend-of-Zelda-Titel auch dem Leser etwas präsentieren zu können. Bevor das Buch von einem Manga zum Spiel Skyward Sword abgeschlossen wird, gibt es zudem eine kurze Übersicht über die verschiedenen Spiele und die Reinkarnationen Links, Zeldas und Ganons. Aber nicht nur wegen der hochinteressanten Inhalte hat es den Titel Bibel verdient. Auch die Präsentation ist absolut hochwertig. Goldglänzende

Verzierungen, 274 Hochglanzseiten und eine wirklich fabelhafte Übersetzung machen das Buch zu einem absoluten Muss für den Zelda-Fan.

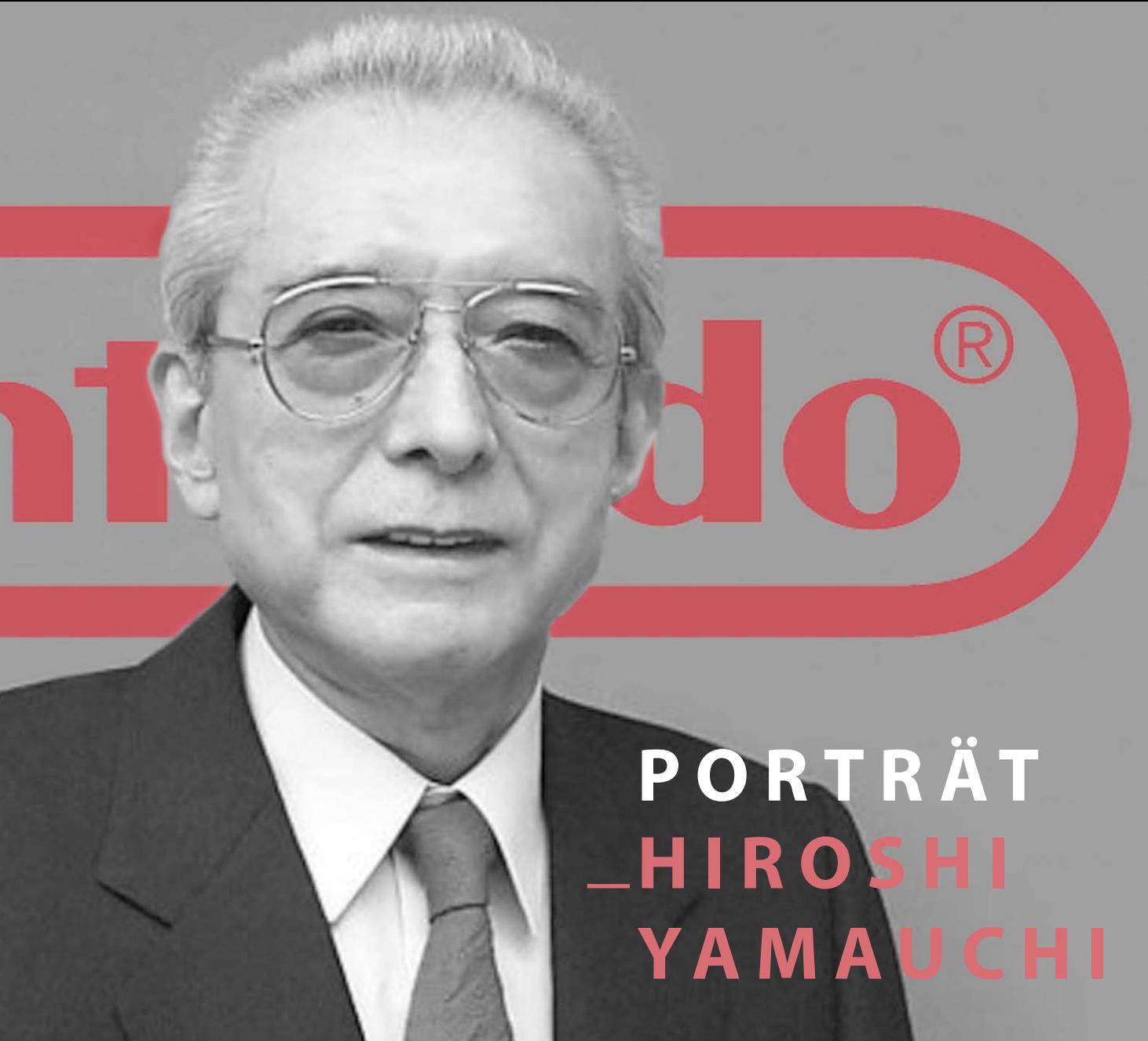
Nintendos Liebling

Besonders lohnenswert wird Hyrule Historia insbesondere durch die vielen Randinformationen. Auf fast jeder Seite erwartet einen eine kleine Neuigkeit zu der Reihe. Sei es eine verworfene Idee, ein Hintergedanke beim Charakterdesign oder ein Entwicklerkommentar. Insgesamt ist es wirklich beachtlich, was für einen Stellenwert die The-Legend-of-Zelda-Reihe bei Nintendo einnimmt. Solch eine umfangreiche Bearbeitung zum Geburtstag mit eigenem Nachschlagewerk, kostenlosem Spiel, Konzerten und vielem mehr hat nicht einmal Mario bekommen.

Björn Rohwer



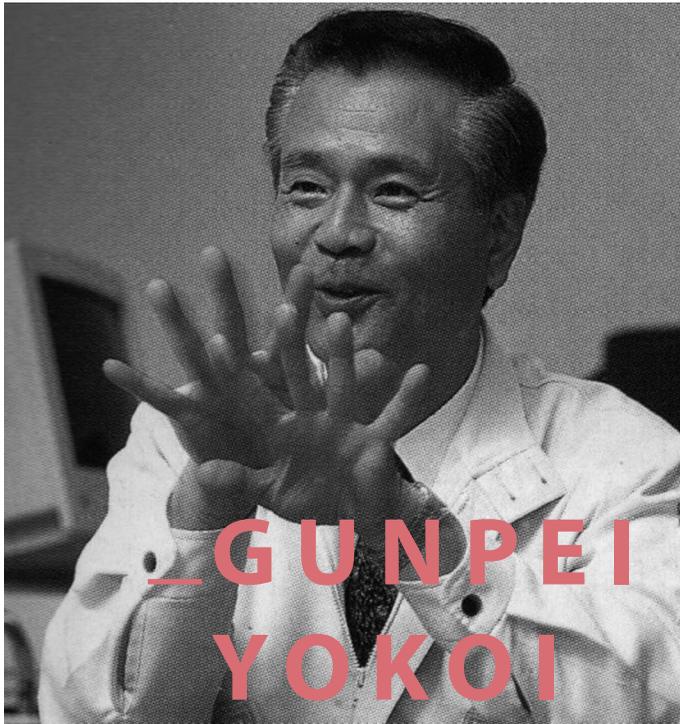
RECHTS Immer wieder werden am Rand Bezüge aufgezeigt, wie hier zwischen der Lyra der Göttin und der Harfe von Shiek aus Ocarina of Time. OBEN RECHTS Der Skyward Sword Manga wurde von dem berühmten Duo Akira Himekawa angefertigt, die auch für alle vorherigen Zelda-Mangas zuständig waren.



PORTRÄT
_HIROSHI
YAMAUCHI

Wenige Menschen haben einen Konzern und gleichzeitig eine ganze Industrie so maßgeblich geprägt, wie der ehemalige **Nintendo**-Präsident Hiroshi Yamauchi. Nicht ohne Tadel formte er damals mit seiner japanisch-eisernen Faust die Grundmauern des Unternehmens, ohne dem wir uns aktuelle Videospiele kaum vorstellen können.

Eine Verkettung von Autounfällen nahm dem damals 56-jährigem Spieleentwickler Gunpei Yokoi bei Nintendo in Japan das Leben.



_Die Videospielebranche zu Yamauchis Jugend steckte, wenn überhaupt, gerade noch in den Kinderschuhen. Das damalige Familienunternehmen Nintendo stellte noch hauseigene Spielkarten, die sogenannten Hanafuda, her. Sehr stark identifiziert sich Yamauchi damals noch nicht mit Nintendo. Das änderte sich aber schlagartig, als der damalige Nintendo-Präsident und gleichzeitig sein Onkel, an einem Schlaganfall verstarb. Mit seinen 22 Jahren bekam Yamauchi als Student der Rechtswissenschaften von ihm das Angebot, die Firma zu übernehmen. Er willigte ein, jedoch nicht ohne Bedingungen! Dies mag für uns etwas seltsam klingen, aber er würde Nintendo nur beitreten, wenn zuvor alle mit ihm verwandte Angestellten entlassen werden. Seine Verwandten verabschiedeten sich und er zog in die Firma ein – ein harter, aber wie sich im Endeffekt herausgestellt hat, immerhin rentabler Tausch.

Jugendliche Frische

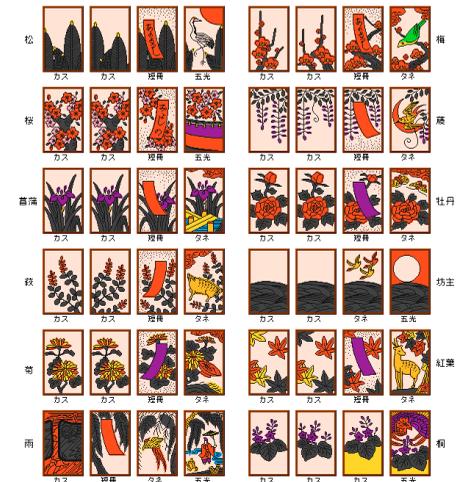
_Mittels weiterer Entlassungen und nicht zuletzt wegen seiner ersten Erfolge verfliegen die anfänglichen autoritären Infragestellungen auf Grund seines Alters schnell. Nintendo erweiterte sein Spielkarten-Geschäft und holte sich die Disney-Lizenzen mit an Bord, um sie auch auf dem japanischen Markt populär zu machen. In den Jahren nachdem er die Führung über den Familienkonzern übernommen hatte, wurde die Firma experimentierfreudig und versuchte sich unter anderem als Taxi-Unternehmen und nicht zuletzt an der Nahrungsmittelbranche. Diese vielseitigen Ausflüge wollten sich aber nicht auszahlen und trieben die Firma fast in den finanzi-

ellen Ruin, wenn sich Yamauchis ausgeprägter wirtschaftlicher Spürsinn nicht noch im letzten Moment bewährt hätte.

Den richtigen Sucher

_So erkannte er das Potenzial im allseits bekannten Gunpei Yokoi und seiner Erfindung, der Ultra Hand. Dieses Spielzeug wurde dermaßen ein Hit und sorgte bei Nintendo sofort wieder für schwarze Zahlen im Jahresabschluss. Yamauchi erkannte die Möglichkeiten und vor allem das Geld, das im Spielzeugmarkt und hauptsächlich aus elektronischen Spielzeugen, herausgeholt werden konnte und versuchte Nintendo auch zukünftig in diese Richtung zu entwickeln. Den nächsten Glücksgriff tätigte er mit Shigeru Miyamoto, der mit seinem Erstlingswerk Donkey Kong ganze Automatenhallen begeisterte. Spätestens mit der Einführung der Game-&Watch-Serie hatten Yamauchi und Nintendo ihren Weg gefunden.

Zunächst verdiente Nintendo sein Geld mit Hanafuda-Karten. Erst Yamauchi sorgte für die bewegenden Umbrüche und Umorientierung in andere Sparten.



Ein Idealist der Videospiele

„Sein nächster genialer Streich war die ausschlaggebende Neuerung austauschbarer Module. Diese verschafften Nintendo zur 8- und 16-Bit-Ära einen ungeheuren Vorteil, den die damalige Konkurrenz nur langsam aufholen konnte. Nintendo – also Yamauchi – saß förmlich auf den alleinigen Rechten und Lizenzen für Nintendo-Entertainment-System- und Super-Nintendo-Spielen und vergab diese an Dritthersteller nur für Wucherpreise. Yamauchi hielt aber zu lange an den Modulen fest und spätestens, als er Square vergrault hatte, weil er ihnen für das umfangreiche Super Nintendo-Rollenspiel Final Fantasy VI keine größeren Module zusichern wollte, hatte er seinen Zenit überschritten. Indirekt war er sogar für die Entstehung der PlayStation verantwortlich, nachdem er auch mit Sony in den Haaren lag. Zur Zeit des Gamecubes wollte Yamauchi den Schwerpunkt wie schon bei den vorherigen Konsolen auf den Spielen legen. Die aufsteigenden Konkurrenten Sony und Microsoft präsentierten schon damals Geräte mit multifunktionalen Möglichkeiten, wie die ersten CD- und DVD-Laufwerke. Die Software verkauft die Hardware – dieser Theorie vertraute schon der damalige Nintendopräsident. Diese Ansätze finden wir auch in Satoru Iwatas heutiger Strategie wieder, der mit der Wii und der Wii U immer noch primär eine reine Spielplattform bieten will.“

Anbruch einer neuen Zeit

„Im Frühjahr 2002 verließ Yamauchi den Chefsessel und übergab sein Amt dem noch heute amtierenden Präsidenten Satoru Iwata. Damit bricht er

gleichzeitig eine Tradition des Unternehmens und kein Familienmitglied übernahm die Führung des Konzerns. Zur Zeit des Machtwechsels stand es um die Firma zwar nicht wirklich gut, aber in seiner über fünfzigjährigen Amtszeit setzte Yamauchi eine Menge Standards und sorgte für enorme Umschwünge in der Videospiegelindustrie. Trotzdem brachte Iwata genau zur richtigen Zeit den richtigen Wind in die Firma, der gebraucht wurde, um sie wieder auf Vordermann zu bringen. Yamauchi blieb noch einige Jahre als Berater tätig, verließ Nintendo dann aber auf Grund seines Alters nach über einem halben Jahrhundert 2005 vollständig.“

Was übrig bleibt

„Was er aus der Firma aber mitnahm, war ein beachtlicher Anteil an Nintendo-Aktien, die zu seinen Höchstzeiten knappe acht Milliarden Dollar Wert waren. Damit schaffte er es sogar kurzzeitig auf Platz eins der reichsten Männer in Japan. Mit 85 Jahren erlag er am 19. September 2013 im Krankenhaus Kyōto einer Lungenentzündung. Nachfolger Iwata hat sicherlich das Beste aus Nintendo gemacht - zumindest aus interner wirtschaftlicher Sicht. Dagegen war und bleibt Hiroshi Yamauchi immer noch der ausschlaggebende Katalysator für den Erfolg Nintendos und damit einhergehend mit der gesamten Videospiegelindustrie. Unter seinem, vielleicht teilweise zu hartem, Regime stand Miyamoto mit vielen anderen Entwicklern in der Blüte ihrer Zeit und schufen Videospiele, an die wir uns noch in Jahrzehnten erinnern werden.“

Jonas Maier

Dank Yamauchi kamen sowohl Gunpei Yokoi als auch Shigeru Miyamoto zu **Nintendo**.



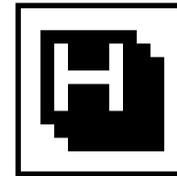
GAME

ELEMENT

LOOK

ON

Jeder kennt die folgende Situation: Wir sind in der belebten Einkaufsstraße unterwegs und auf einmal ruft eine bekannte Stimme unseren Namen, die wir aber nicht sofort zuordnen können. Nicht selten brauchen wir mehrere Sekunden, bis wir die Person in der Menge erkennen können.



hier wäre es doch klasse, wenn wir unsere Augen mit einem Sensor ausstatten könnten, der uns anschließend uns bekannte Individuen farblich hervorhebt. Dann müssten wir sie nur noch anvisieren. Was in der Realität vermutlich

Zukunftsmusik bleibt, war in Videospielen der logische Schritt, als Spiele nicht mehr flach und zweidimensional waren. Als der Nintendo 64 in den Startlöchern stand, war jedem Nintendo-Fan klar, dass Held Link nach vier Abenteuern auf dem Nintendo Entertainment System, dem Super Nintendo und dem GameBoy noch nicht den Ruhestand antreten darf. Die Entwicklung von The Legend of Zelda: Ocarina of Time lief auf Hochtouren und als japanische Spieler im November 1998 sich zum ersten Mal im dreidimensionalen Hyrule umschauen durften, war ein Feature geboren, welches auch heute noch in vielen Spielen ein unverzichtbarer Begleiter ist.

Guck mal wer da spricht

Die Rede ist vom Lock-on-Feature, welches heute als selbstverständlich gilt, aber vor ganzen 15 Jahren bis zu diesem Zeitpunkt nie nötig war. In The Legend of Zelda: Ocarina of Time werden wir von einer Person aufgerufen, sie anzuvisieren. Also schnell die

Z-Taste gedrückt halten und Protagonist Link schaut automatisch in die Richtung des Mädchens. In vorherigen Ablegern der Reihe mussten wir uns tatsächlich noch vor den Nichtspielercharakter stellen, um ihn anzusprechen. Endlich war es möglich, auch Leute auf höhergelegenen Balkonen oder Charaktere, die sich aus Fensterläden hinauslehnten, so anzusprechen. Das Feature kam aber nicht nur in Konservationen oder beim Lesen von Schildern zum Einsatz, denn das bis heute bei vielen Fans geschätzte Spiel setzt vor allem in den Kämpfen auf das Lock-on-Feature.

Wegweisendes Feature

Um einen Oktorok, ein Monster mit vier Tentakeln und einer rohrförmigen Mundöffnung, zu besiegen, muss man als Spieler den Oktorok erst anvisieren und sich dann mit seinem Schild schützen. Der Gegner spuckt nämlich Steine auf Link, die er nur mit dem Schild reflektieren kann. In anderen Kämpfen bewegen sich die Gegner so schnell, dass sie zwangsweise mit der Funktion anvisiert werden müssen. Nur so fängt die Kamera das Geschehen jederzeit richtig ein und nur so ist es auch für den Spieler möglich, jederzeit den Überblick zu behalten. Auch wenn *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* zunehmend, selbst von Eiji Aonuma, dann und wann als überbewertet bezeichnet wird, bleibt die Lock-on-Funktion dennoch wegweisend.

Fortschritt durch Technik

So ist es nicht verwunderlich, dass in sämtlichen dreidimensionalen Nachfolgern das Feature neu aufbereitet und gelegentlich sogar verbessert wurde. War es in den beiden Nintendo-64-Episoden der Serie nur möglich, mit dem Bumerang ein einziges Ziel zu markieren, kann man seit *The Legend of Zelda: The Wind Waker* bereits mehrere Ziele markieren. Effizienz wird mit der Zeit

„The Legend of Zelda: Ocarina of Time setzt vor allem in Kämpfen auf das Feature.“



In der Metroid-Prime-Trilogie dürfen, für Spiele mit Ego-Shooter-Elementen ungewöhnlich, Gegner anvisiert werden.



Selbstverständlich können auch Hühner mit der Lock-on-Funktion anvisiert werden.



In den neueren Sonic-The-Hedgehog-Spielen existiert eine automatisierte Lock-on-Funktion.

immer wichtiger, denn anstatt immer nur eine von vier Lianen abzuschneiden, die in einem Tempel eine Truhe umschlingen, ist es jetzt möglich, direkt alle vier Lianen mit dem Bumerang zu vernichten. Oftmals ist es auch unabdingbar, so vorzugehen, damit der Spieler den Fortschritt des Systems für alle Zeit verinnerlicht. Wir finden es jedenfalls angenehm!

Besser gut kopiert, als schlecht selbst gemacht

Wie man das von Nintendos Konkurrenten Sony kennt, werden funktionierende Features gerne kopiert. Zum Beispiel hat es sich Electronic Arts nicht nehmen lassen, die Lock-on-Funktion in vielen Teilen der Harry-Potter-Reihe unterzubringen. Schließlich ist es auch für einen Zauberlehrling nicht verkehrt, genau zu wissen, wohin er eigentlich zaubern muss. Ein aktuelles Beispiel sind die beiden Splinter-Cell-Ableger *Conviction* und *Blacklist*. Hier können ebenfalls mehrere Feinde markiert und auf Knopfdruck automatisch exekutiert oder betäubt werden. Während Splinter Cell ganz andere Ansätze verfolgt, hat Sega mit dem blauen Igel das Potenzial des Features erkannt und es in den Jump 'n' Runs fest integriert.

Flüssiges Gameplay

Dabei ist es egal, ob wir von dreidimensionalen oder zweidimensionalen Spielen mit Sonic in der Hauptrolle sprechen. Springen wir heutzutage mit dem blauen Igel in die Luft und vor uns sind Gegner zu erkennen, wird der Erste von ihnen meist schon anvisiert und es reicht ein Tastendruck zum Angriff aus. Dadurch wird das ohnehin schon schnelle Tempo noch erhöht. Wir finden diesen Schritt aber sinnvoll, da die einzelnen Sprünge mit Sonic das Spiel meistens doch eher gebremst haben. Ein flüssiges

Gameplay ist vielen Entwicklern immer noch sehr wichtig, und dass Ego-Shooter bei Weitem nicht so gut beziehungsweise effektiv auf einer Konsole gespielt werden können, wie auf dem PC, haben zum Beispiel die Retro Studios aus dem texanischen Austin Anfang des Jahrtausends erkannt.

Taktische Entscheidung

Im First-Person-Adventure *Metroid Prime* samt Nachfolgern *Metroid Prime 2: Echoes* und *Metroid Prime 3: Corruption* schlüpfen wir in die Rolle der Kopfgeldjägerin Samus Aran. In einer dreidimensionalen Umgebung müssen wir den Weltraumpiraten in bester Ego-Shooter-Manier das Handwerk legen. Anstatt das Umsehen zwanghaft auf den C-Stick des Gamecubes zu verlegen, hat man sich dazu entschieden, Ziele anvisierbar zu machen und so spielen sich die drei Teile auch heute noch wesentlich besser auf der Konsole als Konkurrenztitel. Wir finden es jedoch sehr schade, dass ausgerechnet in diesem Punkt nicht kopiert wird. Hier schlummert weiterhin Potenzial, wodurch einige Ego-Shooter durchaus um einiges besser spielbar wären.

Zukunftssichere Perspektive

Wir sind uns jedoch sicher, dass man in Zukunft nicht gänzlich auf die Lock-on-Funktion in Spielen verzichten wird. Es wäre doch zu nervig, jeden noch zu kleinen Punkt am Horizont mühselig selbst aufs Korn zu nehmen. Solange aber Nintendo existiert und in regelmäßigen Abständen einen neuen Teil der *The Legend of Zelda*-Reihe auf den Markt wirft, werden wir das Feature sicherlich in ebenso regelmäßigen Abständen wieder zu Gesicht bekommen.

Eric Ebel

AUSBLICK ENDE 2013

KALENDER

05.11.2013	CALL OF DUTY: GHOSTS (WII U) ERSCHEINT
07.11.2013	WII SPORTS CLUB (WII U ESHOP) ERSCHEINT
08.11.2013	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN: SOTSCHI 2014 (WII U) ERSCHEINT
08.11.2013	BATMAN: ARKHAM ORIGINS (WII U) ERSCHEINT
08.11.2013	PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT (3DS) ERSCHEINT
16.11.2013	SHIGERU MIYAMOTOS GEBURTSTAG (61)
21.11.2013	ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG (WII U) ERSCHEINT
22.11.2013	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (3DS) ERSCHEINT
25.11.2013	HIRONOBU SAKAGUCHIS GEBURTSTAG (51)
28.11.2013	3D SPACE HARRIER (3DS ESHOP) ERSCHEINT
28.11.2013	3D SUPER HANG-ON (3DS ESHOP) ERSCHEINT
29.11.2013	SUPER MARIO 3D WORLD (WII U) ERSCHEINT
05.12.2013	SONIC THE HEDGHOG (3DS ESHOP) ERSCHEINT
05.12.2013	ALTERED BEAST (3DS ESHOP) ERSCHEINT
12.12.2013	ECCO THE DOLPHIN (3DS ESHOP) ERSCHEINT
12.12.2013	GALAXY FORCE (3DS ESHOP) ERSCHEINT
19.12.2013	SHINOBI III (3DS ESHOP) ERSCHEINT
19.12.2013	STREETS OF RAGE (3DS ESHOP) ERSCHEINT
06.12.2013	BRAVELY DEFAULT (3DS) ERSCHEINT
06.12.2013	SATORU IWATAS GEBURTSTAG (54)
12.12.2013	YŪZŌ KOSHIROS GEBURTSTAG (46)
19.12.2013	HIDEKI KAMIYAS GEBURTSTAG (43)
02.01.2014	GŌICHI SUDAS 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, ALEXANDER SCHMIDT, JONAS MAIER

GASTREDAKTEURE ALEXANDER GEISLER

LAYOUT & DESIGN EMRAH ERKILIC

ONLINE-ADMINISTRATION BJÖRN ROHWER

ANZEIGEN ANZEIGEN@N-MAG.ORG

© NMAG

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

