NMAG

Ausgabe Nr. 63 März 2016

100% kostenlos



LIVE
NMag Awards 2015
Easter Eggs in Nintendo Spielen

VIEW
Tokyo Mirage Sessions #FE
Fire Emblem: Fates – Vermächtnis & Herrschaft

TEST
Pokémon Tekken
Bravely Second: End Layer

PLUS
Super Nintendo: Teil der 16-Bit-Ära
Zwanzig Jahre Pokémon

Vorwort: Randvolles Osternest

Liebe Spielerinnen und Spieler,

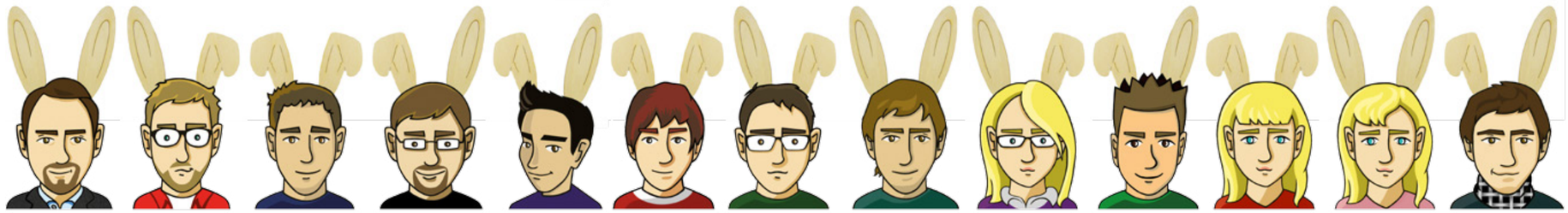
wer die letzte NMag-Ausgabe aufmerksam gelesen hat, sollte wissen, dass die vorliegende Ausgabe eigentlich erst im April erscheinen sollte. In den letzten Wochen sind allerdings dermaßen viele Spiele bei uns in der Redaktion eingetrudelt, dass es absolut keinen Sinn gemacht hätte, tatsächlich bis Ende April mit der Veröffentlichung zu warten - und somit auf Kosten des Star-Fox-Zero-Tests. Diesen müssen wir aus gegebenem Anlass leider auf die nächste Ausgabe verschieben. Dafür liefern wir euch rechtzeitig zum Osterfest eine neue Redaktionsdiskussion, in der wir uns an verschiedene Easter Eggs in Nintendo-Spielen erinnern. Auch in diesem Monat richten wir unseren Blick natürlich nach vorne. Im View-Bereich verraten wir euch, warum man sich auf Tokyo Mirage Sessions #FE, Fire Emblem: Fates - Vermächtnis & Herrschaft und Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs freuen darf.
Um die Wartezeit auf die kommenden Titel zu überbrücken, haben wir auch in diesem Monat jede Menge Spiele unter die Lupe genommen. Da wäre zum Beispiel der HD-Ausflug nach Hyrule. Sören hat sich in den Sattel gesetzt und mit Pferd Epona die nun hochaufgelöste Spielwelt vor den finsteren Mächten in The Legend of Zelda: Twilight Princess HD zu retten. Weitere Abenteuer hat er in Pokémon: Super Mystery Dungeon erlebt, von denen er in unserem Test berichtet. Jonas hingegen hat das epische Rollenspiel Bravely Second: End Layer auf dem 3DS gespielt und verrät euch, ob die Fortsetzung des erstmals 2012 erschienen Hits die Erwartungen erfüllen konnte. Auch den anderen NMag-Redakteuren sind Abenteuer nicht unbekannt. Alex hat Hyrule Warriors: Legends getestet und klärt die alles entscheidende Frage, ob das Spiel auch auf dem 3DS nichts von seiner Faszination eingebüßt hat. Mario hat sich dafür in zahlreiche Online-Ausflüge gewagt, um die verschiedenen Aspekte von Final Fantasy: Explorers zu analysieren. Tobias hingegen hat sich das Harvest-Moon-Erbe Story of Seasons einmal genauer angeschaut und dann auch noch in der Mega Man: Legacy Collection sechs klassische Mega-Man-Titel nachgeholt. Aufs Abenteuer hingegen pfeift in diesem Monat Amin. Dieser prügelt sich hingegen in Pokémon Tekken und erlebt die Taschenmonster von einer ganz neuen Seite.

Da seit Kurzem Super-Nintendo-Titel in der Virtual Console des New Nintendo 3DS verfügbar sind, werfen wir aus gegebenen Anlass einen Blick auf die 16-Bit-Ära und welche Spiele unbedingt noch auf dem New Nintendo 3DS verfügbar gemacht werden sollten. Außerdem zelebrieren wir mit euch zusammen den zwanzigsten Geburtstag von Pokémon und den dreißigsten Geburtstag von The Legend of Zelda. Dabei blicken wir auf Höhen, Tiefen und Veränderungen beider Videospielserien und verraten euch vielleicht das eine oder andere Detail, von denen ihr bis heute noch nichts gewusst habt. Ihr seht schon - auch die 63. NMag-Ausgabe ist wieder bis zum Rand gefüllt. In diesem Sinne wünsche ich euch im Namen des gesamten Teams:

Viel Spaß mit dem neuen NMag!

Eic Ebelt, Chefredakteur





Premiere: Bis zur 63. NMag-Ausgabe ist es nicht einmal vorgekommen, dass die neue Ausgabe gleich einen ganzen Monat früher als erwartet erscheint.

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

Kennwort: Redaktion

Ihr habt jahrelange Erfahrung mit Videospielen, verfügt über sehr gute Deutsch- und Fremdsprachenkenntnisse und könnt Spiele fair einschätzen? Dann brauchen wir euch im Team!

Kennwort: Layout

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

Kennwort: Podcast

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

Kennwort: Youtube

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

Inhaltsverzeichnis



Tokyo Mirage Sessions #FE



Pokémon Tekken



The Legend of Zelda: Twilight Princess HD

INDEX

Editorial 2
Inhaltsverzeichnis 3
Redaktionsseite 4
Impressum, Partner & Vorschau 62

LIVE

News-Rückblick 6
Vor zehn Jahren bei Nintendo 7
NMag Awards 2015 8
Redaktionsdiskussion 9

VIEW

View-Überblick & Tendenz erklärt 10
Tokyo Mirage Sessions #FE 11
Fire Emblem: Fates – Vermächtnis & Herrschaft 12
Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs 13

TEST

Test-Überblick & So testen wir 14
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD 15
Pokémon Tekken 18
Lego Marvel Avengers 20
Bravely Second: End Layer 21
Hyrule Warriors: Legends 24
Pokémon: Super Mystery Dungeon 26
Final Fantasy: Explorers 28
Story of Seasons 30
Mega Man: Legacy Collection 32
The Legend of Legacy 34
Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight 35
Stella Glow 36
Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale 37
Project X Zone 2 38
Fast Racing Neo 39
Human Resource Machine 39

TEST

Minecraft (Wii U Edition) 40
Shadow Puppeteer 40
Space Hulk 41
Oddworld: New ‚n' Tasty 41
SteamWorld Heist 42
Terraria 42
Steel Empire 43
Radiohammer 43
Alphadia 44
Parascientific Escape: Cruise in the Distant Seas 44
Rytmik Ultimate 45
Nintendo Badge Arcade 45
Bayonetta & Umbra Clock Tower (DLC) 46
Corrin (DLC) 46
New Super Mario Bros. Wii 47
Super Mario Galaxy 47
1080° Snowboarding 48
Wave Race 64 48
Mario Kart 64 49
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars 49
New Super Mario Bros. 50
Pokémon: Special Pikachu Edition 50

PLUS

Plus-Überblick 51
Super Nintendo: Teil der 16-Bit-Ära 52
Zwanzig Jahre Pokémon 54
Dreißig Jahre The Legend of Zelda 58



Eric Ebelt
Chefredakteur

SPIELT GERADE
Yakuza 5 (PS3)

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Jōto

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Prinzessin Zeldas Gemächer

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Auf dem Mond



Jonas Maier
Stellvertretender Chefredakteur

SPIELT GERADE
Resident Evil: Code Veronica X (PS2)

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Hōen

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Wolkenhort

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Unterm Sitzkissen



Sören Jacobsen
(Video-)Redakteur

SPIELT GERADE
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Jōto

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Präludien

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Kühlschrank



Alexander Geisler
Redakteur

SPIELT GERADE
Deponia Doomsday (PC)

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Keine

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Kokiri-Dorf

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Andere Dimension



Mario Nguyen
(Video-)Redakteur

SPIELT GERADE
Rise of the Tomb Raider (PC)

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Jōto

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Hylia-See

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Tiefkühltruhe



Amin Kharboutli
(Video-)Redakteur

SPIELT GERADE
Oddworld New ‚n' Tasty

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Hōen

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Hy... was?

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Springfield

Nintendos Transkriptionen waren noch nie einheitlich. Daher transkribieren wir die Regionen nach der Hepburn-Umschrift.



Tobias Schmick
Redakteur

SPIELT GERADE
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Kantō

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Niemandsland (aus The Wind Waker)

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Zwanzig Kilometer unter der Erde



Sebastian Klein
Redakteur

SPIELT GERADE
Prüfungssimulator 2016 (Real Life)

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Shin'ō

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Keines

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Verbuddelt im Garten



Jasmin Belima
Layouter

SPIELT GERADE
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Kantō

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Niemandsland (aus The Wind Waker)

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Katzenklo



Patrick Snir
Designer

SPIELT GERADE
The Talos Principle (PC)

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Kantō

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Hyrule-Schloss

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Hinter oder in Kartons



Michaela Rasch
Videoredakteur

SPIELT GERADE
Sword of Mana

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Hōen

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULEE
Zoras Reich

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Im Obstkorb



Stephanie Rasch
Videoredakteur

SPIELT GERADE
Banjo-Tooie

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Jōto

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Zoras Reich

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
Mikrowelle



Niklas Meckel
Videoredakteur

SPIELT GERADE
Xenoblade Chronicles X

LIEBLINGSREGION IN POKÉMON
Shin'ō

SCHÖNSTES URLAUBSZIEL IN HYRULE
Brücke von Eldin

BESTES VERSTECK FÜR OSTEREIER
PC-Gehäuse

Die besten Verstecke für Ostereier sind natürlich nicht ernst gemeint. Besonders von der Mikrowelle raten wir ab.

News-Rückblick

Nintendo-Online

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

Flipnote Studio 3D für My-Nintendo-Mitglieder bald erhältlich

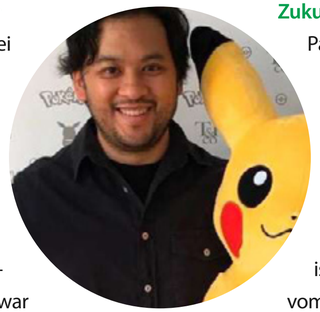
Im März 2016 ist es endlich soweit und mit My Nintendo wird das neue Account-System von Nintendo eingeführt. Mit dieser Einführung wird auch endlich Flipnote Studio 3D in Europa erhältlich sein. Wer sich vorab für den Service registriert hat, der wird die Applikation, mit der man auf dem Nintendo 3DS kurze Daumenkino-ähnliche Comics erstellen kann, kostenlos erhalten.

Sonic rast 2018 ins Kino

Für die nächsten Monaten und Jahre sind schon so einige Videospiel-Verfilmungen angekündigt. Auf diesen Zug will auch Sega aufspringen, denn ab 2018 soll auch Sonic auf der großen Leinwand sein Debüt feiern. Genaue Details sind noch nicht bekannt, jedoch soll der Film ein Mix aus Live-Action und Animation werden.

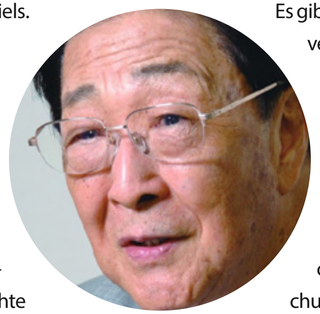


Creative Design Director Eric Medalle gestorben



Eric Medalle, der als Creative Design Director bei The Pokémon Company International arbeitete, ist am 13. März 2016 im Alter von 42 Jahren bei einem Unfall in Seattle ums Leben gekommen. Infolge eines Sturms ist ein Baum auf das Auto des Mannes gestürzt. Medalle hinterlässt zwei kleine Töchter. Eine befand sich ebenfalls mit ihm im Wagen, überlebte den Unfall aber glücklicherweise mit nur leichten Verletzungen. Medalle war bei The Pokémon Company als Illustrator beschäftigt. Er erstellte die englischen Logos der Pokémon-Kinofilme sowie seit 2008 Artworks zu einigen Videospielen. Außerdem illustrierte er die Trainerkarten des Pokémon-Sammelfigurenspiels.

Puzzle-Meister Akira Tago starb mit 90 Jahren



Neben Medalle gibt es noch einen weiteren Todesfall zu beklagen. Der japanische Psychologe und Autor Akira Tago ist am 6. März 2016 im Alter von 90 Jahren an den Folgen einer Lungenentzündung verstorben. Der am 25. Februar 1926 geborene Tago forschte und lehrte als Professor an der Universität Chiba und veröffentlichte neben Büchern über Psychologie eine sehr erfolgreiche Reihe von Rätselbüchern, die über 23 Teile umfasst und millionenfach in Japan verkauft wurde. Professor Tagos beliebte Rätselbücher waren die Inspiration für die Rätselspiel-Serie Professor Layton aus dem Hause Level-5. Er selbst soll die Rätsel der beliebten Nintendo-Reihe gestaltet haben und wurde in jedem Serienteil in den Credits als „Puzzlemaster" aufgeführt.

Zukunft von Project Giant Robot

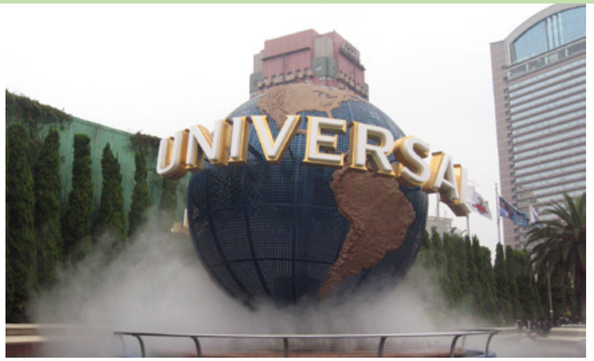
Parallel zu Star Fox Zero zeigte Nintendo auf der E3 2014 zwei weitere Tech-Demos für die Wii U, nämlich Project Guard und Project Giant Robot. Ersteres wurde nun überarbeitet als Star Fox Guard angekündigt, doch von den großen Robotern fehlt bisher noch jede Spur. Laut Nintendo könne das auch noch etwas länger so sein, denn die Zukunft des Projekts ist bisher noch unsicher. Zwar ist der Titel noch nicht vom Tisch, doch gibt es bisher noch keine genaue Idee, wie man das Projekt für ein richtiges Spiel umsetzen könnte.

Mighty No. 9 wurde abermals verschoben

Es gibt wohl in den letzten Jahren kaum ein Spiel, das öfters verschoben wurde als Mighty No. 9. Schon im vergangenen Jahr sollte der spirituelle Mega-Man-Nachfolger von Keiji Inafune erhältlich sein, doch er und sein Team bei Comcept sind immer wieder auf Probleme in der Entwicklung gestoßen. Auch dieses Mal konnte das Spiel nicht am 12. Februar 2016 ausgeliefert werden, da wieder Probleme beim Netcode aufgetaucht sind und dadurch der Veröffentlichungstermin fehlkalkuliert wurde. Beck hüpft demnach irgendwann im Frühjahr dieses Jahres endlich auf die Wii U, wenn nicht schon wieder etwas dazwischen kommt.

Nintendo-Attraktion in den Universal Studios Japan

Im vergangenen Jahr hatte Nintendo angekündigt, zusammen mit dem Unternehmen Universal in deren Freizeitparks besondere Attraktionen basierend auf den beliebten Franchises zu kreieren. Jetzt gab es erste Details zum Deal. Demnach wird der Bau des Nintendo Lands in den Universal Studios Japan rund 350 Millionen US-Dollar



kosten. Die Attraktionen sollen sich rund um die beliebten Figuren und Spiele drehen. Das Team, das die Entstehung begleitet, erhofft sich eine Eröffnung im Jahre 2020, wenn die Olympischen Spiele in Tōkyō stattfinden.

Gerücht: Nintendo finanziert Beyond Good & Evil 2

So langsam gehen die Gerüchte rund um Nintendos neueste Plattform NX nicht mehr nur um die Hardware, sondern auch die Software selbst. Wie die englischsprachige Seite Destructoid nun über mehrere anonyme Quellen herausgefunden haben möchte, hat Nintendo die Entwicklung von Beyond Good & Evil 2, der immer noch von vielen Fans erwartete Nachfolger des beliebten aber von den Verkaufszahlen her gescheiterten Abenteuers, mit finanziert und damit das Spiel exklusiv für NX gesichert. Demnach wird das Spiel Beyond Good & Evil: The Prejudice of Philosophers heißen, was eine Anspielung auf ein Kapitel von Friedrich Nietzsches Beyond Good and Evil ist, das Konzepte jenseits von Schwarz und Weiß betrachtet. Kurz darauf hat Ubisoft Destructoid darum gebeten, dass sämtliche Meldungen dies bezüglich gelöscht werden sollen, weshalb tatsächlich etwas hinter diesem Gerücht stecken könnte.



Am 27. April 2016 könnte im Geschäftsbericht von Nintendo ein ungefährer Zeitraum genannt werden, wann wir mit NX rechnen dürfen.

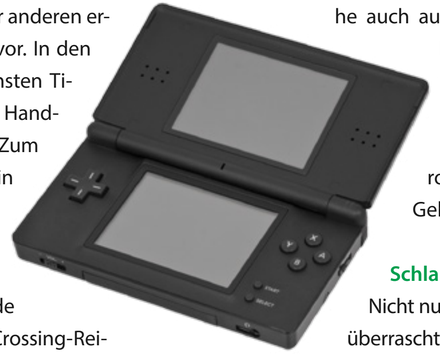
Vor zehn Jahren bei Nintendo





Anfang 2006 konnten sich Besitzer eines Nintendo DS wahrlich nicht beschweren. Nicht nur neue Sotfware, sondern auch eine neue Hardware-Variante wurde angekündigt. Die Zeit des Nintendo GameCubes neigte sich jedoch langsam ihrem Ende entgegen. Von Sören Jacobsen

Das Jahr 2005 brachte schon den einen oder anderen erfolgreichen Titel für den Nintendo DS hevor. In den ersten Monaten von 2006 erschienen die nächsten Titel, die zu den erfolgreichsten Spielen für den Handheld mit den zwei Bildschirmen zu zählen sind. Zum einen wäre das interessante Elektroplankton, in dem wir zum Klangkomponisst werden. Ein weiter erfolgreicher Titel war Animal Crossing: Wild World, welches sich heute noch großer Beliebtheit erfreut. Nicht nur deswegen wurde wird seit Kurzem der DS-Ableger der Animal-Crossing-Reihe auch auf der Virtual Console der Wii U zum Kauf angeboten. Weitere nennenswerte Spiele für den Nintendo DS in den ersten Monaten 2006 waren die Neuauflage des Klassikers Tetris, Metroid Prime: Hunters und Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging.



Während sich äußerlich einiges am Nintendo DS Lite geändert hat, blieb das System und die technischen Fähigkeiten die gleichen wie beim Ursprungsmodell.

Schlanker und Smarter

Nicht nur mit der Software für den Nintendo DS überraschte Nintendo, sondern auch mit neuer Hardware. Pünktlich zum neuen Jahr kündigte Nintendo eine leichtere und schlankere Version des Nintendo DS an: Den Nintendo DS Lite. Nicht nur war er schlanker verarbeitet, auch war es erstmals möglich die Helligkeit stufenweise zu regulieren. Praktisch an Orten mit schlechten Lichtverhältnissen und bei langen Spielzeiten, um den Akku zu schonen. Mit Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging wurde zudem die Touch!-Generations-Serie eingeleitet. Die Spiele der Serie und der Komfort des neuen Nintendo DS Lite sollten eine neue Zielgruppe, also nicht nur Vielspieler, sondern auch Gelegenheitspieler, die nur wenig Zeit an der Konsole verbringen, ansprechen.

Das Ende der Nintendo GameCubes?

So vielversprechend das Jahr für den Nintendo DS begonnen hat, desto nüchterner gestaltete sich das Jahr für Nintendos Würfel. Mit Ausnahme des Spiels Odama, in diesem wir eine kleine Truppe über das Mikrofon zu delegieren. Neben kleineren Titeln von Drittherstellern wie beispielsweise die Mega Man X Collection, Sonic Riders oder Havest Moon: Magical Melody, die teilweise nicht einmal in Europa veröffentlicht wurden, erschienen keine Spiele mehr für den GameCube. Alles wartete auf The Legend of Zelda: Twilight Princess sowie die Vorstellung und dem Release der neuen Heimkonsole von Nintendo.

Das gleiche Bild heute wie damals?

Ein recht ähnliches Schicksal wie damals der Nintendo GameCube erlebt zur Zeit auch die Wii U. Die nächste Heimkonsole steht mit dem Projekt NX womöglich schon in den Startlöchern und es erscheinen dieses Jahr nur noch recht wenige Titel für die aktuelle Konsole. Jedoch hat die Nintendo-Direct-Ausgabe vom 3. März 2016 gezeigt, dass wir uns auf einige Spiele dieses Jahr noch freuen können. Eine weitere Gemeinsamkeit stellt außerdem das System des neuen Ablegers der The-Legend-of-Zelda-Serie dar. Bestätigt ist es nicht, aber die Gerüchte, dass der nächste The-Legend-of-Zelda-Ableger nicht nur auf der Wii U als Abschlussspiel, sondern auch auf der nächsten Konsole als Launch-Titel erscheint, reißen nicht ab. Dieses Vorgehen war bei Twilight Princess - dessen Remake für die Wii U wir in dieser Ausgabe ausgiebig testen - nicht anders: Auf dem Würfel erschien Twilight Princess ebenfalls zum Abschluss und auf der Wii als Launch-Titel.

soeren.j@n-mag.org



NMag Awards 2015

Podcast



Größte Überraschung 2015: Ankündigung von The Legend of Zelda: Twilight Princess HD


Most Wanted 2016: The Legend of Zelda (Wii U)

Im Januar hattet ihr die Gelegenheit in zwölf Kategorien über die besten Spiele des Jahres 2015 für Wii U und Nintendo 3DS sowie das meist erwartete Spiel 2016 abzustimmen. Die Gewinner der NMag Awards 2015 stehen nun endlich fest. Von Alexander Geisler



Beste Download-Spiel 2015 (Wii U): Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars

Wie im vergangenen Jahr, als wir die NMag Awards das erste Mal gekürt haben, wurden die Nominierungen in den zwölf Kategorien intern vom NMag-Team vorgenommen. Dadurch standen in allen bis auf zwei Rubriken zehn mögliche Kandidaten zur Wahl. Die drei Nominierten mit den meisten Stimmen seht ihr unten. Dabei standen besonders Xenoblade Chronicles X (Wii U) und The Legend of Zelda: Majora's Mask 3DS (3DS) in eurer Gunst. Das meist erwartete Spiel 2016 schafft es tatsächlich diesen Titel zu verteidigen, schließlich gewann die Wii-U-Hoffnung bereits im vergangen Jahr. Insgesamt waren wir sehr zufrieden mit dem Ablauf der diesjährigen NMag Awards und hoffen, dass auch ihr Spaß daran hattet, über die besten Spiele des Jahres abzustimmen.

alexander.g@n-mag.org

Spiel des Jahres 2015 (Wii U)

1. Xenoblade Chronicles X (Nintendo) – 29%
2. Splatoon (Nintendo) – 27%
3. Super Mario Maker (Nintendo) – 14%

Spiel des Jahres 2015 (3DS)

1. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (Nintendo) – 52%
2. Mario & Luigi: Paper Jam Bros. (Nintendo) – 15%
3. Monster Hunter 4: Ultimate (Nintendo/Capcom) – 8%

Bestes Download-Spiel 2015 (Wii U)

1. Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars (Nintendo) – 33%
2. The Binding of Isaac: Rebirth (Nicalis) – 18%
3. FAST: Racing Neo (Shin'en) – 16%

Bestes Download-Spiel 2015 (3DS)

1. Dr. Mario: Miracle Cure (Nintendo) – 21%
2. The Binding of Isaac: Rebirth (Nicalis) – 19%
3. Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars (Nintendo) – 17%

Most Wanted 2016

1. The Legend of Zelda Wii U (Wii U, Nintendo) – 42%
2. Fire Emblem Fates (3DS, Nintendo) – 20%
3. Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit (3DS, Square Enix) – 10%

Beste Atmosphäre 2015

1. Xenoblade Chronicles X (Nintendo) – 37%
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (Nintendo) – 27%
3. Yoshi's Woolly World (Wii U, Nintendo) – 10%

Größte Überraschung 2015

1. Ankündigung von The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (Nintendo) – 31%
2. Ankündigung von Pokémon Go (Nintendo) – 27%
3. Vorstellung des Charakters Linkle (Nintendo) – 18%

Größte Enttäuschung 2015

1. Niedrige Spieleunterstützung für Wii U & 3DS – 38%
2. Verschiebung von Zelda Wii U & Star Fox Zero – 31%
3. Nintendo Digital Even zur E3 – 17%

Beste Technik 2015 (Wii U)

1. Xenoblade Chronicles X (Nintendo) – 35%
2. Splatoon (Nintendo) – 18%
3. Yoshi's Woolly World (Wii U, Nintendo) – 14%

Beste Technik 2015 (3DS)

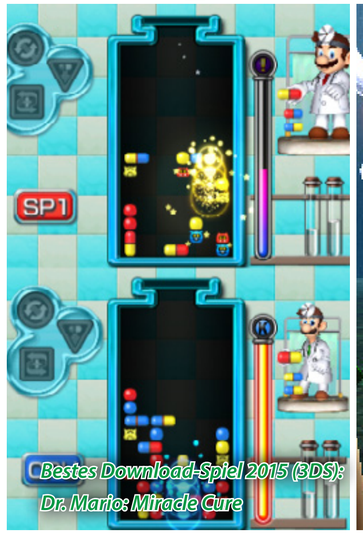
1. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (Nintendo) – 32%
2. Monster Hunter 4: Ultimate (Nintendo/Capcom) – 16%
3. The Legend of Zelda: Tri Force Heroes (Nintendo) – 12%

Bester Soundtrack 2015 (Wii U)

1. Xenoblade Chronicles X (Nintendo) – 29%
2. Yoshi's Woolly World (Wii U, Nintendo) – 20%
3. Captain Toad: Treasure Tracker (Nintendo) – 12%

Bester Soundtrack 2015 (3DS)

1. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D (Nintendo) – 39%
2. Xenoblade Chronicles 3D (Nintendo) – 16%
3. Mario & Luigi: Paper Jam Bros. (Nintendo) – 12%



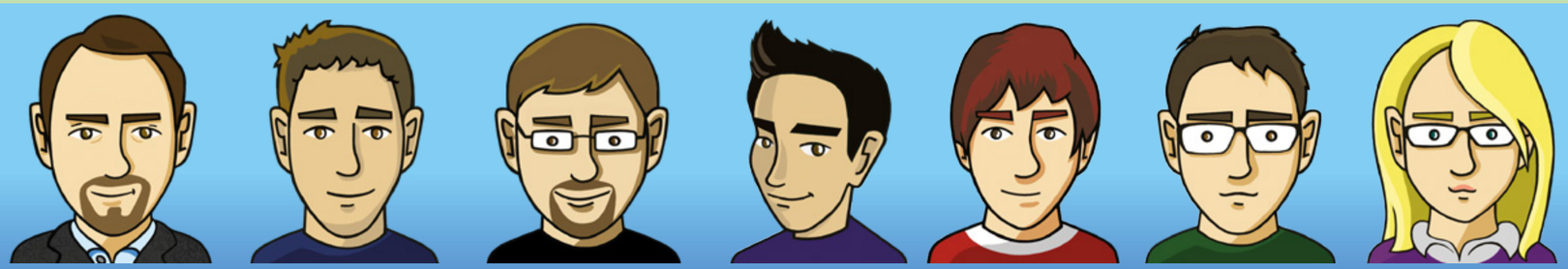
Bestes Download-Spiel 2015 (3DS): Dr. Mario: Miracle Cure


Spiel des Jahres 2015 (3DS) / Beste Technik 2015 (3DS) / Bester Soundtrack 2015 (3DS): The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D


Spiel des Jahres 2015 (Wii U) / Beste Technik 2015 (Wii U) / Beste Atmosphäre 2015 / Bester Soundtrack 2015 (Wii U): Xenoblade Chronicles X

Xenoblade Chronicles X konnte vier Siege einfahren. Bei den letztjährigen NMag Awards schaffte es der Titel aber nur auf den 9. Platz bei Most Wanted 2015.

Redaktionsdiskussion: An welche Easter Eggs erinnern wir uns?







In The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D hat man die Porträts der Super-Mario-Charaktere durch eine schlichte Wandtapete (mit Warp-Röhren) darauf ersetzt.

View


Tokyo Mirage Sessions #FE

Tokyo Mirage Sessions #FE 11

Dieses Spiel hat zahlreiche Namensänderungen durchgemacht. Davon lässt sich Mario jedoch nicht abschrecken und verrät euch, welche Faszination der Titel auf ihn ausübt.

Fire Emblem: Fates - Vermächtnis & Herrschaft 12

Endlich steht der 20. Mai 2016 als europäisches Release-Datum fest. Aus keinem anderen Grund freut sich Hobby-Stratege Sören mit euch auf gleich zwei neue Fire-Emblem-Spiele.

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs 13

2004 erschien das Rollenspiel erstmals für die PlayStation 2. Heute nimmt Tobias den Titel erneut unter die Lupe und gibt eine erste Einschätzung, ob das Spiel auch auf dem 3DS funktioniert.


Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs


Fire Emblem: Fates – Vermächtnis & Herrschaft





Tendenz erklärt

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

Pfeil nach oben: ↑

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

Pfeil schräg hoch: ↗

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

Pfeil zur Seite: →

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

Pfeil schräg runter: ↘

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

Pfeil runter: ↓

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

Tokyo Mirage Sessions #FE





Mit Tokyo Mirage Sessions #FE erwartet uns das wohl verrückteste Crossover des Jahres. Shin-Megami-Tensei-Entwickler Atlus wagt das Experiment ihre eigenen Titel mit denen des Fire-Emblem-Universums zu vermischen.

Von Mario Nguyen

Bereits 2013 wurde Tokyo Mirage Sessions #FE in einer Nintendo Direct vorgestellt. Damals noch unter dem Namen Shin Megami Tensei X Fire Emblem. Allerdings wurde es dann zwei Jahre still um den Titel und man spekulierte darüber ob es überhaupt noch einen Release geben wird. Im April 2015 zeigte Nintendo jedoch, wieder in einer Nintendo Direct, plötzlich einen weiteren Trailer zu Shin Megami Tensei X Fire Emblem, das nun allerdings zu „Gen'ei Ibun Roku Shāpu Efu" umbenannt wurde. Dies sollte allerdings nicht der finale Titel werden, zumindest nicht für den westlichen Release. Hierzulande kommt es als Tokyo Mirage Sessions #FE am 24. Juni 2016 heraus. In Japan erschien das Spiel im Dezember 2016 und besticht mit einer begehbaren bunten Welt, die komplett im japanischen Stil gehalten ist. Sowie einer, für Atlus bekannten, verrückten Geschichte um das japanische Entertainment-Business. Selbst der Soundtrack strotzt geradezu mit niedlichen J-Pop-Klängen.

Das Leben als japanischer Superstar

In Tokyo Mirage Sessions #FE dreht sich alles um Konzerte, Musik, Bühnenoutfits und das Leben als Superstar. Erreicht wird dies durch das Unternehmen Fortuna Entertainment, eine Talent-Agentur. Hauptprotagonist Itsuki Aoi kommt durch einen Zufall in Kontakt mit dem Unternehmen und beginnt daran Interesse zu finden. Unter anderem lernt er dabei noch Tsubasa Oribe und Mamori Minamoto kennen. Diese sind auch Mitglieder der Agentur und im Entertainment Business tätig. Unter der Fassade gibt es allerdings ein dunkles Geheimnis, denn in der Welt von Tokyo Mirage Sessions #FE gibt es magische Kräfte namens Performa. Performa wird von Menschen produziert und lockt außerdem die Mirages an, magische Wesen aus einer anderen Welt. Diese werden übrigens durch die Fire-Emblem-Charaktere dargestellt. Mirages können sich mit Menschen vereinen und zusammen an einer Seite kämpfen, doch leider gibt es nicht nur gutartige Wesen. Daher trainiert Fortuna Entertainment insgeheim seine Talente nicht nur zu Performern, sondern bringt ihnen auch bei, wie man mit Mirages Seite an Seite kämpft, um das Chaos, dass durch die bösen Mirages verursacht wird, zu beseitigen.

Der Soundtrack wurde übrigens zum Großteil von der Avex Group produziert. Diese produzieren unter anderem japanische Größen wie Ayumi Hamasaki.

Gelungenes Crossover?

Eine bunte Welt, eine abstrakte Story und das alles mitten in Tōkyō. Tokyo Mirage Sessions #FE besitzt zwar einen ganz eigenen Stil der einen stark an die Shin-Megami-Tensei-Reihe erinnert, doch wo bleiben dabei die Fire-Emblem-Elemente? Die bekannten Fire-Emblem-Gesichter tauchen in dem Spiel besonders in Kämpfen auf. Diese sind nämlich die erwähnten Mirages, Wesen die aus einer anderen Welt beschworen werden. Somit sollte man beim Kauf bedenken, dass Tokyo Mirage Sessions #FE mehr in die Richtung japanisches Rollenspiel gehen wird, als in die klassische Fire-Emblem-Richtung. Grafisch macht das Spiel einen sehr interessanten Eindruck, besonders dank des außergewöhnlichen Stils des Titels.

Die musikalische Präsentierung ist auch typisch japanisch gehalten und wird mit zahlreichen J-Pop-Songs beglückt. Weiterhin wird das Spiel in japanischer Sprachausgabe erscheinen. Bisher sind allerdings nur englische Bildschirmtexte von Nintendo angekündigt worden.

mario.n@n-mag.org





\+ grafisch mal etwas ganz anderes
\+ zahlreiche Fire Emblem Charaktere
\+ toller Soundtrack…
− …der allerdings nicht jedem gefallen wird

PROGNOSE:

Ich freue mich besonders auf Tokyo Mirage Sessions #FE! Ein Spiel voll mit japanischer Musik, das sich sogar um das Entertainment Business in Japan dreht. Besonders der Grafikstil ist außergewöhnlich und es freut mich, dass man sich frei bewegen kann. Dies ist keine Norm, wenn man sich die bisherigen Spiele von Atlus ansieht.

Fire Emblem: Fates – Vermächtnis & Herrschaft





Bevor der letzte Ableger der Fire-Emblem-Serie erschien, stand die Serie kurz vor ihrem Aus. Durch die blenden Verkäufe von Fire Emblem: Awakening entschieden sich Nintendo und Intelligent Systems jedoch für einen weiteren Ableger.

Von Sören Jacobsen

Schon seit 1990 existiert die Fire-Emblem-Serie. Vor einem Jahr wurde der neueste Ableger angekündigt. Fire Emblem: Fates stellt nun das nächste Kapitel des traditionellen Strategie-Flaggschiffes von Nintendo dar. Dieses erscheint jedoch serienuntypisch in doppelter Ausführung. Fire Emblem: Fates erscheint zum einen mit dem Untertitel Vermächtnis und zum anderen mit dem Namenszusatz Herrschaft.

Die gute oder die böse Seite?

Je nachdem welche der beiden Edition wir nehmen, sind unsere Aufgaben und unsere Ziele anderes gestaltet. Entscheiden wir uns für die Edition Vermächtnis, liegt es an uns die Bedrohung, die vom Königreich Nohr ausgeht, abzuwenden und uns mit so vielen Abgesandten wie möglich zu verbünden. Wählen wir hingegen die Edition Herrschaft, ist es unsere Aufgabe, für so viel Chaos wie möglich zu sorgen und immer mehr Gebiete des Königreiches Hoshido zu erobern und zu revolutionieren. Beide Editionen bieten dabei unterschiedliche Handlungen und Charaktere, die unsere Streitmacht verbessern. Zusammengehalten werden die Kapitel der Geschichte von wunderschön animierten Zwischensequenzen.

Wir im Rampenlicht

In den vorherigen Ablegern der Serie spielte meistens ein direkter Thronfolger eines Königshauses die Hauptrolle und - sofern man die Möglichkeit dazu hatte, selbst ins Spiel in Form eines Strategen einzutauchen, fungierte der eigene Charakter eher als Randfigur. In Fire Emblem: Fates spielt jedoch zum ersten Mal der eigene Charakter die Hauptrolle. Dieses Mal sind wir der insgeheime Thronfolger und haben die Aufgabe eine starke Streitmacht aufzustellen, die das jeweilige Editionsziel am besten erfüllen kann.

Der eigene Charakter aus Fire Emblem: Fates feiert in Super Smash Bros. (für WiiU und 3DS) unter dem Namen Corrin seinen ersten Gastauftritt vor Release von Fire Emblem: Fates.

Eingespieltes Gameplay

Wie aus den Trailern des Spiels zu erkennen, wird die Engine und das Gameplay aus dem Vorgänger Fire Emblem: Awakeing wiederverwendet. Erneut ist es beispielsweise möglich Einheiten zu paaren. Dies beeinflusst nicht nur ihre Stärke im Kampf, sondern auch ihre Beziehung allgemein. Je häufiger wir Kämpfer unterschiedlichen Geschlechtes zusammen in die Schlacht schicken, desto höher ist die Chance, dass diese beiden sich ineinander verlieben. Dies steigert ihren Zusammenhalt in der Schlacht ungemein. Neu ist jedoch, dass die Gegner nun auch in der Lage sind, sich zusammenzuführen. Außerdem bietet Fire Emblem: Fates nach wie vor einen enormen strategischen Tiefgang, der für Einsteiger nicht frühstierend oder überfordernd wäre.

Das eigene Basislager

Nicht nur auf dem Schlachtfeld geht es wild zur Sache. Neben den Kaptieln der Hauptgeschichte gibt es auch unser eigenes Basislager, das wir nach unseren Wünschen gestalten können. Das Basislager beinhaltet verschiedene Fachleute in ihren Läden, die Meister ihres Gebietes im Handeln von Waffen, Magie und anderen nützlichen Gegenständen sind. Außerdem befinden sich im Basislager die Truppen unserer Streitmacht, die sich nicht für einen kleinen Plausch zu schade sind.

Die Offenbarung

Neben den zwei getrennten Editionen Vermächtnis und Herrschaft, hat Nintendo bereits schon eine weitere, dritte Edition angekündigt. Offenbarung beinhaltet eine neutrale Geschichte, die zwischen den beiden Fronten aus Vermächtnis und Herrschaft spielt und wird als Zusatzinhalt herunterladbar sein. Außerdem werden die Super-Smash-Bros.-Amiibo der Fire-Emblem-Serie ebenfalls unterstützt.

soeren.j@n-mag.org



+ strategisches und geniales Gameplay
+ wunderschöne Zwischensequenzen
+ zwei unterschiedliche Geschichten spielbar
+ dritte Geschichte Offenbarung als Zusatzinhalt angekündigt

PROGNOSE:

Fire-Embem- und Strategie-Fans werden sich den 20. Mai 2016 mit Sicherheit deutlich rot im Kalender makieren. Mit Fire Emblem: Fates erwartet uns ein Stratiegiespiel der Extraklasse. Das geniale Gameplay von Fire Emblem: Awakening gepaart mit drei spannenden Geschichten und wunderschöne Zwischensequenzen – da kann nicht viel schief laufen.

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs





Eines der beliebtesten japanischen Rollenspiele aller Zeiten bekommt eine Neuauflage für den Nintendo 3DS. Die Rede ist von Dragon Quest 8, hierzulande erschienen unter dem Titel Dragon Quest: Die Reise des verwunschenen Königs.

Von Tobias Schmick

Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs ist der achte Teil der Dragon-Quest-Reihe und ist eigentlich bereits 2004 exklusiv für die PlayStation 2 in Japan erschienen. Ein Jahr später wurde das Spiel in Nordamerika veröffentlicht und wieder ein Jahr später dann erst in Europa. Wobei dies ein Novum darstellte, wurde doch bisher kein Titel der Dragon-Quest-Hauptreihe in den damaligen PAL-Regionen veröffentlicht. Was in Japan bereits eine alteingesessene Spielereihe ist, hat in Europa einen fulminanten Start hingelegt und begeisterte Rollenspieler aus allen Ländern.

Alles beim Alten?

Wer sich bereits vor elf Jahren quer durch das verwunschene Königreich mitsamt schrulliger Kohorte gekämpft hat, um den diebischen und durchgeknallten Hofnarren zu jagen, sollte sich in der Neuauflage schnell zurechtfinden. Mit der 3DS-Version erwartet uns eine originalgetreue Umsetzung des 2004 erschienenen Rollenspiels mit nur wenigen Änderungen. Das Gameplay bleibt aus dem Original erhalten; wir bereisen eine große und nahezu offene Spielwelt mit unserem stummen Hauptcharakter und seinen kuriosen Gefolgsleuten und stoßen auf den Wegen und Irrwegen der Spielwelt immer wieder auf Zufallskämpfe, die rundenbasiert abgehalten werden.

Leicht aufgepeppt

Die Neuauflage kommt mit einem leicht aufgepeppten inhaltlichen Teil daher. So wurde das Finale um einige Szenen erweitert, die auch Kenner der ersten Stunde überraschen sollten. Außerdem wurden dem Spiel ein paar zusätzliche Dungeons spendiert, die das ohnehin schon riesige Rollenspiel noch einmal erweitern. Zwei neue spielbare Charaktere, die Kennern des Originals bereits ein Begriff sein sollten, sind Morrie und Red. Morrie ist der rot und grün gekleidete italienische Inhaber der Monster Arena, in der wir diversen Monstern auf die Mütze geben können. Red dagegen ist eine charismatische Piratin und Diebin, sowie eine alte Kollegin von Yangus - einem unserer Gruppenmitglieder. Diese beiden sind im Originalspiel Nichtspielercharaktere, können nun in der Neuauflage aber auch gesteuert werden.

Neue Helden braucht das Land

Morrie ist dabei am besten als Hybrid der aus Dragon Quest IX: Hüter des Himmels bekannten Klassen Kampfkünstler und Barde zu beschreiben. Mit stumpfen Waffen, Bumerangs und Klauen lehrt er seinen Gegnern das Fürchten, kann aber auch mit diversen Heil- und Unterstützungszaubern seine Verbündeten im Kampf unterstützen. Red dagegen wird seitens des Entwicklers als eine erweiterte Diebklasse beschrieben. In ihrem Waffenarsenal befinden sich Fächer, Peitschen und Kurzschwerter. Außerdem kann sie ihre Verbündeten etwas heilen und verfügt im Gegensatz zu Morrie über ein paar aggressivere Fähigkeiten, mit denen sie ihre Gegner mit negative Statuseffekten belegen kann.

Kleinere Verbesserungen

Die 3DS-Version vom Spiel verfügt außerdem ein paar kleineren Anpassungen und Verbesserungen. So müssen wir nicht, wie im Original, nach einem Levelaufstieg sofort alle Skill-Punkte verteilen, sondern können sie für eine spätere Verwendung sparen. Außerdem lässt sich der Kampf nun beschleunigen, was das Aufleveln angenehmer gestalten sollte, da wir so nicht mehr lange auf die Animationen warten müssen. Außerdem können wir dank der Diebesfähigkeiten von Red schneller an Gold kommen, denn die Stehlen-Fähigkeit ermöglicht es uns während des Kampfes dem Gegner Gold und auch Gegenstände zu klauen. Alles in allem scheint die Neuauflage mit Samthandschuhen angefasst worden zu sein, um das Spiel in gewissen Bereichen auszubauen und zu perfektionieren, ohne dabei das Erfolgsrezept gänzlich umzuschreiben. Wir können es jedenfalls nicht erwarten, unsere Hände an dieses Spiel zu legen.

tobias.s@n-mag.org



+ urkomische Geschichte
+ zeitloses japanisches Rollenspiel-Gameplay
+ sinnvolle Verbesserungen und Neuerungen
− eventuell schwächere Technik als das Original

PROGNOSE:

Dieses Spiel ist bereits im Original ein Pflichtkauf für alle Rollenspieler und das wird sich auch nicht mit der Neuauflage für den 3DS ändern. Im Gegenteil: Durch sinnvolle Verbesserungen und frischen Spielinhalten verspricht der Titel weit über einhundert Stunden Spielspaß zum Mitnehmen.

Der 3D-Modus des 3DS steht nicht im gesamten Spiel zur Verfügung. Bei der Charakter-Ansicht im Menü funktioniert er aber beispielsweise.

Test

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD 15

Mit diesem Spiel erscheint schon die zweite HD-Portierung der Serie auf der Wii U. Im Test erfahrt ihr von Sören, wie gut der Titel gealtert ist und ob er auch noch in HD funktioniert.

Pokémon Tekken 18

Das Pokémon-Franchise hat schon viele verschiedene Genres erlebt. Diesmal schlagen sich die Taschenmonster in einem Beat 'em up. Welches Monster die beste Wahl ist, erklärt Amin.

Lego Marvel Avengers 20

Bravely Second: End Layer 21

Jonas ist im Rollenspielfieber. Anders kann man seinen erneuten Ausflug in die Fantasy-Welt des Titels nicht erklären. Ob das Spiel dem Vorgänger gerecht wird, erfahrt ihr im Test.

Hyrule Warriors: Legends 24

Pokémon: Super Mystery Dungeon 26

Final Fantasy: Explorers 28

Story of Seasons 30

Mega Man: Legacy Collection 32

The Legend of Legacy 34

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight 35

Stella Glow 36

Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale 37

Project X Zone 2 38

Fast Racing Neo 39

Human Resource Machine 39

Minecraft (Wii U Edition) 40

Shadow Puppeteer 40

Space Hulk 41

Oddworld: New ‚n' Tasty 41

SteamWorld Heist 42

Terraria 42

Steel Empire 43

Radiohammer 43

Alphadia 44

Parascientific Escape: Cruise in the Distant Seas 44

Rytmik Ultimate 45

Nintendo Badge Arcade 45

Bayonetta & Umbra Clock Tower (DLC) 46

Corrin (DLC) 46

New Super Mario Bros. Wii 47

Super Mario Galaxy 47

1080° Snowboarding 48

Wave Race 64 48

Mario Kart 64 49

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars 49

New Super Mario Bros. 50

Pokémon: Special Pikachu Edition 50





So testen wir

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

40 *Punkte*

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

39 – 35 *Punkte*

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

34 – 29 *Punkte*

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

28 – 23 *Punkte*

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

22 – 17 *Punkte*

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

16 – 11 *Punkte*

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

10 – 5 *Punkte*

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

4 *Punkte*

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

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD GENRE Action-Adeventure
SYSTEM Wii U SPIELER 1 Spieler USK ab 12 Jahren PREIS circa 55 EUR HOMEPAGE

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD





Podcast

Let´s Play

2006 begann der revolutionäre Siegeszug der Nintendo Wii. Ein Spiel, welches diesen eingeleitet hat, war The Legend of Zelda: Twilight Princess. Nun können wir Links Reise durch die Schatten in neuem Gewand auf der Wii U erneut erleben.

Von Sören Jacobsen

Das Königreich Hyrule steckt erneut in Schwierigkeiten. Ein dunkler Magier, der sich Zanto nennt, schickt die Dunkelheit über das Land und zwingt die Herrscherin des Landes, Prinzessin Zelda, zur Kapitulation. Das einst blühende Land hat sich nun in ein Gebiet der Schatten gewandelt. Böse Dämonen beherrschen nun das Land und die Menschen wandeln als Geister durch die Gegend. Nur ein Held kann das Land vor dem Schicksal bewahren und Zanto zu Fall bringen: Unser Held Link.

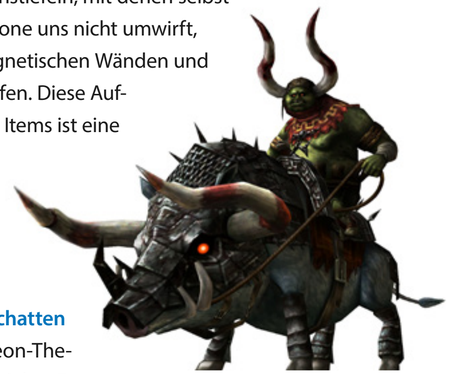
Der Held in Tiergestalt

Um dies zu erreichen, ist es für uns notwendig, dass wir uns frei im Schattenreich bewegen können. Wir wären ja nicht der Auserwählte, wenn es dafür keine Möglichkeit gäbe: In den Gebieten, die von den Schatten eingenommen sind, verwandeln wir uns in einen Wolf und werden nicht zu einem Geist. In Wolfsgestalt haben wir andere nicht zu vernachlässigende Fähigkeiten. In Tiergestalt können wir unser Gespür schärfen. Dies hilft uns, versteckte Gegner - unter anderem die Schattenkäfer, die das verlorene Licht tragen, welches zur Wiederherstellung der Gebiete benötigt wird - und Geheimnisse zu entdecken, sowie die Gespräche der geisterhaften Menschen zu belauschen. Das Abenteuer als Tier birgt aber noch weitere Vorteile: So können wir mit den Tieren kommunizieren, die uns wertvolle Tipps geben. Außerdem können wir unser feines Riechorgan nutzen, um Fährten aufzuspüren. In Wolfsgestalt steht uns zudem das mysteriöse Schattenwesen Midna zur Seite, die mit Hilfe ihrer magischen Haare uns in die Schattengebiete bringt oder einen Bannkreis beschwören kann, der alle Gegner, die sich in diesem Kreis befinden, ohne zu zögern auslöscht. Dieser Wechsel aus Mensch- und Tierpassagen bringt eine enorme Abwechslung und viel Tiefe ins Gameplay.

Damals auf der Wii war Link zum einzigen Mal Rechtshänder, wegen dem höheren Anteil an rechtshändigen Spielern. Im HD-Remke ist Link aber wie gewohnt Linkshänder.

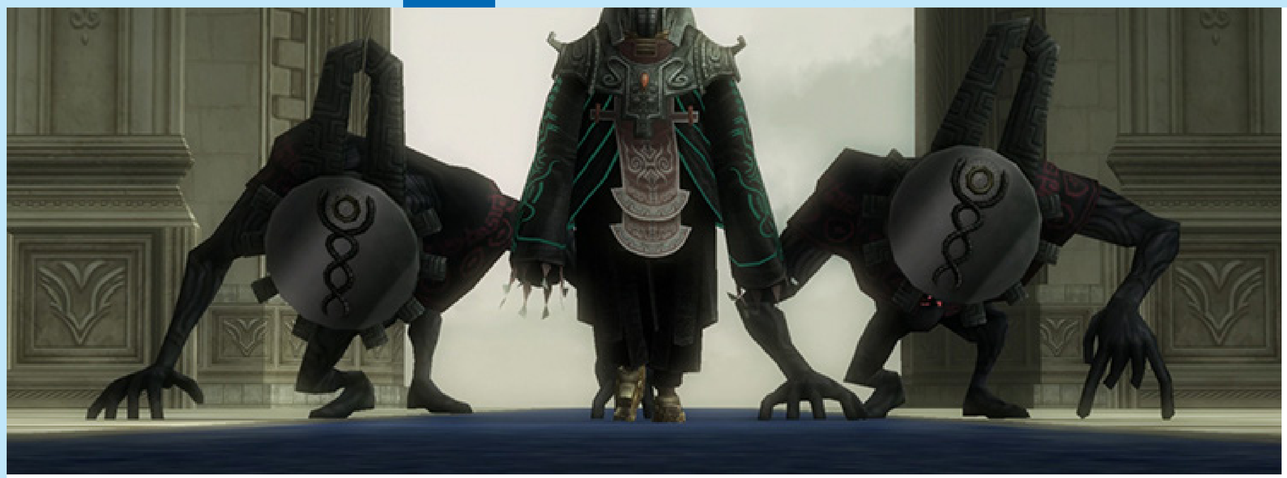
Augenschmaus für Entdecker

Um Zanto von seinem erschlichenen Thron zu stürzen, benötigen wir die geheime Kraftquelle der Schatten: Die Schattenkristalle. Diese Kristalle wiederum müssen wir in den typischen Dungeons finden. Wie es sich für ein The-Legend-of-Zelda-Ableger gehört, sind diese Dungeons wieder meisterhaft gestateltet. So führt uns die Suche nach dem ersten Schattenkristall in den Waldschrein. Dort dürfen wir eine neue Funktion des klassischen Bumerangs bewundern. Durch die Fee des Sturmes haben wir nun einen Sturmbumerang, mit dem wir Fackeln zum Löschen bringen und Ventilatoren antreiben können. Im zweiten Dungeon, der Goronenmine, erwartet uns die nächste Erweiterung eines klassischen Items: Mit den Eisenstiefeln, mit denen selbst ein stämmiger Gorone uns nicht umwirft, können wir an magnetischen Wänden und Decken entlanglaufen. Diese Aufwertung klassicher Items ist eine gelungene Neuerung und bringt frischen Wind ins Spiel.

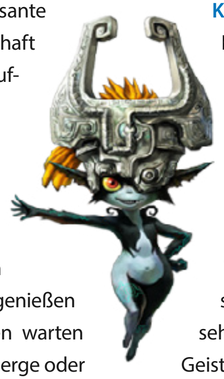


Der Weg zu den Schatten

Ein weiteres Dungeon-Thema stellt der von vielen Fans wegen seiner Komplexität gefürchtete Wassertempel dar. Haben wir damals in den Serienablegern Ocarina of Time oder Majora's Mask beispielsweise den Wasserstand zur jeweiligen Situation angepasst, müssen wir dieses Mal das Wasser bis zum finalen Raum fließen lassen. In der Wüstenburg hingegen geht es in eine antike Grabkammer. Dort wird eine bekannte Aufgabe aus Ocarina of Time wieder aufgegriffen: Vier Geister warten darauf, durch den Dungeon gejagt zu werden. Die folgenden Dungeons sind Verliese, die man so in vorherigen Serienablegern noch nicht gesehen hat. Zum einen verschlägt es uns in ein heruntergekommenes Anwesen, welches



von einem Schneemenschenpaar bewohnt wird. Zum anderen führt uns unsere Reise in den Himmel - genauergesagt ins Reich der Kumulaner - oder auf eine Zeitreise in die Zitadelle der Zeit aus The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Den Schlusspunkt, dieser meisterhaft gestalteten Dungeons, setzt das imposante Schloss von Hyrule. Diese Dungeons stehen symbolhaft für die Genialität der unterschiedlichen Rätsel und Aufgaben in The Legend of Zelda: Twilight Princess HD.



Großgeschriebene Innovation

In The Legend of Zelda: Twilight Princess HD sind die bekannten Ortschaften wieder enthalten und werden mit neuen Örtlichkeiten erweitert. So dürfen wir erneut das ruhige Dorf Kakariko besuchen oder genießen die traumhafte Atmosphäre des Hylia-Sees. Daneben warten beispielsweise mit einer Klettertour durch die Schneeberge oder die unterirdischen Höhlen der Zoras neue spannende Gebiete auf uns, die erkundet werden wollen. Nicht nur gibt es wiederkehrende und neue Orte, auch gibt es frische und innovative Items und Aufgaben. So erleben wir in der Wüstenburg den Geschwindigkeitsrausch durch den Gleiter, der sich auf Schienen bewegt und alle Gegner auf seinem Weg durchtrennt. Ein weiteres neues und innovatives Item stellt der Kopierstab dar, mit dem wir die Kontrolle über antike Maschinen gewinnen und diese im Kampf gegen Gegner einsetzten können. Zusätzlich wird das Gameplay mit kleineren Aufgaben zwischen den Dungeons aufgewertet. So müssen wir beispielsweise hoch zu Ross eine Kutsche sicher durch eine Ebene geleiten.

Kleine Veränderungen mit großer Wirkung

Eine weitere Veränderung wurde in den Schattengebieten vorgenommen. Um ein Gebiet von den Schatten zu befreien, ist es wie bereits erwähnt notwendig, das verlorene Licht von den Schattenkäfern zu befreien und in den Tiegel des Lichtes zu füllen. Nicht nur, dass wir die Lichttropfen nun schneller einsammeln können, werden auch weniger dieser Lichttropfen benötigt. Da es auf der Wii oder dem GameCube teils sehr lange gedauert hat, diese Lichttropfen einzusammeln, ist diese kleine Veränderung sehr zu begrüßen. Eine weitere Neuerung stellt das Suchen der Geisterseelen dar: Um die sechzig Geisterseelen, die in Twiligt Princess vorhanden sind, zu finden, steht uns nun die Geisterlampe zur Verfügung. Mit Hilfe dieser Lampe können wir den Standort der Geisterseelen aufspüren. Da die Geisterseelen quer über ganz Hyrule verstreut sind, ist diese Geisterlampe eine willkommende Hilfe. Außerdem wurde der Inhalt mancher Truhen durch einen Stempel ersetzt. Mit diesen Stempeln können wir hylianische Schriftzeichen in Miiverse-Beiträgen verwenden. Keine Änderung mit tiefgreifender Story-Relevanz, aber dennoch erwähnenswert..





Mit dem Wolf-Link-Amiibo könnt ihr euren Twilight-Princess-Speicherstand speichern und direkt vom Titelbildschirm aus ins Abenteuer starten.

Akrobat, Snowboard-Champ und mehr…

In The Legend of Zelda: Twilight Princess ist es nicht nur unsere Aufgabe, das Böse zu vertreiben und die verschiedenen Dungeons zu meistern. Viele Nebenaufgaben warten auf uns, bei denen wir mit Rubinen (die Währung des Landes Hyrule), Herzteile (die Links Energieleiste erhöhen) oder anderen nützlichen Gegenständen belohnt werden. Eine Nebenaufgabe ist beispielsweise ein Ritt auf einer eisigen Schollle, einem Gletscher entlang. Außerdem dürfen wir uns als Zirkusartist versuchen (in einem Käfig mit Hilfe des Enterhakens Leuchtkugeln sammeln) oder eine Murmelbahn meistern. Diese Aufgaben bringen Abwechslung ins Gameplay.

Ein Fest für die Herausforderung

Für diejenigen unter uns, die die Wii- oder die GameCube-Fassung von The Legend of Zelda: Twilight Princess schon gespielt haben, hat Nintendo einige neue Modi eingebaut, um uns das Abenteuer neu und innovativ aufzubereiten. So kehrt beispielsweise der von vorherigen The-Legend-of-Zelda-Ablegern bekannte Heldenmodus zurück. In diesem erleiden wir durch Gegner nicht nur den doppelten Schaden, auch ist die komplette Spielwelt gespiegelt. Wer da nicht mit großer Vorsicht an die Sache herangeht, sieht vor allem am Anfang recht schnell den Game-Over-Bildschirm. Wem dies immer noch zu einfach ist, der kann sich den Ganondorf-Amiibo griffbereit halten: Der Schaden, den Link einsteckt, wird nochmals verdoppelt. Das heißt, dass im Heldenmodus und bei aktiviertem Ganondorf-Amiibo, Link den vierfachen Schaden bei einem Gegentreffer zu spüren bekommt. Alternativ können wir uns mit den anderen The-Legend-of-Zelda-Amiibo ein Mal pro Tag Abhilfe verschaffen: Die Link- und Toon-Link-Amiibo füllen unseren Pfeilköcher wieder auf, wohingegen die Zelda- und Shiek-Amiibo unsere Herzen komplett regenerieren.

Meister der Schatten

In The Legend of Zelda: Twilight Princess HD gibt es nach wie vor die Drillhöhle in der Gerudo-Wüste. Unsere Aufgabe ist es dort, uns durch Räume voller Monster hintereinander zu kämpfen. Haben wir dies erfolgreich erledigt, wartet eine nicht zu unterschätzende Belohnung auf uns. Benutzen wir im Dateiauswahl-Bildschirm den Wolf-Link-Amiibo, eröffnet sich uns eine komplett neue Variante der Drillhöhle: Die Schatten-Drillhöhle. Dort geht es in eine modifizierte Art der normalen Drillhöhle, wo auf uns Gegner warten, die hauptsächlich das Schattenreich ihr Zuhause nennen. Dabei spielen wir über die ganze Zeit Wolf-Link und Midna. Je weiter wir uns durch die Räume der Schatten-Drillhöhle kämpfen, desto mehr Rubine und andere Belohnungen können wir erhalten.

Ein Meisterwerk mit meisterhafter Technik?

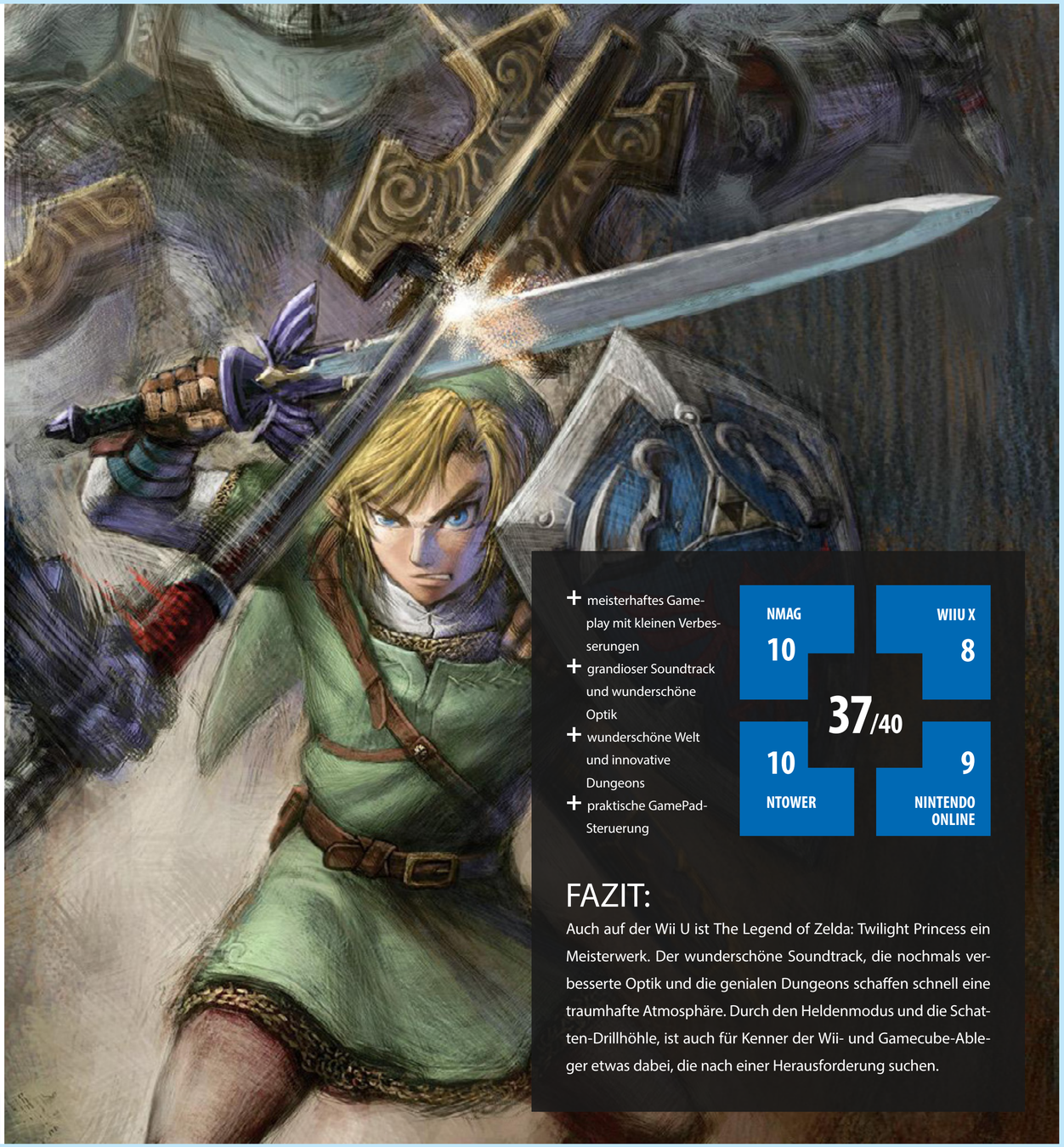
Wie schon der Untertitel vermuten mag, hat Nintendo an der Grafik von Twilight Princess geschraubt und gefeilt. Die Texturen wurden verbessert und sehen noch schöner aus, als es auf der Wii und dem GameCube schon der Fall war. Solltet ihr noch nicht Hyrule-Stadt oder die Zora-Höhlen auf der Wii oder dem GameCube betreten haben, wird der erste Fuß, den ihr in diese Gegenden setzt, euch ins Staunen versetzen. Nach wie vor erstklassig ist der Soundtrack des Spiels. Viele Klänge des Spiels tragen maßgeblich zu einer traumhaften Atmosphäre bei. Sei es eine beklemmende Situation beim Kampf gegen einen Dungeon-Bossgegner oder eine einfühlsame Situation bei der Rettung eines Charakters.

Allzweckwerkzeug Wii U Gamepad

Wie schon in The Legend of Zelda: The Wind Waker HD wurde auch in Twilight Princess HD das GamePad sinnvoll als Steugerungsmöglichkeit eingebunden. Während des Abenteuers müssen wir nicht in den Itemauswahl-Bildschirm wechseln, wenn wir einen speziellen Gegenstand benötigen. Wir können es einfach am GamePad auswählen und können es direkt benutzten oder wir lassen uns eine detaillierte Ansicht der Umgebung auf dem GamePad anzeigen. Neben dem GamePad können wir auch den Pro Controller verwenden und – wenn wir es mögen – zusätzlich das GamePad nutzen. Leider unterstützt das Remake von Twilight Princess keine Bewegungssteuerung wie es sie auf der Wii gab. Da die Wii-Steuerung programmiert vorliegt und auch die Wii U die Wii-Fernbedinung unterstützt, wäre es wünschenswert gewesen, wenn Nintendo auch diese Steuerung angeboten hätte.

soeren.j@n-mag.org

Außerdem wird der Wolf-Link-Amiibo - laut Nintendo - auch im nächsten The-Legend-of-Zelda-Ableger für die Wii U Verwendung finden.



+ meisterhaftes Gameplay mit kleinen Verbesserungen
+ grandioser Soundtrack und wunderschöne Optik
+ wunderschöne Welt und innovative Dungeons
+ praktische GamePad-Steuerung

NMAG	WIIU X
10	8
37/40	
10	9
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Auch auf der Wii U ist The Legend of Zelda: Twilight Princess ein Meisterwerk. Der wunderschöne Soundtrack, die nochmals verbesserte Optik und die genialen Dungeons schaffen schnell eine traumhafte Atmosphäre. Durch den Heldenmodus und die Schatten-Drillhöhle, ist auch für Kenner der Wii- und Gamecube-Ableger etwas dabei, die nach einer Herausforderung suchen.

Pokémon Tekken





Fast ein Jahr nach dem Spielhallen-Release in Japan findet nun Pokémon Tekken auch seinen Weg auf Nintendos Heimkonsole. Anders als der Titel es vermuten lässt, erwartet uns hier kein Tekken-Klon mit Pokémon als Kämpfer.

Von Amin Kharboutli

Die Liste der Pokémon-Spin-offs wächst bekanntermaßen mit jedem Jahr weiter. Während auf dem Handheld vor allem die Mystery-Dungeon-Reihe mit Ablegern versorgt wird, konnte sich auf den Heimkonsolen bislang keine Reihe so durchsetzen, dass regelmäßig neue Teile erschienen. Mit Pokémon Tekken erscheint nun für die Wii U das erste Beat 'em up des Franchises, entwickelt von den Prügelexperten Bandai Namco Entertainment.

Überzeugende, aber wenige Charaktere

Werfen wir einen Blick auf die Charakterauswahl des Spiels, so fällt sofort das erste Manko ins Auge. Mit gerade einmal 16 spielbaren Pokémon ist das Roster nicht gerade üppig, wenn man bedenkt, dass beispielsweise der Wii-U-Konkurrent Tekken Tag Tournament 2 auf fast sechzig Charaktere kommt. Zum Glück können die vorhandenen, spielbaren Pokémon überzeugen. Jedes von Ihnen wurde sehr aufwendig modelliert, besticht durch einen hohen Detailgrad und spielt sich einzigartig. Eingeteilt werden die einzelnen Kämpfer in verschiedene Kategorien, beispielsweise Standard, Tempo und Kraft. Das Balancing ist als sehr gut zu beurteilen - das heißt, dass es weder ein ein Pokémon gibt, das allen anderen unterliegt, noch ein übermäßig starkes. Für einen hohen Wiederspielwert sollen außerdem die implementierten Rollenspielel-Emente sorgen. Nach jedem Kampf mit einem Pokémon erhalten wir sogenannte Fertigkeitspunkte. Sammeln wir genug von diesen Punkten, so steigt das Pokémon in der Fertigkeitsstufe auf, wodurch wir es in einer der vier Kategorien Angriff, Verteidigung, Resonanz oder Strategie, aufleveln können. An sich ein nettes Feature, das allerdings nicht in jedem Modus sinnvoll implementiert wurde.



Der ersten Auflage von Pokémon Tekken liegt eine limitierte Amiibo-Karte bei, mit der Schatten-Mewtu unmittelbar freigeschaltet werden kann.

Tiefgreifendes und leicht erlernbares Gameplay

In Sachen Gameplay haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben ein eigenes, von Tekken unabhängiges Spielprinzip zu kreieren. Mit Erfolg, denn der Titel schafft es sowohl Anfänger relativ schnell an die wichtigsten Mechaniken zu gewöhnen, als auch sehr viel Wiederspielwert für fortgeschrittene Kämpfer zu bieten. Grund hierfür ist unter anderem das Phasensystem. In jedem, aus maximal drei Runden bestehenden Kampf, werden grundsätzlich die Feld- und die Duellphase unterschieden. Während wir uns bei ersterer im dreidimensionalen Raum frei bewegen können, finden in der Duellphase die Kämpfe in 2D statt. In dieser Phase kann man dem Gegner außerdem mehr Schaden zufügen. Der Wechsel zwischen den Phasen erfolgt durch bestimmte Attacken. Dieses System wirkt in den ersten Spielminuten recht komplex, zumal sich die Attacken der Pokémon in den verschiedenen Phasen teilweise unterscheiden. Die Eingewöhnungszeit fällt allerdings, vor allem dank des hervorragenden Tutorials, sehr kurz aus. Des Weiteren werden in dem Spiel eine Vielzahl unterschiedlicher Attacken unterschieden, die durch Variation des gewählten Buttons und der Richtung, in der man den Analog-Stick lenkt oder das Steuerkreuz drückt, ausgelöst werden. Ein weiterer Beat-'em-up-typischer Mechanismus ist das Kontern und das Packen, welches in Kombination mit den normalen Attacken dem Stein-Schere-Papier-Prinzip unterliegt. Beispielsweise setzt sich eine normale Attacke gegen das Packen durch, während das Packen einen Konter pariert. Im Kampf lädt dich außerdem das sogenannte Resonanzmeter auf. Erreicht die Anzeige ihr Maximum, so können wir das sogenannte Resonanzlimit auslösen. In diesem Zustand sind alle ausgeführten Attacken besonders stark und wir sind in der Lage eine besonders effektive, geskriptete Attacke, das sogenannte Limit, auszuführen. Zu guter Letzt sind noch die Helfer-Pokémon zu erwähnen, die aktiviert werden können, sobald die entsprechende Leiste gefüllt ist. Abhängig vom gewählten Pokémon wird hierdurch beispielsweise eine spezielle Attacke ausgeführt oder ein Statuswert des Kämpfers verbessert. Insgesamt bietet Pokémon Tekken in Sachen Gameplay ein sehr durchdachtes, komplexes und wettbewerbsfähiges, aber dennoch einsteigerfreundliches System, das kaum Mängel aufweist.





Nicht viel zu tun in der Ferrum-Region

Das beste Gameplay bringt allerdings nichts bei einer mageren Auswahl der Modi. In dieser Kategorie weiß Pokémon Tekken nur teilweise zu überzeugen. Insgesamt werden auf der Oberwelt, auch Weltkarte genannt, sechs verschiedene Modi unterschieden. Das Herzstück bildet hierbei die Ferrum-Liga. In dieser müssen wir uns in verschiedenen Ligen hocharbeiten, indem wir Liga-Matches bestreiten. Gewinnen wir eine gewisse Anzahl an Matches, steigen wir in dem Rang so weit auf, dass wir in einem Knock-out-Modus um die Krone kämpfen. Gewinnen wir dieses Turnier, so steht die sogenannte Rangprüfung an, die darüber entscheidet, ob wir im Rang aufsteigen oder nicht. Klingt alles wesentlich spannender, als es ist. Grund hierfür ist zum einen der sehr niedrige Schwierigkeitsgrad der ersten Ligen. Zum anderen kämpft man im Prinzip nur gegen einen Gegner nach dem anderen, was schon nach wenigen Stunden spürbar an Reiz verliert. Als sehr gelungen kann wiederum der Trainingsmodus angesehen werden, in dem neben den umfangreichen Tutorials auch die Manöver und die Kombos der einzelnen Pokémon anschaulich beigebracht werden. Im lokalen Kampf treten wir gegen einen Kontrahenten im eigenen Wohnzimmer an, was an sich sehr viel Spaß macht. Der Umstand, dass ein Spieler an den Pro Controller und einer an das Gamepad gebunden ist, stellt allerdings einen vermeidbaren Makel dar. Des Weiteren können wir im Einspieler-Kampf gegen Computer-Gegner antreten und unter „Meine Stadt" eine detaillierte Auflistung aller in dem Spiel gesammelten Statistiken sehen.



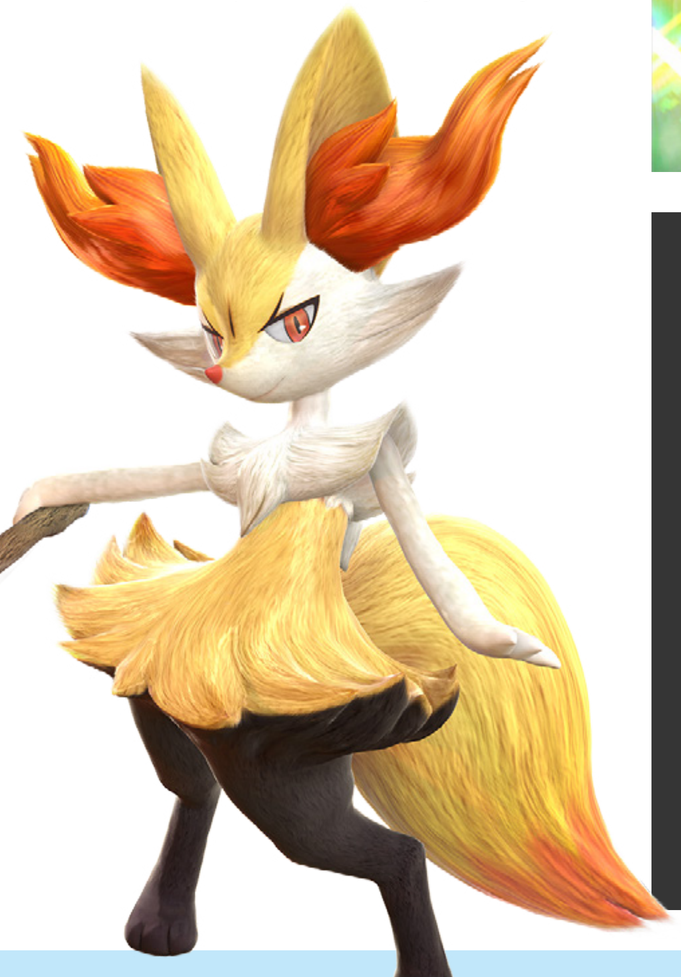
In Japan und Amerika erscheint für das Spiel ein Turnier-Controller, der dem aus den Arcade-Hallen nachempfunden ist. Ein Release für Europa ist bislang nicht geplant.

Viel Online-Motivation

Den wohl durchdachtesten, wenn auch nicht makellosen Modus bietet der Online-Kampf. In diesem werden zwischen Rang-Matches und Freundschafts-Matches unterschieden. In ersterem erhalten wir durch einen Sieg Punkte. Haben wir genug Punkte gesammelt, so gilt es eines der nächsten drei Matches zu gewinnen um im Rang aufzusteigen. Leider werden in den Kämpfen die aufgelevelten Pokémon eingesetzt, was einen starken Nachteil für Neulinge darstellt. Bei Freundschafts-Matches können wir gegen Freunde oder beliebige Gegner spielen. Such bei ersterem werden wir allerdings nur zufallsbasiert zugewiesen. Ein konkretes Auswählen des Kontrahenten erlaubt das Spiel nicht. Außerdem gibt es Ranglisten, die nach Punkten und Siegen eingeteilt werden, was im Endeffekt auf das gleiche hinausläuft. Eine Rangliste, die die Siege im Vergleich zu den Niederlagen darstellt, existiert leider nicht. Dafür laufen die Kämpfe flüssig und das Zuweisen der Gegner funktioniert zuverlässig. Sollten wir mal keinen Gegner finden, so wird die Wartezeit mit einem Computer-Kontrahenten überbrückt.

amin.k@n-mag.org





+ durchdachtes und spaßiges Gameplay
+ schöne Grafik
+ Pokémon spielen sich allesamt sehr unterschiedlich
− langweilige Einzelspieler-Modi

NMAG	WIIU X
8	8
31/40	
NTOWER	NINTENDO ONLINE
8	7

FAZIT:

Betrachtet man das reine Gameplay von Pokémon Tekken, so kann gesagt werden, dass Bandai Namco Entertainment hier alles richtig gemacht hat. Leider krankt das Spiel an vielen unnötigen Fehlern: Beispielsweise gibt es keinen spannenden Einspieler-Modus und online gegen Freunde spielen funktioniert nur bedingt. Diese Kritikpunkte machen Pokémon Tekken nicht schlecht, aber trüben den Gesamteindruck spürbar.

Lego Marvel Avengers





Trotz der erfolgreichen Kinoblockbuster von Marvel basierte das erste Lego-Spiel mit den Superhelden des US-Comic-Verlags nicht direkt auf einem Film. Lego Marvel Avengers orientiert sich nun an sechs Kinovorlagen.

Von Alexander Geisler

Seit Iron Man aus dem Jahr 2008 gehört das Cinematic Universe von Marvel zu festen Kinogrößen. Mittlerweile erscheinen mehrere Filme im Jahr, die sich mit Superhelden wie Captain America oder Thor beschäftigen und bereits in zwei gemeinsamen Werken gipfelten. Wie der Name vermuten lässt, orientiert sich Marvel Lego Avengers hauptsächlich an genau diesen beiden, an Marvel's Avengers und Avengers: Age of Ultron. Zusätzlich sind Szenen der Filme The First Avenger, Return of the First Avenger, Thor: The Dark Kingdom und Iron Man 3 in Lego-Form umgesetzt worden.

Flickenteppich

Die Entscheidung direkt sechs Filme als Vorlage zu verwenden, ist grundsätzlich lobenswert. Leider gelingt es im Gegensatz zu bisherigen Lego-Spielen nicht, die Geschichte verständlich nachzuerzählen. Dafür wirken die Story-Level zu sehr wie eine Zusammenstückelung von Filmschnipseln, die kein großes Ganzes ergeben. Es gibt zwischen den Abschnitten zu schnelle Sprünge, bei denen zu wenig erklärt wird. Dadurch werden Kenntnisse der Filme vorausgesetzt, wenn man wissen und verstehen möchte, was eigentlich passiert. Immerhin sind einige der enthaltenen Filmszenen sehr gut umgesetzt und versprühen eine gelungene Marvel-Atmosphäre.

Altbekannt

Das Spielprinzip von Lego Marvel Avengers entspricht dem altbekannten Muster der zahlreichen Vorgänger. Wir kämpfen uns in typischer Lego-Manier durch die Level, sammeln dabei Lego-Steine, die als In-Game-Währung dienen und mit denen wir insgesamt über zweihundert Marvel-Charaktere oder Cheats erwerben können. Ebenfalls wie immer, lassen sich nicht alle Geheimnisse eines Levels beim ersten Durchgang finden, da bestimmte Fähigkeiten vorausgesetzt werden. Allerdings schränkt das Leveldesign die Helden ein und die Fähigkeiten wirken angesichts ihrer Möglichkeiten aufgesetzt und unlogisch. Hier hätte besseres Leveldesign Abhilfe schaffen können. Gerade im Vergleich zum direkten Vorgänger Lego Marvel Super Heroes sind große Gemeinsamkeiten zu erkennen. Spielerisch sind keine Unterschiede zwischen den beiden Lego-Superhelden-Spielen vorhanden. Für langjährige Fans der Reihe von TT Games können deshalb langsam Ermüdungserscheinungen auftreten.

Viel zu tun

Schon seit einigen Teilen verfügen die Lego-Spiele über offene, die Level verbindende Welten mit zahlreichen Nebenaufgaben. Im Fall von Lego Marvel Avengers sind es sogar mehrere Open-World-Abschnitte. Darunter Washington D.C. und Manhattan. Wie gewohnt streifen wir durch die Gebiete, sammeln goldene Steine oder erfüllen vertonte und abwechslungsreiche Nebenmissionen. Hier spielt der Titel eine seiner größten Stärken aus: Die Lizenz. Zahlreiche bekannte Figuren des Marvel-Comic-Universums ersuchen unsere Hilfe und stehen anschließend zum Kaufen bereit, um ebenfalls zum Einsatz zu kommen.

Unhörbar

In Sachen Optik und Soundeffekte sowie bei der Verwendung des Film-Soundtracks kann Lego Marvel Avengers überzeugen. Die Grafik entspricht dem bekannten und bringt das Klötzchenfeeling recht gut rüber. Allerdings weist der Titel massive Schwächen bei der Vertonung auf. Verfügt die englische Originalversion noch über die Originalsprecher und verwendete Filmschnipsel, wurde für die deutsche Variante eine schwache Neuvertonung vorgenommen. Dafür funktioniert der dynamische Splitscreen-Modus für zwei Spieler wieder gut und ermöglicht es uns mit einem Freund das Marvel-Film-Universum zu erkunden.

alexander.g@n-mag.org

+ großer Umfang mit vielen freischaltbaren Charakteren
+ mehrere Open-World-Abschnitte mit zahlreichen Nebenmissionen
+ schlechte, flickenhafte Umsetzung der Geschichte
− sehr schwache deutsche Synchronisation

ALEX	ERIC
6	6
26/40	
7	7
TOBIAS	NTOWER

FAZIT:

Das erste Lego Marvel ist bis heute eines der besten Spiele der Reihe. Für den Nachfolger verwendet TT Games erstmals die Filme als Vorlage, schafft es dabei aber nicht, die Geschichte verständlich umzusetzen. Neue Akzente beim Spielprinzip waren nicht zu erwarten. Dennoch kann das neue Lego-Spiel durch Gameplay und Humor Spaß machen, sofern Ermüdungserscheinungen ausbleiben.

Obwohl Lego Marvel Avengers auf den Kinofilmen basiert, finden sich im Spiel auch Charaktere, die nicht zum Cinematic-Universum gehören.

Bravely Second: End Layer

Podcast





Mit dem Nachfolger von Bravely Default etabliert Square Enix eine neue Rollenspielreihe, mit der Besonderheit, dass diese auf die alten Tugenden dieses japanischen Videospielgenres zurückblickt und die besten Versatzstücke für sich verwendet. Von Jonas Maier

Obwohl Bravely Second direkt auf Bravely Default aufbaut, wird nicht vorausgesetzt, die inhaltlichen Feinheiten der bisherigen Geschichte zu kennen. Wer zu Lebzeiten ein klassisches fernöstliches Rollenspiel angespielt hat, kennt nicht nur die grundlegenden Handlungsprämissen – seien es mysteriöse Amnesien, bösartige Feldherren oder verlorene Heimatdörfer – sondern wird auch wissen, dass im späteren Verlauf der Geschichte diese Klischees gerne von wendungsreichen und allumfassenden Storylines ersetzt werden. In den Bravely-Spielen ist das nicht anders.

Ruhelose Helden

Wir begleiten den jungen Mann Yew, ein Mitglied der Kristallwache, dessen Aufgabe darin besteht, die vier Kristalle des Landes Luxendarc und die Päpstin Agnès zu beschützen. Vor zwei Jahren stand das Land schon einmal an einem Abgrund und noch immer investieren die Bewohner viel Mühe und Arbeit, die alten Verhältnisse wiederherzustellen, doch neue Mächte streben nach den Kräften der vier Kristalle. Alte und erfahrene Helden werden benötigt – also unsere Protagonisten aus dem ersten Teil - die sich Yew auf die zweite Reise durch Luxendarc anschließen.

Altes im neuen Gewand

Am prägnanten Kampfsystem des Vorgängers wurde wenig verändert. Basierend auf einem rundenbasierten Kampfsystem, können unsere vier Figuren im Bravely-Modus mehrere Angriffe hintereinander anketten oder Aktionen im Vorhinein aufsparen. Es gibt also keine altbekannte Warteschlange, an die sich Runde für Runde jeder hinten anstellt – die Manipulation der Angriffsreihenfolgen und -anzahl birgt eine frische Dynamik, die der klassischen Grundlage des Kampfsystems sehr gut tut.

Motivierendes Kampfsystem

Daraus entstehen eine Menge taktische Möglichkeiten, die für eine stetige Motivation sorgen, immer etwas Neues auszuprobieren. Im Umkehrschluss bergen diese Freiheiten auch ein gewisses Frustpotenzial, falls bestimmte Gegner ohne die richtige Strategie angegangen werden. Ein verdienter Sieg nach einem forderndem Kampf ist dafür umso schöner. Hier kommen uns die Entwickler mit drei jederzeit einstellbaren Schwierigkeitsstufen entgegen.

Cheats gegen Echtgeld

Im Fall der Fälle des totalen Versagens kann immer noch auf die titelgebende Bravely-Second-Mechanik zurückgegriffen werden, die das Eingreifen in die Zeit erlaubt und uns eine Möglichkeit der Reaktion auch in gegnerischen Runden bietet. Dies kostet Sleep Points, die sich erst nach langer aktiver Spielzeit von selbst regenerieren. Deswegen würde es Square Enix besonders gerne sehen, wenn wir für Echtgeld Sleep-Points-Tränke kaufen, die die Punkte in Nullkommanichts wieder auffrischen. Wie im Vorgänger haben wir es hier mit Mikrotransaktionen zu tun. Zum Glück ist diese Gameplay-Mechanik auch in diesem Spiel noch immer nicht so relevant, als dass wir mit dem System liebäugeln müssten. Dafür sind die entsprechenden Icons schöner Weise auch nicht plakativ genug gestaltet.

Der Traumberuf zum Greifen nah

Neben klassischen Ausrüstungsgegenständen ist immer noch das Jobsystem die beste Option, um unsere Figuren nach unseren Maßstäben zu entfalten. Der Gedanke, dass wir mit den 24 Jobs im Vorgänger schon alles gesehen hätten und jetzt bloße Aufgüsse der bekannten Spielweisen präsentiert bekommen würden, war sicher



Zwischen dem Release von Bravely Default und Bravely Second liegen ziemlich genau zwei Jahre und…



nicht unbegründet. Trotzdem bietet das Spiel viele alte und kreative neue Jobs. Nun können wir sogar als Katzenbeschwörer die Fähigkeiten von Raubtieren nutzen und als Astrologe Himmelsmächte kontrollieren. Aktiv können immer zwei Job-Fähigkeit gleichzeitig verwendet werden, sodass in der Gruppe aus vier Personen eine Menge Potenzial zum Entfalten unterschiedlichster Strategien liegt.

Frohlockende Voraussichten

Die Klassen werden im Laufe der Handlung automatisch oder während Nebenquests freigespielt. In beiden Fällen muss zum Erhalten immer ein entsprechender Gegner, der den Job innehält, besiegt werden. Treffen wir auf einen neu eingeführten Antagonisten, freuen wir uns jedes Mal aufs Neue. Nicht nur wegen der bevorstehenden Herausforderung, sondern weil wir auch schon einen guten Eindruck der neuen Klasse bekommen, die wir in den nächsten Spielstunden mit Sicherheit unserem Job-Repertoire hinzufügen dürfen.

Spaß am Erkunden

Ein großer Kritikpunkt vom Vorgänger war der repetitive Aufbau der Level-Anlagen, in denen unzählige Zufallskämpfe ausgeführt werden. Besonders in der letzten Hälfte schlug dieses Element vielen Spielern sauer auf. Die Kritiken wurden erhört, nun sind diese Abschnitte wesentlich abwechslungsreicher gestaltet, hauptsächlich durch die Wahl unterschiedlicher Perspektiven. Daneben warten die Dungeons mit kleineren Gameplay-Mechaniken auf, die zwar von richtigen Rätseln noch weit entfernt sind, aber viel zum kurzweiligen Charakter dieser Abschnitte beitragen.

Zurücklehnen und Kämpfen

Neu ist auch eine Anzeige, die uns auf den empfohlenen Levelbereich der Territorien hinweist, womit sich die Planung vom etwaigem Grinden wesentlich einfacher gestaltet. Die Ausführung dessen legt einem Bravely Second auch sanft in die Hände. Durch die Optimierung der Kampfgeschwindigkeit und dem Einstellen von speicherbaren Autokämpfen spart sich der Spieler eine Menge Zeit und Nerven.

Die Qual der Wahl

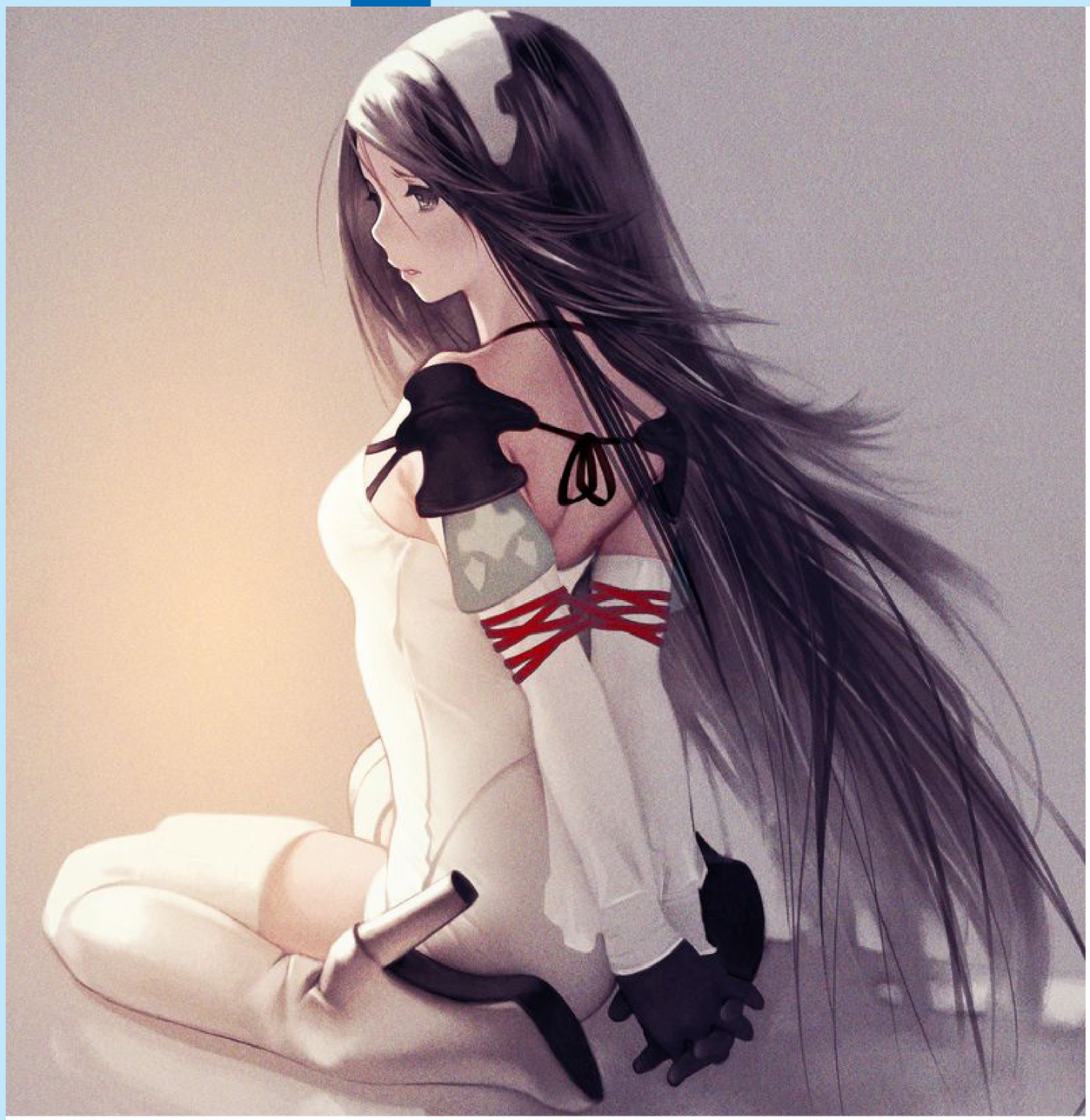
Obwohl die Erzählung hauptsächlich linear verläuft, bekommen wir am Wegesrand trotzdem Gelegenheiten Nebenquests anzunehmen. Auch wenn sie spielerisch selten über das Kämpfen und Reden mit Figuren herauswachsen, werden hier kleinere aber nicht minder interessante Geschichten erzählt, die den Spieler mit moralischen Entscheidungen einbinden. Richtig und Falsch gehen hier Hand in Hand und hängen nur von der Betrachtungsweise ab. Als Belohnung erwartet uns nach jeder Nebenquest ein neuer spielbarer Job, was eine weitaus sinnvollere Entlohnung darstellt, als zum Beispiel bloße Erfahrungspunkte und Items. Wer vielleicht von der standardisierten Erzählung der Hauptstory nicht ausreichend unterhalten wird, findet seinen Spaß dafür in diesen Abschnitten.

Finanzspritze für den Mond

Zwar fokussiert sich auch dieses Rollenspiel wieder auf seine Einzelspieler-Erfahrung, die Online-Einbindung ist aber genauso einzigartig wie im Vorgänger. Per StreetPass getroffene Personen helfen uns virtuell, den Aufbau des zu Grunde gerichteten Mondes zu bewältigen. Umso mehr Leute wir treffen, desto schneller gelingt dieses Vorhaben, was auch in Belohnungsgegenständen für uns endet. Darüber hinaus hat es ein sonderbares Minispiel in das Rollenspiel geschafft, bei dem wir unseren Helden beim Falten, Schnibbeln und Kleben von Bastelwaren zuschauen und sie marginal unterstützen. Die Kuriosität übersteigt hier die spielerische Einbindung ins Hauptabenteuer bei Weitem und auch die Interaktivität in diesem Minispiel hält sich sehr in Grenzen, trotzdem fanden wir uns überraschenderweise viel zu oft in der drolligen Bastelstube wieder.

…entspricht damit genau der Zeitspanne, die unsere Figuren im Spiel gealtert sind. .





Schon im Vorgänger gab es versteckte Hinweise auf Bravely Second. Freigeschaltet wurden diese durch den allseits bekannten Konami-Code im Hauptmenü!

Ein Déjà-vu jagt das nächste

Im Grunde bereisen wir dieselbe Welt ein zweites Mal, nur von einer anderen Position und anderen politischen Gegebenheiten aus. Luxendarc hat sich zwar verändert und bietet auch neue Schauplätze, aber als Grundlage für ein vollständiges Spiel dieser Größe ist eine bekannte Welt schwerlich zu rechtfertigen. Auch viele Nebenfiguren und Händler, eigentlich gesichtslose Figuren, sind dieselben geblieben. Lediglich auf der erzählerischen Seite macht dieser Schritt Sinn, da es sich um eine direkte Fortsetzung handelt. Obwohl Bravely Default gerade einmal wenige Jahre auf dem Kerbholz hat, übermannte uns schon jetzt das vertraute Gefühl, nach Hause zu kommen. Das ist vor allem den sympathischen Figuren zu verdanken. Auch Randfiguren kehren zurück, an die wir uns ohne ein weiteres Wiedersehen nicht mehr erinnert hätten. Selbstverständlich erinnern sich alle an unser erstes Treffen vor einigen Jahren, ein Bonus für Kenner des Vorgängers.

Ein Design der Spitzenklasse

Auch wenn die Bravely-Spiele im Design der Oberwelt und der Kampfpräsentation auf Etabliertes vertrauen, setzen diese Spiele dennoch herausragende visuelle Akzente. Betretbare Städte und Gebäude gehören mit ihren detaillierten Hintergründen, ihren vielen Ebenen und der guten Einbindung vom 3D-Effekt zu echten Hinguckern. Diese leider nur vereinzelt vorkommenden Orte sind die einzigen, an denen sich das Aktivieren des 3D-Effekts lohnt. Wir hätten es schön gefunden, wenn die Entwickler noch ein paar Stellen mehr in dieser wunderschönen Art der Inszenierung erschaffen hätten, denn schon im Vorgänger gehörten diese Passagen zu sehr erinnerungswürdigen Stellen. Dafür lohnt es sich aber jederzeit den Kopfhörer in die 3DS-Buchse zu stöpseln. Der Soundtrack orientiert sich stark an den klassischen Klängen von Bravely Default und erweitert diesen mit einigen Stücken.

Ausdrucksstarke Bildsprache

Daneben fügt sich das Charakterdesign von Akihiko Yoshida mit seinem sehr markanten, schnippischen Figuren-Designs übergangslos ins Gesamtwerk ein. Mit den Arbeiten an einigen Final-Fantasy- und Final-Fantasy-Tactics-Ablegern konnte er sich schon einen Namen machen, trotzdem bietet seine Arbeit sehr frische und neue Akzente. Dank ihm macht es uns einfach Spaß, den sympathischen Figuren auf ihrem Abenteuer zu folgen – die gut geschriebenen Dialoge erledigen ihr übriges. Viele Passagen sind nur der Charakterisierung unserer Helden gewidmet und sind dank der putzigen Figuren sehr charmant, selbst wenn immer nur dieselben Stereotypen der Figuren im Mittelpunkt der Gespräche stehen.

Ein rundes Gesamtpaket

Damit die Harmonie zwischen den Figuren auch bei uns richtig ankommt, hat Nintendo es auch beim Nachfolger der aufsteigenden Rollenspielserie nicht verpasst, eine super Lokalisierung abzuliefern. Auch die englische und die originale japanische Sprachdatei liegt auf der 3DS-Cartridge bereit. Bravely Second ist ein weiteres gelungenes Beispiel eines japanischen Spieles dafür, dass es nicht immer Neuerungen benötigt, um uns zu gefallen. Besonders dann nicht, wenn alle Komponenten des Spiels reibungslos ineinander greifen und wie bei Bravely Second ein erstklassiges Spielerlebnis schaffen.

jonas.m@n-mag.org

\+ rundes Rollenspiel-Erlebnis mit unterhaltsamen, taktischem Kampfsystem
\+ herrliches Spielwelt- und Charakterdesign
\+ interessante Nebenquests mit moralisch fordernden Entscheidungen
\− zu viel Altbekanntes und verpasste Chance der Weiterentwicklung

NMAG	PLANET 3DS
8	9
34/40	
9	8
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Der Spaß, den jeder Spieler mit Bravely Second haben wird, pendelt sich zwischen dem sehr sympathischen Design von Figuren und Spielsystemen auf der einen und der bieder-hohen Rate an Wiederholtem auf der anderen Seite spezifisch ein. Rollenspiel-Fans erfreuen sich aber auf jeden Fall an den ausgefeilten Kampf- und Jobmechaniken. Für ein etwaiges Bravely Third wünschen wir uns aber den Mut zu neuen Ansätzen.

Pokémon: Super Mystery Dungeon





Schon seit 1996 wird auf der ganzen Welt nach den berühmten Taschenmonstern gesucht. Eines der bekanntesten Spin-offs der Pokémon-Reihe erhielt pünktlich zum Jubiläum einen weiteren Ableger.

Von Sören Jacobsen

Wie in den bisher veröffentlichten Episoden von Pokémon: Mystery Dungeon beginnt das Spiel damit, dass wir zuallererst ein paar Fragen über unsere Persönlichkeit beantworten dürfen. Sind wir eher der Draufgängertyp, der sich Hals über Kopf ins nächste Abenteuer stürzt oder doch eher der vorsichtige Typ, der seine Handlungen genau plant. Haben wir alle Fragen beantwortet und unsere Aura übertragen - durch längeres Halten des Touchpens oder Daumens auf dem Touchscreen - wird uns das Pokémon angezeigt, welches uns am meisten von der Persönlichkeit entspricht. Aber keine Sorge, wir müssen nicht das Ergebnis des Persönlichkeitstests annehmen. Wir können nämlich auch unser Lieblingspokémon für das Abenteuer aussuchen. Außerdem wählen wir unseren Partner, der uns begleitet.

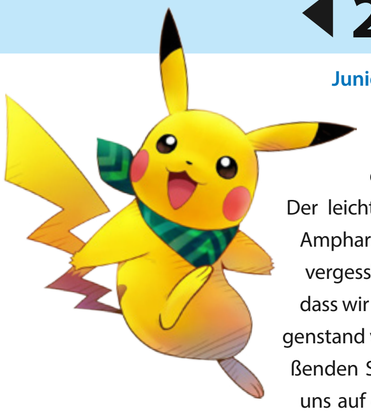
In der Haut eines Pokémon

Nach der Fragerunde wachen wir an einer ruhigen Gegend eines Baches auf. Ohne Erinnerungen an vergangene Erlebnisse betrachten wir unser Spiegelbild im Wasser des Baches und stellen mit großer Verwunderung fest: Wir verwandelten uns in ein Pokémon. Jedoch bleibt für uns wenig Zeit, Herr der Lage zu werden, denn aus dem Nichts tauchen drei Megalon auf, die es auf uns abgesehen haben. Wir ergreifen die Flucht und treffen nach einiger Zeit auf das Pokémon Blanas. Im Gegensatz zu den Megalon hilft uns Blanas zu fliehen. Es bringt uns in das beschauliche Ruhenau und bietet uns ebenfalls eine Schlafplatz in seiner Unterkunft an.



Die Schulbank drücken

Der Schlafplatz bei Blanas bedeutet allerdings auch, dass wie die örtliche Schule von Ruhenau besuchen müssen. Dort treffen wir unter anderem auf die Kinder des Dorfes und unseren Partner, den wir am Anfang des Spiels gewählt haben. Wie es in jeder Schulklasse so üblich ist, ist auch in der Pokémon-Schule jedes Klischee vertreten: In der Klasse sind neben unseren beiden Hauptprotagonisten, zum Beispiel der schüchterne Viscora, die hilfsbereite Sesokitz oder der draufgängerische Pam-Pam. In der Schule lernen wir, was es heißt, einen der titelgebenden Mystery Dungeons zu betreten und wie wir uns in diesen zurechtfinden.



Junior-Forscherteam

Schon recht früh im Spiel besucht eine hohe Person das beschauliche Ruhenau: Der leicht verwirrte Meisterforscher Ampharos. Aufgrund seiner leicht vergesslichen Art passiert es auch, dass wir bemerken, wie er einen Gegenstand verliert. Nach dem anschließenden Schulunterricht machen wir uns auf die Suche nach ihm. Nachdem wir ihn nach einer langen Suche gefunden haben, ernennt er uns und unseren Partner zu einem Junior-Forscherteam. Außerdem übergebt er uns seinen verloren Gegenstand: Die Connexussphäre. Die Story und die Atmosphäre entfalten sich schon recht früh. Schon von der ersten Minute zieht es uns einfach in den Bann. Das Interesse an Abenteuer und Geschichte steigt kontinuierlich. Alles läuft auf die Frage hinaus, was passierte bevor wir zu einem Pokémon wurden und in deren Welt gelandet sind.

Derselbe Ort, immer wieder anderes

Während unseres Abenteuers verschlägt es uns also recht oft in die Mystery Dungeons. Unser Ziel besteht meist darin, unbeschadet das Ende dieser Labyrinthe zu erreichen. Das Besondere daran ist, dass wenn wir ein Labyrinth erneut besuchen, hat sich der komplette Aufbau der Räume geändert.



Nicht nur unsere aus ein bis vier Monstern bestehende Pokémon-Truppe hält sich in den Dungeons auf, sondern auch wilde Pokémon. Diese mögen es eher weniger, dass wir uns in ihrem Territorium befinden und wollen uns am liebsten sofort den Garaus machen. Außerdem behindern auch Fallen unsere Vorankommen. Leider bietet das Spiel, außer der genialen Story und

Im Wii-Shop-Kanal wurden (ausschließlich in Japan) ebenfalls drei Mystery-Dungeon-Ableger als WiiWare veröffentlicht.





das Erkunden der zahlreichen Dungeons, in puncto Gameplay keine weiteren Inhalte. Dadurch wird das Spiel schon nach wenigen Stunden recht schnell abwechslungsarm und monoton.



Kombinationsattacken, Ringel und magische Stöcke

Damit wir sicher durch die Mystery Dugeons zu kommen, helfen uns dabei zwei neue Moves beziehungsweise Power-ups. Zum einen gibt es die neuen Paar-Attacken. Hier können wir von jedem Team-Mitglied eine Attacke auswählen, die das Pokémon dann in einem mächtigen Angriff auf den Gegner losslässt. Dabei umzingeln alle Pokémon des Teams den Gegner. Zum anderen wird unser Team zusätzlich durch Ringel verstärkt. In Dugeons finden wir des Öfteren kleinere Edelsteine, die wir in eines dieser Ringel einsetzten können. Zwar hält die Wirkung dieser Edelsteine nur für die Dauer eines Labyrinthes, dennoch wird durch die sehr großzügigen Effekte das Spiel leichter; einen angemessenen Schwierigkeitsgrad bietet das Spiel aber nach wie vor. Selbiges gilt für die neuen Stäbe in der Reihe. Mit ihnen können wir beispielsweise bewirken, dass wir die Treppe zur nächsten Ebene des Dungeons auf der Karte sehen können oder dass ein Feind an einen anderen Ort der Ebene teleportiert wird.

Hilfsarbeit, die sich auszahlt

Neben den storyrelevanten Dungeons besuchen wir auch weitere Labyrinthe, um Pokémon auf der ganzen Welt zu helfen. Mit Hilfe der Connexussphäre sehen wir dabei, welche Aufgabe von uns verlangt wird. Entweder ein Pokémon retten, ein starkes Pokémon besiegen oder ein verlorenes Item wiederbeschaffen. Neben Belohnungen in Form von seltenen Items, erweitert sich auch das Netzwerk der Connexusspäre. Unter bestimmten Voraussetzungen schließen sich Pokémon, denen wir geholfen haben, unserer Truppe an und unterstützen und auf unserem Abenteuer.

Für die Ableger der Pokémon-Mystery-Dungeon-Serie wurden zusätzlich kleinere Anime-Folgen produziert, die auf der Story der Spiele aufbauen.

Wir erkunden die Welt



So schön das ruhige Leben in Ruhenau auch ist, es birgt seine Gefahren. Sollten die Megalon eines Tages zurückkehren, würden die Bewohner des Dorfes in große Schwierigkeiten geraten. Deswegen entschließen wir uns dazu, uns eines Nachts unbemerkt aus dem Staub zu machen. Unser Partner-Pokémon begleitet uns aber auch dort hin. Nach einigen Tagen der Reise, erreichen wir die pulsierende Stadt Truppelstadt. Dort befindet sich die Forschergilde, geleitet von unserem bekannten Forscher Ampharos. Dieser ernennt uns nun zu offiziellen Forschern. Die Aufgaben für uns als offizielle Forscher erweitert sich um nicht weniger als die ganze Welt, spriche alle Dungeons des Spiels, vollständig zu erkunden und die Weltkarte der Forschergilde zu vervollständigen.

Malerisches Arbentuer

Pokémon: Super Mystery Dungeon spielt sich einfach wunderbar auf dem Nintendo 3DS. Die Dungeos sehen sehr gut aus und vertreten die verschiedensten Orte. Neben saftigen Grasflächen gibt es auch Fluss- und Felslandschaften. Ebenfalls sehr gelungen ist der Soundtrack. Die verschieden Melodien prägen sich schnell ins Gedächtnis ein und tragen sehr zur stimmigen Atmosphäre bei.

soeren.j@n-mag.org









\+ verspielte Optik und einprägsamer Soundtrack
\+ zu jedem Zeitpunkt mitreißende Story
\+ angemessener Schwierigkeitsgrad
− nach wenigen Spielstunden recht monotones Gameplay

NMAG	N INSIDER
8	8
31/40	
NPLAYER	NINTENDO ONLINE
8	7

FAZIT:

Pokémon: Super Mystery Dungeon ist nicht nur für Pokémon-Fans zu empfehlen. Die liebevolle Optik, der stimmige Soundtrack und der angemessene Schwierigkeitsgrad tragen zum Spielspaß bei. Nicht zuletzt die spannende Story zieht mich recht schnell in ihren Bann. Einziger Wehrmutstropen: Schon nach wenigen Stunden wird das Gameplay des Spiels recht schnell abwechslungsarm und monoton.

Final Fantasy: Explorers





Final-Fantasy-Spin-offs gibt es heutzutage wie Sand am Meer. Von Puzzle-Spielen über Kartenspielen bis hin zu Strategie-Titeln. Seit 2014 probiert sich Square Enix an eine Mischung aus Monster Hunter und Final Fantasy.

Von Mario Nguyen

Square Enix beweist mit Final Fantasy: Explorers wieder einmal, dass sich die Spin-offs durchaus neben den Haupttiteln sehen lassen können. Mit Final Fantasy: Explorers bedienen sich die japanischen Entwickler dieses Mal an dem erfolgreichen Monster-Hunter-Franchise. So können wir gleich mit bis zu drei weiteren „Explorern" zusammen, online sowie lokal, auf Abenteuer gehen und dabei massig Orte von Gegnern befreien, die zum Teil enorme Größen annehmen. Mit dabei sind natürlich auch Final-Fantasy-Klassiker wie Bahamut, Ifrit oder Shiva. Natürlich sind auch zahlreiche Berufe, aus denen wir einen wählen können, mit von der Partie. Quasi alle bekannten Jobs sind auch in Final Fantasy: Explorers zu finden. So können wir unter anderem zwischen Paladinen, Rittern, Weißmagiern oder auch den bekannten Schwarzmagiern wählen. Daneben gibt es siebzehn weiteren Berufen, die sich allesamt anders spielen. Kann Final Fantasy: Explorers aber auch mit der vielfach prämierten Monster-Hunter-Reihe konkurrieren?

Warum sind wir nochmal auf der Insel?

Die Geschichte von Final Fantasy: Explorers ist, wie auch in der Monster-Hunter-Serie, beinahe nicht vorhanden. Nachdem wir unseren Charakter erstellt haben, landen wir sofort in einem Gebirge und begegnen einem alten Bekannten. Final-Fantasy-Veteran Bahamut stellt sich uns nämlich gleich zu Beginn entgegen. Nach diesem nicht bezwingbaren Kampf finden wir uns auf der Insel Amostra wieder. Unser Ziel in Final Fantasy: Explorers ist es, den magischen Kristall zu finden, um den Frieden auf der Insel wiederherzustellen. Dabei ist das Erledigen der Hauptgeschichte aber nur ein kleiner Teil des Spiels. Final Fantasy: Explorers beginnt erst richtig, nachdem wir die mehr oder weniger sinnvolle Story hinter uns gelassen haben. Ab da an dreht sich alles um bessere Ausrüstung und das Bezwingen und Fangen extrastarker Monster und bietet weitaus mehr als einhundert Stunden Abwechslung. Sofern man mit einigen Freunden spielt. Wie im Monster-Hunter-Franchise entfaltet auch dieser Titel sein wahres Suchtpotenzial erst im Multiplayer-Modus. Wir haben die Wahl im Online-Modus uns mit Freunden zusammen zutun oder mit Fremden aus dem Internet in die Schlacht zu ziehen. Dabei können wir auch spziell auf die Suche nach Gruppen gehen, die genau die Mission machen, die wir selbst auch anstreben.





Auf geht's in den Kampf!

Begeben wir uns in den Kampf, beginnt natürlich kein typisches rundenbasiertes Kampfsystem, sondern wir kämpfen in Echtzeit und haben dort auch zahlreiche Möglichkeiten, um unseren Gegner in die Knie zu zwingen. So besitzen wir selbstverständlich einen normalen Angriff, sowie einige spezielle Fähigkeiten, die sich aus unserem Beruf ergeben. Davon lassen sich allerdings höchstens acht im Kampf benutzen. Außerdem können wir auch noch rennen sowie ausweichen. Aber Vorsicht: Rennen verbraucht Aktionspunkte. Diese sind auch für das Nutzen von unseren Fähigkeiten erforderlich, weshalb ein Blick auf die Aktionspunkte-Leiste niemals schaden kann. Des Weiteren können wir uns auch zusammen mit bezwungenen Monstern in den Kampf stürzen. Im Singleplayer-Modus erhalten wir dafür sogenanntes Monster-Atmalith. Damit können wir im Dorf eine Kopie des Monsters anfertigen und es mit uns in den Kampf ziehen lassen. Dabei sammelt das Monster auch Erfahrungspunkte und kann dadurch im Level steigen und immer stärker werden. Dabei sei gesagt, dass wir selber keine Erfahrungspunkte sammeln und uns nur durch unsere Ausrüstung definieren können.



Final Fantasy: Explorers nutzt die StreetPass-Funktion, um Informationen zur Ausrüstung von anderen Spielern abzurufen.





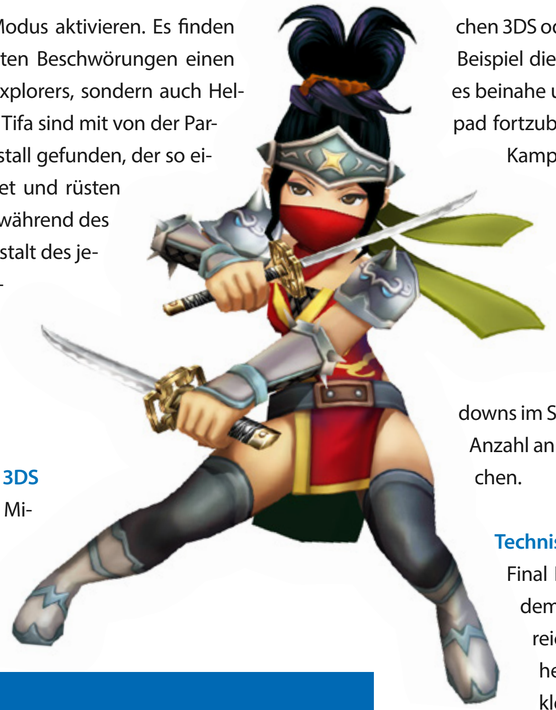
Wahrscheinlich konnte Square Enix durch den Verzicht auf den Tiefeneffekt noch einiges zusätzlich aus dem 3DS herauskitzeln. Die musikalische Kulisse ist passend zum Spiel gewählt. So finden wir imposante Soundtracks bei Bosskämpfen und energievolle Hintergrundklänge beim Durchlaufen der Dungeons. Langweilig wird der Sountrack auf jeden Fall nicht, was auch bitter notwendig ist. In Final Fantasy: Explorers müssen wir nämlich, ähnlich wie bei den Monster-Hunter-Spielen, Gegenden mehrmals bereisen, um wirklich alle Monster zu finden und genug Materialen für unsere Ausrüstung zu sammeln. Somit sollter ihr also kein Grinding-Muffel sein, denn dies ist ein wesentlicher Bestandteil des Spiels.

mario.n@n-mag.org

Nicht viel zu tun in der Ferrum-Region

Neben der Möglichkeit normale Gegner mit in den Kampf zu schicken, können wir außerdem auch Eidolons beschwören. Eidolons sind die typischen Final-Fantasy-Beschwörungen wie Bahamut, Shiva oder Leviathan. Zuvor müssen wir sie allerdings in einem Kampf schwächen und dann mittels eines Items fangen. Danach können wir sie im sogenannten Trance-Modus heraufbeschwören und uns deren Fähigkeiten zunutze machen. Das Trance-System wird durch einen Balken oben am Bildschrim aktiviert. Solltet der Balken voll sein, können wir den Modus aktivieren. Es finden jedoch nicht nur die alten Beschwörungen einen Platz in Final Fantasy: Explorers, sondern auch Helden wie Lightning oder Tifa sind mit von der Partie. Haben wir einen Kristall gefunden, der so einen Charakter beinhaltet und rüsten diesen aus, können wir während des Trance-Modus in die Gestalt des jeweiligen Helden schlüpfen und uns unter anderem einen derer Spezialangriffe zueigen machen.





Optimiert für den New 3DS

Schon nach den ersten Minuten fällt einem sofort auf, dass Final Fantasy: Explorers auf einem herkömmlichen 3DS oder 3DS XL schwierig zu spielen ist. So lässt sich zum Beispiel die Kamera nur mittels Steuerkreuz drehen, wodurch es beinahe unmöglich wird, sich gleichzeitig mit dem Schiebepad fortzubewegen. Dadurch wird man quasi gezwungen im Kampf stehen zu bleiben um sich zum Beispiel umzusehen. Auch das Rennen verursacht in einem Kampf oftmals einen nicht ausweichbaren Treffer vom Gegner. Besitzt man einen New 3DS oder einen New 3DS XL, lässt sich vieles um einiges leichter steuern. Besonders das Drehen der Kamera mit dem C-Stick ist um ein vielfaches angenehmer. Negativ aufgefallen sind außerdem einige Slowdowns im Spiel. Gerade auf größeren Maps oder mit der vollen Anzahl an Mitspielern kommt es häufig zu Framerate-Einbrüchen.

Technisch ein Meisterwerk

Final Fantasy: Explorers ist eine wahre Augenweide auf dem 3DS. Die Maps sind liebevoll und abwechslungsreich gestaltet und besonders die großen Monster sehen atemberaubend aus und wirken selbst auf dem kleinen Bildschirm wie unpassierbare Hindernisse.

Wer via StreetPass besonders angeben will, kann sich mit der Titeljagd auch einen ansehnlichen Namen machen.

\+ mehr als einhundert Stunden Abwechslung, selbst nach der Story
\+ zahlreiche Berufe zum Individualisieren
\+ für 3DS-Verhältnisse eine klasse Optik
\− leider nur mit englischen Texten

NMAG	PLANET 3DS
8	6
29/40	
8	7
NPLAYER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Final Fantasy: Explorers macht auf dem 3DS alles richtig! Es gibt zahlreiche Quests und Monster zu bezwingen und durch die vielen Möglichkeiten, sich im Kampf nützlich zu machen, hat man auch immer etwas zutun. Egal ob man nun alleine oder mit Freunden spielt. Einzig die Steuerung auf dem normalen 3DS stört mich enorm, das hätte man besser lösen können.

Story of Seasons





Einmal den stressigen Alltag links liegen lassen und sich einen entspannten Tag auf dem Land machen? Klingt gut, aber so entspannend ist der Bauern-Alltag dann doch nicht. Felder wollen bestellt und Tiere versorgt sein – kurzum: Es gibt genug zu tun. Von Tobias Schmick

Die Bauernhofsimulation Harvest Moon geht in die nächste Runde! Moment – doch nicht. Denn aus Lizenzgründen darf das neue Spiel von Harvest-Moon-Entwickler Marvelous hier im Westen nicht so genannt werden. Dann also Story of Seasons. Aber auch hier steckt jede Menge gutes altes Harvest Moon drin, auch wenn es nicht auf der Verpackung steht. Nach dem eher enttäuschenden letzten Teil der Harvest-Moon-Serie besinnen sich die Entwickler von Marvelous auf ihre Wurzeln und schaffen mit Story of Seasons endlich wieder ein richtig gutes Farm- und zum Teil auch Datingspiel. Obwohl das Bauernleben den mit Abstand größten Teil des Spiels ausmacht, darf natürlich auch dieses Mal nicht ein bisschen Romantik fehlen. Serientypisch starten wir dabei mit ziemlich wenig bis nichts. Mit einer Hütte, die eher abgerissen als bewohnt gehört, und einem immerhin fruchtbaren Ackerland, versuchen wir uns fortan am schweren Farmer-Leben.

Ein Tutorial sie ewig zu binden

Aber bis wir zu diesem Punkt im Spiel kommen, dauert es ein bisschen. Wohlgemerkt: Mit „Punkt im Spiel“ ist dabei die Stelle im Spiel gemeint, an der wir endlich unsere eigene Hütte und unser eigenes Farmland besitzen. Bis es soweit ist, wohnen wir bei einer alten Dame, die uns über den Verlauf einer Spielwoche hinweg versucht, das Spiel beizubringen. Und das dauert. Sehr lange. Fast schon zu lange, denn mit jedem verstrichenen Tag sinkt die Motivation weiterzuspielen. Das einzige, was da bei der Stange halten kann, sind die Aussichten auf die komplexen Möglichkeiten, sobald das Spiel denn mal los geht. Haben wir uns also über sieben (Spiel-)Tage hinweg durch das zähe Tutorial gequält, dürfen wir nun endlich anfangen, unser eigenes Land zu bewirtschaften. Wir fangen serientypisch mit äußerst wenig an. Das wenige Startkapital, das uns die nette Oma von der Einleitung zugesteckt hat, können wir beispielsweise in Steckrüben oder Kartoffeln investieren, um eine Grundlage für die Farmwirtschaft zu haben. Beackern tun wir dabei immer ein drei mal drei großes Feld, wobei automatisch eine Aktion für alle neun Zellen des Feldes durchgeführt wird. Jede Zelle eines Feldes einzeln zu beackern, zu säen und zu gießen gehört also der Vergangenheit an. Diese Art der Bewirtschaftung sorgt allerdings auch dafür, dass wir unsere Felder nicht mehr so anpassen können, wie es uns beliebt, denn wenn wir beispielsweise ein Feld umpflanzen wollen, müssen wir das ganze neun-zellige Feld umpflanzen.



Die StreetPass- und Mehrspieler-Funktionalitäten beschränken sich auf gegenseitiges Besuchen der Farm und Tauschhandel von gewissen Gegenständen.

Hohe Anpassungsmöglichkeiten

Darüber hinaus haben wir umfassende Möglichkeiten, unsere Farm und unser Haus nach unseren Wünschen umzubauen. Nahezu jedes Element lässt sich aufnehmen und umsetzen und eine Unmenge an Gegenständen können von uns selbst in handwerklichem Eifer hergestellt werden – die zugehörigen Baupläne und Materialien vorausgesetzt. Beides lässt sich beim ortsansässigen Handwerker unseres Vertrauens erwerben. Händler aus Nachbardörfern, die regelmäßig auf dem Dorfmarktplatz vorbeischauen und ihre Waren feil bieten, bieten zudem auch andere Baupläne und Materialien an, wodurch noch mehr Variation entsteht. Außerdem gibt es einen Antiquitätenladen im Dorf, der die extra ausgefallenen Möbelstücke anbietet, wie beispielsweise einen bequemen Ohrensessel. Später im Spiel erhalten wir die Möglichkeit, unser Äußeres durch













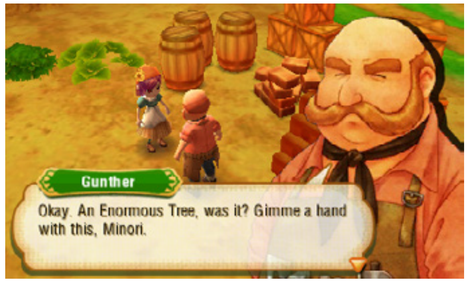












entsprechende Kleidung zu verändern, um unser Modeverständnis (oder –unverständnis) zu demonstrieren. Schönes Detail: Je nach dem, wie wir uns kleiden, reagieren bestimmte Dorfbewohner anders auf uns als andere.

Gut gehandelt ist halb gewonnen

Sollte uns unser Land einmal zu klein werden, können wir ab einem gewissen Punkt im Spiel auch zusätzliches Land von der zuständigen Gilde in der Stadt pachten. Dieses gepachtete Land gehört dann für einen gewissen Zeitraum uns; dort können wir je nachdem, welches Gebiet wir gepachtet haben, unterschiedliche Arten von Samen ausstreuen und so unseren Ertrag maximieren. Diesen Ertrag schmeißen wir anschließend nicht mehr in eine Kiste, die jeden Tag automatisch geleert wird und wir das Geld dafür erhalten, sondern wir müssen uns selbst um den Verkauf kümmern. Hierfür wurde in Story of Seasons ein dynamisches Handelssystem ersonnen, das auf Angebot und Nachfrage reagieren kann. Die Händler aus anderen Städten sind häufig nur für zwei Tage in der Woche da, also müssen wir unsere Ernten zeitlich so anpassen, dass wir zum richtigen Zeitpunkt die richtige, frische Ware anbieten können, um sie teuer verkaufen zu können. Das ist freilich nicht unbedingt nötig, gibt aber gutes, zusätzliches Geld. Um uns die Übersicht über die verschiedenen Händler und deren dringend benötigte Waren zu erleichtern, gibt es eine Liste, in der alles übersichtlich notiert steht. Das ganze Handelssystem funktioniert insgesamt wunderbar, kommt aber leider erst spät in Fahrt, da wir für eine ganze Zeit nur Zugriff auf einen Händler haben und erst mit fortgeschrittener Spielzeit mehr Händler das Dorf besuchen.



Eine Muh, eine Mäh...

Zusätzlich zur Landwirtschaft steht uns selbstverständlich auch die Viehzucht zur Verfügung. Nachdem wir uns innerhalb der ersten Spielstunden einen Stall leisten konnten, wird uns auch prompt von unserer Nachbarin eine Kuh geschenkt. Diese hat eine eigene Zufriedenheitsskala; je zufriedener das Nutztier, desto besserer Qualität wird das Erzeugnis sein. Und je besser die Qualität der Milch ist, desto besser weiterverarbeiten lässt sie sich, beispielsweise in einen köstlichen Käse. Die Möglichkeiten sind wirklich immens. Sollte uns irgendwann eine Kuh nicht mehr reichen, können wir uns selbstverständlich neue kaufen oder Kühe, die wir bereits besitzen, decken lassen. Eine trächtige Kuh muss während der Schwangerschaft zwar nicht gefüttert werden, gibt allerdings auch keine Milch. Zusätzlich zu Kühen können wir auch Hühner, Schafe oder Kaninchen halten, sogar mit Wildtieren können wir uns anfreunden. Romanzen stehen uns indes natürlich auch offen, wie es in den Harvest-Moon-Spielen üblich ist. Aus einer ganzen Reihe von möglichen Partnern können wir uns mit Geschenken und Schmeicheleien die Liebe unseres virtuellen Lebens rauspicken. Wollen wir uns lieber mit der reichen aber egozentrischen Elise gutstellen, oder hat es uns die stilvolle aber etwas zurückhaltende Iris angetan? Auch im männlichen Sektor gibt es einiges an Auswahlmöglichkeiten. Das System ist dabei sehr durchdacht und es macht Spaß, nach und nach immer besser werdende Beziehungen aufzubauen.

tobias.s@n-mag.org

Die Möglichkeit, eine Person vom gleichen Geschlecht zu heiraten, ist nicht gegeben. Entwickler Marvelous möchte diese Option auch nicht nachträglich implementieren.

+ umfangreiche Möglichkeiten
+ gut charakterisierte Heiratskandidaten
+ hochgradig anpassbare Farm
− nerviges Tutorial, das zu lange dauert

NMAG	PLANET 3DS
9	8
30/40	
8	9
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Ich musste den Text gefühlt mitten im Schreiben abbrechen, weil ich sonst über die zwei Seiten hinausgeschossen wäre. Aber daran merkt man schon: Story of Seasons bietet einen enormen Tiefgang und kann damit auch alte Harvest-Moon-Fans begeistern. Neue Spieler werden durch das Tutorial langsam an die Mechaniken und komplexen Möglichkeiten des Spiels herangeführt – das ist jedoch eine Nummer zu nervig ausgefallen. Die Grafik ist akzeptabel, allerdings gibt es in bestimmten Gebieten unerklärbare Einbrüche in der Framerate.

Mega Man: Legacy Collection





Die einen lieben ihn, die anderen hassen ihn. Die Rede ist vom Mega Man, einem humanoiden Roboter. Für die einen zu schwer, für die anderen genau richtig. Aber wie gut gealtert ist der blaue Blechmann?

Von Tobias Schmick

Mit der Mega Man: Legacy Collection bringt Publisher Capcom und Entwickler Digital Eclipse eine ihrer ikonischsten Spielereihen auf den Nintendo 3DS. Wohl gemerkt auf den Nintendo 3DS, nicht auf die Virtual Console, denn bei der Legacy Collection handelt es sich um eine sogenannte Remastered-Edition der ersten sechs Mega-Man-Spiele. Wieso allerdings nur die ersten sechs Spiele inkludiert wurden und nicht alle für klassische Konsolen erschienenen Mega Man Spiele, so wie es die Anniversary Collection von 2004 bereits vorgemacht hat, ist uns ein Rätsel. Fehlen tun nämlich beispielsweise Mega Man 7 und 8, im Original für das Super Nintendo (beim siebten Teil) und den Sega Saturn beziehungsweise der Playstation (beim achten Teil) erschienen. Das ist zwar schade, aber dem Spielspaß der enthaltenen ersten sechs Teile von Mega Man tut es freilich keinen Abbruch. Denn mit denen können wir uns auf ein paar Stunden wilder Action und teilweise frustigen Momenten einstellen.



Es war einmal ein Roboter,…

Aber worum geht es eigentlich? In Mega Man übernehmen wir die Kontrolle über den titelgebenden humanoiden Roboter Mega Man, um den bösen Dr. Wily zu stoppen, der mit seinen Robotern die Welt erobern möchte. Dr. Wily war einst der Laborpartner von Dr. Light – im japanischen Original Dr. Right genannt – welcher wiederum Mega Man geschaffen hat, der ihm im Labor assistieren sollte. Nachdem nun aber Dr. Wily aus Neid zu Dr. Light durchgedreht ist und die sogenannten Robot Masters erschaffen beziehungsweise modifiziert hat, ist es nun an Mega Man, diesen Robotern Einhalt zu gebieten. Im Verlauf der ersten sechs Mega-Man-Spiele, die in der Legacy Collection enthalten sind, entfaltet sich eine aufeinander aufbauende Geschichte, die allerdings recht einfach gehalten ist und niemanden überfordern sollte. In jedem Spiel stellen sich uns dabei acht Robot Masters entgegen, die alle ein eigenes Level bekommen haben und mit eigenen Fähigkeiten gesegnet sind. So kann beispielsweise der Bubble Man aus Mega Man 2 tödliche Blasen erschaffen, die langsam auf uns zutrudeln und denen wir nicht zu nahekommen sollten. Die Level sind dabei alle von Anfang an freigeschaltet und frei wählbar. Wir müssen jedoch alle acht Level abschließen, um uns Dr. Wily stellen zu können.Level abschließen, um uns Dr. Wily stellen zu können.

….der hatte acht Feinde

Kernelement eines jeden der Spiele sind dabei die eben angesprochenen Spezialfähigkeiten. Besiegen wir nämlich einen der Robot Masters, beispielsweise den Bomb Man (nicht zu verwechseln mit Bomberman) aus dem ersten Teil der Mega-Man-Reihe, assimiliert Mega Man seine Fähigkeit, in diesem Falle mächtige Bomben abzulegen, und kann fortan ebenfalls mächtige Bomben konstruieren. So rüsten wir Mega Man nach und nach zu einer umfassenden Kampfmaschine auf, um Dr. Wily mal so richtig eines auf die Mütze zu geben. Schön ist, dass es in jedem Spiel komplett neue Robot Masters und dementsprechend immer wieder neue Fähigkeiten gibt, die jedem Titel ein frisches Gewand verleihen. Diese ganzen Fähigkeiten haben wir allerdings auch bitter nötig, denn der Schwierigkeitsgrad der Spiele erreicht mitunter ein höllisches Niveau. Außerdem macht uns die Steuerung ab und zu einen Strich durch die Rechnung, denn das Springen und Bewegen ist vor allem im ersten Teil etwas klobig geraten. Um dem ganzen auch noch noch die Krone aufzusetzen, können wir nur in zwei Richtungen schießen und zwar nach links, wenn wir nach links gucken, und nach rechts, wenn wir nach rechts blicken. Das alles sorgt in der Summe gesehen bereits für einen knackigen Schwierigkeitsgrad und die teilweise nicht voraussehbare Platzierung von Gegnern führt zudem noch dazu, dass wir teilweise Passagen einfach auswendig lernen müssen, um sie zu schaffen.



Die Collector's Edition von Mega Man: Legacy Collection mit dem goldenen Mega-Man-Amiibo ist leider bisher nicht in Europa erhältlich.





Amiibo-Support

Die Mega Man: Legacy Collection bietet die Möglichkeit, den Mega-Man-Amiibo aus der Super-Smash-Bros.-Serie, sowie den Mega-Man-Gold-Amiibo, welches der Nordamerika-exklusiven Collector's Edition beiligt, einzuscannen. Darüber erhalten wir Zugriff auf elf weitere Herausforderungen für den Herausforderungsmodus, die von Spielern und Fans der Mega-Man-Serie kreiert wurden. Andere Amiibos sind nicht kompatibel und andere Boni sind auch nicht freischaltbar.







Neue Herausforderungen,…

Für die Spieler, die bereits damals Mega Man gespielt haben und noch alle Level aus allen sechs Teilen auswendig können, bietet die Legacy Collection einen neuen Spielmodus, der für etwas frischen Wind sorgt. Im Herausforderungsmodus können wir uns an über fünfzig verschiedenen Herausforderungen versuchen, die beispielsweise gewisse Abschnitte neu aufbereiten oder eine Bossparade zusammenstellen. Diese Herausforderungen wurden außerdem mit einem knackigen Zeitlimit versehen, um uns das Roboterleben so schwer wie möglich zu machen.

Die anderen Bonusinhalte der Legacy Collection sind leider mitunter etwas unspektakulär ausgefallen, so gibt es eine Art Museum, in dem wir Artworks aus allen sechs Teilen betrachten können. In der Jukebox können wir uns außerdem den gesamten Soundtrack anhören. Zudem gibt es zu jedem Mega-Man-Spiel eine Datenbank, in der wir uns Statistiken zu jedem Gegner ansehen, sowie einen kleinen Text zum jeweiligen Feind durchlesen können. Damit erschöpfen sich die Bonusmaterialien aber auch schon. Das ist insgesamt etwas dünn und hätte umfangreicher ausfallen dürfen.

…mit kleineren Schnitzern

Alles in allem bietet die Mega Man: Legacy Collection also eine gelungene Spielerfahrung, die ein bisschen an unserem Stolz kratzt und so motivieren möchte. Ob das gelingt, muss jeder für sich entscheiden, denn manche Menschen sind nicht so frustresistent wie andere. Wenn man sich aber darauf einlässt, kann das sechsteilige Abenteuer rund um Mega Man durchaus gut unterhalten und wird so schnell nicht langweilig. Etwas schade ist, dass das Spiel recht zügig durchgespielt ist, denn länger als fünf bis zehn Minuten pro Level brauchen auch Action-Legastheniker nicht. Die aus dem Original übernommenen Slowdowns treffen bei uns auch auf etwas Unverständnis, denn wenn viel los ist auf dem Bildschirm, bremst das Spiel urplötzlich ab und läuft gefühlt nur noch halb so flüssig. Eventuell hat das Design bedingte Gründe, die wir nicht ganz nachvollziehen können, deswegen soll es an dieser Stelle auch nicht negativ die Wertung beeinflussen..

tobias.s@n-mag.org

+ viele unterschiedliche Upgrades
+ tempo- und action-reiches Gameplay
− 7. bis 10. Teil nicht enthalten
− mageres Bonusmaterial

TOBIAS	ERIC
7	8
30/40	
8	7
PLANET 3DS	NTOWER

FAZIT:

Es fühlt sich einfach toll an, wieder in die Welt von Mega Man abzutauchen und Level um Level immer stärker zu werden und so dem Finale entgegenzuarbeiten. Schade finde ich, dass es Mega Man 7 bis 10 nicht in die Sammlung geschafft haben, denn diese Spiele hätten nochmal einiges rausholen können, da sie die technischen Restriktionen des NES hinter sich lassen konnten. Aber insgesamt unterhält diese Collection rundum gut.

Die PlayStation-4- und Xbox-One-Versionen des Spiels bieten außerdem eine Reihe an Grafikoptionen an, beispielsweise einen Röhrenbildschirm-Filter.

The Legend of Legacy









Mit The Legend of Legacy erhalten wir hierzulande zwar ein weiteres Rollenspiel von NIS America, doch geht es mit Klassenauswahl, rundenbasierten Kämpfen und zahlreichen Dungeons weitaus mehr in Richtung klassisches Rollenspiel.

Von Mario Nguyen

The Legend of Legacy erzählt die Geschichte der Insel Avalon. Zahlreiche Mysterien und Gerüchte drehen sich um diese Insel und wollen von einigen Abenteurern entdeckt werden. Genauso starten auch wir ins Abenteuer, nachdem wir uns einen Helden ausgesucht haben. Insgesamt stehen uns sieben Charaktere zur Auswahl, die allesamt unterschiedliche Stärken und Schwächen besitzen, sowie andere Motive für ihren Besuch in Avalon haben. Danach geht es auch schon direkt los. The Legend of Legacy erzählt keine filmreiche Story und verschwendet mit dieser leider auch nicht viel Zeit, doch gerade genug, um dem Spieler die Handlung, anhand von einigen schön gezeichneten Bildern und gesprochenen Texten, zu vermitteln. Leider gab sich Publisher NIS America mal wieder keine Mühe mit der Lokalisation des Titels. Somit müssen wir uns mit einer englischen Übersetzung inklusive Synchronisation zufriedengeben.

Stattet dem König in seinem Schloss in Initium doch mal einen Besuch ab. Der König ist bekannt dafür, Details aus seinen Liebesleben zu erzählen.

Ich male mir die Welt, wie sie mir gefällt

Besonders interessant in The Legend of Legacy ist das Kartensystem. Ähnlich wie auch schon im Nintendo-DS-Remake zu Final Fantasy IV, dürfen wir uns selbst an das Zeichnen der Dungeon-Karte wagen. Wir verbringen dadurch ein Großteil unserer Zeit damit, durch den Dungeon zu laufen und jede Ecke abzuklappern, um die Karte damit zu vervollständigen. Nur mit einer kompletten Karte erhalten wir später in der Stadt einen großen Betrag dafür. Dieses System mag für den einen oder anderen zwar streckend sein, ist aber eine spannende Herausforderung alles zu entdecken. Optisch ist der Titel sehr schön in Szene gesetzt und passt definitiv zur Atmosphäre. Gewöhnen muss man sich anfangs an die Entscheidung der Entwickler, wie sie mit den Grenzen des 3DS umgehen. In The Legend of Legacy poppen die Bäume und ähnliches auf ganz besondere Weise auf, sobald man in deren Nähe kommt. Nicht die schlechteste Lösung, aber anfangs trotzdem gewöhnungsbedürftig.

Der Herr der Elemente

Kommen wir nun aber zum Kampfsystem. Dieses wirkt auf den ersten Blick wie ein ganz gewöhnliches rundenbasiertes System, das man schon aus zahlreichen anderen Vertretern des Genres kennt. The Legend of Legacy erweitert es allerdings durch viele kleine Anpassungen und Besonderheiten. So dürfen wir bereits am Anfang des Kampfes auswählen, in welcher Formation wir antreten möchten. Dabei haben wir die Auswahl zwischen einer Verteidigungsformation und der klassischen Offensive, in der alle Charaktere im Vordergrund stehen. Wir können außerdem bei jedem Angriff auswählen mit welcher Art von Waffe wir angreifen möchten, sofern wir sie besitzen. Darüber hinaus können wir uns auch die Elemente zunutze machen. Dafür müssen wir allerdings zuerst im Dungeon besondere Gegenstände Beziehungsweise Orte finden. Leider ist die Balance des Schwierigkeitsgrades äußerst schwankend. Die Wahrscheinlichkeit in einen Gegner hineinzurennen, der uns meilenweit überlegen ist, ist leider ziemlich hoch.

mario.n@n-mag.org

\+ umfangreiches Kampfsystem
\+ abwechslungsreiche Dungeons
− plötzlich steigender Schwierigkeitsgrad
− leider keine deutsche Lokalisation

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

FAZIT:

The Legend of Legacy gefiel mir besonders gut. Endlich ein klassisches 3DS-Rollenspiel, in dem man sich frei bewegen kann. Spieler, die gerne auf Entdeckungstour gehen, sollten sich den Titel definitiv mal ansehen, solange sie Grundkenntnisse in Englisch besitzen. Einzig die marginale Story und der Schwierigkeitsgrad dämpfen meine Freude über The Legend of Legacy.

Hyrule Warriors: Legends





Nach etwa anderthalb Jahren dürfen wir jetzt auch unterwegs mit Link, Zelda und Co in die Schlacht gegen das Böse ziehen. Dabei liefert Hyrule Warriors: Legends neue Inhalte im Vergleich zum Wii-U-Original.

Von Alexander Geisler

Im September 2014 veröffentlichte Nintendo einen Ableger der The-Legend-of-Zelda-Reihe, der mit dem Musō-Genre in neue Gefilde aufbrach. Basierend auf den Warriors-Spielen von Koei Tecmo und Omega Force begeben wir uns in Hyrule Warriors ins Schlachtengetümmel und kämpfen als Link, Zelda, Impa oder einen von zahlreichen anderen Charakteren um die Herrschaft im Königreich Hyrule. Zeitweise rücken wir sogar auf Seiten von Ganondorf gegen die Guten an. Hyrule Warriors: Legends stellt eine direkte Umsetzung des Wii-U-Originals dar und erzählt deshalb die bekannte Geschichte rund um die böse Zauberin Cia, die Hyrule angreift und Link, der gemeinsam mit zahlreichen ikonischen The-Legend-of-Zelda-Figuren aus diversen Teilen der Reihe sowie dem gänzlich neuen Charakter Lana versucht, diese aufzuhalten.



Neue Legende,…

Dennoch ist Hyrule Warriors: Legends auch für Kenner des Originals interessant. Die Entwickler haben nicht nur sämtliche später erschienenen Zusatzinhalte mit auf die 3DS-Cartridge gepackt, sondern auch gänzlich neue Ideen verarbeitet. So wird die im Legenden-Modus erzählte Geschichte um einen parallelen Story-Strang mit dem neuen Charakter Linkle erweitert. In mehreren Schlachten treten wir in der Rolle des weiblichen Pendants zu Link gegen das Böse an und kämpfen an der Seite von bereits bekannten Figuren. Die dabei verwendeten Schauplätze sind allerdings bereits aus der Hauptstory des Spiels bekannt und haben höchstens minimale Veränderungen wie eine andere Tageszeit und damit abweichende Lichtverhältnisse spendiert bekommen. Dafür nutzt die Geschichte um Linkle viele Möglichkeiten wie herunterladbare Charaktere. Außerdem verfügt sie im Gegensatz zu Link über eine eigene Persönlichkeit und benötigt keine Fee, um in Dialogen mit ihren Kameraden zu agieren, was willkommen erfrischend wirkt.



Hyrule Warriors: Legends wird mit zusätzlichen Download-Paketen noch erweitert. Diese erscheinen ohne die 3DS-exklusiven Inhalte auch für Wii U.

…neue Kämpfer

Linkle ist nicht die einzige neue Figur, die der Kämpferriege beitritt. So haben wir nun auch die Möglichkeit mit Charakteren wie Horror Kid aus The Legend of Zelda: Majora's Mask sowie Toon Link, Tetra und dem König von Hyrule aus The Legend of Zelda: The Wind Waker in die Schlacht zu ziehen. Wie gewohnt unterscheiden sich die neuen und bekannten, spielbaren Charaktere deutlich voneinander und weisen zusätzlich durch die verfügbaren Waffen Unterschiede in ihrer Art auf. Damit ist für Abwechslung gesorgt. Durch die zahlreichen Charaktere und verschiedenen Modi fesselt Hyrule Warriors: Legends mit einem großen Umfang lange an den 3DS..

Schlachtgetümmel

Hyrule Warriors: Legends ist wie das Original dem Musō-Genre zuzuordnen und entfernt sich damit stark vom gewohnten Gameplay der The-Legend-of-Zelda-Reihe. In großen Massenschlachten treten wir an der Seite unserer Truppen an, besiegen hunderte von Gegnern, erobern auf dem Schlachtfeld verteilte Festungen und erfüllen Missionen, um den Schlachtverlauf voran zu treiben. Da-









bei achten wir auf die sich immer wieder verändernden Bedingungen für Sieg und Niederlage, um am Ende erfolgreich zu sein. Praktisch: Auf dem Touchscreen sehen wir nicht nur jederzeit die Übersichtskarte, sondern können auch während der Schlachten zwischen maximal vier Charakteren hin und her wechseln. Spielerisch ist der Titel damit actionreich, nutzt aber zugleich gewohnte The-Legend-of-Zelda-Thematiken wie versteckte Truhen, in denen Herzteile oder neue Waffen zu finden sind, sowie bekannte Items, die immer wieder benötigt werden, um voranzukommen. Erfolgreich absolvierte Level können wir im Freien Spiel mit jedem verfügbaren Charakter angehen, um auch die letzten versteckten Geheimnisse zu lüften.

Alternative Abenteuer

Im Abenteuer-Modus erfüllen wir auf einer an das erste The-Legend-of-Zelda-Spiel angelehnten Karte unterschiedliche Missionen und decken damit immer neue Felder auf. Wir erhalten Item-Karten mit denen wir versteckte Belohnungen freischalten und versuchen die Aufgaben mit einem möglichst hohen Rang abzuschließen, um auch die besten Belohnungen zu erhalten. Neben Herzteilen schalten wir hier auch neue Waffen und Charaktere frei. Die Missionen reichen von kleineren Aufgaben wie eine bestimmte Anzahl Gegner zu besiegen bis hin zu großen Schlachten, die sich kaum von den Story-Leveln unterscheiden. Als Schauplätze kommen jene aus dem Legenden-Modus zum Einsatz. Hier treffen wir auch auf andersfarbige Links von anderen Spielern, denen wir in schwierigeren Schlachten helfen können. Dadurch verdienen wir bessere Belohnungen. Dafür wird die StreetPass- sowie Online-Verbindung des Spiels verwendet. Der aus dem Wii-U-Original bekannte Herausforderungsmodus hat es allerdings nicht ins Spiel geschafft.



Helfende Feen

Ebenfalls im Abenteuer-Modus finden wir unsere Feen-Begleiter. Diese unterstützen uns im Kampf mit ihrer Magie und ermöglichen uns den Zugriff auf Leihfähigkeiten. Durch Nahrung und Kleidung beeinflussen wir die Werte der Feen und schalten neue Leihfähigkeiten frei, die wir anschließend frei ausrüsten können. Außerdem können wir mit anderen Spielern in der Nähe Leihfähigkeiten austauschen. Feen finden wir in einfachen Krügen während der Missionen des Abenteuer-Modus. Auch Kleidung und Nahrung kann auf diese Weise oder als Belohnung erlangt werden.



Spielerischer Unterschied

Bereits bei der Ankündigung von Hyrule Warriors: Legends kamen die Überlegungen auf, ob sich das Action-Spiel auf dem 3DS gut spielen lässt. Hierbei ist der New Nintendo 3DS durch die zusätzlichen Schultertasten und dem C-Stick klar im Vorteil. Dennoch sind auch beim normalen 3DS nur wenige Abstriche zu machen. Die Steuerung ist schnell erlernt und geht gut von der Hand. Lediglich die Lock-on-Funktion und die Aktivierung der Magie funktioniert gelegentlich etwas umständlicher. Alles in allem überraschte uns die Umsetzung des Gameplays auf den Handheld jedoch positiv und der Spielspaß wurde nicht getrübt.

Abstriche

Nicht jeder Spieler zeigte sich angesichts von Screenshots und Trailern mit der Grafik der 3DS-Umsetzung zufrieden. Es ist logisch, dass deutliche Abstriche bei der Technik des Titels gemacht werden mussten. Die Auflösung wurde an die Leistung des 3DS angepasst und auch Detailgrad und Texturen wurden heruntergeschraubt. Auffällig sind außerdem die dickeren Konturlinien um die Charaktere, wodurch ein noch comichafterer Look entsteht. Zusätzlich läuft das Spiel trotz teils deutlich geringerer Gegnerzahl nicht völlig flüssig. Aber das war auch schon auf der Wii U der Fall und zu keinem Zeitpunkt ruckelt es so stark, dass der Spielspaß negativ beeinflusst wird. Damit schafft es Hyrule Warriors: Legends trotz klarer Abstriche auch technisch und im Vergleich zu anderen 3DS-Spielen zu überzeugen. Allerdings steht der 3D-Effekt lediglich auf dem New Nintendo 3DS zur Verfügung. In Sachen Soundtrack bleibt alles beim Alten. Die bekannten The-Legend-of-Zelda-Klänge sorgen für eine stimmige Atmosphäre.

alexander.g@n-mag.org

\+ riesiger Umfang
\+ gelungene Portierung, bei der Spielspaß und Atmosphäre erhalten bleiben
\− repetitives Gameplay
\− kein Mehrspieler-Modus

ALEX	TOBIAS
7	8

31/40

NTOWER	NINTENDO ONLINE
8	8

FAZIT:

Bereits das Wii-U-Original überraschte mit dem motivierenden und unterhaltsamen Gameplay. Die Umsetzung auf den 3DS ist gut gelungen und trotz Abstrichen bei Grafik und Steuerung bleibt der Spielspaß erhalten. Durch die neuen Inhalte ist für großen Umfang und lange Spielzeit gesorgt. Hyrule Warriors: Legends schafft es positiv zu überraschen und stellt sich als gelungene Portierung heraus.

Die kommenden Download-Pakete beinhalten neue Charaktere und orientieren sich an The-Legend-of-Zelda-Spielen wie Link's Awakening oder A Link Between Worlds.

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight





Bei Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight handelt es sich um ein Remake des zweiten Serienteils. Das 2008 für den Nintendo DS erschienene Etrian Odyssey 2: Heroes of Lagaard ist nie in Europa erschienen.

Von Alexander Geisler

Die größte Neuerung fällt direkt im Menü auf. Neben dem weitgehend dem Originalspiel entsprechenden Classic-Modus verfügt das Remake über einen Story-Modus. Darin übernehmen wir die Rolle des Fafnir Knights, der mit seinem Freund Flavio in der Stadt High Lagaard Prinzessin Arianne auf deren gefährliche Reise begleitet. Um den Frieden in ihrer Heimat zu sichern, muss sie in einem alten Tempel ein Ritual durchführen. Im Verlauf der Handlung schließen sich uns der Protektor Bertrand und die Magierin Chloe an. Die Geschichte führt gut durch die Labyrinthe von Yggdrasil und Ginnugagap. Besonders unterhaltsam sind die regelmäßig eingestreuten Gespräche der Charaktere, die trotz kleiner Eigenarten schnell ans Herz wachsen.

Eigenständige Erkundungstour

Im Classic-Modus erstellen wir eigene Charaktere aus diversen Klassen wie Landsknecht, Sovereign oder Rōnin. Als Fünfergruppe erkunden wir anschließend wie im Story-Modus die abwechslungsreichen, gut designten Dungeons und genießen die englischsprachigen, atmosphärischen Erzähltexte. Dabei bewegen wir uns Quadrat für Quadrat weiter und treten in rundenbasierten Zufallskämpfen gegen Feinde an. Neben normalen Attacken setzen wir Zauber oder Spezialangriffe ein. Durch eine voll aufgeladene Force-Leiste stehen den Charakteren besondere Fähigkeiten zur Verfügung, die beispielsweise eine drei Runden andauernde Stärkung bedeuten. Verwenden wir bei aktivierter Force-Kraft diese noch einmal, setzen wir einen Break-Skill ein, der großen Einfluss auf den Kampf haben kann. Nach erfolgtem Break stehen Force-Fähigkeiten allerdings bis zur Rückkehr in die Stadt nicht mehr zur Verfügung.

Gefährliche Dungeons

Es ist unbedingt erforderlich, dass wir in den Kämpfen gut aufpassen und die Fähigkeiten unserer Helden sinnvoll und ihrer Klasse entsprechend einsetzen. Wir treffen auf knackige Bossgegner und die sichtbaren, besonders starken Formido Oppugnatura Exsequens. Durch Kämpfe und erfüllte Quests verdienen wir Erfahrungspunkte und Levelaufstiege. Erhaltene Skillpunkte investieren wir, um Basis-Fähigkeiten auszubauen und freizuschalten. Zusätzlich können wir unsere Charaktere mit Grimoire-Steinen individualisieren. Diese verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten. So können sie Skills stärken oder verleihen. Sogar die Verwendung von Waffenarten kann so ermöglicht werden.

Kartograph

Um in den verwinkelten Dungeons den Überblick zu behalten, ist es wichtig, auf dem Touchscreen die Karte des jeweiligen Stockwerks einzuzeichnen. Wahlweise übernimmt eine Auto-Funktion Boden und Wände, Besonderheiten müssen wir jedoch selbstständig eintragen. Angebrachte Notizen helfen beim Erfüllen von Nebenquests, die wir in der Taverne annehmen können. Im Laden kaufen wir ein, das Gasthaus dient zum Ausruhen und im Café bereiten wir mit gefundenen Zutaten Gerichte zu. Diese verleihen Boni wie HP-Regeneration beim Laufen oder eine erhöhte Grimoire-Stein-Drop-Rate.

Seit dem ersten Teil aus dem Jahr 2007 sind vier Hauptableger, zwei Remakes und zwei Spin-offs erschienen. Aktuell befindet sich Etrian Odyssey V in Entwicklung.

Schöne Dungeons

Für das Remake wurden die Umgebungen komplett neu gestaltet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Die Dungeons sehen trotz sich wiederholender Themen schön aus und bieten mit unterschiedlichen Landschaften genügend Abwechslung. Das Monsterdesign des Rollenspiels kann überzeugen. In Sachen Soundtrack wurde das Original orchestral erneuert, wodurch sich die vielfältigen Klänge hören lassen können. Sie unterstützen die Atmosphäre gut und passen sich den Szenen an. Wahlweise lässt sich die synthetische Originalmusik einschalten.

alexander.g@n-mag.org



\+ Classic- und Story-Modus bieten unterschiedliche Spielerfahrung
\+ fordernder Schwierigkeitsgrad
\+ gut designete Dungeons und vielfältiges Skill-System
\− Texte ausschließlich in Englisch

ALEX	JONAS
8	8
34/40	
9	9
PLANET 3DS	NTOWER

FAZIT:

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight ist ein Rollenspiel-Kleinod für Fans von anspruchsvollen und atmosphärischen Vertretern des Genres. Die Entwickler haben das Original sinnvoll erweitert und Verbesserungen im Vergleich zum Remake des ersten Teils vorgenommen. Durch Story- und Classic-Modus ist eine lange Spielzeit garantiert.

Stella Glow







Während wir hierzulande noch sehnsüchtig auf den Release von Fire Emblem: Fates warten, verkürzt das Strategie-Rollenspiel Stella Glow bis zur Veröffentlichung der beiden Episoden mit Story, Gameplay und Musik hervorragend die Wartezeit. Von Eric Ebelt

An Lisettes Geburtstag überschlagen sich die Ereignisse. Erst bekommt sie von Alto einen Anhänger geschenkt, der für ihn das einzige Stück ist, das ihn an seine Herkunft erinnert. Am nächsten Morgen hört Alto wiederum eine mysteriöse Melodie, doch kann das aber nicht sein, da vor langer Zeit bereits allen Menschen die Fähigkeit genommen wurde, zu singen. Dies ist nur noch Hexen möglich und genau auf solch eine trifft Alto im nahen Wald. Hexe Hilda warnt uns zwar vor dem nahenden Unglück, doch nehmen wir ihre Warnung leider nicht ernst. Einen Tag später müssen wir dann auch schon mit ansehen, wie fast alle Dorfbewohner zu Kristallen erstarren, die Truppen aus der Hauptstadt anrücken und sich Lisette selbst in eine Hexe verwandelt. Ganz schön nervenaufreibender Auftakt!

Eigener Quartiermeister sein

Weiter ins Detail der Story gehen möchten wir an dieser Stelle jedoch nicht. Ziel des Spiels ist es, die Welt zu bereisen und vier weitere Hexen zu finden, denn nur mit diesen wird es möglich sein, das Böse aus der Welt zu vertreiben. Passend dazu müssen wir natürlich auch an unserer Gruppe arbeiten. Mit den in den Kämpfen verdienten Goldmünzen möchten unsere Recken mit Heilkräutern, stärkeren Waffen und neuen Rüstungen ausgestattet werden. Die Waffen können wir zudem mit Orbs bestücken, die dann vielseitige Auswirkungen auf die Charaktere haben. Beispielsweise können wir so mehr Schaden austeilen, mehr Erfahrung sammeln oder Bestien und Monster mit Statuseffekten wie Vergiftung ins Schwitzen bringen. mit Statuseffekten wie Vergiftung ins Schwitzen bringen.

Taktisches Strategie-Rollenspiel

Zwischen den Story-Abschnitten dürfen wir uns mit unseren Freunden unterhalten, damit wir ihre Beziehungen zueinander stärken. Die Gespräche sind interessant und ermüden nicht. Als Belohnung winken Fähigkeiten, die unsere Recken in der Schlacht einsetzen dürfen. Haben wir unsere Gruppe zusammengestellt, ziehen wir über die Weltkarte auf diverse Schlachtfelder, wo wir unsere Charaktere trainieren und die spannende Story vorantreiben. Die Kämpfe funktionieren ähnlich wie in der Final-Fantasy-Tactics- oder Fire-Emblem-Reihe. Je nachdem wie agil die Kämpfer sind, desto eher dürfen wir mit ihnen eine bestimmte Anzahl an Feldern übers Schlachtfeld ziehen, Gegner mit Angriffen und Zaubersprüchen attackieren, Verbündete heilen oder sie sogar in Schutz nehmen. Das ist durchweg angenehm taktisch!

Fesselndes Abenteuer

Wer mit dem Genre vertraut ist, wird keine größeren Probleme in den Schlachten haben. Das macht aber überhaupt nichts, denn das gute Abschneiden in einer Schlacht wird vom Spiel auch belohnt. Außerdem kann man sich am schönen Anime-Look des Titels nicht genug satt sehen und die wundervollen Melodien tun ihr Übriges, dass wir den Handheld nicht mehr aus der Hand legen wollen. Zudem sind viele Dialoge auf Englisch vertont. Mit der englischen Sprache muss man sich in Stella Glow aber ohnehin anfreunden, da auf eine deutsche Lokalisierung verzichtet worden ist. Allerdings sollten die Texte auch mit erweiterten Grundkenntnissen leicht verständlich sein. Unterm Strich bietet Stella Glow eine herausragende Strategie-Rollenspiel-Erfahrung, der es gelegentlich an etwas Tiefgang und einem Mehrspielermodus für den Langzeitspaß fehlt. Wer das verschmerzen kann, wird mit Stella Glow dennoch dutzende Stunden lang sehr glücklich werden.

eric.e@n-mag.org

Während in der Fire-Emblem-Serie zunächst alle Verbündeten und dann alle Gegner angreifen, hängt die Zugreihenfolge in Stella Glow von den Charakterwerten ab.

\+ spannende, interessante und motivierende Story
\+ strategische Schlachten im schönen Anime-Stil
\+ hervorragender Soundtrack zum Mitsummen
\− fehlender Mehrspielermodus schmälert Langzeitspaß

ERIC	JONAS
8	8
33/40	
ALEX	NINTENDO ONLINE
8	9

FAZIT:

Ich hätte nicht gedacht, dass es der Titel schafft, mich so lange an die kleinen 3DS-Bildschirme zu fesseln. Grund dafür sind der schöne Anime-Stil und der tolle Soundtrack, die mich in einen taktischen Kampf nach dem anderen schicken. Stella Glow bietet eine sehr gute Alternative zur Final-Fantasy-Tactics- und zur Fire-Emblem-Serie und gehört daher in die Sammlung eines jeden Handheld-Strategen.

PUBLISHER Marvelous Europe ENTWICKLER Marvelous AQL GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS 34,99 EUR HOMEPAGE

Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale















In diesem Frühjahr bekommen wir es nicht nur mit der Fortführung der Harvest-Moon-Reihe in Form von Story of Seasons zu tun. Das neue Franchise wird direkt mit der PopoloCrois-Serie gepaart und schickt uns dutzende Stunden auf ein Abenteuer. Von Eric Ebelt

Das Königreich PopoloCrois steht Kopf! Der Protagonist des Spiels, Prinz Pietro, soll am Abend seinen dreizehnten Geburtstag feiern, doch dieser ist eher daran interessiert, seiner Freundin Narcia ein Geschenk zu überbringen. Über kurz oder lang landen wir allerdings doch zurück im Schloss, wo bereits die nächste Krise auf das Königreich wartet. Überall im Land tauchen schwarze Monster auf, die förmlich nach einem Helden schreien. Da jedoch alle Bewohner des Königreichs entweder zu alt oder zu unerfahren sind, fällt die Wahl schließlich auf Pietro. Von einer mysteriösen Besucherin wird er in ein fernes Land gebeten, um dort seine Ausbildung als Nachwuchsheld zu beginnen. Leider hat es das Schicksal jedoch nicht gut mit Pietro gemeint, denn als er erwacht, muss er feststellen, dass er betrogen wurde und sein Vaterland in großer Gefahr schwebt. Die dunklen Mächte wollen bekämpft werden!

Rückkehr mit Hindernissen

Ziel des Spiels ist die titelgebende Rückkehr ins Königreich PopoloCrois. Diese Rückkehr wird mehrere dutzend Stunden dauern, denn zusammen mit sehr illustren Charakteren, wie etwa einem Ritter mit Gewissensbissen und einer blauen Wölfin, müssen wir diverse Quests erfüllen und die Bewohner der Spielwelt friedlich stimmen. Unterwegs bekämpfen wir dann in rundenbasierten Auseinandersetzungen, in denen wir unsere Charaktere selbst positionieren dürfen, etliche Monster und sammeln Erfahrung für unsere Gruppe und besuchen nebenher auch noch einige Dungeons. Während die Kämpfe durchweg viel zu leicht ausfallen, können die Dungeons mit ihrem Korridoraufbau ebenfalls nicht überzeugen. Da der Zufallsgenerator für die Kampfhäufigkeit allerdings von uns eingestellt werden kann, ist das zu verschmerzen.

Optionale Farm-Arbeit

Ab einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel ist es uns möglich, unterschiedliche Bauernhöfe zu bewirtschaften. Hier können wir wie in Story of Seasons Pflanzen anbauen oder Tiere züchten. Ebenfalls stehen uns Werkzeuge zur Verfügung, um in der wirklich sehr schön gestalteten Spielwelt, die regelrecht zum Erkunden einlädt, diverse Mineralien abzubauen und daraus neue Gegenstände zu fertigen. Das macht zwar durchaus Spaß, ist aber absolut nicht mit der Komplexität der Vorlage zu vergleichen. So gibt es beispielsweise keinen Tag-und-Nacht-Rhythmus und Pflanzen wachsen je nach Spielfortschritt - ein Indikator ist unter anderem das Bekämpfen von Monstern. Es ist des Weiteren ebenfalls absolut nicht nötig, den Alltag auf der Farm zu verbringen, wenn wir kein Interesse daran spüren. Hieran lässt sich deutlich erkennen, welches Franchise die Oberhand beim vorliegenden Crossover hat.

Rollenspiel für ältere Semester

Wer es also nur auf die Farm-Arbeit abgesehen hat, sollte bei Story of Seasons bleiben oder einen der älteren Harvest-Moon-Ableger nachholen. Diese werden von der Unterpräsenz des Gameplay über kurz oder lang enttäuscht sein. Ein weiterer Wermutstropfen für jüngere Spieler dürften die ausschließlich in Englisch vorliegenden Texte sein. Aus keinen anderen Gründen richtet sich der Titel vor allem an etwas ältere Rollenspieler, die sich nicht zu schade sind, über die kleinen Defizite hinwegzusehen. Genau dann kann der Titel nämlich mit seiner märchenhaften Geschichte, seiner zuckersüßen Optik und liebevollen Melodien stundenlang unterhalten.

eric.e@n-mag.org



Die Harvest-Moon-Reihe hat es auch auf eine Spin-off-Serie geschafft. In der Rune-Factory-Serie geht es ebenfalls um Monsterjagd und Feldarbeit.

\+ märchenhafte Geschichte und Dialoge
\+ zuckersüße Optik und Anime-Sequenzen
\- leichte Kämpfe und lahme Dungeons
\- ausschließlich englische Texte

NMAG	PLANET 3DS
7	5
26/40	
6	8
NTOWER	PLANET 3DS

FAZIT:

Fans von Story of Seasons werden wohl enttäuscht darüber sein, dass Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale den Farm-Alltag aufs Nötigste reduziert und sich stattdessen fast nur an Rollenspielfans richtet. Wer zu leichte Kämpfe, einfallslose Dungeons und ausschließlich englische Texte außer Acht lassen kann, wird sich in der märchenhaften Erzählung des Spiels dennoch schnell verlieren.

Project X Zone 2







Nachdem Project X Zone scheinbar erfolgreich genug war, um einen Nachfolger zu rechtfertigen, schafft es der zweite Teil sogar mit deutschen Texten zu uns.

Von Alexander Geisler

Project X Zone 2 bietet im Grunde das, was auch den Vorgänger ausgezeichnet hat: Zahlreiche Charaktere aus Spielen von Bandai Namco, Sega, Capcom und Nintendo. Erklärt wird das Treffen von zum Beispiel Chris Redfield aus Resident Evil, Ulala aus Space Channel 5 oder Chrom aus Fire Emblem: Awakening durch zahlreiche Dimensions- und Zeitsprünge. Nach der Krise im ersten Teil tauchen in allen denkbaren Welten mysteriöse goldene Ketten auf und Portale öffnen sich, die dafür sorgen, dass sich Charaktere plötzlich an einem ihnen unbekannten Ort wiederfinden. Schnell schließen sich die verschiedenen Akteure mit der japanischen Regierungsorganisation Shinra, die auf solche Fälle spezialisiert ist, zusammen. Das gemeinsame Ziel ist nicht alle wieder nach Hause zu bringen, sondern auch herauszufinden, was vor sich geht und was die mysteriöse Organisation Ouma und M. Bisons Verbrechersyndikat Shadaloo mit der Sache zu tun hat.

Alles für den Fanservice

Die Geschichte von Project X Zone 2 lässt sich am besten als seicht und wirr beschreiben. Es wird schnell klar, dass sie in erster Linie dazu dient, eine Begründung für den Auftritt verschiedenster Charaktere der vier Unternehmen zu bieten. Dafür funktioniert das ausgesprochen gut. Es ist überaus amüsant, die oft etwas ausufernden Dialoge zu beobachten oder zu erleben was beispielsweise Chris Redfield plötzlich mit Ulala zu tun hat. Fanservice wird bei Project X Zone 2 groß geschrieben und macht den Hauptteil des Spielspaßes aus. Kenner der im Spiel enthaltenen Charaktere wird des Öfteren das Herz aufgehen vor Nostalgie.



Strategisch

Spielerisch präsentiert sich Project X Zone 2 als Strategie-Rollenspiel in der Art von Fire Emblem. Aus der Iso-Perspektive bewegen wir unsere Einheiten rundenbasiert über die Missionskarten und greifen Feinde an. Verdiente Erfahrungspunkte führen zu Levelaufstiegen. Mit Skillpunkten verstärken wir Angriffe, wählen passive Bonus-Fähigkeiten aus und statten die Charaktere mit Ausrüstung aus. Die Einheiten bestehen immer aus zwei Charakteren, die als Paar agieren. So bilden Demitri und Morrigan aus Darkstalkers oder KOS-MOS aus Xenosaga und Fiora aus Xenoblade Chronicles jeweils ein Team. Zusätzlich stehen Solo-Charaktere zur Verfügung, die als Unterstützer einem Team zugeordnet werden können. Die etwas zu leichten Kämpfe erinnern optisch an 2D-Beat-'em-ups. In der Seitenansicht führen wir eine begrenzte Zahl an Angriffen aus, setzen Spezialangriffe oder Unterstützungsfähigkeiten ein, um dem Gegner möglichst viel Schaden zuzufügen. In der gegnerischen Runde können wir begrenzt Angriffe kontern oder abwehren.

Brachial, trist & nostalgisch

Optisch teilt sich Project X Zone 2 klar auf. Wirken die Umgebungen der Missionskarten trotz schöner Designs manchmal trist, sind die Kämpfe brachial animiert und trumpfen mit Bildschirmfüllenden Effekten auf. Besonders die Spezialangriffe hinterlassen mächtigen Eindruck. Dabei führen die Figuren aus ihren Spielen bekannte Bewegungen aus, die wiederum Kennern einen deutlichen Bonus bringen. Ähnliches gilt auch bei der guten Musikuntermalung. Monolith Soft setzt auf instrumentale Remixes bekannter Stücke aus Spielen wie Xenoblade Chronicles oder Sakura Wars. Neben den weitgehend gelungenen deutschen Texten verfügt Project X Zone 2 über eine gelungene japanische Sprachausgabe. Die Charaktere erhalten dadurch einen höheren Wiedererkennungswert.

alexander.g@n-mag.org

\+ grandioser Fanservice mit zahlreichen Details und Charakteren für Kenner
\+ unterhaltsames Strategie-Rollenspiel-Gameplay mit gelungenem Kampfsystem
\+ stimmiger Soundtrack mit bekannten Liedern
− seichte und manchmal wirre Geschichte

NMAG	PLANET 3DS
7	6
29/40	
8	8
NTOWER	NPLAYER

FAZIT:

Project X Zone 2 ist ganz klar ein Spiel für Fans und lebt von seinem Nostalgie-Faktor und Fanservice. Die Geschichte liefert einem zwar einen guten Grund für das Zusammenführen der Charaktere, bleibt aber seicht und ist stellenweise etwas wirr. Spielerisch kann der Titel mit strategischen Missionen und actionreichen Kämpfen überzeugen. Lediglich der Schwierigkeitsgrad fällt zu niedrig aus.

Inoffizieller Vorgänger der Project-X-Zone-Spiele ist das 2005 in Japan erschienene Namco X Capcom (PlayStation 2) für das auch Monolith Soft verantwortlich war.

Fast Racing Neo



Seit über einer Dekade hat Nintendo keinen neuen Teil der F-Zero-Reihe veröffentlicht. Entwickler Shin'en Multimedia nutzt diese Lücke geschickt aus.

Von Eric Ebelt



In Fast Racing Neo nehmen wir an futuristischen Rennen teil, die von Fahrzeugunternehmen veranstaltet werden. Dabei sausen wir mit hoher Geschwindigkeit über abwechslungsreiche Pisten, auf denen wir mit fallendem Geröll, schwankenden Plattformen, Flammenwerfern und sichtraubenden Regenschauern konfrontiert werden. Um das Tempo beizubehalten, müssen wir unsere Fahrzeugfarbe ständig wechseln, um gleichfarbige Beschleunigungsfelder nutzen zu können.

Ungleichheiten

Dieser Abwechslungsreichtum wird nicht auf die Flitzer übertragen, denn die Vehikel unterscheiden sich nur in Geschwindigkeit und Beschleunigung. Dadurch schwankt der Schwierigkeitsgrad, an dem besonders Anfänger verzweifeln dürften. Leistet man sich selbst auf den ersten Strecken nur einen Fehler, ist es fast unmöglich, unter die ersten Plätze zu gelangen. Online kommt zwar leider nur selten eine volle Spieleranzahl pro Sitzung zusammen, doch dafür bietet der Titel einen Vier-Spieler-Splitscreen-Modus - heutzutage eine Seltenheit!

eric.ebelt@n-mag.org

+ abwechslungsreiche und schöne Strecken
+ Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler
− unausgeglichene und detailarme Vehikel
− Schwierigkeitsgrad schwankt teils enorm

NMAG	CONTINUE
7	9
34/40	
9	9
NPLAYER	NINETNDO ONLINE

FAZIT:

Fast Racing Neo bietet ein rasantes Spielgefühl und an jeder Ecke merkt man, dass die Nintendo-Reihe F-Zero das große Vorbild war. Obwohl mir die Strecken sehr gut gefallen, bemängle ich die dünne Auswahl an Fahrzeugen, die nicht ausgeglichen sind und für einen teils unfairen Schwierigkeitsgrad sorgen. Trotzdem unterhält der Titel mit bis zu drei Freunden vor dem Fernsehrbildschirm langfristig.

Wird Shigeru Miyamoto auf die F-Zero-Serie angesprochen, macht er mit seinen unschlüssigen Aussagen mal mehr und mal weniger Hoffnung auf einen Nachfolger.

Human Resource Machine



Programmieren lernen leicht gemacht: In Human Resource Machine steuern wir uns mittels Programmierbefehlen bis in die oberste Chefetage hoch.

Von Mario Nguyen



Frisch eingestellt verbringen wir unseren ersten Tag in dem Unternehmen, dass uns eingestellt hat, indem wir kleine Boxen von links nach rechts manövrieren. Der Clou dabei ist, dass wir uns selbst gar nicht fortbewegen können, sondern uns mittels Programmierbefehlen auf die andere Seite begeben. Dafür haben wir rechts mehrere Befehle zur Verfügung und müssen versuchen, damit einen funktionierenden Bewegungsablauf zu basteln.

Anfangs interessant

Die ersten Level sind natürlich noch sehr leicht und bringen einem das Konzept sehr gut bei, doch nachdem wir einige Stunden mit dem Spiel verbrachten, stieg langsam eine große Langeweile auf. Immer dieselben Befehle und Umgebungen und dazu noch ein sehr kleiner sich ständig wiederholender Soundtrack. Für Liebhaber von Denkspielen oder Programmierern, die auch außerhalb ihrer Arbeit nicht genug davon kriegen können, bietet Human Resource Machine aber durchaus, mehr oder weniger, langfristigen Spielspaß.

mario.n@n-mag.org

+ interessantes Konzept rund um die Programmierwelt
+ kurze, aber interessante Hintergrundgeschichte
− sich schnell wiederholender Soundtrack
− ständig gleiche Abläufe

NMAG	WIIUX
4	7
27/40	
8	8
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Human Resource Machine ist ein interessanter Ansatz, typische Programmierabläufe in einem Spiel unterzubringen. Leider wiederholen sich die Abläufe, ebenso wie die Hintergrundmusik, viel zu häufig und daher konnte mich Human Resource Machine nur für eine geringe Zeit unterhalten.

PUBLISHER Mojang AB ENTWICKLER Mojang, 4J Studios, Microsoft Studios GENRE Sandbox-Spiel
SYSTEM Wii U SPIELER 1-4 Spieler (lokal), 2-8 (online) USK 6 PREIS 29,99 HOMEPAGE

Minecraft Wii U Edition



Minecraft ist ein Phänomen für sich. Während die einen es einfach nur langweilig finden, verbringen andere Wochen damit, etwas aufzubauen.

Von Sebastian Klein



Die Steuerung ist so, wie wir sie erwarten würden und außerdem in drei Varianten einstellbar. Mit dem linken Stick schauen wir uns um, mit dem rechten laufen wir. Dabei bietet Minecraft drei Spielmodi, wovon aber eigentlich nur zwei sinnvoll sind: Creative und Survival. Der dritte, der Abenteuermodus, ist aufgrund der fehlenden Importfunktion für Maps nutzlos. Während wir im Creative-Modus unendlich Blöcke zur Verfügung haben und fliegen können, sieht das im Survivalmode schon anders aus. Sofern ihr nicht kreativ veranlagt seid, wird das wohl auch euer Hauptmodus sein.

Freunde, spielt mit!

Minecraft war schon immer ein prädestinierter Multiplayer-Titel. Glücklicherweise kommen wir auch auf der Wii U in diesen Genuss und können zu viert vor einem Fernseher oder zu acht über das Internet miteinander bauen oder auch einfach nur kämpfen. Im Gegensatz zur Minecraft-Version für den PC basiert die Wii-U-Fassung auf der PlayStation-3- und Xbox-360-Version. Das bedeutet, dass die Wii-U-Version dieselbe begrenzte Map (864 X 864 Blöcke) und Items hat. Nur auf die Updates müssen wir leider länger warten.

sebastian.k@n-mag.org

+ Online-Multiplayer mit Freunden
+ Off-TV-Funktion
+ frei einstellbarer Weltgenerator
− Updates verzögern sich

SEBASTIAN	TOBIAS
9	8
32/40	
7	8
SÖREN	NTOWER

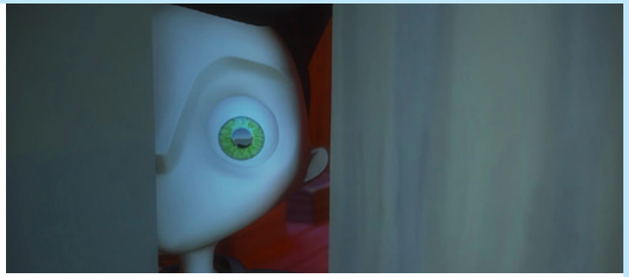
FAZIT:

Minecraft ist und bleibt wohl auch für immer Geschmackssache. Wer schon länger mit dem Gedanken spielt, sich Minecraft zu kaufen, tut dies wohl besser auf dem PC. Zum einen hat man dort freie Serverauswahl, mehr Spieler, eine Importfunktion und zum anderen eine praktisch unendliche Map. Wen es hingegen nicht stört, nur mit Wii-U-Freunden spielen zu können und eine recht kleine Map zu haben, der kann fast bedenkenlos zugreifen.

Mit knapp dreißig Euro ist die Wii-U-Fassung zwar am teuersten von allen, allerdings liegen ihr auch schon Add-ons im Wert von circa fünfzig Euro bei.

PUBLISHER Snow Cannon Games ENTWICKLER Sarepta Studio GENRE Adventure
SYSTEM Wii U SPIELER 1–2 USK ab 6 Jahren PREIS 14,99 EUR HOMEPAGE

Shadow Puppeteer



2014 erschien Shadow Puppeteer auf dem PC und konnte die Presse nur bedingt überzeugen. Nun versuchen die Entwickler ihr Glück auf der Wii U.

Von Amin Kharboutli



Die Handlung von Shadow Puppeteer ist in seinen Grundzügen schnell erklärt: Wir spielen einen kleinen und stummen Jungen, der von einem mysteriösen Puppenspieler gejagt wird, der offensichtlich seinen Schatten stehlen will. Die Geschichte wird hierbei komplett stumm erzählt, lediglich aufdringliche Drehorgelklänge unterstreichen den Auftritt des Puppenspielers.

Gute Idee, mäßige Umsetzung

Die Besonderheit von Shadow Puppeteer liegt darin, dass wir unseren Charakter getrennt von seinem Schatten bewegen. Im Zweispieler-Modus übernimmt einer die Rolle des Protagonisten und einer spielt den Schatten. Eine Interaktion der beiden Parteien ist für das Lösen der zahlreichen, teils cleveren Rätsel des Spiels unabdingbar. Leider krankt der Titel an einem sehr langsamen Spieltempo, einem unfassbar aufdringlichen Soundtrack, einer sehr ungenauen Steuerung und nahezu endlosen Ladezeiten. Wer darüber hinaus Shadow Puppeteer alleine spielen will, der muss ständig zwischen den Charakteren wechseln, was dem Spiel jeglichen, noch übrigen Spaß raubt.

amin.k@n-mag.org

+ in Ansätzen clevere Rätsel
+ dichte und düstere Atmosphäre, die…
− …durch die nervige Musik gebrochen wird
− einschläferndes Spieltempo und lange Ladezeiten

NMAG	WIIU X
5	5
21/40	
4	7
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Wer dringend nach einem Zweispieler-Rätselabenteuer sucht, der könnte mit Shadow Puppeteer unter Umständen seine Freude haben. Alle anderen werden wohl nicht über die vielen Mängel des Spiels hinweg schauen können. Schade eigentlich, denn (verschwendetes) Potenzial ist hier, vor allem in der Atmosphäre und dem Ideenreichtum, definitiv erkennbar.

PUBLISHER Hopelite Research ENTWICKLER Full Control Studios GENRE Strategie
SYSTEM Wii U SPIELER 1–2 (offline) USK ab 16 Jahren PREIS 29,95 EUR HOMEPAGE

Space Hulk



Nach der Veröffentlichung für den PC im Jahr 2013 erschien Space Hulk für weitere Systeme und hat nun eine Wii-U-Version spendiert bekommen.

Von Alexander Geisler



Als kleiner Trupp Space Marines erkunden wir aus der Vogelperspektive ein Raumschiff und erwehren uns einer Alien-Bedrohung. Dabei orientiert sich das Strategiespiel deutlich an der Brettspiel-Vorlage. Die kaum vorhandene Geschichte ist bestenfalls als unspektakulär zu bezeichnen. Auch das rundenbasierte Spielprinzip bringt wenig Motivation. Trotz unterschiedlicher Missionsziele bleibt das Spielgefühl gleich. Die Marines sind identitätslos, lassen sich nicht individualisieren und die Gegnervielfalt lässt an Umfang wünschen. Die drei Schwierigkeitsgrade sorgen für etwas Anspruch.

Finsterer Weltraum

Die Karten sind schön gestaltet, wirken allerdings recycelt, worunter auch die düstere, bedrohliche Atmosphäre leidet. Allgemein wirkt die Grafik, trotz eines recht guten Artstils, altbacken und teilweise unschön. Das Spiel ruckelt gelegentlich, was nicht akzeptabel ist. Etwas störend fallen die langsamen, rudimentären Animationen auf. Dazu gesellen sich dünne Soundeffekte und eine kaum vorhandene Musikuntermalung. Ersatzlos gestrichen wurde der Online-Modus. Lokale Mehrspieler-Runden sind jedoch möglich.

alexander.g@n-mag.org

+ teilweise düstere, bedrohliche Atmosphäre
− altbackene und unschöne Grafik, die ruckelt
− repetitiver Spielablauf, der wenig motiviert
− gestrichener Online-Modus

ALEX	AMIN
3	4

14/40

SÖREN	NTOWER
4	3

FAZIT:

Space Hulk hätte eine Lücke auf der Wii U füllen können, doch das repetitive, motivationslose Spielgefühl und die unansehnliche Grafik rauben schnell den Spaß. Dazu kommen frustrierende Zufallsergebnisse der Kämpfe und eine maue Geschichte. Eine Frechheit ist die Streichung des Online-Modus. Schade um die Möglichkeiten der Vorlage.

Das Brettspiel Space Hulk erschien erstmals 1989 und ist im Universum des bekannten Tabletop-Spiels Warhammer 40.000 von Games Workshop angesiedelt.

PUBLISHER Oddworld Inhabitants ENTWICKLER Just Add Water GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U, PS4, PS Vita, Xbox One, PC SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS 19,99 EUR HOMEPAGE

Oddworld: New 'n' Tasty



Vor fast zwei Jahren erschien auf der PlayStation 4 die Neuauflage des PlayStation-Klassikers Oddworld: Abe's Oddysee. Nun findet der Titel auch seinen Weg auf die Wii U.

Von Amin Kharboutli



Ganze 19 Jahre ist es her seitdem Oddworld: Abe's Oddysee auf der PlayStation erschien. In diesem sehr makaberen und abgedrehten Titel spielen wir den Mudokon Abe. Dieser erfährt, dass die Firma, in der er zwangshalber arbeitet, zukünftig das Fleisch seiner Artverwandten als Zutat für eine Mahlzeit verwenden will. Wir sind also im Spiel damit beschäftigt aus der Fabrik zu fliehen und dabei so viele Artgenossen wie möglich zu retten.

Deutliche Aufpolierung

In dem Spiel springen wir in bester 2.5D-Manier durch die Level und versuchen vor den zahlreichen und sehr unterschiedlich agierenden Gegnern zu entkommen oder sie zu eliminieren. Die hierbei zu lösenden Rätsel werden später fordernd und clever, aber nur selten unfair. Die Hüpfpassagen sind wiederum teilweise richtig schwer, was aufgrund der schwammigen Steuerung zu Frust führen kann. Optisch zeigt sich Oddworld: New 'n' Tasty außerdem mit stimmungsvollen Hintergründen und aufwendig überarbeiteten Charaktermodellen von seiner besten Seite.

amin.k@n-mag.org

+ clevere, auf einzigartigen Spielmechaniken basierende, Rätsel
+ detaillierte und stimmungs volle Optik
+ charmante Präsentation
− unpräzise Steuerung

NMAG	WIIUX
9	8

33/40

NPLAYER	NINTENDO ONLINE
8	8

FAZIT:

Oddworld: New 'n' Tasty macht so dermaßen viel richtig, dass man dem Titel seine Macken verzeihen kann. Vor allem die charmante Präsentation und die auch heute noch originellen Rätsel machen den Titel einzigartig. Wer über die mittelmäßige Steuerung in Kombination mit dem hohen Schwierigkeitsgrad hinweg sehen kann, der erlebt hier einen der außergewöhnlichsten Plattformer der Videospielgeschichte.

SteamWorld Heist



2013 haben uns die Entwickler von Image & Form in SteamWorld Dig in den Wilden Westen versetzt. In SteamWorld Heist machen wir den Weltraum unsicher.

Von Eric Ebelt



Minenarbeiter Rusty hat ausgedient! Diesmal schlüpfen wir in die Rolle von Roboterfrau Captain Piper, die mit ihrer Crew und ihrem Raumschiff durch die Galaxis treibt und andere Schiffe überfällt. Dabei legen wir uns in rundenbasierten Scharmützeln in zweidimensionalen Ebenen mit Banditen und Royalisten an. Auf diesem Weg erbeutete Wassertanks tauschen wir in Läden gegen neue Waffen und Ausrüstung ein und teilen sie schließlich unserer Crew zu.

Zweidimensionale Strategie

Besonders schwierig sind die Schusswechsel nicht, sofern wir dabei überlegt vorgehen, denn nur eine verkehrte Tür zu öffnen oder einen falschen Schritt zu setzen, kann Piper schnell in die Bredouille bringen. Der zweidimensionale Aufbau der Spielwelt von SteamWorld Heist bietet zusammen mit den mannigfaltigen Waffen reichlich Freiraum für neue Taktiken. Schade ist nur, dass die Gegner dabei nicht auch so clever agieren. An der restlichen Technik haben wir zwar nichts zu bemängeln, doch fehlt uns am Ende ein Mehrspielermodus.

eric.e@n-mag.org

\+ reichlich Freiraum für taktische Schusswechsel
\+ motivierendes Zusammenstellen der eigenen Crew
\+ charmantes Zusammenspiel von Optik und Akustik
− gelegentlich starke Aussetzer der künstlichen Intelligenz

NMAG	PLANET 3DS
8	9
34/40	
9	8
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Code Name: S.T.E.A.M. versuchte, das Genre in die dritte Dimension zu hieven und scheiterte. SteamWorld Heist hingegen verschiebt die oft genutzte Vogelperspektive in die zweidimensionale Seitenansicht. Dieser Versuch ist den Entwicklern zwar geglückt, doch leider kratzen kleinere Schönheitsfehler wie die schwache künstliche Intelligenz und der nicht vorhandene Mehrspielermodus am Gesamtbild.

Der offizielle Soundtrack von SteamWorld Heist stammt von der Steampunk-Band Steam Powered Giraffe. Die Band hat im Spiel mehrere Cameo-Auftritte.

Terraria



Zunächst erschien Terraria 2011 auf dem PC. Es folgten Portierungen für diverse Systeme. 2015 erschien das Spiel erstmals auf einer Nintendo-Plattform.

Von Eric Ebelt



Eine Handlung oder dergleichen suchen wir in Terraria für den 3DS vergeblich. Stattdessen werden wir in einer offenen und zweidimensionalen Welt ausgesetzt, in der wir ums nackte Überleben kämpfen müssen. Wir hacken zunächst Holz und bauen Gestein ab, errichten uns mit den Rohstoffen anschließend ein Haus, richten uns ein, schürfen Erze und schmieden uns aus diesen neue Waffen, mit denen wir tagsüber schwache Gegner töten und des Nachts gefährliche Spaziergänge unternehmen.

Tagein, tagaus

Ähnlich wie in Minecraft ist die zufallsgenerierte Welt in kleine Einheiten unterteilt, die wir nach Belieben formen können. Abgesehen von der recht umständlichen Bedienung sind der Kreativität zwar kaum Grenzen gesetzt, doch fällt der repetitive Tagesablauf schnell merklich negativ auf. Der putzige Grafikstil und die kreativen Möglichkeiten reichen nicht aus, um uns langfristig bei Laune zu halten. Zudem hat man in der 3DS-Fassung den Online-Modus gestrichen, worunter die Langzeitmotivation leidet.

eric.e@n-mag.org

\+ gesamte Spielwelt lässt sich (um)gestalten
\+ spaßige Erkundung zufallsgenerierter Welten
− auf Dauer repetitive und zu monotone Abläufe
− Verzicht auf Online-Modus in der 3DS-Fassung

ERIC	PATRICK
6	6
27/40	
8	7
NTOWER	PLANET 3DS

FAZIT:

Die Grundidee von Terraria ist fantastisch! Leider sieht das in der Umsetzung wieder anders aus, da es an einer Story und einem konkreten Ziel mangelt. Die kreative Umformung der Welt macht zwar Spaß, doch ist dies auf Dauer zu monoton. Da der Online-Modus in der 3DS-Fassung fehlt, hapert es langfristig an Motivation. Wer die Möglichkeit hat, sollte zur besseren (und günstigeren) PC-Version greifen.

Steel Empire



PUBLISHER Teyon ENTWICKLER HOT-B, Mebius GENRE Shoot 'em up
SYSTEM 3DS, GBA SPIELER 1 USK ab 6 Jahren PREIS 15,99 EUR *HOMEPAGE*

Erstmals erschien Steel Empire 1992 für das Sega Mega Drive und wurde 2004 sogar auf dem Game Boy Advance umgesetzt. 2014 folgte der eShop-Auftritt.

Von Eric Ebelt

Steel Empire erzählt die Geschichte der Silverhead-Republik und des Motorhead-Imperiums, welche sich in einer alternativen Version des 19. Jahrhunderts bekriegen. Wir übernehmen die Rolle eines Piloten, der in mehreren Levels mit Dauerfeuer die Luftschiffe des Imperiums aus der Luft befördern muss. Währenddessen müssen wir genretypisch massenweise gegnerischen Projektilen ausweichen und Power-ups einsammeln, um unsere Bordwaffen zu verbessern.

Steampunk-Ballerei

Knifflig wird das Shoot 'em up zwar nur selten, doch wer sich ans teils sehr hohe Spieltempo gewöhnt hat, freut sich über jeden Erfolg. Der Steampunk-Stil, der sich an Anime wie Das Schloss im Himmel orientiert, unterstützt die Atmosphäre (zusammen mit dem Soundtrack) enorm. Zudem profitiert der Titel von einem mehrstufigen Tiefeneffekt. Leider haben die Entwickler abermals vergessen, die Portierung mit sinnvollen Neuerungen wie einem Mehrspielermodus zu ergänzen. Fans von R-Type und Gradius sollten dennoch einen Blick riskieren. *eric.e@n-mag.org*





+ wunderschöne Zeitreise in die Neunziger Jahre
+ atemberaubender Nervenkitzel dank hohem Spieltempo
+ technisch herausragende Umsetzung des Klassikers
− keine sinnvollen Neuerungen oder erweiterte Inhalte

NMAG	PLANET 3DS
7	5
26/40	
7	7
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Die zweite Portierung von Steel Empire fühlt sich immer noch wie ein Shoot 'em up der frühen Neunziger Jahre an. Wer mit R-Type aufgewachsen ist, wird sich direkt heimisch fühlen. Die kurze Einmalspielzeit von einer Stunde vergeht wie im Flug, da das Spiel wie aus einem Guss wirkt. Danach fehlt es mir zwar an Mehrspielermodi, aber nicht an Motivation, den Titel wieder und wieder durchzuspielen.

Radiohammer



PUBLISHER Aksys Games ENTWICKLER Arc System Works GENRE Rhythmusspiel
SYSTEM 3DS SPIELER 1 USK ab 12 Jahren PREIS 5,48 EUR *HOMEPAGE*

Nach Dragon Ball Z: Extreme Butōden liefert das Entwicklerstudio Arc System Works mit Radiohammer die nächste Spielspaßgurke in der Firmengeschichte.

Von Eric Ebelt



In Radiohammer arbeiten wir als Disc Jockey für den titelgebenden Piratensender. Allerdings legen wir keine Schallplatten auf, sondern übernehmen Spezialaufträge und verkloppen mit einem riesigen Hammer Perverslinge und Aliens, die im Takt zum laufenden Lied getroffen werden wollen. Treffen wir die Gegner nicht, verringert sich unsere Lebensanzeige. Ziel des Spiels ist es, jeden Song lebend zu überstehen und so gut wie möglich zu meistern.

Spiel als Schlaftablette

Der Schwierigkeitsgrad steigt angenehm, wird aber erst relativ spät knackig. Das liegt daran, dass man nur zwei Knöpfe braucht, um die Gegner zu treffen. Ebenfalls ist die für das Genre wichtige Musikauswahl durchschnittlich ausgefallen. Durchweg versuchen uns die Stücke eher einzuschläfern, anstatt uns zu neuen Bestleistungen zu motivieren. Online-Ranglisten oder Mehrspielermodi suchen wir in Radiohammer vergebens. Das Spiel hängt den meisten Konkurrenztiteln hinterher und eignet sich daher nur für blutige Anfänger. *eric.e@n-ma.org*



+ verrückte Spielidee, die jedoch…
− …wenig Abwechslung bietet
− …Profis fast durchweg unterfordert
− …eine lahme Musikauswahl bietet

NMAG	PLANET 3DS
4	2
19/40	
7	6
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Ich liebe verrückte Spiele aus Japan! Meine Erwartungen an Radiohammer waren daher auch ziemlich hoch. Leider entpuppt sich der Titel schnell als spielspaßbremsende Alternative zum Großteil der Konkurrenz. Genre-Fans werden mit Radiohammer langfristig aufgrund des geringen Umfangs nicht glücklich. Anfänger hingegen dürfen ruhig einen Blick riskieren, um das Genre leicht verständlich kennenzulernen.

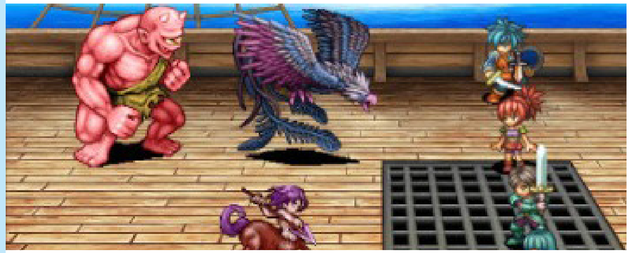
Wer das Genre kennt und wirklich von einem Rhythmusspiel gefordert werden will, sollte sich die beiden Theatrhythm-Ableger der Final-Fantasy-Reihe zulegen.

Alphadia



Wenn man einen Trend in den letzten Jahren beobachten konnte, dann sind dies Retro-Spiele. Alphadia fällt in allen Punkten unter diese Kategorie.

Von Eric Ebet



Seit dem letzten Krieg ist mehr als ein Jahrhundert vergangen und obwohl Waffenstillstand zwischen den ehemaligen Kriegsgegnern herrscht, strebt das Schwarzschild-Imperium wieder nach der Weltherrschaft. Als unsere Helden eine junge Frau vor den Truppen des Imperiums retten, werden wir unwiderruflich in den Konflikt hineingezogen. Rollenspieltypisch bereisen wir die ganze Welt und bekämpfen tausende Monster, um das Imperium zu Fall zu bringen.

Retro-Abenteuer

Alphadia erinnert optisch und inhaltlich an die Rollenspiele der 16-Bit-Ära. Einige Gebiete wirken aber so, als ob man sie unter Zeitdruck fertigstellen musste. Außerdem fällt uns ein nerviges Dauerruckeln außerhalb der Kämpfe auf. Zum Glück können die netten Melodien hier entschädigen. Allerdings gleichen sie nicht etwaige Story-Schwächen aus. Außerdem werden sich vor allem jüngere Spieler wegen den englischen Texten abgeschreckt fühlen. Extrem-Nostalgiker werden jedoch dutzende Stunden lang in Erinnerungen schwelgen können.

eric.e@n-mag.org

+ klassisches 16-Bit-Rollenspiel
+ motivierende Spielwelterkundung
− ausnahmslos englische Texte
− unnötiges und störendes Dauerruckeln

ERIC	TOBIAS
7	5
19/40	
2	5
PLANET 3DS	NTOWER

FAZIT:

Da ich mit Super-Nintendo-Rollenspielen das Genre kennengelernt habe, habe ich mich natürlich sehr auf Alphadia gefreut. Allerdings hinkt das Spiel seinen zwanzig Jahre alten Genre-Kollegen zum Teil hinterher. Neben ein paar Story-Schwächen und besonders unschön gestalteten Orten, fällt vor allem das nervige Dauerruckeln negativ auf. Nostalgiker werden mit dem Spiel trotzdem ihre Freude haben.

Seit dem Jahr 2007 hat Publisher Kemco überwiegend Spiele für Mobiltelefone vertrieben. Alphadia war damals Kemcos Erstlingswerk für NTT-DoCoMo-Geräte.

Parascientific Escape: Cruise in the Distant Seas



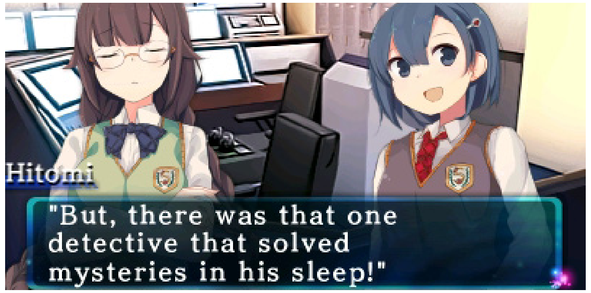
Japanische Adventures gehören hierzulande noch zu einem unterrepräsentierten Genre. Nun schafft es ein weiterer Ableger dieser Spiele zu uns.

Von Jonas Maier

Einer mysteriösen Einladung auf einen gigantischen Luxusdampfer folgend, verstrickt sich Hitomi mit drei anderen Mädchen in eine mysteriöse Geschichte, die auch das alsbald sinkende Schiff mit einbezieht. In der Novel gekreuzt mit Point-and-Click-Elementen versuchen wir das untergehende Schiff zu verlassen und gleichzeitig die Geheimnisse dahinter zu lüften. Die Prämisse ist ein direkter Abdruck vom Novel-Geheimtipp 999 für den Nintendo DS, trifft aber nicht denselben finsteren Ton, sondern präsentiert sich ein wenig leichtherziger.

Durch Wände hören – Durch Türen sehen

Erkundungs- und Rätselpassagen gehen Hand in Hand, wobei sich letztere hauptsächlich auf das Entkommen von geschlossenen Örtlichkeiten fokussiert. Der Kniff: Unsere Figuren sind mit dezenten übernatürlichen Fähigkeiten gesegnet. Telekinese und Hellseherei erlauben es während Minispielen in verschlossene Bereiche Einsicht zu erlangen, noch bevor wir einen Schlüssel besitzen. Optionale Hilfestellungen, eine gute Übersicht über bereits Erkundetem und die einfache englische Sprache lassen niemals Frust aufkommen.



jonas.m@n-mag.org

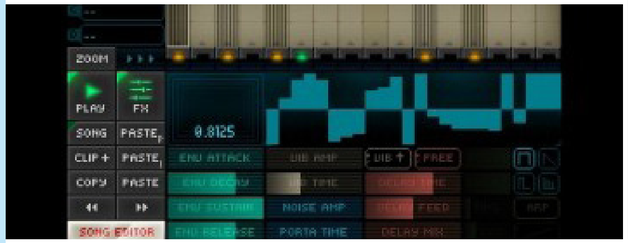
+ Mini-Novel mit interessanter, leicht übernatürlicher Rätsel-Struktur
+ kleine Auswahl gut charakterisierter Persönlichkeiten
+ detaillierte Hintergründe
− unkomfortable Rätsel-Steuerung

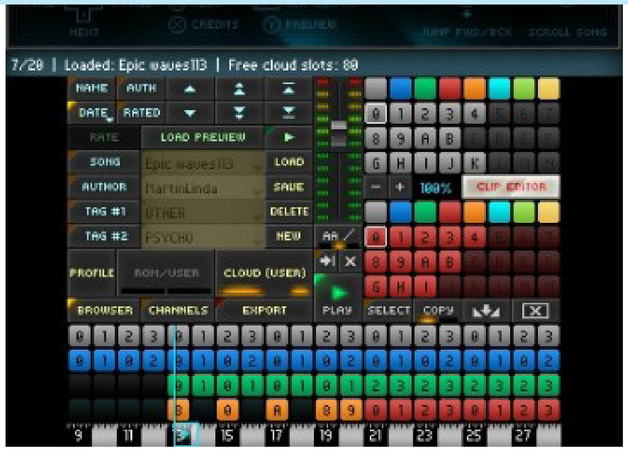
JONAS	ALEX
8	7
30/40	
7	8
SÖREN	PATRICK

FAZIT:

Die Flucht vom extravagantem Luxusdampfer bietet kurzweilige Rätsel- und Mystery-Kost, ohne das auch nur ein Element des Spiels aus dem kleinem, runden Gesamtwerk ausbricht. Das kurzweilige Erlebnis findet nach fünf bis sechs Stunden rechtzeitig sein Finale, bevor sich die wenigen Gameplay-Mechaniken erschöpfen.

Rytmik Ultimate





Cinemax bringt nach etlichen DSiWare-Ablegern nun die Software Rytmik Ultimate auf den 3DS. Werden Laptop-Produzenten jetzt von 3DS-Produzenten abgelöst?

Von Björn Rohwer

So schnell wie sich Computer in den letzten Jahren entwickelt haben, fand auch ein Wandel in der Musikproduktion statt. Alles was früher riesige Studioräume gefüllt hat, passt schon seit Jahren auf den Laptop eines Disc Jockeys - und seit kurzem auch in die Hosentasche. Bereits auf dem DSi veröffentlichte Cinemax Ableger ihrer Rytmik-Serie, die nach Abwegen nun den Weg zurück zu Nintendo gefunden hat. Rytmik Ultimate bietet dem Namen nach nun das umfassendste Paket.

Macht macht Arbeit

Der Taschensynthesizer beinhaltet über 750 Instrumente und Samples, die wir beliebig bearbeiten können. Dazu stehen uns Filter und Effekte zur Verfügung. Dem großen Umfang musste Cinemax leider die Übersichtlichkeit opfern. Für erste Schritte in der Musikproduktion ist die Software zu überladen und nimmt einen kaum an die Hand. Wer einige Stunden investieren möchte, kann gelungene Musik aus diesem Programm holen. Dabei ist es auch möglich Lieder per Cloud online zu teilen oder zu exportieren und selbst zu nutzen.

redaktion@n-mag.org

+ sehr großer Umfang
+ Lieder können exportiert werden
− bedarf etwas Einarbeitungszeit
− beschränkt auf elektronische Musik

BJÖRN	TOBIAS
8	8
31/40	
7	8
PATRICK	NTOWER

FAZIT:

Es ist erstaunlich, wie viel Musik sich mittlerweile mit so einem kleinen Computer erstellen lässt. Klar kann man bei dem Preis und auf der Plattform noch keine albumreifen Tracks erwarten, aber gerade für Chiptune-Musik eignet sich das Programm perfekt. Ich bin mir sicher, dass die ersten Indie-Enwickler schon mit dem Nintendo-Handheld an ihren Soundtracks arbeiten!

Rytmik Ultimate ist nicht nur auf dem 3DS zuhause. Die Software erschien bereits für die Betriebssysteme iOS und Windows.

Nintendo Badge Arcade





Die Preispolitik bei herunterladbaren Zusatzinhalten ist nicht gerade Nintendos Stärke. Mit Nintendo Badge Arcade überspannt man den Bogen aber maßlos.

Von Eric Ebelt

Die eigentlich liebevoll aufbereitete Spielhallensimulation ist auf den ersten Blick eine nette Spielerei und wirkt sogar wie eine nette Ergänzung des Home-Menüs eines jeden 3DS. Wir bedienen unterschiedliche Greifautomaten, in denen wir sogenannte Marken ergattern können, die wir dann im Home-Menü anbringen oder sogar an bereits erstellte Ordner anheften dürfen. Fünf Durchgänge bekommen wir geschenkt - anschließend kostet fünf Versuche einen Euro. In der Theorie lässt sich Nintendo Badge Arcade jedoch auch komplett kostenlos spielen.

Glücksspiel

Täglich dürfen wir einmal trainieren und so Bonusrunden erspielen. Der Schwierigkeitsgrad der Greifautomaten, insbesondere des stets wechselnden Übungsspiels, schwankt allerdings dermaßen, dass sehr viel Glück dazu gehört, ohne Geldausgeben mehrere neue Marken zu ergattern. Eine Kindersicherung gibt es im Spiel übrigens nicht, sodass besorgte Eltern auf ihre Schützlinge achten sollten, welche unter Umständen hier ihr eShop-Guthaben verspielen.

eric.e@n-mag.org

+ liebevoll gestaltete Spielhalle und Automaten
− stark schwankender Schwierigkeitsgrad
− maßlos überteuerte Preispolitik
− beinhaltet keine Kindersicherung

ERIC	ALEX
2	1
6/40	
2	1
SÖREN	PATRICK

FAZIT:

Nintendo Badge Arcade mag zwar liebevoll gestaltet sein, doch die Preispolitik ist eine Frechheit! Fünf Versuche kosten mich einen Euro und sind viel zu schnell verspielt. Dazu kommt, dass man nach jedem Spiel aggressiv gefragt wird, ob man fürs Weiterspielen weitere Versuche kaufen möchte. Nintendo Badge Arcade entpuppt sich als Glücksspiel, das in der Videospiellandschaft nichts zu suchen hat.

Bayonetta & Umbra Clock Tower





2015 ließ Nintendo darüber abstimmen, welche Charaktere in Super Smash Bros. for Nintendo 3DS & Wii U eingebaut werden sollten. Bayonetta gewann haushoch.

Von Eric Ebelt

In Europa und sogar weltweit belegte die Hexe den ersten Platz. Das ist auch kein Wunder, denn das Wii-U-exlusive Bayonetta 2 gehört zu den besten Spielen dieser Generation. Auch wenn der Titel wohl immer ein Nischenspiel bleiben wird, kann die agile Hexe mit schnellen Moves und starken Attacken so jedem Spieler ins Gedächtnis gebrannt werden. Vielleicht erhält der Geheimtipp so endlich die Anerkennung, welche er wirklich verdient hat.

Sexy Hexe

Bayonetta ist zwar ein schneller Charakter, doch leicht zu kontrollieren. Trotzdem eignet sie sich vor allem für Kämpfe auf horizontalen Ebenen in Kombination mit gut abgestimmten und in die Luft wirbelnden Angriffen. Sehr effektiv sind die Attacken zudem, wenn Bayonetta ihren zeitverlangsamenden Ultra-Smash ausführt. Ein gutes Trainingsgelände dafür ist die mit im Download-Paket enthaltene Stage Umbra Clock Tower. Während die Stage mit schwebenden Plattformen mehr von bekannten Mechaniken bietet, ergänzt Bayonetta hingegen die Kämpferriege sinnvoll.

eric.e@n-mag.org

+ sehr agiler und sehr starker Charakter
+ altes und neues Outfit für Bayonetta
+ eine neue Stage, welche jedoch…
− …keinen wirklichen Mehrwert bietet

FAZIT:

Der Preis von fast sechs Euro für einen neuen Charakter und eine neue Stage ist zwar etwas angenehmer als bei den anderen Download-Inhalten für Super Smash Bros. for Nintendo 3DS & Wii U, doch in meinen Augen immer noch zu hoch. Trotzdem bringt gerade Bayonetta frischen Wind in die Kämpferriege. Die Hexe hat zwar mein Herz im Sturm erobert, doch die einfallslose Stage hätte man sich schenken können.

Mit 39 von 40 Punkten schnitt Bayonetta 2 in NMag-Ausgabe 58 Ende 2014 zwei Punkte besser ab als Super Smash Bros. for Wii U.

Corrin





Die beiden Versionen von Fire Emblem: Fates sind noch nicht einmal erschienen, da rührte man Mitte Februar 2016 mit Corrin schon die Werbetrommel.

Von Eric Ebelt

Bevor es also auf die Schlachtfelder des Strategie-Rollenspiels geht, dürfen wir mit Corrin schon mal die Kämpferriege in Super Smash Bros. for Nintendo 3DS & Wii U aufmischen. Den Schwert- und Lanzenkämpfer Corrin bewegen wir mit einer recht durchschnittlichen Geschwindigkeit durch die Stage, teilen dann mit den typischen Fire-Emblem-Waffen aber ganz gut aus. Einen recht effektiven Angriff nach vorne können wir ebenfalls ausführen.

Fire-Emblem-Überschuss

Haben wir uns erfolgreich die Möglichkeit erkämpft, einen Ultra-Smash-Angriff auszuführen, können wir uns (wahlweise auch mit der weiblichen Version von) Corrin in einen Drachen verwandeln, der dann die Gegner vor seiner Schnauze aus der Stage katapultiert. Das ist zwar nett anzusehen, doch hat die Reihe schon mächtigere Spezialattacken erlebt. Abschließend muss sich jeder fragen, ob er einen weiteren Fire-Emblem-Charakter benötigt, denn eine zusätzliche Stage wie beispielsweise bei Bayonetta, liegt dem Corrin-Download nicht bei.

eric.e @n-mag.org

+ männlicher und weibliche Corrin
+ neben ein paar neuen Musikstücken…
− …kein nennenswerter Mehrwert
− Corrin fällt relativ austauschbar aus

FAZIT:

Wer unbedingt noch einen Fire-Emblem-Charakter zur Einstimmung auf den neuen Serienteil als Prügelknaben braucht, kann bedenkenlos zuschlagen. Mehr als Corrin und ein paar Musikstücke bietet der Download aber nicht. Zudem wirkt Corrin auf mich sehr austauschbar. Der Preis von circa fünf Euro fällt also sehr happig aus, sodass man das Geld lieber gleich in Fire Emblem: Fates investieren sollte.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD, SRD GENRE Jump ´n´ Run
SYSTEM Wii U, Wii SPIELER 1–4 (lokal) USK 0 PREIS 19,99 *HOMEPAGE*

New Super Mario Bros. Wii



Es kam damals in einer quietschroten Verpackung in die Läden und ist jetzt auch endlich für die Virtual Console erhältlich: New Super Mario Bros. Wii.

Von Tobias Schmick



Zunächst mag New Super Mario Bros. Wii den Anschein erwecken, ein Klon seines Vorgängers New Super Mario Bros. für den Nintendo DS zu sein, lediglich mit neuen Levels. Im Detail betrachtet entpuppt sich die Wii-Fassung jedoch als eigenständiges Spiel mit einem neuen wichtigen Aspekt, dem Multiplayer-Modus. Zum ersten Mal im Super-Mario-Franchise wird uns die Möglichkeit gegeben, mit bis zu vier Spielern gleichzeitig Level für Level abzuschließen und das Spiel durchzuspielen.

Wer solche Freunde hat…

Dabei wird nicht auf einen geteilten Bildschirm zurückgegriffen, sondern auf einen dynamisch großen Bildschirm, bei dem alle, die sich zu weit außerhalb des Bildschirms aufhalten, ein Leben verlieren. Außerdem spendiert Nintendo dem Klempner neue Moves; zum Beispiel können wir uns mittels einer Wirbelattacke etwas länger in der Luft halten oder wir können mit derselben Attacke, wenn wir auf dem Boden stehen, Gegenstände oder unsere Mitspieler aufheben und in Abgründe befördern. Kooperatives Spiel ist dabei wirklich schwierig, denn meistens macht es wesentlich mehr Spaß, sich gegenseitig zu behindern.

tobias.s@n-mag.org

+ kooperativer Mehrspielermodus
+ sinnvoll ergänzte Moves
− quasi zeitloses Gameplay, das…
− …damals schon etwas altbacken wirkte

NMAG	NPLAYER
8	8
34/40	
9	9
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Generell hätte ich einem neuen 2D-Mario eine Wertung von 7 gegeben, zu oft habe ich dasselbe immer und immer wieder gesehen, doch der Mehrspielermodus gibt der altehrwürdigen Videospielreihe frischen Wind und unterhält für einige Stunden blendend. Für Partys ist der Multiplayer-Modus besonders geeignet, da das Konfliktpotenzial hier besonders hoch ist!

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD Tokyo GENRE Jump 'n' Run
SYSTEM Wii U, Wii SPIELER 1–2 USK ab 6 Jahren PREIS 19,99 EUR *HOMEPAGE*

Super Mario Galaxy



Nachdem bereits im letzten Jahr Super Mario Galaxy 2 seinen Weg in den Nintendo eShop fand, folgt nun auch der erste Teil von Marios galaktischem Abenteuer.

Von Amin Kharboutli



Ende 2007 erschien Super Mario Galaxy für die Wii und räumte in der gesamten Fachpresse und bei den Fans Bestnoten ab. Die großen und detailreichen Planeten wussten genauso zu gefallen, wie die präzise Steuerung, der orchestrale Soundtrack und stetig neue Ideen, die einen nahezu beispiellosen Spielfluss ohne Längen erzeugte. All diese Eigenschaften macht Super Mario Galaxy auch heute noch zu einem Ausnahmetitel.

Galaktischer Spaß

Besonders erwähnenswert ist das Planetenkonzept des Spiels. In Super Mario Galaxy erkunden wir oftmals nicht nur einen Ort, sondern mehrere zusammenhängende Planeten, die alle ihr eigenes Gravitationsfeld besitzen. Diese Spielmechanik wird gekonnt und vielseitig in den Welten und bei den Bossgegnern eingesetzt und lässt dank der meist sehr guten Kameraführung kaum Platz für Frust. Man sollte sich bei der Kaufentscheidung aber auch bewusst sein, dass es sich hier um ein acht Jahre altes Spiel handelt. Das heißt neben den spektakulären Kamerafahrten während Flügen fällt einem auch das deutliche Kantenflimmern des Titels ins Auge.

amin.k@n-mag.org

+ unheimlich viele kreative Ideen in jedem Level
+ abwechslungsreiche Bossgegner
+ präzise, unaufdringliche Steuerung mit der Wii-Fernbedienung
+ 241 Sterne, die trotz Wiederholungen große Langzeitmotivation bieten

AMIN	SÖREN
10	9
39/40	
10	10
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Mit Super Mario Galaxy wurde 2007 die Miyamoto-Philosophie in Reinform umgesetzt: Perfektes Gameplay bei nahezu nicht existenter Handlung. Jeder, der nicht chronisch an einer Spaßphobie leidet, sollte diesen Titel zumindest einmal gespielt haben. Lediglich der Zweispielermodus ist nicht der Rede wert und kann demnach nicht als Kaufgrund angesehen werden.

In unserer damaligen Print-Ausgabe vergaben wir dem Spiel versehentlich acht statt vollen zehn Spielspaßpunkten. Eine Ausgabe später werteten wir das Spiel auf.

1080° Snowboarding

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD GENRE Sportspiel
SYSTEM Wii U, Wii, N64 SPIELER 1–2 USK ab 0 Jahren PREIS 9,99 EUR *HOMEPAGE*





Mit 1080° Snowboarding beschert uns Nintendo im eShop neben Wave Race 64 ein absolutes Simulations-Highlight der Nintendo-64-Ära.

Von Amin Kharboutli

Es gibt Spiele, die schlichtweg ihrer Zeit voraus waren. 1080° Snowboarding ist einer dieser Vertreter. Es zeichnet sich durch ein sehr realistisches Spielgefühl aus, das zu der damaligen Zeit nahezu konkurrenzlos war. Bei der Kaufentscheidung muss einem allerdings bewusst sein, dass man es hier mit einer trockenen Simulation zu tun hat. Obwohl bei 1080° Snowboarding der Detailgrad der Pisten sehr hoch ist, wurde auf Items und Ähnliches gänzlich verzichtet.

Tolle Simulation aber wenig zu entdecken

Das Spielgefühl des Snowboard-Titels hat sich über die Jahre erstaunlicherweise sehr gut gehalten. Die Steuerung ist sehr präzise und verleiht dem Spiel, zusammen mit der abwechslungsreichen Optik und dem einmaligen, wenn auch geschmacksabhängigen Soundtrack, eine richtige Snowboard-Atmosphäre. Lediglich der Spielumfang ist recht mager ausgefallen: Sechs reguläre Pisten, ein Herausforderungs- und ein Zeitfahr-Modus, sowie die Möglichkeit lokal gegen Freunde anzutreten, bilden den Kern des Spiels. Darüber hinaus gibt es nur kleine, weniger motivierende Modi zu entdecken.

amin.k@n-mag.org

+ für Nintendo-64-Verhältnisse sehr stimmige Grafik
+ präzise und realistische Steuerung
+ Pisten besitzen verschiedene Wetterlagen
− insgesamt recht wenig Spielumfang

AMIN	ERIC
8	8
33/40	
9	8
MARIO	NTOWER

FAZIT:

Auch nach knapp 18 Jahren weiß das Spielprinzip von 1080° Snowboarding zu begeistern. Dank der glaubwürdigen künstlichen Intelligenz und der abwechslungsreich gestalteten Pisten kann ich das Spiel auch heute noch jedem Freund des Wintersports ans Herz legen, auch wenn man die ersten Spielstunden mit seinem Charakter, aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades, mehr im Schnee liegend als fahrend verbringen wird.

Während in den Einzelspieler-Modi verschiedene Wetterlagen der Pisten vorliegen, können wir im Splitscreen nur bei dichtem Nebel, sprich bei einer geringen Weitsicht, spielen.

Wave Race 64

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD GENRE Rennspiel
SYSTEM N64, Wii, Wii U SPIELER 1–2 USK ab 0 Jahren PREIS 9,99 EUR *HOMEPAGE*





Das seinerzeit ungewöhnliche Rennspiel Wave Race 64 kommt nun in den eShop. Mit Jetskis geht es auf wilden Wasserpisten zur Sache.

Von Tobias Schmick

Als Launchtitel des Nintendo 64 kann Wave Race 64 auf gute Verkaufserfolge zurückblicken. Einzigartig war damals die Abwandlung der bisher bekannten Autorennen auf Jetskis. Wo man bisher nur klar abgegrenzte und asphaltierte Rennstrecken kannte, forderte die Umstellung von Land auf Wasser andere Methoden der Rennstreckeneingrenzung. So wird die Strecke durch Bojen gekennzeichnet, die wir im Slalom umfahren müssen, um keine Fehler zu begehen. Haben wir fünf Fehler gemacht, werden wir disqualifiziert.

Mach mal nicht so 'ne Welle!

Die Wellen werden präzise berechnet und wirken sich selbstverständlich in einem angemessenen Umfang auf unsere Fahrweise aus. In der Luft können wir das Jetski nämlich nicht steuern, also müssen wir Sprünge bei großen Wellen oder Rampen möglichst genau ausführen. Die unterschiedlichen Spielmodi sorgen dazu für Abwechslung und im Duell können wir auch gegen einen zweiten Mitspieler antreten. Im Stunt-Modus geht es nur darum innerhalb einer bestimmten Zeit möglichst viele Punkte durch Stunts ähnlich wie bei den Tony-Hawk-Spielen zu gewinnen.

tobias.s@n-mag.org

+ gute Bedienung der Jetskis
+ hervorragende Wellensimulation
+ Stunt-Modus macht tatsächlich Spaß
− kein richtiger Mehrspieler-Modus möglich

NMAG	WIIU X
8	8
33/40	
8	9
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Wave Race 64 macht mir einfach Laune. Durch sein ungewöhnliches Konzept und seiner handwerklich nahezu einwandfreien Umsetzung motiviert es mich, doch noch eine Strecke zu spielen und vielleicht doch noch den nächst höheren Schwierigkeitsgrad zu versuchen. Schade dagegen ist, dass das Spiel nicht über einen vernünftigen Mehrspieler verfügt.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD GENRE Rennspiel
SYSTEM Wii U, Wii, N64 SPIELER 1–4 USK ab 0 Jahren PREIS 9,99 EUR HOMEPAGE

Mario Kart 64



Nachdem vor knapp zwei Jahren Nintendos erster Mario-Kart-Ableger in HD erschien, bekommen wir nun im eShop die Anfänge der 3D-Rennspiele des Klempners spendiert.

Von Amin Kharboutli



Wer die Reihe nur von den neuen Titeln kennt und sich dazu entscheidet den N64-Teil auf der Wii U nachzuholen, der könnte hier anfangs eine schwere Zeit haben. Es fällt nämlich schon beim ersten Rennen auf, dass sich das Spielgefühl im Laufe der letzten anderthalb Dekaden stark verändert hat. Beispielsweise kann es vorkommen, dass sich unser Charakter im Kreis dreht, wenn wir zu viel lenken. Generell wirkt das Steuern des Charakters mehr so, als ob man die Perspektive des Fahrers zur Umgebung dreht, anstatt dass man wirklich ein Lenkrad betätigt.

Zeitloser Multiplayer-Spaß

Haben wir uns an die vielen Veränderungen gewöhnt und sind in der Lage, den furchtbaren Gummibandeffekt bei den Rennen auszublenden, so können wir auch heute noch sehr viel Spaß mit dem Spiel haben. Besonders zu überzeugen weiß der Battle-Modus. Dieser kann, im Gegensatz zu den neuesten Konsolen-Ablegern, ohne Teams gespielt werden. Ziel ist es, die Kontrahenten abzuschießen, damit diese Luftballons verlieren. Wer keine Luftballons mehr hat, verliert die Partie. Zu viert ist dieser Modus auch heute noch ein wahrer Genuss. amin.k@n-mag.org

+ sehr motivierender Battle-Modus
+ schöne und abwechslungsreiche Strecken und Musiktitel
− unpräzise Steuerung
− nicht nachvollziehbare und teils störende Design-Entscheidungen

NMAG	NPLAYER
9	8
32/40	
8	8
NTOWER	NINETNDO ONLINE

FAZIT:

Es gibt Nintendo-64-Spiele auf dem Markt, die deutlich besser gealtert sind als Mario Kart 64. Hier merkt man nicht nur an der Grafik deutliche Unterschiede zu modernen Ablegern. Wer sich allerdings ein Party-Spiel für wenig Geld zulegen will, mit dem man einen gemeinsamen Abend zu viert füllen kann, der wird hier bestens bedient.

Die Geist-Daten aus dem Zeitfahren-Modus können in der Wii-U-Version des Spiels, im Gegensatz zum Original, nicht permanent gespeichert werden.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Square GENRE Rollenspiel
SYSTEM Wii U, Wii, SNES SPIELER 1 USK ab 0 Jahren PREIS 7,99 EUR HOMEPAGE

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars



Ein Rollenspiel mit dem Klempner von nebenan. Dabei kann Mario doch nur von Gumba zu Gumba hüpfen und Röhren von innen besichtigen. Oder etwa doch nicht?

Von Tobias Schmick

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars ist kein Jump-'n'-Run-Titel, sondern ein waschechtes Rollenspiel, mitsamt Levelaufstiegen und rundenbasierten Kämpfen. Diese laufen ähnlich zu den Kämpfen aus der Mario-&-Luigi-Serie ab. Das bedeutet, dass wir zwischen normalen Angriffen, Spezialfähigkeiten und Items wählen können, um dem Gegner zu schaden oder uns zu heilen. Im Verlauf der Zeit schließen sich uns schrullige und liebevoll ausgearbeitete Charaktere an, die ebenfalls eigene Fähigkeiten haben. Das Ziel dieser Gruppe ist die Wiederherstellung der Star Road, die durch tragische Ereignisse am Anfang des Spiels in sieben Teile zersplittert ist, und natürlich dem Obermotz gehörig die Ohren langzuziehen.

Sternenstunde mit Platzproblemen

Die Geschichte wird wahnsinnig witzig erzählt und ist, neben dem ewigen Einheitsbrei der Super-Mario-Spiele, eine willkommene und frische Abwechslung. Das typische Rollenspiel-Gameplay wird immer wieder aufgelockert durch spaßige Minispiele und Jump-'n'-Run-Einlagen. Wenn es etwas zu bemängeln gibt, dann dass unser Inventar fast schon lächerlich klein ist. Ein Stapeln von Items funktioniert nicht, somit wird jeder Pilz einzeln in unserem Rucksack abgelegt, was sehr schnell zu Platzknappheit führt, zumal auch aufgabenrelevante Gegenstände Platz blockieren. tobias.s@n-mag.org



+ witzige Geschichte
+ einwandfreies Gameplay
+ durchgehend motivierend
− zu kleines Inventar

TOBIAS	ERIC
9	8
34/40	
8	9
NTOWER	NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars macht sehr vieles sehr richtig. Ich bin durchgehend motiviert, die Sternenteile zu sammeln und weiter im Level aufzusteigen. Die Figuren sind stark charakterisiert und auch die Grafik kann sich für Super-Nintendo-Verhältnisse sehen lassen. Einzig das winzige Inventar stört mich auf Dauer etwas und zwar vor allem, wenn es wieder mal mitten im Dungeon voll ist.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Nintendo EAD GENRE Jump ´n´ Run
SYSTEM Wii U, DS SPIELER 1 (Wii U), 1–2 (DS) USK 0 PREIS 9,99 HOMEPAGE

New Super Mario Bros.



2005 kam Nintendo auf die geniale Idee das klassische Super Mario Bros. neu aufzulegen. Gut zehn Jahre später landet New Super Mario Bros. auch in den eShop der Wii U.

Von Sören Jacobsen



Eines Tages unternehmen Mario und Prinzessin Peach einen Spaziergang im Pilzkönigreich. Als jedoch Rauch im Schloss aufsteigt und Mario schon vorgeeilt war, wird die Prinzessin von Bowser Jr. entführt. Quer durch acht unterschiedliche Welten muss Mario sie – wie üblich – retten.

Save the Princess again…

Schon nach Marios ersten Schritten fühlen sich Veteranen sofort in das Jahr 1986 zurückversetzt, als das erste Super Mario Bros. für das Nintendo Entertainment System erschienen ist. Jedoch wurde das Abenteuer um einige gute Elemente erweitert. So kann Mario mit Hilfe eines Maxi-Pilzes zu einem Riesen werden und alle Gegner niederwalzen oder mittels eines Mini-Pilzes schrumpfen und kleine Röhren und Gassen betreten. Leider sind die Level und Bossgegner bis auf wenige Ausnahmen recht einfach gestaltet.

…in neuer Optik

Technisch macht der Titel eine gute Figur. Nicht nur auf dem DS, sondern auch auf der Wii U sieht der Mix aus zweidimensionalem Leveldesign mit dreidimensionalen Charakteren gut aus. Auch der Soundtrack mit den typischen Mario-Melodien ist gut gelungen und wird mit Sicherheit von uns nach einiger Zeit mitgesummt.

soeren.j@n-mag.org

+ klassische Super-Mario-Mechanik mit frischen Ideen, Power-ups und Minispielen
+ viele geheime und gut versteckte Level
+ verspielte Super-Mario-Optik mit genialem Soundtrack
− recht niedriger Schwierigkeitsgrad

SÖREN 9
ALEX 7
34/40
9 PLANET 3DS
9 NTOWER

FAZIT:

Auch auf der Wii U macht New Super Mario Bros. noch richtig Spaß. Die neuen Ideen und Power-ups werten das Spiel sehr gut auf und die vielen Level und die zwei geheim Welten laden zum Erkunden ein. Einzige Kritikpunkte sind der recht niedrige Schwierigkeitsgrad und das Fehlen des sehr spaßigen Mehrspielermodus in der Download-Fassung.

PUBLISHER Nintendo ENTWICKLER Game Freak GENRE Rollenspiel
SYSTEM 3DS, Game Boy SPIELER 1–2 USK ab 0 Jahren PREIS 9,99 EUR HOMEPAGE

Pokémon: Special Pikachu Edition



Im September 1998 veröffentlichte Nintendo mit Pokémon: Special Pikachu Edition eine erweiterte Fassung der grünen, roten und blauen Pokémon-Edition.

Von Eric Ebelt



Wir schlüpfen in die Haut eines Pokémon-Trainers, der sich auf den Weg macht, alle 151 Taschenmonster der Kantō-Region zu fangen und zu trainieren, um schließlich in Kämpfen gegen andere Trainer anzutreten. Ziel des Spiels ist es, die acht Arenaleiter zu bekämpfen und mit den gewonnen acht Orden die Elite in der Pokémon-Liga herauszufordern. Besonderheit der Special Pikachu Edition ist, dass wir zu Beginn des Spiels das Pokémon Pikachu erhalten.

Herausragendes Meisterwerk

Allgemein orientiert sich der Titel an den Anfängen der Anime-Serie, weshalb wir es im Spiel auch mit Jessie und James vom Team Rocket zu tun bekommen. Die Virtual-Console-Version läuft im Übrigen über den Game-Boy-Color-Emulator, weshalb diese Fassung auch in Farbe wiedergegeben wird. Außerdem bietet sie eine verbesserte Soundqualität für Kopfhörer. Die herausragende Technik ergänzt den für damalige Verhältnisse sensationellen Umfang sehr gut. Einzig und allein Komfort-Funktionen, die 1998 schon Standard waren, vermissen wir hier.

eric.e@n-mag.org

+ sensationelle 151 Pokémon
+ schöne und interessante Spielwelt
+ technisch herausragend
− fehlende Komfort-funktionen

ERIC 9
SÖREN 9
34/40
9 JASMIN
7 NTOWER

FAZIT:

Die ersten Pokémon-Editionen können trotz fehlender Verbesserungen späterer Teile als Meisterwerke bezeichnet werden. 151 Pokémon und noch mehr Attacken sorgen dank unzähligen Kombinationen für reichlich Abwechslung. Die Traumwertung bleibt dem Titel durch fehlende Komfortfunktionen verwehrt, da zum Beispiel Informationen zu Attacken fehlen und zu ständig wiederholten Experimenten führen.

Das Minispiel „Pikachus Strand" kann in der Virtual-Console-Version auch ohne Surfer-Pikachu gespielt werden, das man auf dem Game Boy aus Pokémon Stadium übertragen musste.

Plus



Super Nintendo: Teil der 16-Bit-Ära

Super Nintendo: Teil der 16-Bit-Ära 52

Seit Kurzem sind Super-Nintendo-Spiele in der Virtual Console des New 3DS verfügbar. Eric erinnert sich an die 16-Bit-Zeit und verrät, welche Klassiker in der Virtual Console nicht fehlen dürfen.

Zwanzig Jahre Pokémon 54

1996 konnte man zum ersten Mal Pikachu in einem Pokéball fangen. Seitdem ist viel passiert. Eric nimmt euch mit auf eine Zeitreise und lässt dabei auch zahlreiche Spin-offs nicht außen vor.

Dreißig Jahre The Legend of Zelda 58

Eine der beliebtesten Serien der Welt und oft Kaufgrund für eine Nintendo-Konsole, ist die The-Legend-of-Zelda-Reihe. Eric schaut sich die Entwicklung des dreißigjährigen Franchises an.



Zwanzig Jahre Pokémon



Dreißig Jahre The Legend of Zelda

Super Nintendo: Teil der 16-Bit-Ära





Der 3. März 2016 war für New-3DS-Besitzer Grund zum Jubeln, denn an diesem Tag gab Nintendo bekannt, Super-Nintendo-Spiele dem Virtual-Console-Angebot hinzuzufügen. Wir schwelgen in Nostalgie und erinnern uns an die gute, alte 16-Bit-Ära. Von Eric Ebelt

Am 15. Juli 1983 veröffentlichte Nintendo mit dem Nintendo Family Computer in Japan eine im Westen als Nintendo Entertainment System bekannte Konsole, die zugleich Nintendos erstes System war, welches austauschbare Module unterstützte und somit von Beginn an einen breiten Katalog an Software ermöglichte. Obwohl das NES der Konkurrenz in technischer Hinsicht unterlegen war, konnte es sich gegen das Sega Master System und den Atari 7800 am Markt durchsetzen. Aus keinem anderen Grund sah sich Sega bereits Mitte der Achtziger Jahre in die Ecke gedrängt und veröffentlichte deshalb am 29. Oktober 1988 das Sega Mega Drive in Japan. Da sowohl das NES, als auch der am 21. April 1989 auf den Markt geworfene Game Boy sich immer noch gut verkauften, hielt sich Nintendo mit der zweiten Heimkonsole zurück und wartete mit der Veröffentlichung sogar bis Ende 1990.



Viele Super-Nintendo-Konsolen wurden aus Acrylnitril-Butadien-Styrol gefertigt, welches empfindlich gegenüber Oxidation ist und für den Vergilbungseffekt sorgte.

Nintendos zweiter Heimkonsolen-Erfolg

Während am 21. November 1990 das Super Nintendo in Japan als Super Family Computer veröffentlicht wurde, dauerte es bis zum 13. August 1991 beziehungsweise bis zum 11. April 1992, bis das für den Westen umbenannte Super Nintendo Entertainment System erschien. In Deutschland mussten wir sogar bis zum August 1992 warten, bis die Konsole für 329 Deutsche Mark in den Läden stand, um kurz vor dem Weihnachtsgeschäft auf 299 Deutsche Mark reduziert zu werden. Dadurch, dass das Sega Mega Drive einen Vorsprung von zwei Jahren hatte, konnte Sega seine Marktposition zwar stärken, doch der Erfolg war nur von kurzer Dauer. Während sich das Sega Mega Drive etwa dreißig Millionen Mal verkaufte, schaffte es das Super Nintendo auf ungefähr 49 Millionen Exemplare - obwohl auch das Super Nintendo technisch unterlegen war.

Die Wahl des Prozessors

Während im Super Nintendo der aufgewertete 8-Bit-Prozessor Ricoh 5A22 steckt, der mit maximal 3,58 Megahertz arbeitet, schlummert in einer Mega-Drive-Konsole ein Motorola-68000-Prozessor, der mit 7,67 Megahertz mehr als doppelt so schnell ist. Bei Action-Titeln, bei denen die Konsole umso mehr Prozesse berechnen muss, stellte sich die Entwicklung solcher Spiele für das Super Nintendo zwar als schwierig, aber nicht als unlösbar heraus. Der Grund für die Wahl des Prozessor lag darin, dass Nintendo eine Abwärtskompatibilität zum NES ermöglichen wollte, doch hat das japanische Traditionsunternehmen aus Kyōto dieses Vorhaben niemals selbst verwirklicht. Um den schwachen Prozessor zu entlasten, wurden Koprozessoren wie der berühmte Super-FX-Chip entwickelt und auf die Module gepresst. Im Betrieb mit dem jeweiligen Spiel konnte die Leistung teilweise versechsfacht werden.

CD-Problematik

In den Achtziger Jahren entwickelte sich ein Speichermedium, welches in den Neunziger Jahren für Videospiele(r) immer wichtige wurde. Gemeint ist die Compact Disc, die ungleich viel mehr Speicherkapazität für Daten bietet. 1991 veröffentlicht Sega für das Sega Mega Drive die Sega-Mega-CD-Erweiterung und auch Nintendo war daran interessiert, das Super Nintendo in dieser Hinsicht zu erweitern. Da Sony den von Ken Kutaragi entwickelten Soundchip SPC700 für das Super Nintendo produzierte, wollte man diese Kooperation in puncto CD-Laufwerk fortführen. Die Super-CD-Erweiterung wurde jedoch niemals realisiert, da Sony Herstellungs- und Vertriebsrechte für eine mögliche eigene Konsole (angeblich inklusive der Rechte an bekannten Nintendo-Marken) forderte. Man verwarf das Vorhaben und versuchte anschließend - ebenfalls ohne Erfolg - mit dem niederländischen Unternehmen Philips zusammen zu arbeiten. Während Sony am 3. Dezember 1994 die PlayStation (mit CD-Laufwerk)









veröffentlichte und selbst Sega mit dem Sega 32X im selben Jahr einen weiteren Versuch bezüglich CD-Etablierung startete, setzte Nintendo selbst beim Super-Nintendo-Nachfolger weiterhin auf Module.

Damals wie heute: Regionalsperre

Schon kurz nach Erscheinen der PlayStation sprach man vom Ende der Super-Nintendo-Ära. Allerdings hat Nintendo dem entgegengewirkt, indem man grafisch anspruchsvolle Spiele für das Super Nintendo entwickelt hat. Ein weiterer Grund für die Spieleflut war die Verzögerung des Nintendo 64, das erst am 23. Juni 1996 in Japan veröffentlicht werden konnte. So und nicht anders erschienen ungefähr 1350 Spiele für das Super Nintendo, von denen aber nur ein Drittel weltweit veröffentlicht worden sind. Einige Spiele mussten deshalb zu horrenden Preisen importiert werden. Auffällig bei Spielen aus Nordamerika ist das kantigere Moduldesign - europäische und japanische Module sind abgerundet und etwas kleiner. Deshalb und aus dem Grund, dass das Super Nintendo mit einem Regionalcode ausgestattet ist, musste zusätzlich zu Adaptern oder Schummelmodulen wie das Action Replay gegriffen werden, um entsprechende Software abzuspielen. Der Vorgang funktionierte zwar mit vielen, aber nicht mit allen Spielen wirklich fehlerfrei.

Zweiter Frühling dank Virtual Console

Grundsätzlich wurde das Super Nintendo bis 1998, zum Schluss mit einem etwas kleineren Mainboard bei gleichbleibender Gehäusegröße, produziert. Allerdings erschienen in Japan mit dem Super Famicom Junior 1998 und mit dem Redesign in den USA bereits 1997 günstigere Varianten der Konsole, die in Japan bis 2003 und in den USA bis 1999 verkauft worden sind. Die Beliebtheit des Super Nintendo war zeitweise sogar so hoch, dass bis zu vierzig Prozent aller japanischen Haushalte über ein Super Nintendo verfügten. Spiele für das System wurden offiziell nur bis 1998 veröffentlicht, doch mit dem Aufleben der Homebrew-Szene tauchen bis heute hin und wieder unlizenzierte Titel auf. Als am 19. November 2006 in Nordamerika die Wii erschienen ist, waren Super-Nintendo-Spiele nicht mehr nur für Nostalgiker interessant, denn über die Virtual Console ist es seitdem möglich, auf eine mit der Zeit ansteigende Anzahl ausgewählter Klassiker zuzugreifen. Das Konzept wurde mit der Wii U ab dem 18. November 2012 und mit dem New 3DS ab dem 3. März 2016 erneut aufgegriffen. Das Super Nintendo erlebt also seit Jahren seinen zweiten Frühling.per Nintendo erlebt also seit Jahren seinen zweiten Frühling.

Videospiele für die Unsterblichkeit

Die Konsole übt nicht nur auf Nostalgiker mit 16-Bit-Grafiken und tollen Soundtracks eine gewisse Faszination aus. Spiele wie Super Mario World, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Super Metroid, Super R-Type, Harvest Moon, Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting, Super Turrican, Super Bomberman 2, F-Zero, Kirby's Fun Pak, Donkey Kong Country 2: Dixie's Kong Quest, Super Ghouls 'n Ghosts, Sim City, The Legend of the Mystical Ninja, The Lost Vikings, Tetris & Dr. Mario, ActRaiser, Super Mario Kart und StarWing sind Titel, die unbedingt jeder einmal gespielt haben muss, da es sich dabei um Werke handelt, die heutige Grundlagen bilden oder die Gameplay-Mechaniken ihrer Vorgänger und Idole festigten. Wer außerdem leidenschaftlich gerne Rollenspiele spielt, kommt um die Super-Nintendo-Erfahrung ohnehin nicht herum. Breath of Fire II, Lufia II: Rise of the Sinistrals, Chrono Trigger, Final Fantasy VI und vor allem Terrangima sind Spiele, deren Handlungen sich tief in unser Gedächtnis gebrannt haben und die Super-Nintendo-Zeit unsterblich machen.

eric.e@n-mag.org

Am 23. April 1995 erschien in Japan die Erweiterung Satellaview, über welche Inhalte auf besondere Flash-Module über einen Satellitenkanal herunterladen konnte.

Zwanzig Jahre Pokémon





Am 26. Februar 1996 erschien erstmals ein Teil der Pokémon-Reihe in Japan. An diesem Tag haben wohl nur die Entwickler an einen Erfolg der Spiele geglaubt. Die Faszination Pokémon hält jedoch auch heute, mehr als zwanzig Jahre später, immer noch an. Von Eric Ebelt

Eigentlich beginnt die Geschichte der Pokémon jedoch am 28. August 1965, denn an diesem Tag wurde ihr Erfinder Satoshi Tajiri geboren. Er wuchs in der Stadt Machida in der Präfektur Tōkyō auf. In den Sechziger Jahren waren die Mieten in der japanischen Hauptstadt noch nicht so hoch wie in den darauffolgenden Jahrzehnten, weshalb Machida auch noch nicht so dicht wie heute besiedelt war. Entsprechend konnte er seine frühe Kindheit damit verbringen, an Tümpeln, auf Feldern und in Wäldern Insekten, vornehmlich Käfer, zu fangen. Sein Hobby war in dieser Zeit keine Seltenheit. Besonders Kinder in ländlichen Gebieten widmeten sich diesem Zeitvertreib. Sein Hobby und die in den Siebziger Jahren beginnende und folgenschwere Bebauung der Grünflächen beeinflussten Tajiri jedoch maßgeblich. Er wollte nachfolgenden Generationen unbedingt die Möglichkeit geben, Insekten zu fangen und zu sammeln.



An der Technischen Hochschule Tôkyô studierten ebenfalls Akitoshi Kawazu und der am 11. Juli 2015 verstorbene Satoru Iwata.

Gründerjahre

Später beeinflussten ihn auch Videospiele, die ihn vom Lernen abgehalten haben und dafür sorgten, dass er nur über Umwege an der Technischen Hochschule Tôkyô studieren konnte. Zusammen mit Freunden gründete er 1982 das Magazin Game Freak. Dieses Magazin wurde per Hand geschrieben und zusammengeheftet. Game Freak gilt somit als Selbstpublikation - eine so genannte Dōjinshi. Als Ken Sugimori das Magazin in einem auf Dōjinshi spezialisierten Laden entdeckte, nahm er Kontakt zu Tajiri auf und wurde schließlich als Illustrator eingestellt. Heute kennt man ihn als Pokémon-Zeichner, der dutzende der Monster aufs Papier gebracht hat. 1989 war es dann vorbei mit der Zeitschrift in Eigenregie, denn am 26. April jenen Jahres gründete Tajiri das Unternehmen Game Freak, bei dem er bis heute der Leiter geblieben ist. Das auf Videospiele spezialisierte Entwicklungsstudio veröffentlichte in den ersten Jahren ein paar Spiele für Nintendo-Systeme und das Sega Mega Drive.

Unerwarteter Hype

1991 wurde Tajiri auf den 1989 von Nintendo veröffentlichten Game Boy aufmerksam. Als er zum ersten Mal das Game-Boy-Linkkabel betrachtete, soll wohl die Idee zu Pokémon geboren worden sein. Angeblich stellte er sich nämlich in diesem Moment vor, wie Insekten über das Kabel von einem Gerät zum anderen kletterten. In den ersten Konzeptentwürfen nannte man die Monster noch schlicht Kapuseru Monsutā, also Kapselmonster. Später entschied man sich jedoch dazu, das Franchise Poketto Monsutā, kurz Pokemon, zu nennen und ulkigerweise für den weltweiten Markt als Pokémon zu transkribieren. Als dann am 26. Februar 1996 Poketto Monsutā Midori und Poketto Monsutā Aka, also die grüne und die rote Edition, in Japan veröffentlicht wurden, hatte man eindeutig zu wenig Exemplare des Spiels produziert und musste den Markt so schnell wie möglich sättigen. Bis der Hype in Nordamerika ankommen sollte, dauert es noch bis zum 30. September 1998. Europäische Spieler mussten auf die Ankunft der Taschenmonster sogar noch bis zum 8. Oktober 1999 warten.

Faszination Pokémon

Bis heute versuchen sowohl Sozial- und Erziehungswissenschaftler, als auch Marketing-Forscher herauszufinden, wie dieser plötzliche Hype nicht nur in Japan, sondern auch in Europa und Nordamerika entstehen konnte. Ungefähr bis zur letzten Jahrtausendwende wurde von vielen Menschen in den Medien fälschlicherweise behauptet, dass Videospiele eine reine Männerdomäne seien. Dass dieses Schubladendenken zumindest nicht auf den deutschen Raum zutrifft und es schon seit Jahrzehnten massenweise Videospielerinnen gibt, dürfte zwar jedem bewusst sein, doch die Pokémon-Spiele sorgten unter anderem dafür, dass in Medien mit diesem Irrtum aufgeräumt wurde. Das Phänomen



Pokémon wird definitiv von beiden Geschlechtern wahrgenommen. Gerne wird zwar in diesem Atemzug behauptet, dass Jungs vom Wettkampf im Spiel fasziniert sind und Mädchen eine Affinität zu besonders putzigen Monstern aufbauen, doch sind dies Merkmale, die geschlechterübergreifend wahrgenommen werden und stellvertretend für zwei der wichtigsten Gameplay-Faktoren der Spiele stehen.

Lügenpresse?

Außerhalb Japans wurden die Taschenmonster in den Medien um die Jahrtausendwende, also zur Zeit des so genannten Pokémon-Booms jedoch nicht nur analysiert. In besonderem Maße wurde das Franchise sowohl von populärwissenschaftlichen Magazinen, als auch von öffentlich-rechtlichen Fernsehsendern polarisiert. Die negative Darstellungsweise wurde vor allem auf Kinder im Grundschulalter gerichtet, die angeblich keine Zeit mehr zum Lernen aufbringen würden, um stattdessen Informationen über Pokémon auf dem Schulhof auszutauschen. Des Weiteren wurde davon gesprochen, dass die Pokémon-Videospiele die Gewaltbereitschaft gefördert hätten und vor allem das Pokémon-Sammelkartenspiel hätte Kinder in die Sucht und sogar zu Diebstahl von Bargeld geführt. Sicherlich sind Kinder in ihrer Aufmerksamkeit ganz besonders anfällig, wenn neue und vor allem beliebte Vergnügungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen und in gewissem Maße dürften die Anschuldigungen in Form von Einzelfällen sicher stattgefunden haben. Flächendeckende Beweise beziehungsweise wissenschaftliche Erkenntnisse fehlen jedoch bis heute. Da der Pokémon-Boom seinen Zenit jedoch so schnell erreicht wie verloren hatte, ist das damals omnipräsente Thema in Nachrichtenmagazinen heutzutage kaum mehr zu finden.

Im Pokémon-Anime essen die Charaktere zwar Onigiri, also Reisbällchen, doch laut Aussagen von Charakter Rocko handelt es sich dabei um Doughnuts.

Pokémon verbinden

Dass das Pokémon-Franchise durch die Tauschfunktion in sämtlichen Editionen seit jeher die Freundschaften unter Videospielern fördert, wurde selten aufgegriffen. Bestes Beispiel dafür dürften allerdings zwei besondere Namen sein, denen man sowohl dem Protagonist, als auch dem Antagonist in den japanischen Versionen der grünen und roten Edition der Reihe aus einer vorgefertigten Auswahl geben konnte. Seinem Charakter durfte man hier den Namen Satoshi geben, während man dem Rivalen Shigeru nennen konnte. Diese beiden Namen sind Beweis für die Freundschaft, die zwischen Pokémon-Erfinder Satoshi Tajiri und Nintendos Mastermind Shigeru Miyamoto seit dem Beginn der Zusammenarbeit zwischen Game Freak und Nintendo besteht. In den westlichen Versionen erhielten die Charaktere und sogar die Pokémon in den meisten Fällen andere Namen. So sorgte man dafür, dass die Identifikation mit Japan und japanischen Begriffen verloren ging. Aus Vermarktungsgründen macht dies absolut Sinn, um eine bessere Zugänglichkeit beim Publikum erreichen zu können. Trotzdem sind bis heute noch einige Begriffe im Umlauf, die auf die Herkunft schließen lassen.

Vertraute Orte

Da wäre zum Beispiel die Bezeichnung der verschiedenen Regionen, in denen die Editionen spielen. In der grünen und roten Edition reisen wir beispielsweise durch die Kantō-Region, die es so auch in der Realität gibt. An der Stelle, wo im Spiel die Heimat des Protagonisten, Alabastia, liegt, befindet sich im echten Leben die eingangs erwähnte Stadt Machida. Man kann hier und auch in späteren Editionen unzählige Vergleiche ziehen. Das Kraftwerk im Osten von Azuria City ist beispielsweise dem Kernkraftwerk Tōkai nachempfunden und die beiden größten Städte der roten und grünen Edition, also Prismania City und Saffronia City, befinden sich an ungefähr den Koordinaten, an denen man Tōkyōs Stadtteile Shinjuku und Marunochi finden würde. Dieses Konzept wurde im Verlauf der gesamten Videospielreihe immer wieder angewandt. Selbiges gilt auch für andere Zutaten, die stellvertretend für einen Ausflug in die Pokémon-Welt stehen. Der Kampf gegen eine feindliche Organisation, das Sammeln einer mit jedem Aufguss ansteigenden Anzahl zu fangender Pokémon und der Weg zur berühmten Pokémon-Liga bilden grundsätzlich den Rahmen eines jeden Spiels.

Rot, blau, grün

Wenn wir von der grünen Edition sprechen, so verwechseln dies einige Fans gerne mit der blauen Edition, die wir hierzulande neben der roten Edition ab Ende 1999 erwerben konnten. Dies ist allerdings nur bedingt richtig. In Japan erschien die blaue Edition nämlich erst am 15. Oktober 1996 und war somit erst ein halbes Jahr später verfügbar - außerdem konnte man die Edition zunächst nur via Bestellung über den Shōgakukan-Verlag erwerben und war somit nur begrenzt zugänglich. Inhaltlich war die blaue Edition identisch, beinhaltete allerdings ein paar verbesserte Grafiken. Der Quellcode der ursprünglichen Versionen war es im Übrigen mitunter auch, der die Veröffentlichung der Spiele im Westen verzögerte. Deshalb basieren die hierzulande veröffentlichten Varianten der blauen und roten Edition einzig und allein auf dem Quellcode der in Japan veröffentlichten blauen Edition. Um das Pokémon-Franchise in Fernost zu pushen, hat man am 1. April 1997 mit der Ausstrahlung einer Anime-Serie begonnen. Anders als in Japan, wo man mit der Ausstrahlung erst nach Veröffentlichung des Spiels begann, hatte man unter anderem in Europa den Vorteil, die Zeichentrickserie schon vor dem Release auszustrahlen. Aus Marketing-Sicht sicherlich die wohl beste Entscheidung!



Erfolgreicher Anime

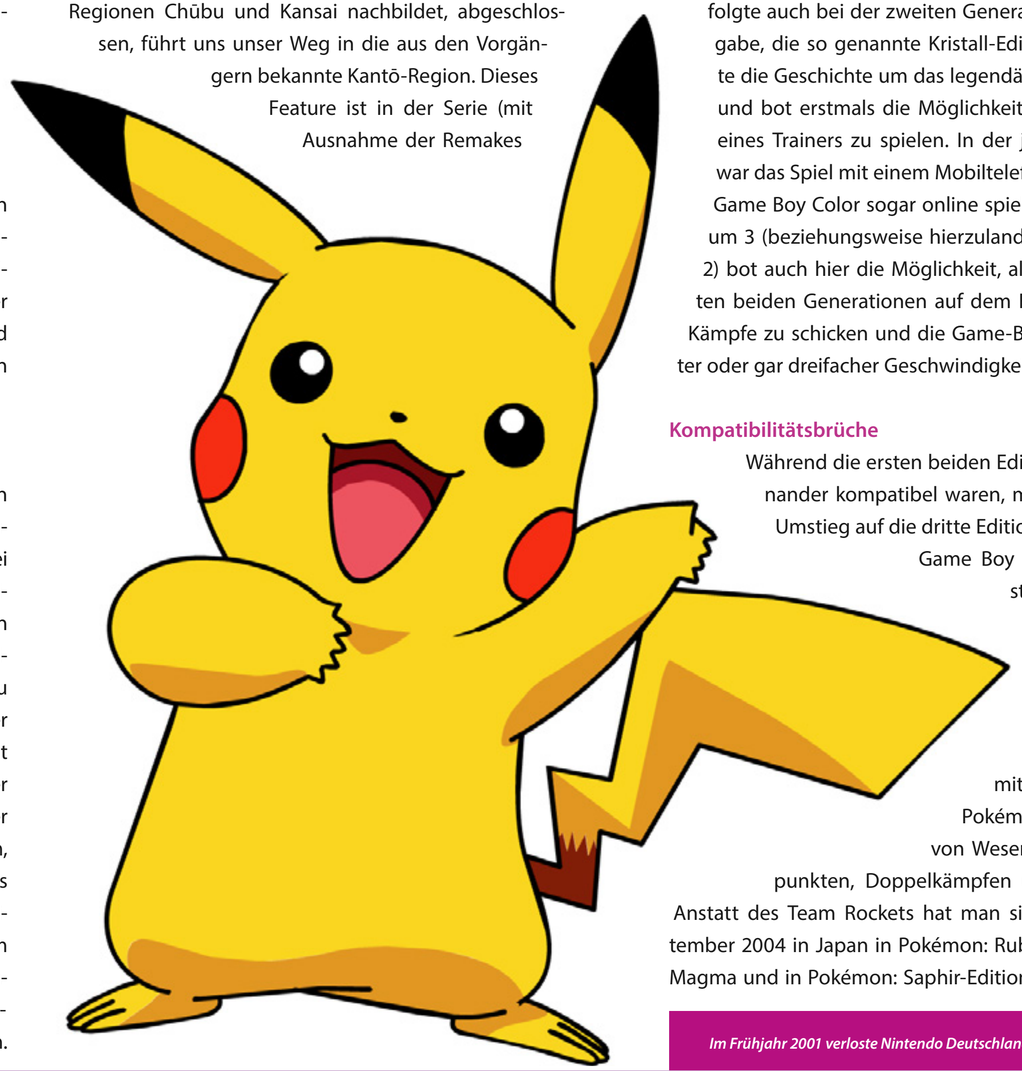
Der Anime folgt dem Werdegang des jungen Pokémon-Trainers Ash Ketchum, der von Professor Eich sein erstes Pokémon geschenkt bekommt und anschließend beginnt, die Welt zu bereisen. Bis auf sehr wenige Episoden folgt der Anime einem routinierten Aufbau. Es wird in der Regel ein neues Pokémon vorgestellt und die Antagonisten Jessie und James vom Team Rocket tauchen auf, um mit mehr oder weniger geringem Erfolg Ashs Pikachu zu stehlen. Inhaltlich wirft der Anime jedoch einige interessante Themen auf, die nie mit einem abschließenden Ergebnis geklärt wurden. So kann man deutlich sehen, dass die Charaktere in der Serie Fleisch essen, obwohl neben Pokémon grundsätzlich keine Tiere gezeigt werden. Das ethische Problem ist deutlich und wird sogar in der goldenen und silbernen Edition und deren Remakes in Form des ominösen Zinnober-(Vulkan-)Burgers angedeutet (und mit dem in diesen Spielen erstmals eingeführten Pokémon Miltank wird zugleich eine gute Vorlage zur Spekulation über die Herkunft der Nahrung geliefert). Trotz solcher Logiklücken und des immer gleichen Konzepts konnte der Anime einen weltweiten Erfolg verbuchen.

Pikachu und die Revolution

Grund genug, um die mittlerweile so genannte erste Generation der Spiele (und Pokémon) mit der Special Pikachu Edition abzuschließen. Diese basiert technisch zwar auf den vorherigen drei Editionen, beinhaltet aber einige bekannte Momente aus dem Anime. Die Special Pikachu Edition, kurz gelbe Edition, bildet auch den Grundstein der Revolution der Spiele. So unterstützte das Spiel beispielsweise den Game Boy Printer und es war möglich mit Pikachu ein Minispiel zu absolvieren. Aus heutiger Sicht mag man darüber schmunzeln, doch so und nicht anders hat die Detailverliebtheit in den späteren Editionen einmal begonnen. Ende der Neunziger Jahre sorgte jedoch eine andere Revolution für Aufsehen. 42 der 151 Pokémon der ersten Generation konnten in Pokémon Stadium, das nur in Japan erschien, erstmals in 3D erlebt werden. Ein halbes Jahr später folgte Pokémon Stadium 2 (hierzulande startete die Reihe mit dem zweiten Ableger als ersten Teil in der Zählung), in dem dann alle damaligen 151 Pokémon enthalten waren. Endlich konnten auch Europäer via Transfer Pak für das Nintendo 64 ihre Pokémon in voller Farbenpracht auf dem Fernsehbildschirm bewundern.

Entscheidende Veränderungen

Am 21. November 1999 folgte in Japan die zweite Generation der Pokémon-Spiele, auf die wir uns in Europa noch bis zum 6. April 2001 gedulden mussten. Pokémon: Goldene Edition & Silberne Edition enthielten nun ganze 215 Pokémon und boten zudem gleich eine doppelt so große Spielwelt. Haben wir hier einmal das Abenteuer in der neuen Region Jōto, die Teile der japanischen Regionen Chūbu und Kansai nachbildet, abgeschlossen, führt uns unser Weg in die aus den Vorgängern bekannte Kantō-Region. Dieses Feature ist in der Serie (mit Ausnahme der Remakes Pokémon: HeartGold & SoulSilver) einzigartig! Spieltechnische Ergänzungen wie wechselnde Wochentage und der Tag-und-Nacht-Wechsel wirkten sich sogar entscheidend auf einige Elemente wie den Pokémon-Fang und einige Geschäfte in der Spielwelt aus. Außerdem sorgten zwei neue Typen (Unlicht und Stahl) dafür, dass die Kämpfe eine ganze Note taktischer ausfielen. Wie bei der ersten Generation folgte auch bei der zweiten Generation eine dritte Ausgabe, die so genannte Kristall-Edition. Diese erweiterte die Geschichte um das legendäre Pokémon Suicune und bot erstmals die Möglichkeit, eine Trainerin statt eines Trainers zu spielen. In der japanischen Fassung war das Spiel mit einem Mobiltelefon-Adapter auf dem Game Boy Color sogar online spielbar. Pokémon Stadium 3 (beziehungsweise hierzulande Pokémon Stadium 2) bot auch hier die Möglichkeit, alle Pokémon der ersten beiden Generationen auf dem Fernsehbildschirm in Kämpfe zu schicken und die Game-Boy-Spiele in doppelter oder gar dreifacher Geschwindigkeit zu erleben.



Kompatibilitätsbrüche

Während die ersten beiden Editionen bedingt zueinander kompatibel waren, musste man mit dem Umstieg auf die dritte Edition und somit auf den Game Boy Advance einige Abstriche machen. Die Kompatibilität wurde zwar aufgehoben, doch stattdessen lockte man mit ganzen 135 neuen Pokémon, der Einführung von Wesen, Fähigkeiten, Fleißpunkten, Doppelkämpfen und Wettbewerben. Anstatt des Team Rockets hat man sich ab dem 16. September 2004 in Japan in Pokémon: Rubin-Edition mit Team Magma und in Pokémon: Saphir-Edition mit Team Aqua angelegt. Wartete man auf die dritte Version, also Pokémon: Smaragd-Edition, hat man es zugleich mit beiden Verbrecherorganisationen zu tun bekommen. Außerdem konzentrierte man sich in der dritten Variante auf die Kämpfe in Form einer erweiterten Safari-Zone, einer neuen Kampfzone und allgemein hat man öfters Doppelkämpfe bestritten. Außerdem erkannte man das Potenzial des Gamecubes und schicke uns erstmals in Pokémon Colloseum und zwei Jahre später in Pokémon XD: Der dunkle Sturm in dreidimensionale Abenteuer. In diesen Rollenspielen mussten so genannte Crypto-Pokémon befreit werden. Entsprechend hatten die Spiele mit der eigentlichen Struktur der Videospielreihe, die bisher ausnahmslos auf Handhelds erschien, nichts zu tun.

Online-Gehversuche

Während wir in den Spielen der dritten Generation in der Hōen-Region unterwegs waren, die ungefähr der japanischen Insel Kyūshū entspricht und ein eher warmes Klima aufweist, sind wir in der vierten Generation und somit in der Diamant-, Perl- und Platin-Edition im eher kalten Shin'ō unterwegs, das an die japanische Insel Hokkaidō und an den ehemaligen japanischen Besitz Sachalin erinnern soll. Die vierte Generation führte am 28. September 2006 in Japan ganze 107 neue Pokémon ein, unterteilte die Angriffe nun in physische und speziale Attacken, bot mit den zwei Bildschirmen des Nintendo DS eine verbesserte Menüführung und ermöglichte bis zum Jahr 2014 Online-Kämpfe und gar das Tauschen über das Internet war eine Option. Mit Pokémon: Battle Revolution versuchte man das totgeglaubte Pokémon-Stadium-Franchise wiederzubeleben, scheiterte jedoch vor allem am Umfang des Spiels, sofern man nicht über einen möglichst vollen Pokédex in den DS-Episoden verfügte. Ein weiterer Versuch, 3D-Kämpfe auf Wii oder gar Wii U zu ermöglichen, wurde seither nicht unternommen.

Zweiteilige Generation

Erstmals seit Game-Boy-Zeiten blieb man mit der nächsten Generation auf demselben Gerät, denn auch Pokémon: Schwarze & Weiße Edition erschienen auf dem DS - erstmals am 18. September 2010 und somit ganze vier Jahre nach der letzten Generation.

Im Frühjahr 2001 verloste Nintendo Deutschland je 250 Exemplare der goldenen und silbernen Edition vor Release. Chefredakteur Eric war einer der glücklichen Gewinner.



Gerüchten zufolge sei Tajiri dermaßen von Insekten fasziniert gewesen, dass ihm seine Freunde den Spitznamen Konchū Hakase, deutsch Dr. Insekt, gaben.

Besonders an der fünften Generation war, dass wir Japan als inoffiziellen Handlungsort verlassen haben und mit der Einall-Region (die erstmals nicht falsch aus dem Japanischen transkribiert worden ist, sondern gleich komplett umbenannt wurde) ein Gebiet erkundeten, dass dem US-Bundesstaat New York nachempfunden ist. Locken wollte das Spiel mit einem Videochat auf DSi und 3DS. Außerdem hat sich Nintendo die Kritik an der unsicheren WEP-Verbindung zum Router zu Herzen genommen, weshalb der Titel auf 3DS und DSi auch via WPA-Verbindung mit dem Internet bis zum Abschalten der Wi-Fi Connection genutzt werden konnte. Selbiges betrifft auch Pokémon Schwarze & Weiße Edition 2, die zwar in derselben Region spielten, jedoch durch den zweijährigen Zeitsprung eine neue Handlung und ein paar Änderungen in der Spielwelt und einer Unterstützung der Software Pokémon: Traumradar ab dem 23. Juni 2012 in Japan zum Kauf überreden wollten. Die fünfte Generation ist auch die erste Generation der Pokémon-Reihe, in der keine dritte Edition erschienen ist.

Vorläufiges Ende der Reise

Die sechste und bisher letzte Generation erschien weltweit am 12. Oktober 2013. Pokémon X & Y waren also die ersten und zugleich letzten Editionen, die weltweit zeitgleich erschienen sind. Aus Marketing-Sicht war dies vor allem aufgrund der Online-Anbindung ein cleverer Schachzug, um anderen Nationen keine entscheidenden Vorteile zu bieten. Neuerungen in der sechsten Generation sind unter anderem Massenbegegnungen, in denen man gleich gegen fünf Pokémon gleichzeitig antritt, und wieder einmal eine neue Region erkundet, die erneut nicht Japan zugeordnet werden konnte. Die Karosu-Region ist Frankreich nachempfunden und somit führte uns die Reise als Pokémon-Trainer erstmals nach Europa. Obwohl wir viele Eigenschaften der Editionen aufgezählt haben, ist es schier unmöglich, sämtliche wichtigen Features in einem begrenzten Rahmen auch nur ansatzweise zu beschreiben. Das Franchise bietet nämlich nicht nur sechs Generationen voller spannender Rollenspiele mit bisher 722 Pokémon, sondern hat auch noch einige Ausflüge in andere Genres unternommen.

Gigantisches Franchise

In Pokémon Pinball haben wir beispielsweise die Taschenmonster zwar auch mit Pokébällen, aber dafür in Flipper-Automaten gefangen und in Pokémon: Trading Card Game haben wir das Sammelkartenspiel in elektronischer Form gespielt, ohne dabei horrende Beträge für echte Booster-Packungen auszugeben. Intuitive Ausflüge waren sicherlich Pokémon Snap, in dem wir wilde Pokémon fotografiert haben und Hey You, Pikachu!, einem in Europa nicht veröffentlichten Spiel, in dem wir uns - nur mit einem Mikrofon bewaffnet - um Pikachu gekümmert haben. In ähnlicher Weise haben wir uns um die Blitzmaus auch im Tamagocchi-ähnlichen Pokémon Pikachu (Color) gekümmert. Nicht vergessen werden sollte in diesem Atemzug außerdem der wohl kleinste Handheld mit austauschbaren Modulen der Welt - das Pokémon Mini, für das gerade einmal zehn Spiele erschienen sind. Das Franchise ist zu groß, um jedes einzelne Spiel oder jeden einzelnen Merchandise-Artikel aufzuzählen, denn neben der Anime-Serie und dazugehörigen Kinofilmen gibt es auch Schlüsselanhänger, Bettwäsche oder Kuscheltiere zu erwerben. In Japan gibt es sogar extra eingerichtete Läden dafür.

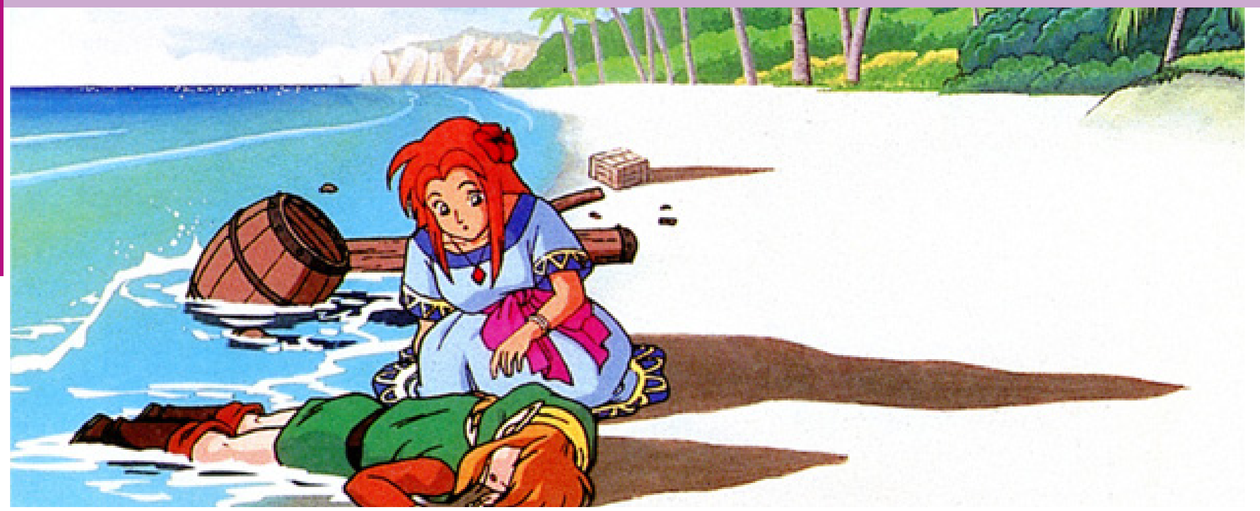
Neuer Käfer-Boom

Es ist schon sehr interessant, wie das Franchise, in welches vor der Veröffentlichung des ersten Produkts niemand so wirklich Vertrauen investieren wollte, sich entwickeln konnte. Vermutlich kam das Pokémon-Franchise genau zum richtigen Zeitpunkt, sowohl für Nintendo, als auch für den Endverbraucher. Der totgeglaubte Game Boy konnte rechtzeitig wiederbelebt werden und das Spiel fand bei Videospielern eine ungefüllte Nische. Interessanterweise gibt es in Japan seit den frühen 2000er Jahren sogar in der Metropole Tōkyō einen regelrechten Käfer-Boom. Das heißt, dass Interessenten entweder selbst Käfer fangen, sie in Zoohandlungen erwerben oder gar sehr seltene Käfer teuer aus China oder Taiwan importieren und sie anschließend in Wettkämpfen gegeneinander antreten lassen. Dieses Phänomen führt man zwar gerne auf das 2003 veröffentlichte Arcade-Spiel Mushiking: The King of Beetles zurück, doch auch die Pokémon werden sicherlich ihren Beitrag dazu geleistet haben. Satoshi Tajiri wird, zwanzig Jahre nach Veröffentlichung des ersten Pokémon-Spiels, im Angesicht dieser Fakten sicherlich zufrieden sein, dass seine ursprüngliche Intention auch reale Früchte trägt.

eric.e@n-mag.org

Dreißig Jahre The Legend of Zelda





Am 21. Februar 1986 veröffentlichte Nintendo in Japan den ersten Teil der The-Legend-of-Zelda-Reihe. Bis heute, mehr als dreißig Jahre später, erfreut sich die Videospielserie immer noch großer Beliebtheit. Wir blicken zurück auf die Entwicklung der Legende. Von Eric Ebelt

Die eigentliche Geschichte um die Charaktere Link, Prinzessin Zelda und Ganondorf beginnt jedoch schon am 16. November 1952, denn an diesem Tag wurde The-Legend-of-Zelda-Erfinder Shigeru Miyamoto in Sonobe in der Präfektur Kyōto geboren. In der Branche gilt Miyamoto als einer der kreativsten Menschen, da es ihm mehrmals im Lauf seines Lebens gelungen ist, reale Tatsachen in Videospielen zu verarbeiten. Durch seine Visionen und Ideen konnte Nintendo seit der Veröffentlichung des Arcade-Automatenspiels Donkey Kong am 9. Juli 1981 in der Videospielindustrie stetig an Prestige gewinnen und finanzielle Erfolge feiern. Obwohl die Marke The Legend of Zelda für viele den Kaufgrund für eine Nintendo-Plattform darstellt und deshalb relativ beliebt ist, ist die Reihe bei weitem nicht so ertragreich, wie etwa das Super-Mario- oder Pokémon-Franchise. Trotzdem ist sie sowohl aus den Gedanken der Nintendo-Mitarbeiter, als auch den Köpfen von Videospielern nicht mehr wegzudenken.

Das The-Legend-of-Zelda-Rezept

Die Idee zu The Legend of Zelda basiert auf einer Kindheitserinnerung von Miyamoto. Dieser hat sich im Kindesalter angeblich in eine Höhle nahe Sonobe gewagt. Das Gefühl, das er bei diesem Unterfangen gespürt hat, wollte er auf ein Videospiel übertragen. Im Lauf der Jahre hat sich dieses Gefühl in Form des Gameplays ständig erweitert. Das Erkunden von dunklen Höhlen, ungemütlichen Verliesen und majestätischen Schlössern sind nur ein Aspekt, den wir in The Legend of Zelda auch heute noch sehen können. Außerdem wollen ständig kniffligere Rätsel in Form vom Verschieben von Blöcken, Betätigen von Schaltern in einem gewissen Zeitrahmen oder das Ausrichten von Spiegeln, um Lichtstrahlen umzulenken, gelöst werden. Um Rätsel lösen zu können, ist oftmals auch der Gebrauch von speziellen Gegenständen wie Pfeil und Bogen oder Bomben nötig. Der Spielfortschritt wird schlussendlich mit packenden Kämpfen begleitet, die in der Regel durchgehend mit Schwert und Schild ausgetragen werden.

Chronik einer Legende

Seit jeher findet das Geschehen dabei in einer Fantasy-Welt statt. Meistens erkunden wir das Land Hyrule und ergründen während der Weltenrettung seine Geschichte und erfahren vieles über die Mythologie, die mit fast jedem neuen Serienteil ergänzt wird. Das liegt vor allem an dem Fakt, dass wir fast durchweg in der Videospielreihe jedes Mal einen anderen Nachfahren von Link, eine Reinkarnation des einstigen Helden oder gar einen seiner Vorfahren spielen, da das Franchise seit jeher in einer unchronologischen Reihenfolge veröffentlicht wird. Daraus bildeten sich vor allem um die Jahrtausendwende zahlreiche Spekulationen, wie die einzelnen Episoden zusammenhängen. Erst als am 21. Dezember 2011 das Nachschlagewerk Hyrule Historia erstmals in Japan veröffentlicht wurde, wurde die The-Legend-of-Zelda-Zeitlinie offiziell von Nintendo bestätigt. Erwähnenswert in diesem Zusammenhang dürfte sein, dass sich die Chronik in drei alternative Zeitlinien nach dem Ende von The Legend of Zelda: Ocarina of Time aufspaltet – basierend darauf, ob der Held der Zeit erfolgreich war oder nicht.



Grundsteinlegung

Die in vielen Teilen der Reihe ähnliche (aber niemals identische!) Handlung ist bereits im ersten Serienteil zu erkennen. Erstmals erschien The Legend of Zelda nicht für den Nintendo Family Computer, der hierzulande als Nintendo Entertainment System bekannt ist, sondern für das Famicom Disk System. Die Diskettenerweiterung hatte den Vorteil, dass der Spielstand dauerhaft gespeichert werden konnte – für ein damals verhältnismäßig großes Abenteuer eine Notwendigkeit. Als das Spiel am 22. August 1987 in Nordamerika und am 27. November desselben Jahres in Europa erschien, bot auch das NES-Modul diese Möglichkeit, damit auch außerhalb Japans der Kampf gegen Bösewicht Ganon aufgenommen und natürlich auch unterbrochen werden konnte. Ganon hat im Serienursprung das Triforce-Fragment der Macht ergriffen und will außerdem noch das Triforce-Fragment der Weisheit in seine Hände bekommen. Prinzessin Zelda zerbricht es jedoch in acht Teile, die wir mit Link durch das Besuchen von acht Dungeons aufsammeln müssen, um Ganon schließlich zu bezwingen. An die Hand genommen werden wir im ersten Serienteil nicht. Die Dungeons müssen wir auf der in 128 Teilbereiche aufgeteilten Oberwelt selbstständig finden – oder wir nutzen die teilweise unvollständig physische Karte, die dem NES-Klassiker damals beilag.

Gameplay-Umkrempelung

Mit dem Begriff Triforce werden wohl nur Serienkenner ein klares Bild vor Augen haben. Es handelt sich dabei um ein Dreieck, welches sich aus drei sichtbaren Dreiecken zusammensetzt, in der Mitte jedoch ein viertes, nicht sichtbares Dreieck, andeuten. Bekannt ist dieses Zeichen unter anderem aus der Mathematik. Das Triforce basiert nämlich auf einer erstmals 1915 von Wacław Franciszek Sierpiński beschriebenen Fläche, die man heute als Sierpiński-Dreieck kennt. Vom dritten Triforce-Fragment erfährt man im ersten Teil der Reihe allerdings nichts. Erst in Zelda II: The Adventure of Link, welches in Japan wie sein Vorgänger zunächst als Famicom-Disk-System-Version am 14. Januar 1987 veröffentlicht

Da das Buch Hyrule Historia bereits 2011 erschien, werden The Legend of Zelda: A Link Between Worlds und The Legend of Zelda: Tri Force Heroes nicht thematisiert.

und am 26. September und 1. Dezember 1988 in Nordamerika beziehungsweise Europa nachgereicht wurde, kam das letzte der drei Triforce-Fragmente zum Einsatz. Prinzessin Zelda ist in einen tiefen Schlaf gefallen und um sie zu erwecken, muss Link das Triforce-Fragment des Mutes finden und nebenher abermals Ganons Schergen in die Schranken weisen. Der zweite Serienteil wird bis heute in sozialen Netzwerken kontrovers diskutiert. Grund dafür dürften die zahlreichen Veränderungen am Gameplay sein. So bewegen wir uns mit Link nur noch auf der Oberwelt aus der Vogelperspektive und sobald wir ein Dorf besuchen, eine Höhe betreten oder gar auf Monster stoßen, wechselt das Geschehen in die Seitenperspektive. Noch dazu hat man das Spiel um Rollenspiel-Elemente wie Erfahrungspunkte ergänzt.



Super-Nintendo-Meisterwerk

Dass der zweite Teil mit gemischten Gefühlen aufgenommen wurde, hat man am Ende der Achtziger Jahre wohl auch in Kyōto bemerkt, denn der am 21. November 1991 veröffentlichte dritte Teil The Legend of Zelda: A Link to the Past ähnelt wieder dem Serienursprung. Da es der erste und zugleich letzte Ableger des Franchises auf dem Super Nintendo (mit Ausnahme der Satellaview-Ausflüge) war, bleibt er Spielern durch die verbesserte Technik und vor allem durch die verfeinerten Gameplay-Elemente in Erinnerung. Diesmal müssen wir uns Zauberer Agahnim stellen, der das Siegel zwischen dem so genannten Goldenen Land und Hyrule brechen will und deshalb sieben Mädchen, welche die Nachfahren der sieben Weisen sind, entführt. Besonderes Merkmal des Spiels ist die doppelte Spielwelt, denn während Hyrule die Lichtseite der Spielwelt darstellt, erkunden wir in der zweiten Spielhälfte auch die Schattenwelt, in der es für vieles, aber nicht alles ein dunkles Pendant gibt. Im Übrigen wurden die Texte in A Link to the Past nicht nur ins Deutsche übersetzt. Es war auch das erste Spiel für eine Nintendo-Plattform im deutschsprachigen Raum, zu dem ein separater Spieleberater, also ein Lösungsbuch, veröffentlicht wurde. Am 2. Dezember 2002 erschien in Nordamerika übrigens eine Portierung des Spiels für den Game Boy Advance, die am 13. und 28. März auch in Japan beziehungsweise Europa veröffentlicht wurde. Diese Version enthält des Weiteren das Abenteuer The Legend of Zelda: Four Swords, in welchem man zu viert über ein Linkkabel Gegner bekämpft und gemeinsam Rätsel löst.

Sexuelle Anspielungen

In The Legend of Zelda: Link's Awakening, das am 6. Juni 1993 in Japan erschien, waren wir allerdings noch auf uns alleine gestellt. Link strandet im Game-Boy-Abenteuer auf der Insel Kohorinto beziehungsweise Cocolint, wie sie fast korrekt ins Deutsche transkribiert worden ist. Diesmal müssen wir den ominösen Windfisch wecken, um die Insel verlassen zu können. Der Titel hat – anders wie die drei vorherigen Spiele – nur wenig mit der Rahmenhandlung der Serie zu tun, bietet aber genug Anhaltspunkte, um über das Spiel zu philosophieren. Die hierzulande Ende 1993 veröffentlichte Version wurde beispielsweise von Claude Moyse übersetzt. Nintendos Richtlinien bezüglich Videospielübersetzungen waren in den Neunziger Jahren, zumindest im deutschsprachigen Raum, wohl kaum so streng wie heute. Anders lassen sich die Übersetzungen von Moyse, nicht nur in Link's Awakening, kaum erklären. So will eine Nixe in einem See, dass wir ihr ihren Bikini wiederbeschaffen. Daraus lässt sich ableiten, dass die Nixe entblößt auf ihren Bikini wartet. Außerdem möchte uns ein Monster, nachdem wir es mit Zauberpulver bestäubt haben, erklären, dass wir etwas wohl nie ohne Kondom tun sollten. Damit wird Geschlechtsverkehr gemeint sein. Bei der Wiederveröffentlichung im Dezember 1998 beziehungsweise Januar 1999 in Form der Game-Boy-Color-Version wurde diese Übersetzung letztlich abgeschwächt. Die Nixe wartet seitdem auf eine Perlenkette.

Die dritte Dimension

Mitte der Neunziger Jahre begann man allerdings schon mit der Entwicklung des ersten Teils der Reihe für das noch nicht veröffentlichte Nintendo 64. Ursprünglich sollte Ocarina of Time für die Konsolenerweiterung 64 Dynamic Drive, kurz 64DD, erscheinen. Grund dafür war der Vorteil, dass kleine atmosphärische Details wie hinterlassene Fußspuren dauerhaft gespeichert werden konnten. Dafür hätte man allerdings längere Ladezeiten in Kauf nehmen müssen und da die Animationen im Spiel gekürzt werden hätten müssen, hat man sich für die klassische Modul-Veröffentlichung entschieden. Das am 21. November 1998 in Japan veröffentlichte Spiel wird bis heute in Fan-Kreisen als bestes The-Legend-of-Zelda-Spiel umschrieben. Diese Wertung ist freilich jedem selbst überlassen, doch nicht von der Hand zu weisen ist, dass das Spiel die Gameplay-Architektur in die dreidimensionale Ebene hievte und maßgeblich die gesamte Videospiellandschaft prägte. Beispielsweise wurde in Ocarina of Time die heute von vielen anderen Spielen genutzte Lock-on-Funktion eingeführt, mit der sämtliche Gegner auf Knopfdruck anvisiert werden können. So ist es kaum mehr möglich, Feinde aus den Augen zu verlieren, während man sich durch den Raum bewegt. Außerdem legten die Entwickler großen Wert auf die Musik-Einbindung im Spiel, da erstmals Melodien über zwei Okarinas auf Basis von fünf Tönen gespielt werden konnten. Komponist Kōji Kondō wurde dadurch erstmals auf die Probe gestellt, da die Lieder eben nur auf fünf Tönen basieren durften.



Eigentliches Zahlungsmittel in der The-Legend-of-Zelda-Serie sind Rupien. Die Rubine in der deutschen Fassung sind ein Übersetzungsfehler, den man beibehalten hat.



64DD-Idee

Viel wichtiger ist jedoch, dass Ocarina of Time den wahren Grundstein für Mythologie und Geschichte im The-Legend-of-Zelda-Universum legte. Bösewicht Ganondorf, also Ganon in seiner menschlichen Form, will die titelgebende Okarina der Zeit in die Hände bekommen, um schließlich abermals das Triforce an sich zu reißen. Im Verlauf der Handlung erfahren wir viele Details über die Erschaffung von Hyrule und an allen Ecken und Enden kann man kleine Hinweise auf die Geschichte des Landes entdecken. Die The-Legend-of-Zelda-Reihe erreichte erstmals epische Ausmaße. Die 64DD-Idee konnte Nintendo aber nie ganz ad acta legen. Man begann mit der Entwicklung von Ura Zeruda. Dieses wurde für das 64DD allerdings niemals veröffentlicht. Erst mit der Veröffentlichung von The Legend of Zelda: The Wind Waker für den Gamecube kamen Käufer der limitierten Erstauflage in den Genuss dieser speziellen und anspruchsvolleren Version von Ocarina of Time, die wir unter dem Zusatztitel Master Quest kennen. Mitte 2011 erschien von Ocarina of Time außerdem eine 3D-Umsetzung für den 3DS. Ähnliches erfuhr auch The Legend of Zelda: Majora's Mask, welches ursprünglich am 27. April 2000 in Japan erschien und Anfang 2015 ebenfalls für den 3DS umgesetzt worden ist.

Besondere Merkmale

Majora's Mask war eines der wenigen Nintendo-64-Spiele, die zwingend mit dem Expansion Pak betrieben werden mussten, um sie überhaupt starten zu können. Die Speichererweiterung für das Nintendo 64 war zur Veröffentlichung von Ocarina of Time noch nicht marktreif. So hätte man rein theoretisch die Defizite der geplanten 64DD-Version umgehen können, doch da von der Konsolenerweiterung nur 15.000 Exemplare verkauft wurden, hat man sich auch bei Majora's Mask schließlich von der Idee getrennt. Spätestens mit Majora's Mask hat das Franchise unmittelbar eine wichtige Komponente gewonnen, denn seitdem ist jeder Teil der Reihe einer bestimmten Thematik zugeordnet. In Majora's Mask dreht sich alles um den bevorstehenden Karneval im Land Termina. Um zu verhindern, dass am Karnevalsabend der Mond auf Termina stößt, müssen wir im Verlauf der Geschichte viele Masken sammeln, ihre Eigenschaften nutzen und immer wieder die Zeit zurückdrehen, um die Katastrophe zu verhindern. Weitere Länder besucht Link in den beiden Game-Boy-Color-Episoden The Legend of Zelda: Oracle of Ages & Seasons. Während wir in Oracle of Ages die Spielwelt in zwei Zeitepochen erkunden, konnten wir zeitgleich ab dem 27. Februar 2001 in Oracle of Seasons die Spielwelt in allen vier Jahreszeiten auskundschaften. Wer eines dieser beiden Spiele durchspielt, erhält außerdem ein Passwort, das er im anderen Spiel eingeben kann, um das Spiel bezüglich der Story zu erweitern und zu vertiefen. Man plante im Übrigen gleich drei Oracle-of-Episoden, doch verzichtete man aufgrund des Passwort-Konzepts auf die Entwicklung des dritten Titels.

Von 1995 bis 1999 wurden über die Super-Nintendo-Ergänzung Satellaview in Japan mehrere The-Legend-of-Zelda-Episoden mit begleitender Erzählung bereitgestellt.

Zu viert müsst ihr sein

Am 13. Dezember 2002 veröffentlichte Nintendo in Japan hingegen The Legend of Zelda: The Wind Waker und sorgte damit für eine Debatte in Fan-Kreisen. Der Cel-Shading-Look wurde zu diesem Zeitpunkt nicht durchgehend positiv aufgenommen, da man von einer auf der Spaceworld 2000 gezeigten Techdemo Erwartungen an einen erwachsenen Stil hatte. Ebenfalls sorgte die auf Inseln aufgeteilte Spielwelt, in der man mit einem Boot unterwegs war, für viele Diskussionen in Internetforen. Trotzdem war man bei Nintendo vom Look des Spiels überzeugt, weshalb man stilistische Merkmale ebenso in The Legend of Zelda: The Minish Cap Ende 2004 einfließen ließ. Interessant dabei dürfte wohl sein, dass sowohl die Oracle-of-Spiele, als auch The Minish Cap nicht primär von Nintendo, sondern vor allem von Flagship, einen von Capcoms Entwicklungsstudios, kreiert wurde. Die Auftragsarbeit bleibt jedoch vor allem deswegen in Erinnerung, weil wir uns mit Hilfe der sprechenden Mütze Ezelo schrumpfen können und uns auf diesem Weg ein Erklärungsansatz geliefert wird, warum wir manchmal in Vasen und unter Büschen Objekte wie Rubine finden. Außerdem führt Nintendo um die Jahrtausendwende viele neue Gegner in das Universum ein. Dieses Mal müssen wir uns gegen den dämonischen Vaati stellen, den wir zusammen mit bis zu drei Freunden auch im Monate zuvor veröffentlichten The Legend of Zelda: Four Swords Adventures bekämpfen durften. Die Zusammenarbeit kennen wir zwar schon aus der Game-Boy-Advance-Portierung von A Link to the Past, doch durch die Anschaffungskosten für vier Game Boy Advance und vier Game-Boy-Advance-Gamecube-Linkkabel dürften nur die wenigsten Spieler Four Swords Adventures auch zu viert durchgespielt haben.

Handheld-Abenteuer

Die epische Breite von Ocarina of Time wurde erstmals Ende 2006 erneut erreicht. Als am 19. November 2006 The Legend of Zelda: Twilight Princess in Nordamerika erst für die Wii und kurz darauf auch für den Gamecube, für den das Spiel ursprünglich entwickelt und zwei Jahre lang verschoben wurde, erschien, wurde die Geschichte durch viele interessante Charaktere und tiefgründige Mythen ergänzt. Dabei darf nicht vergessen werden, dass das Gameplay in Twilight Princess abermals nicht stagniert. Der berittene Schwertkampf und die Verwandlung in einen Wolf, in dessen Form wir mit Tieren sprechen oder Gerüche wahrnehmen können, erweitern das Gameplay sinnvoll. Auf dem DS schaffen es die Entwickler in The Legend of Zelda: Phantom Hourglass seit dem 23. Juni 2007 in Japan und seit dem 7. Dezember 2009 in Nordamerika mit The Legend of Zelda: Spirit Tracks die Möglichkeiten des Nintendo DS auszuschöpfen. So werden die beiden Handheld-Abenteuer zu See oder per Eisenbahn fast vollständig mit dem Stylus über den Touchscreen gespielt und beispielsweise durch die Mikrofonunterstützung ergänzt. Während in Spirit Tracks beispielsweise mit Pusten ins Mikrofon eine Panflöte gespielt wird, verfügt Phantom Hourglass gar über ein Rätsel, bei dem der Handheld zugeklappt werden muss. Es ist damit eines der Rätsel, die Spielern bis heute tief im Gedächtnis geblieben sind. In diesen beiden Spielen ist dann auch die grafische Verwandtschaft mit The Wind Waker wieder zu erkennen. Ebenfalls bunt wurde es in The Legend of Zelda: Skyward Sword, das übrigens das erste Spiel der Reihe ist, welches zu erst in Europa am 18. November 2011 und erst ein paar Tage später in Nordamerika und Japan veröffentlicht wurde.

Handheld-Abenteuer

Das Interessante an Skyward Sword ist, dass es zeitlich in der The-Legend-of-Zelda-Zeitlinie den Auftakt bildet. Einige bekannte Begrifflichkeiten tragen deshalb noch andere Namen. Es ist außerdem anzumerken, dass die Spielwelt in zwei Sphären aufgeteilt ist, denen im Verlauf der Handlung wichtige Bedeutungen zukommen. Zusätzlich zum Spiel muss übrigens die Wii-Remote-Erweiterung Wii Motion Plus erworben werden, da die Steuerungseinheit dafür sorgt, dass Links Schwerthiebe möglichst originalgetreu umgesetzt werden. Hier spalten sich jedoch die Geister. Es gibt sowohl Spieler, welche problemlos alle Aktionen ausführen konnten, als auch Menschen,



bei denen das Spiel dank häufiger Rekalibrierung von Wii Motion Plus zu den nervtötendsten Teilen gehört. Nicht ganz so originalgetreu wie die Steuerung in Skyward Sword wurde die Spielwelt in The Legend of Zelda: A Link Between Worlds umgesetzt. Der Titel, der Ende 2013 weltweit erschien, spielt in einem Abbild von Hyrule aus A Link to the Past und auch die Schattenwelt, die hier in Form des Fantasy-Reichs Lorule vorliegt, ist vertreten. Ergänzt wird das 3DS-Abenteuer mit Links neuer Fähigkeit, sich in eine Bildmalerei zu verwandeln und an Wänden entlang zu gehen. Als vierter Serienteil auf dem 3DS erschien am 22. Oktober 2015 The Legend of Zelda: Tri Force Heroes in Japan. Das Spiel ähnelt dem Four-Swords-Konzept und legt es auf drei Spieler aus. Diesmal ist es jedoch umso wichtiger, auf menschliche Mitspieler zurückzugreifen, da der Titel alleine nur bedingt den Spielspaß bietet, den man von anderen Teilen der Reihe gewohnt ist. Anders als Four Swords Adventures bietet Tri Force Heroes jedoch einen ausgleichenden Online-Modus.

Unter den Tisch gekehrt

Das The-Legend-of-Zelda-Universum bietet neben der Hauptreihe jedoch noch einige weitere interessante Spiele, die nicht unerwähnt bleiben sollten. Eines dieser Spiele stellt das Spin-off Link's Crossbow Training aus dem Jahr 2007 dar. Ausgeliefert wurde es mit dem Wii Zapper, einer Halterung für die Wii-Fernbedienung, die sich vor allem für Lightgun- und Rail-Shooter eignete. In Link's Crossbow Training schießen wir also mit einer Armbrust auf diverse Ziele und treiben unsere Punktzahlen in die Höhe. Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland von 2006 ist noch spezieller, denn hier müssen wir mit Charakter Tingle unseren Kontostand in die Höhe treiben. Durch die abgebrochenen Verhandlungen zwischen Nintendo und Sony, sowie der eingestellten Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Philips bezüglich einer Super-Nintendo-CD-Laufwerkserweiterung, konnten 1993 und 1995 drei weitere Spiele das Licht der Welt erblicken. Link: The Faces of Evil, Zelda: The Wand of Gamelon and Zelda's Adventure sind Titel, die selbst die größten The-Legend-of-Zelda-Fans kaum gespielt haben dürften. Philips durfte die The-Legend-of-Zelda-Lizenz trotz der gescheiterten Kooperation zeitweise nutzen, weshalb diese Spiele nur für das Multimedia-System CDi von Philips erschienen sind. Die Existenz dieser Spiele wird von Nintendo öffentlich totgeschwiegen.

Prägendes Erlebnis

Mit The Legend of Zelda: The Wind Waker HD und The Legend of Zelda: Twilight Princess HD erschienen mittlerweile sogar zwei HD-Umsetzungen für die Wii U, um die Wartezeit auf kommende Serienteile zu verkürzen. Die Beliebtheit des Franchises wird jedoch auch dann mehr als deutlich, wenn man im Internet nach Fan-Projekten sucht. Besonders in Videoform gibt es einige lustige Anspielungen auf die Reihe und professionelle Versuche, die Spiele in Live-Action-Form aufzuleben, finden immer mehr Beachtung. Dabei gab es sogar schon den Versuch, The Legend of Zelda in Form einer Zeichentrickserie Ende 1993 ins Fernsehen zu bringen. Das Projekt darf jedoch als gescheitert angesehen werden, da nach nur 13 Episoden keine weiteren Folgen produziert worden sind. Trotzdem merkt man, dass das Interesse am The-Legend-of-Franchise seit jeher in seiner ganz eigenen Form besteht und die besonderen Merkmale der verschiedenen Serienteile durchweg aufrechterhalten wird. Nintendo lässt uns bis zum finalen Endkampf genau den Nervenkitzel spüren, den wohl auch Miyamoto im Kindesalter erlebt hat, als er ein Abenteuer in einer dunklen Höhle suchte. Es war das Abenteuer seines Lebens; ein Abenteuer, das sein und das Leben vieler Videospieler für immer verändern und die Videospielindustrie maßgeblich prägen sollte.

eric.e@n-mag.org





Wer in der deutschen Version von The Legend of Zelda: Link's Awakening dem Helden den Namen MOYSE (auf Großbuchstaben achten) gibt, hört im Hauptmenü neue Musik.

Impressum

NMAG #64

erscheint Ende Juni 2016!

REDAKTION: NMag, Auf dem Komp 20, 53773 Hennef
E-MAIL: redaktion@n-mag.org
CHEFREDAKTION: Eric Ebelt
STELLVERTRETENDER CHEFREDAKTEUR: Jonas Maier
REDAKTEURE: Alexander Geisler, Amin Kharboutli, Sören Jacobsen, Sebastian Klein, Mario Nguyen, Tobias Schmick, Niklas Meckel
GASTREDAKTEURE: Björn Rohwer, Sebastian Zeitz
VIDEOREDAKTEURE: Sören Jacobsen, Mario Nguyen, Michaela und Stephanie Rasch, Niklas Meckel
LAYOUT & DESIGN: Jasmin Belima
ONLINE-ADMINISTRATION: Sören Jacobsen, Sebastian Klein
ANZEIGEN: anzeigen@n-mag.org

© NMag

Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Redaktion unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung der Redaktion unzulässig. Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen kann die Redaktion trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen im NMag erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt.

Ob Nintendo auf der E3 2016 eine Pressekonferenz abhält, war zum Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Der Konzern verzichtet bereits seit der E3 2013 darauf.



LIVE: E3 2016
Vom 14. bis zum 16. Juni 2016 findet in Los Angeles die diesjährige Electronic Entertainment Expo statt.
Ob Nintendos NX präsentiert wird, erfahrt ihr bei uns.



TEST: Fire Emblem: Fates - Vermächtnis & Herrschaft
Das Franchise erscheint erstmals in zwei Episoden.
Auf welche Eigenschaften man sich dabei einstellen muss, erfahrt ihr in unserem Test!



TEST: Yo-kai Watch
Das Flehen der Level-5-Fans hat endlich ein Ende!
In der nächsten Ausgabe können wir den Hit aus Japan endlich einem Test unterziehen.