

NMAG

Ausgabe Nr. 64 Juni 2016

100%
kostenlos



LIVE

Nintendo & die E3 2016
Was ist My Nintendo?

VIEW

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Pokémon: Sonne & Mond

TEST

Tokyo Mirage Sessions #FE
Yo-kai Watch

PLUS

Das Japan-Bild in Videospiele
64 Ausgaben NMag & 20 Jahre Nintendo 64

Vorwort: Rote Karte fürs Sommerloch

Liebe Spielerinnen und Spieler,

die Electronic Entertainment Expo 2016 liegt hinter uns und wir haben viele interessante Eindrücke aus Los Angeles mitgebracht. Entsprechend widmen wir uns in dieser Ausgabe Nintendos diesjährigem E3-Auftritt. Neben einem Überblick über die wichtigsten Ankündigungen und Vorführungen, stellt euch Jonas alle wichtigen Fakten zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild vor. Wie es hingegen mit dem Pokémon-Franchise in den Editionen Sonne & Mond und der Smartphone-Applikation Pokémon Go weitergeht, verraten euch Jasmin und Amin in einem nicht weniger großen Vorschaubericht. Mit Monster Hunter Generations, Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice und Metroid Prime: Federation Force stehen ebenfalls noch interessante Titel vor der Tür, die wir euch ebenfalls vorstellen möchten. Kurz nach Redaktionsschluss sind wir im Übrigen bei Nintendo in Frankfurt bei Besuch. Weitere Ausblicke auf kommende Spiele gibt es somit in der nächsten Ausgabe.

Wer in diesem Jahr darauf hofft, endlich mal am Strand zu entspannen und von Videospiele Abstand zu gewinnen, wird von uns in

dieser Ausgabe enttäuscht werden. Amins Test zu Star Fox Zero, Tobias' Verteidigungskampf in Star Fox Guard und Marios Ausflug in die japanische Hauptstadt im Spiel Tokyo Mirage Sessions #FE zeigen einmal mehr, wie man dutzende Stunden in ein Spiel versenken kann. Wen es trotzdem noch an den Strand, in die Berge oder an noch abgelegene Orte verschlägt, wird ohne seinen 3DS nicht aus der Haustür kommen. Sören hat gleich alle drei Story-Kampagnen von Fire Emblem: Fates abgeschlossen und gibt euch Auskunft darüber, warum man das Strategie-Rollenspiel-Meisterwerk unbedingt gespielt haben muss. Außerdem stellt er Kirby: Planet Robobot ausführlich in einem weiteren Test vor. Wem das Rollenspielfutter von Tokyo Mirage Sessions #FE und Fire Emblem: Fates nicht reicht, darf sich auch mit den Yo-kai vergnügen. Alex verrät euch im Test alle wichtigen Fakten, auf die man sich beim Kauf von Yo-kai Watch einstellen muss.

Aufgrund der Vielzahl japanischer Titel, die in den letzten Monaten erschienen sind, wirft Eric einen Blick auf das Land der aufgehenden Sonne und analysiert einmal mehr das Japan-Bild in Videospiele. Alex beschäftigt sich hingegen mit der Fire-Emblem-Reihe und berichtet ausgiebig, welche Evolution die Serie durchlebt hat. Mario schnallt sich hingegen ins Cockpit seines geheimen Raumschiffes und präsentiert euch ausgewählte Weltraumabenteuer. Zu guter Letzt gratulieren wir dem Nintendo 64 an dieser Stelle alles Gute zum zwanzigsten Geburtstag - recht passend zur 64. NMag-Ausgabe. In diesem Sinne wünsche ich euch im Namen des gesamten Teams:

Viel Spaß mit dem neuen NMag!

Eric Ebelt, Chefredakteur



NMAG



Ein interessantes Phänomen in der heißen Jahreszeit sind so genannte Sommerlochtiere. Achtet hierzu einfach mal auf die Berichterstattung der Massenmedien.

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 Redaktion, 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 Videospiele, 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

INDEX

Editorial	2
Inhaltsverzeichnis	3
Redaktionsseite	4
Impressum, Partner & Vorschau	61

LIVE

News-Rückblick	6
Vor zehn Jahren bei Nintendo	7
Was ist My Nintendo?	8
Redaktionsdiskussion	9
Nintendo & die E3 2016	10

VIEW

View-Überblick & Tendenz erklärt	11
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	12
Pokémon: Sonne & Mond	14
Monster Hunter Generations	16
Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice	17
Metroid Prime: Federation Force	18

TEST

Test-Überblick & So testen wir	19
Star Fox Zero	20
Tokyo Mirage Sessions #FE	23
Star Fox Guard	25
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 (Wii U)	26
The Book of Unwritten Tales 2	27
Fire Emblem: Fates – Vermächtnis	28
Fire Emblem: Fates – Herrschaft	30
Yo-kai Watch	32
Kirby: Planet Robobot	34
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 (3DS)	36
Star Ghost	37
Chasing Dead	37
Tachyon Project	38



Fire Emblem: Fates – Herrschaft

TEST

Asdivine Hearts	38
Olympia Rising	39
Shūtshimi: Seriously Swole	39
Super Meat Boy	40
PixelJunk Monsters	40
Futuridium EP Deluxe	41
Kick & Fennick	41
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	42
Mutant Mudds: Super Challenge	42
Pocket Card Jockey	43
Petit Novel series: Harvest December	43
Metroid: Other M	44
Wario Land: The Shake Dimension	44
Star Fox 64	45
Yoshi's Story	45
Mario Party 2	46
Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3	46
The Legend of Zelda: A Link to the Past	47
Super Metroid	47
Donkey Kong Country	48
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	48
Super Mario Kart	49
Super Punch-Out!!	49

PLUS

Plus-Überblick	50
Das Japan-Bild in Videospiele	51
Fire Emblem: Eine Serie tritt aus dem Schatten	54
Der Weltraum in Videospiele	57
64 Ausgaben NMag & 20 Jahre Nintendo 64	59



The Legend of Zelda: Breath of the Wild



Star Fox Zero



Eric Ebelt
Chefredakteur



Jonas Maier
Stellvertretender Chefredakteur



Sören Jacobsen
(Video-)Redakteur



Alexander Geisler
Redakteur



Mario Nguyen
(Video-)Redakteur



Amin Kharboutli
(Video-)Redakteur

SPIELT GERADE

Fire Emblem: Fates – Vermächtnis

SPIELT GERADE

Fire Emblem: Fates – Vermächtnis

SPIELT GERADE

Fire Emblem: Fates – Offenbarung

SPIELT GERADE

Fire Emblem: Fates – Vermächtnis

SPIELT GERADE

Tokyo Mirage Sessions #FE

SPIELT GERADE

OlliOlli

HIGHLIGHT DER E3

The Legend of Zelda:
Breath of the Wild

HIGHLIGHT DER E3

The Legend of Zelda:
Breath of the Wild

HIGHLIGHT DER E3

The Legend of Zelda:
Breath of the Wild

HIGHLIGHT DER E3

The Legend of Zelda:
Breath of the Wild

HIGHLIGHT DER E3

The Legend of Zelda:
Breath of the Wild

HIGHLIGHT DER E3

Ever Oasis

WUNSCH FÜR DAS

THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE

Crossover zwischen The Legend of
Zelda und Fire Emblem

WUNSCH FÜR DAS

THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE

Ein neues Zelda im Stile von
Minish Cap

WUNSCH FÜR DAS

THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE

Crossover zwischen The Legend of
Zelda und Fire Emblem

WUNSCH FÜR DAS

THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE

Spin-off mit Impa und/oder Linkle

WUNSCH FÜR DAS

THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE

Viele große Dungeon

WUNSCH FÜR DAS

THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE

Weniger Open-World

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)

The Legend of Zelda: Majora's Mask,
Paper Mario

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time,
Mario Kart 64

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time,
Super Mario 64

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)

Donkey Kong 64

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)

Perfect Dark



Tobias Schmick
Redakteur



Sebastian Klein
Redakteur



Jasmin Belima
Layouter



Patrick Snir
Designer



Michaela Rasch
Videoredakteur



Stephanie Rasch
Videoredakteur



Niklas Meckel
Videoredakteur

SPIELT GERADE
Gothic (PC)

SPIELT GERADE
Dead by Daylight (PC)

SPIELT GERADE
Animal Crossing:
Happy Home Designer

SPIELT GERADE
Naruto Online (PC)

SPIELT GERADE
The Legend of Zelda:
The Wind Waker

SPIELT GERADE
The Legend of Zelda:
A Link between Worlds

SPIELT GERADE
Star Fox Zero

HIGHLIGHT DER E3
The Legend of Zelda:
Breath of the Wild

HIGHLIGHT DER E3
The Legend of Zelda:
Breath of the Wild

HIGHLIGHT DER E3
The Legend of Zelda:
Breath of the Wild

HIGHLIGHT DER E3
The Legend of Zelda:
Breath of the Wild

HIGHLIGHT DER E3
The Legend of Zelda:
Breath of the Wild

HIGHLIGHT DER E3
The Legend of Zelda:
Breath of the Wild

HIGHLIGHT DER E3
The Last Guardian (PS4)

WUNSCH FÜR DAS
THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE
Ein paar Schritte Richtung
Hard Fantasy

WUNSCH FÜR DAS
THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE
Zelda VR

WUNSCH FÜR DAS
THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE
Eine Fortsetzung von
The Wind Waker

WUNSCH FÜR DAS
THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE
Dass Link stumm bleibt

WUNSCH FÜR DAS
THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE
Einen ausgereiften Zwei-
Spieler-Modus

WUNSCH FÜR DAS
THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE
Mehr Verwandlungen in
andere Geschöpfe

WUNSCH FÜR DAS
THE-LEGEND-OF-ZELDA-FRANCHISE
Schwerpunkt noch mehr auf
Story fokussiert

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)
Banjo-Tooie, Super Mario 64

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)
The Legend of Zelda:
Ocarina of Time

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)
The Legend of Zelda:
Majoras Mask

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)
Paper Mario, Donkey Kong 64

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)
Donkey Kong 64, Banjo-Kazooie

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)
Donkey Kong 64

LIEBLINGS-NINTENDO-64-SPIEL(E)
Paper Mario

News-Rückblick



Nintendo-Online

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



Nintendo NX

Nintendo NX erscheint März 2017

Kein Thema wühlt Nintendo-Fans derzeit mehr auf, als die kommende Nintendo-Plattform NX. Mittlerweile hat der Hersteller während eines Investorentreffens angekündigt, dass die Konsole im März 2017 weltweit ausgeliefert wird. Zeitgleich wurde auch The Legend of Zelda: Breath of the Wild als Starttitel bestätigt, das nun genauso wie The Legend of Zelda: Twilight Princess für zwei Konsolen gleichzeitig erscheint. Darüber hinaus hat sich Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima zu dem Erscheinungstermin von NX geäußert. Demnach möchte man bei Nintendo ein ordentliches Videospielangebot zum Start haben, weshalb das kommende Jahr für die Veröffentlichung angepeilt wurde. Auch zum Preis sagte Kimishima, dass man den Erwartungen der Spieler entgegenkommen muss, ohne die Konsole mit Verlusten zu verkaufen. NX soll in den nächsten Monaten offiziell enthüllt werden.

FOXCONN®

Gerücht: NX wird wegen Virtual-Reality-Unterstützung erst Anfang 2017 produziert

Die Gerüchteküche brodelte auch nach den ersten Ansagen von Nintendo bezüglich der kommenden Plattform NX munter weiter. Eines davon drehte sich um die Produktion der Konsole an sich. Angeblich soll sie erst Anfang 2017 und somit kurz vor der Auslieferung in die Massenproduktion bei Foxconn Electronics gehen. Der

Grund dafür ist laut Gerücht die Unterstützung von Virtual-Reality-Headsets. Ob Nintendo tatsächlich auf den Virtual-Reality-Zug aufspringen wird, bleibt aber weiterhin bis zur offiziellen Enthüllung von NX abzuwarten.



Nintendo 3DS erreicht Sechzig-Millionen-Marke

Der Nintendo 3DS konnte sich mittlerweile sechzig Millionen Mal verkaufen, wie Nintendo in einer Mitteilung des Markforschungsunternehmens NPD bestätigte, und ist auf dem besten Wege den Nintendo Entertainment System mit knapp 62 Millionen verkauften Einheiten einzuholen. Dennoch bildet der 3DS das Schlusslicht bei den Verkaufszahlen aller Nintendo-Handheld-Konsolen und müsste noch einmal mehr als zwanzig Millionen Einheiten verkaufen, um den Game Boy Advance einzuholen. Trotzdem kann sich Nintendo nicht über den Erfolg der Nintendo-3DS-Familie beklagen, die jegliche Konkurrenz hinter sich gelassen hat.



N-SPACE

Geist-Entwickler N-Space schließt seine Pforten

Mit mehreren Spielen in dem letzten Jahrzehnt konnte sich N-Space vor allem bei Nintendo-Spielern einen Namen machen. Selbst wenn Titel wie Geist auf dem Gamecube oder Heroes of Ruin auf dem Nintendo 3DS nicht frei von Fehlern waren, hat sich ein Fankreis um den Entwickler gebildet. Deshalb kam die Nachricht auch für einige sehr plötzlich, dass das Studio nach 21 Jahren geschlossen wird. Zuletzt hat N-Space an dem Dungeons-&-Dragons-Spiel Sword Coast Legends gearbeitet, das noch in diesem Jahr für PlayStation 4 und Xbox One erscheinen sollte.

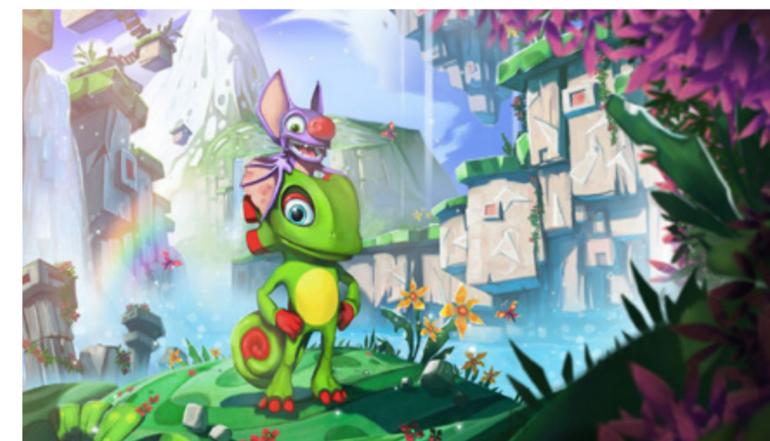
Nintendo eShop

Nintendo 3DS- und Wii U-Spiele können via Webseite erworben werden

Neben dem neuen Account-System My Nintendo und der ersten Smartphone-Applikation Miitomo, kann man seit geraumer Zeit auch Nintendo-3DS- und Wii-U-Spiele über die offizielle Website von Nintendo beziehen. Zwar ist der eShop nicht via PC oder Smartphone erreichbar, doch auf der jeweiligen Spieleseite kann der entsprechende Titel erworben werden. Praktisch ist in diesem Zusammenhang, dass man direkt erfährt, wie viele Goldmünzen man als Belohnung beim Kauf bekommt. Hat man das Spiel erworben, so startet der Download auf der verbundenen Konsole automatisch. Als Zahlungsmethoden werden übrigens Kreditkarten und eShop-Guthaben akzeptiert.

Das Guitar-Hero-Live-Entwicklerstudio wurde halbiert

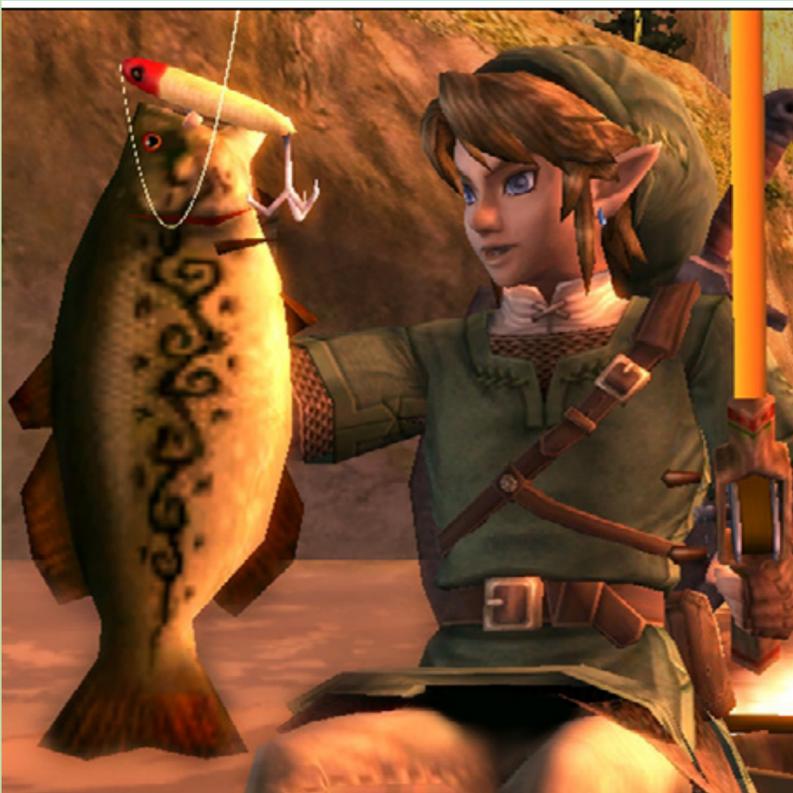
Studios, die gerade noch an einem Spiel werkeln, sind nicht vor Kündigungen geschützt, denn auch das Guitar-Hero-Live-Studio Freestyle Games musste nun verkleinert werden, wie Publisher Activision Blizzard verlauten ließ. Während zuletzt knapp einhundert Mitarbeiter angestellt waren, sind es nun nur noch rund fünfzig, die weiterhin an dem Musikspiel arbeiten. Es wurden in letzter Zeit demnach Gespräche geführt, um nach Alternativen zu suchen. Am Ende stellte sich jedoch heraus, dass eine Umstrukturierung die einzige Möglichkeit ist, um die Zukunft für das Studio zu garantieren. Aktuell arbeiten die Verantwortlichen daran, diese Arbeiter an andere Projekte zu setzen, um sie weiterhin in dem Unternehmen zu halten.



Playtonic arbeitet an der Wii-U-Portierung von Yooka-Laylee

Eines der wohl mit Spannung erwarteten Spiele für die Wii U ist Yooka-Laylee, das neue Spiel von ehemaligen Rare-Mitarbeitern. Jetzt haben sie den Fans Hoffnungen gemacht, dass auch die Wii-U-Fassung wichtig sein wird. Neben der PC-Version wird Playtonic direkt selbst an der Wii-U-Portierung arbeiten, um die bestmögliche Erfahrung bieten zu können. Die Portierung auf andere Konsolen übernimmt hingegen der Publisher Team17.

Vor zehn Jahren bei Nintendo



Mitte 2006 enthüllte Nintendo den Namen der neuen Heimkonsole und legte mit der Wii einen der geschichtsträchtigsten E3-Auftritte der Firmengeschichte hin. Außerdem erhält die überarbeitete Version des DS ein sehr zeitnahes Erscheinungsdatum. Von Amin Kharboutli

Im Jahr 2006 hatte Nintendo bewiesen, dass sie genau verstehen, wie man Aufmerksamkeit für eine neue Konsole schürt. Bereits einige Monate vor der E3-Pressekonferenz in Los Angeles gab der Konzern bekannt, dass der Nachfolger des GameCubes auf drei kleine Buchstaben hört: Wii. Der Name der Konsole wusste genauso zu polarisieren, wie der ebenfalls bekannte Fakt, dass die Controller der Konsole auf Bewegungssteuerung reagieren würden. Das Interesse an Nintendos Pressekonferenz war also sehr groß und was uns dort am Ende erwartete, war über jeden Zweifel erhaben.



Spiele-Explosion

Die Präsentation begann recht unspektakulär mit einem Shigeru Miyamoto als holprigen Dirigenten einer Wii-Music-Big-Band. Im Anschluss konnten wir uns auf eine große Ankündigung nach der anderen freuen. Bei jeder dieser Vorstellungen fällt vor allem in der Retrospektive auf, dass Nintendo anhand der gezeigten Titel sehr geschickt auf die Vorzüge ihrer Konsole hinwies. Aus diesem Grund wurde auch das der Konsole beiliegende Wii Sports live auf der Bühne gespielt. Der Einsatz einer waagrecht gehaltenen Wii-Fernbedienung als Lenkrad wur-

de außerdem anhand des unkonventionellen Rennspiels Excite Truck veranschaulicht. Dass sich der Pointer der Wii-Fernbedienung auch für Ego-Shooter gut eignet, versuchte Nintendo anhand des dritten Teils der hauseigenen Metroid-Prime-Reihe und Ubisofts Red Steel zu beweisen. Letzteres entpuppte sich zum Release aber eher als Enttäuschung, das sei an dieser Stelle am Rande erwähnt. Des Weiteren bekam die Weltöffentlichkeit an diesem Tag das erste Mal eines der besten Jump 'n' Runs der Videospiegelgeschichte zu Gesicht: Super Mario Galaxy. Auch hier wurden in kurzen Einspielern die Möglichkeiten der neuen Hardware verdeutlicht. Wenige Jahre später sollte sich herausstellen, dass die besagten Möglichkeiten in dem Titel auf vorbildliche Weise implementiert wurden.

Der Multiplattform-The-Legend-of-Zelda-Titel

Neben der neuen Konsole gab es aber natürlich auch noch dessen Vorgänger, der auf seinen Weg ins Videospiegelgrab mit ein paar letzten Ankündigungen bestückt wurde. So stellte Nintendo Super Paper Mario für den lila Kasten vor, nur um das gleiche Spiel ein Jahr später exklusiv für die Wii zu veröffentlichen. Das gleiche Schicksal ereilte das auf der Präsentation gezeigte Donkey Kong Jet Race. Selbst beim letzten großen GameCube-Titel stahl der weiße Kasten seinem Vorgänger die Show, denn das bereits seit 2004 auf der Electronic Entertainment Expo präsentierte The Legend of Zelda: Twilight Princess wurde im Zuge der Konferenz als Wii-Launch-Titel bekanntgegeben. Obwohl der Titel trotzdem für den GameCube erscheinen sollte, wurden an diesem Tag deutlich die Funktionalitäten der Wii-Fernbedienung in den Vordergrund gestellt.

Der DS in schön

Auch die Handheld-Freunde wusste Nintendo auf der E3 zu versorgen. So wurde die überarbeitete Version des, ästhetisch nicht sehr ansprechenden, Nintendo DS präsentiert und ein sehr zeitnaher Erscheinungstermin für Europa und USA bekanntgegeben. Dieser hört auf den Namen DS Lite und erschien in einem sehr viel schickeren und kompakteren Design. Auch in Hinblick auf Software war Nintendo in der Lage, mit der Ankündigung von Star Fox Command, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass und Elite Beat Agents zu überzeugen. Abgeschlossen wurde die Konferenz übrigens mit einem Trailer zu Super Smash Bros. Brawl in dem unter anderem bekanntgegeben wurde, dass Pit aus Kid Icarus nicht nur spielbar, sondern generell als Nintendo-Maskottchen zurückkehren wird. Wie wir alle wissen, wurde aus dieser Ankündigung das sehr beliebte Kid Icarus: Uprising, das im Jahr 2012 für den 3DS erschien. amin.k@n-mag.org



Was ist My Nintendo?



Ganze neun Jahre lang war das Club-Nintendo-Bonusprogramm ein fester Bestandteil von Nintendo. Jedem Spiel lagen sogenannte Sterne-Codes bei, die man online einlösen konnte. Für diese Codes bekam man digitale Punkte gutgeschrieben, mit denen man sich wiederum kleinere und größere Goodies aus dem Sternekatalog von Nintendo kaufen konnte. Von kleinen Anhängern oder Spielfiguren bis hin zu Taschen oder Strandtüchern gab es allerlei Gegenstände, die für die Sterne erworben werden konnten. Am 2. Oktober 2015 wurde dieses Bonusprogramm jedoch offiziell eingestampft; seitdem liegen keinem Spiel mehr Sterne-Codes bei. In den Club Nintendo einloggen konnte man sich ab diesem Tag auch nicht mehr und das gesamte System wurde dann schlussendlich am 31. März dieses Jahres vollständig vom Netz ge-

Miitomo hat bereits über zehn Millionen aktive Nutzer. Ein exzellenter Start in eine für Nintendo neue Branche.

My Nintendo



Der König ist tot, lang lebe der König! Nachdem das alte Bonusprogramm von Nintendo eingestellt wurde, soll jetzt ein neues Programm den leeren Platz füllen und das hört auf den Namen My Nintendo.

Von Tobias Schmick

nommen. Aber es hat etwas anderem Platz gemacht. Einem System, das größer und besser sein soll, als der Club Nintendo.

Ein neuer Herausforderer erscheint!

Dieses System hört auf den Namen My Nintendo. Es wurde zeitgleich mit der Veröffentlichung von Miitomo online gestellt, denn My Nintendo und Miitomo greifen ineinander wie geölte Zahnräder. Erledigen wir bestimmte tägliche oder wöchentliche Aktionen in Miitomo, erhalten wir sogenannte Platinpunkte, die im Prinzip wie die altbekannten Sterne funktionieren. Diese erspielten Platinpunkte werden nämlich automatisch



unserem My-Nintendo-Account gutgeschrieben, bei dem wir uns anschließend dafür ein paar kleine Goodies kaufen können, wie beispielsweise eine Sonderedition von Picross. Für Einkäufe im eShop vom Nintendo 3DS oder von der Nintendo Wii U erhalten wir zudem, basierend auf dem bezahlten Preis, Goldpunkte, die wir wiederum für starke Rabatte für Vollpreistitel oder ganze Spiele ausgeben können, wie beispielsweise Super Mario 64, New Super Luigi U oder WarioWare: Touched!.

Nintendo und die Social Networks

My Nintendo erfüllt noch eine weitere Funktion. Und zwar fungiert unser My-Nintendo-Account gleichzeitig als globaler Nintendo-Account. Soll heißen, dass wir auch auf der normalen Website von Nintendo mit unserem My-Nintendo-Account eingeloggt sind. Außerdem ermöglicht My

Nintendo die Verknüpfung mit Facebook- und Twitter-Accounts – ganz klar um die Reichweite von Nintendo zu steigern. Es ist auf jeden Fall ein Schritt in die richtige Richtung und vielleicht wiederholt Nintendo in diesem Segment mit der kommenden Plattform NX ja nicht die Fehler der Wii U. Wünschenswert wäre es auf jeden Fall.

Nintendo und das Internet

My Nintendo ist ein ganz klarer Versuch von Nintendo, wieder auf die Höhe der Zeit zu kommen und ihr Online-Angebot intuitiver und zugänglicher zu gestalten. Mit dem Einstieg in den Smartphone-Markt und der Verkoppelung von Spiel und Bonusprogramm, kann das auch gelingen. Potenzial ist vorhanden: Jetzt zählt es, dieses Potenzial auch auszuschöpfen und das Angebot der Belohnungen schnell zu erweitern. Wenn dann auch noch zukünftige Spiele – auch gerne auf dem 3DS, der Wii U und kommenden Nintendo-Konsolen – aktiv mit diesem Bonusprogramm zusammenarbeiten, kann eigentlich kaum mehr etwas schiefgehen. Der Grundstein ist gelegt. Macht was draus, Nintendo!

tobias.s@n-mag.org

Was ist Miitomo?

Miitomo ist eine Social-Network-Applikation von Nintendo fürs Smartphone. In dieser App können wir nicht nur unseren Mii mit Kleidungsstücken personalisieren, sondern auch diverse Fragen beantworten, welche hinzugefügte Freunde kommentieren dürfen. Über Sinn und Zweck dieser Unterhaltungen lässt sich zwar streiten, doch erhalten wir für die tägliche Kommunikation Platinpunkte, die wir gegen Belohnungen bei My Nintendo einlösen dürfen.

Redaktionsdiskussion: My Nintendo und Miitomo – sinnvoll oder überflüssig?



Fahre mit dem Mauszeiger über die Köpfe der Redakteure, um die dazugehörigen Sprechblasen aufzurufen.



Miitomo™

Nintendo & die E3 2016

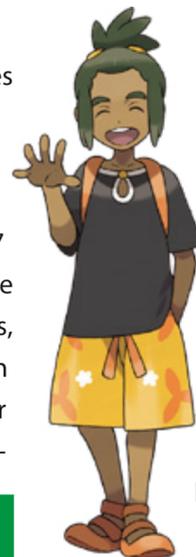


Wie in jedem Jahr war die E3 auch 2016 wieder das größte und wichtigste Ereignis der Branche. Viele Spiele wurden angekündigt, neue Informationen veröffentlicht. Dabei schaffte es Nintendo mit nur einem Spiel ein Highlight der Messe zu präsentieren. *Von Alexander Geisler*

Bereits seit einigen Jahren verzichtet Nintendo auf eine Pressekonferenz im Zuge der E3 und hat stattdessen die sogenannten Digital Events abgehalten. Im Jahr 2016 gibt es einen erneuten Einschnitt. Statt auf eine aufgezeichnete Video-Show der vergangenen Jahre, setzte der Mario-Konzern ausschließlich auf das bereits aus den Vorjahren bekannte Nintendo Treehouse. An zwei Messetagen wurden in mehreren Segmenten kommende Spiele für Wii U und 3DS ausführlich und teilweise gemeinsam mit den Entwicklern vorgestellt. Während NX wie angekündigt keine Rolle auf der E3 spielte, stand das große Highlight von Nintendo, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, im Mittelpunkt des Messeauftritts.

Open-World-Aufbruch

So enthüllte Nintendo in einem Trailer nicht nur den Titel des neuesten Spiels der The-Legend-of-Zelda-Reihe, sondern zeigte auch ausführliche Gameplay-Szenen. In mehreren Segmenten des Nintendo Treehouses lag die Konzentration des ersten Tages besonders auf dem Action-Adventure, das 2017 zeitgleich für Wii U und NX erscheinen soll. Dabei überraschte Nintendo mit dem enormen Umfang des gezeigten Materials, das nicht nur eine offene Welt für The Legend of Zelda: Breath of the Wild bestätigte, sondern auch spürbare Änderungen der Spielmechaniken offenbarte. Auch The-Legend-of-Zelda-Produ-



zent Eiji Aonuma und Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto fanden sich auf der Bühne ein, um Einzelheiten des Spiels vorzustellen. Wie wichtig der Titel für Nintendo ist, zeigte auch die Gestaltung des Messestandes, der ganz im Look des kommenden The-Legend-of-Zelda-Teils gehalten war.

Taschenmonster auf der E3

Doch The Legend of Zelda: Breath of the Wild war nicht das einzige Spiel, das Nintendo im Zuge der E3 gezeigt hat. Wie zu erwarten wurden auch die kommenden Nintendo-3DS-Rollenspiele Pokémon: Sonne & Mond ausführlich vorgestellt. Fans erhielten

neue Informationen zur Spielwelt, Mehrspielermodi und neuen Pokémon. Heiß erwartet war auch die Enthüllung des kommenden Mobile-Titels Pokémon Go, in dem Spieler Pikachu, Glumanda und Co via Augmented Reality in der realen Umgebung einfangen können. Damit verfolgt Nintendo nach Miitomo weiterhin den Weg hin zu mehr Mobile-Entwicklungen. Neue Ankündigungen aus diesem Bereich blieben allerdings aus.

Erwartetes Line-up

Ohne groß zu überraschen, konzentrierte sich Nintendo abseits von The Legend of Zelda und Pokémon stark auf bereits angekündigte Spiele für Wii U und Nintendo 3DS. So wurde wie schon im letzten Jahr Tokyo Mirage Sessions #FE kurz vor der anstehenden Veröffentlichung noch einmal ausführlich vorgestellt. Auch Monster Hunter Generations, Rhythm Heaven Megamix oder Mario Party: Star Rush waren im Zuge des Treehouses vertreten. Erstmals ausführliche Spielszenen gab es zum kommenden Wii-U-Action-Adventure Paper Mario: Color Splash zu sehen.

Kleinere Überraschungen

Zudem zeigte Nintendo das Rollenspiel-Remake Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit, das noch in diesem Jahr erscheinen soll. Auch die Fortsetzung von Level-5s Yo-kai Watch durfte nicht fehlen und wurde für die USA mit einem Termin im September angekündigt. Im Gegensatz zum Ende April in Europa erschienenen ersten Teil, erhält Yo-kai Watch 2 mit Bony Spirits und Fleshy Souls zwei Editionen. Als Überraschungen für den 3DS hatte Nintendo das Download-Spiel Box Boy! und das Action-Rollenspiel Ever Oasis von den The-Legend-of-Zelda-Majoras-Mask-3D-Entwicklern Grezzo zu präsentieren. alexander.g@n-mag.org



View



Pokémon: Sonne & Mond

The Legend of Zelda: Breath of the Wild 12

Auf der E3 2016 hat Nintendo die Bombe platzen lassen. Die Spielwelt ist gigantisch und voller interessanter Möglichkeiten. Jonas ist sichtlich begeistert.

Pokémon: Sonne & Mond 14

Das Pokémon-Franchise geht in die siebte Generation. Amin analysiert alle wichtigen Fakten und fasst sie etwas ausführlicher zusammen.

Monster Hunter Generations 16

Monster Hunter Generations macht seinem Namen alle Ehre. Jasmin schaut sich den kommenden Ableger der Monster-Hunter-Reihe einmal genauer an.

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice 17

Metroid Prime: Federation Force 18



Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice



Monster Hunter Generations



The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Tendenz erklärt

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

Pfeil nach oben:



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

Pfeil schräg hoch:



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

Pfeil zur Seite:



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

Pfeil schräg runter:



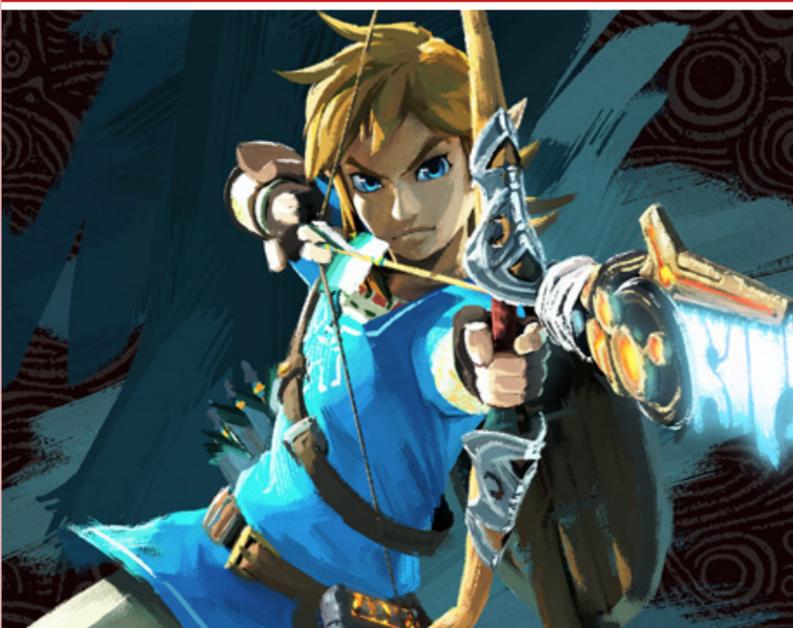
Bei solch einem Titel sind wir wenig überzeugt. Unsere Ersteindrücke sind etwas negativ. Hier werden die Entwickler noch am Spiel zu schrauben haben.

Pfeil runter:



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

The Legend of Zelda: Breath of the Wild



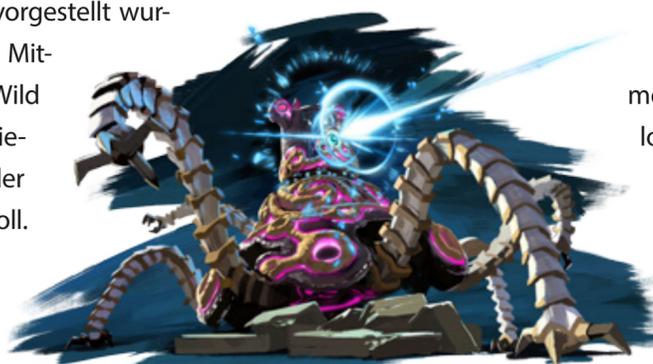
Nintendo nahm sich das Motto „Software sells Hardware“ für die Electronic Entertainment Expo 2016 sehr zu Herzen und preiste mit dem neuen The Legend of Zelda ein Spiel unter anderem für NX an, bevor das System richtig vorgestellt wurde. Von Jonas Maier

Selten war die Lage für Nintendo prekärer, als in den heutigen Tagen. Zwar verkauft sich der Nintendo 3DS immer noch solide und auch neue Märkte wie Amiibo rentieren sich, trotzdem werden mit der Heimkonsole Wii U gerade die geringsten Verkaufszahlen in der Geschichte des Unternehmens eingefahren. Während Nintendo hinter verschlossenen Türen an ihrem neuen System NX arbeitet und das Gerät auch nicht auf der diesjährigen E3 vorgestellt wurde, stand dafür das neue The Legend of Zelda im Mittelpunkt. Mit The Legend of Zelda: Breath of the Wild führt Nintendo die Reihe weg von einer linearen Spielerfahrung und hinein in eine große offene Welt, in der jeder Spieler sein individuelles Abenteuer erleben soll. Daneben wird auch mit vielen weiteren Konventionen gebrochen, sowohl spielerische als auch erzählerische Aspekte sind betroffen.

Die Gefahren einer weiten, offenen Welt

Nach Eiji Aonuma müssen wir uns nicht auf die eigentliche Story des Spiels konzentrieren, um das Finale zu erreichen. Im Mittelpunkt steht die Spielwelt, das farbenfrohe Hyrule sieht teilweise sehr verfallen aus und viele Gebiete scheinen wieder fest im Griff der Natur zu sein. Trotzdem erkennen wir schon

jetzt ein paar sehr interessante Science-Fiction-Elemente in Form der Technologie des Shiekah-Volks, die futuristische Elemente bisheriger The-Legend-of-Zelda-Spiele übertreffen. Wie sich das tatsächlich auf das Spiel auswirkt,



in welchem Kontext die Erzählung in der Timeline der Reihe steht und ob Nintendo den Spagat zwischen offener Spielerfahrung und fesselnder Story hinbekommt, sind spannende Fragen für die nahe Zukunft.

Ein Junge lernt Springen

Um die Spielwelt zu erkunden, hat Link einige neue Fähigkeiten spendiert bekommen. Aus The Legend of Zelda: Skyward Sword zurückgekehrt ist die Sprint-Funktion, aber endlich wird Link auch normal per Tastendruck springen und klettern können. Letzteres ist übrigens nur von der Ausdauer abhängig, womit Link Stock und Stein trotzen und auch jeden sichtbaren Ort am Horizont erreichen kann. Nachdem das Erkunden in Breath of the Wild einen sehr hohen Stellenwert einnimmt, wurde auch an der dahinter liegenden Motivation – den Belohnungen – gefeilt. Zum ersten Mal gibt es eine Vielzahl an Waffen und Ausrüstungsgegenständen, die nicht nur unterschiedliche Werte und Eigenschaften mit sich bringen,

sondern auch noch dem Zerfall unterliegen. Im Gegensatz dazu wird Link im Gras und in Truhen nicht mehr inflationär mit Rubinen überhäuft, diese soll er nur noch durch den Verkauf von Items erhalten, wodurch die hylianische Währung endlich einmal einen wertgebenden Faktor im Spiels ausmacht.



Der Held unter den Jägern und Sammlern

Ein wichtiges Element wird auch die dynamische Interaktion mit der Spielwelt einnehmen. Links neues Wii U GamePad, die Shiekah-Tafel, bringt einen weiteren futuristischen Touch in die Serie ein, mit der er auf die Karte zurückgreifen, Wegpunkte setzen und Gegner markieren kann. Eine weitere Parallele zu gängigen Rollenspielen ist Links unermüdlicher Sammelwahn, der uns teilweise schon an die Rohstoffjagd aus Monster Hunter erinnert. Egal ob Kräuter, Materialien oder besondere Gegenstände von Gegnern – Nintendo macht klar, dass die Anzahl an Sammelgegenständen mit der enormen Spielwelt einhergeht. Hier wünschen wir uns im fertigen Spiel dann eine sinnvolle und motivierende Verwertung dieser ganzen Items, sei es per Crafting oder im Austausch mit Nicht-Spieler-Charakteren.

Klimawandel in Hyrule

Was Links Lebensenergie angeht, wurde hier schon etwas grundlegend geändert, denn nun bringt gängige Nahrung Links Herzen-Leiste wieder auf Vordermann. Aber auch Gegner besitzen einen sichtbaren Le-



bensbalken. Durch die damit klar einsehbaren Stärke-Differenzen zwischen Link und seinen Gegnern, könnte Nintendo die Gebiete abhängig vom Fortschritt der Spieler natürlich voneinander abgrenzen, auch ohne unsichtbare Wände oder fraglichen Ausreden von Charakteren. Das natürliche Klima der Gebiete trägt auch dazu bei: In seiner schicken Tunika kommt Link zum Beispiel auf schneebedeckten Klippen nicht voran, ohne der richtigen Ausrüstung zittert er dort wie Espenlaub, was sich auch auf unsere Lebensenergie negativ auswirkt. Auch wenn viele für die Serie typischen Elemente abgeändert werden, wird Nintendo nicht auf Dungeons verzichten. Optionale mit kürzeren Rätselräumen gefüllte Schreine kann Link in dreistelliger Anzahl überall auf der Oberwelt verstreut aufsuchen, trotzdem wird es auch eine gewisse Menge an ausführlich designeter Dungeon-Anlagen geben. In beiden Fällen werden auch besondere Schlüssel-Items in die Lösung der Rätsel eingebunden. Wir sind gespannt, wie Nintendo im fertigen Spiel diese Gegenstände von normalen Sammel-Items auf der Oberwelt abgrenzen will.

Die stille Fragen nach der Sprachausgabe

Grafisch wurden die Comic-Looks aus The Legend of Zelda: The Wind Waker und dem bereits erwähnten Skyward Sword weiterentwickelt und an eine Open World angepasst. Momentan wird behauptet, dass sowohl die Wii-U- als auch die NX-Version dieselbe Spielerfahrung bieten sollen, trotzdem soll das neue System auch

seine Hardware spielen lassen, um die einen oder anderen Pop-ups und Texturen der Wii-U-Version zu verbessern. Die umfassend diskutierte Frage nach einer Sprachausgabe scheint dennoch nicht ganz vom Tisch zu sein. Bisherige Nicht-Spieler-Charaktere blieben stumm, trotzdem arbeitete Nintendo in Breath of the Wild schon mit Voice-overn. Noch haben wir keine relevanten Story-Figuren zu Gesicht bekommen, sodass eine Einschätzung nicht leicht ausfällt. Mit dieser Neuerung könnte Nintendo allerdings endlich mit längst fälligen Konventionen des Storytellings nachziehen.

Eine rosige Zukunft

Nintendo bricht mit Breath of the Wild genauso wie mit der Unternehmensausrichtung in ungeahnte Gefilde auf. Die bisherigen und hauptsächlich positiven Reaktionen der Fans stärkt der Firma hinsichtlich der vielen Veränderungen am klassischen Konzept den Rücken. Obwohl die ganzen Rollenspiel-Elemente für diese Genres nichts wirklich Bahnbrechendes sind, so sind sie es doch für die Reihe. Dies kombiniert mit dem einzigartigen Charme von Nintendo, könnte uns eine sehr ergreifende Spielerfahrung erwarten. Am Schluss wünschen wir uns, dass einfach nur die Gesamtkomposition stimmt, einen Faktor, den Nintendo bisher fast immer im Griff hatte und uns eben das typische Nintendo-Gefühl bescherte.

jonas.m@n-mag.org



- + entschlossene und mutige Fortentwicklung von Traditionen
- + zahlreiche Rollenspiel-Elemente bergen eine angenehme Tiefe
- + gigantische, vielseitige Welt im hübsch-bunten Comic-Look
- fragwürdige Einbindung einer Erzählung bei nichtlinearer Spielerfahrung

PROGNOSE:

Die vielen, für die Reihe neuartigen Rollenspielelemente, können dem neuen Serienteil – wohl portioniert – richtig gut tun. Die Entwickler müssen jetzt beweisen, dass sie die gigantische Spielwelt mit Leben füllen können und unter der freien Spielstruktur die Geschichte nicht leidet. Wenn Nintendo ihr Versprechen mit diesem The Legend of Zelda einhält, haben wir es vielleicht nicht nur mit einem grandiosen Zelda, sondern einem der besten Open-World-Spiele unserer Zeit zu tun.



Pokémon: Sonne & Mond



Hingegen aller Erwartungen veröffentlicht Nintendo in diesem Jahr nicht die Spezialversion von Pokémon: X & Y. Stattdessen erwartet uns mit Pokémon: Sonne & Mond die mittlerweile siebte Generation des Kult-Franchises.

Von Amin Kharboutli

Die letzten Pokémon-Ableger Omega Rubin & Alpha Saphir spalteten, wie deren Originalversionen, die Fangemeinde aufgrund der großflächig angelegten Wasserflächen, der Hoenn-Region. Entwickler Game Freak ließ sich von den divergierenden Meinungen offensichtlich nicht irritieren, denn Alola, die Welt von Pokémon: Sonne & Mond, basiert auf der Inselkette Hawaii und besteht im Kern aus vier einzelnen Inseln, die es zu entdecken gilt. Der 3D-Modus des 3DS wird abermals nicht zu jeder Zeit aktivierbar sein. Es kann davon ausgegangen werden, dass wie bereits bei den Vorgängern, in Bereichen der Oberwelt, in denen viele Details dargestellt werden, auf das stereoskopische 3D verzichtet wird.

Tropische Freunde und Helfer

Traditionsgemäß beginnt das Spiel mit der Ankunft des Protagonisten in einem kleinen Dorf, das von nun an dessen Heimat darstellt.

Vorher lässt sich außerdem der Charakter über verschiedene Designs in seiner äußerlichen Gestalt anpassen. Im bereits erwähnten Dorf wohnt außerdem der obligatorische Pokémon-Professor, der einen in die Welt der Pokémon einführt und von dem wir unser erstes Taschenmonster erhalten. Der Professor hört auf den Namen Kukui und bekam, im Vergleich zu seinen Vorgängern, ein gewisses Upgrade entsprechend seiner pazifischen Herkunft spendiert. Soll heißen: Anstatt eines alten, gebrechlichen Mannes erwartet uns dieses Mal ein blutjunger, braungebrannter



ter Forscher, der am Oberkörper lediglich seinen Akademiker-Kittel trägt. Seine Assistentin Lilly wird des Weiteren in einem Trailer als sehr geheimnisvoll charakterisiert und soll eine tragende Rolle in der Handlung des Spiels besitzen. Außerdem tritt ein weiterer Nebendarsteller namens Tali auf, welcher als befreundeter Rivale des Protagonisten fungiert. Dieser darf sich ebenfalls eines der drei Pokémon von Professor Kukui auswählen. Kenner der Serie werden wissen, dass wir hierbei aus den Grundtypen Feuer, Wasser und Pflanze wählen können. Tali wählt in dieser Generation stets den uns unterlegenen Typen.



Feuer, Wasser und Pflanze

Die eben erwähnten Starter-Pokémon hören auf die Namen Bauz, Flamiau und Robball. Ersteres stellt einen weiß-grünlichen Vogel mit einer rundlichen Gestalt des Typs Pflanze und Flug dar. Flamiau vom Typen Feuer ähnelt einer schwarzen Katze, während das Wasser-Pokémon Robball die äußere Gestalt einer Robbe aufweist. Über die zwei Entwicklungsformen der Starter ist bislang nichts bekannt. Anders sieht es bei den legendären Pokémon aus, die das Cover des Titels zieren werden. Diese sind zum einen das Stahl-Psycho-Pokémon Solgaleo und zum anderen Lunala vom Typ Psycho und Geist. Ersteres ähnelt einem weißen Löwen mit einem blauen Gesicht und rot-orangen Strähnen. Es bestehen bereits Theorien über die mythologische Herkunft von Solgaleo, die bislang allerdings seitens Nintendo nicht bestätigt wurden. Des Weiteren setzt sich der Name aus dem lateinischen Namen für Sonne (Sol) und Löwe (Leo), sowie der Kurzform für Galaxie im Mittelteil, zusammen. Lunala weist wiederum das Erscheinungsbild einer Fledermaus mit gelb-goldenen Flügelhäuten auf. Dessen Name lässt sich ebenfalls



aus dem Lateinischen für Mond (Luna) und Flügel (Ala) herleiten. Ein weiteres, bereits vorgestelltes, legendäres Pokémon ist Magearna vom Typ Stahl und Fee. Das Erscheinungsbild von Magearna lässt sich sehr treffend anhand der Typen beschreiben, denn es sieht aus, wie eine Fee aus Stahl. Das legendäre Pokémon der sechsten Generation Zygarde erhält zudem die Zehn-Prozent und die Optimum-Form, die jeweils über verschiedene Fähigkeiten verfügen. Außerdem bekamen wir über den Livestream der E3 einen Blick auf das Normal-Flug-Pokémon Peppeck, das Wiesel Mangunior vom Typ Normal und den Käfer Mabula



.Kleine Anpassungen und neue Modi

Neben den neuen Pokémon versucht Entwickler Game Freak das Spielerlebnis über einige Verbesserungen und neue Modi zu optimieren. Hierbei scheinen sie vor allem Wert auf Einsteigerfreundlichkeit und Übersicht zu legen. So werden wir beispielsweise vor Trainerkämpfen über schwarze Balken am oberen und unteren Rand des Bildschirms über lädierte Pokémon informiert, um diese im Notfall noch heilen zu können. Außerdem wird durch einen weißen Pokéball im Kampf mit wilden Pokémon symbolisiert, dass wir die Entwicklungsstufe des Taschenmonsters nicht besitzen. Der Pokédex bekommt ebenfalls ein neues Design spendiert. So haust im neuen Ableger das Pokémon Rotom in besagtem Gerät, da es die Fähigkeit besitzt, in elektrische Geräte einzudringen. Standardfunktionen wie das Anzeigen der Karte sind genauso vorhanden wie Tipps, wo sich das nächste Ziel befindet. Diese werden

basierend auf den vorher geführten Gesprächen

ermittelt. Ein Serien-Debüt stellt



der sogenannte QR-Code-Scanner dar, mit dem wir Pokémon über einen QR-Code im Pokédex registrieren können. Einmal registriert, werden Informationen, wie der Lebensort im Pokédex ersichtlich. Außerdem können wir selber QR-Code-Bilder von Pokémon aufnehmen und mit Freunden teilen. Die wahrscheinlich größte Neuerung hört auf den Namen Battle Royal und lässt sich am besten als ein Jeder-gegen-Jeden-Kampfmodus mit vier Teilnehmern beschreiben. Der Sieger wird über die Anzahl der besiegten und die Anzahl der verbleibenden Pokémon der jeweiligen Trainer ermittelt. Ein Kampf endet, sobald alle Pokémon eines Trainers besiegt wurden.

amin.k@n-mag.org

Das mysteriöse Pokémon Magearna wird in Europa über den QR-Code-Scanner verteilt. Details zur Aktion sind bislang nicht bekannt.

POKÉMON GO

Mit Pokémon Go, einer neuen kostenlosen App für Android- und iPhone-Geräte, können Spieler auf der ganzen Welt mehr als einhundert Pokémon einfangen. Dabei gibt es sogenannte PokéStops, die auf berühmte öffentliche Schauplätze auf der ganzen Welt basieren, in denen es dann mehr Pokébälle, Items und Pokémon gibt. Das Smartphone vibriert, sobald sich ein Pokémon in der Nähe befindet, und über den Touchscreen können dann Pokébälle geworfen werden. Jeder Spieler besitzt einen eigenen Avatar, der individuell gestaltet werden kann und stets auf der Karte, als auch der Profilsseite erscheint. Je höher das eigene Trainerlevel ist, desto stärkere Pokémon tauchen auf und seltenere Items gibt es zu sammeln. Im weiteren Spielverlauf werden wir Mitglied in einem von drei Teams. Dadurch können wir eingefangene Pokémon leeren Arena-Standorten beziehungsweise einem Standort, an dem ein anderes Teammitglied eines seiner Pokémon platziert hat, zuweisen. Falls eine Arena bereits von einem anderen Team besetzt ist, können wir diese Arena herausfordern. Gewinnt das eigene Pokémon, sinkt das Prestige der Arena. Ist das Prestige auf null gefallen, verliert das verteidigende Team die Kontrolle über die Arena und das eigene Team kann die Kontrolle übernehmen. In Pokémon Go gibt es außerdem verschiedene Herausforderungen, wie beispielsweise Pokémon-Fang und Pokémon-Forschung. Wir können dadurch Medaillen freischalten, die auch im Spielerprofil erscheinen. Um bestimmte Items und Funktionen zu erwerben, können wir auch echtes Geld in PokéMünzen eintauschen und im Spiel einsetzen.

Pokémon Go Plus ist ein kleines Gerät, das der Spieler um sein Handgelenk trägt und welches bei speziellen Ereignissen im Spiel vibriert und blinkt. Durch Drücken auf den Knopf können Pokémon gefangen oder andere einfache Aktionen durchgeführt werden. Es soll demnächst im Handel erscheinen. Aktuell läuft in den Vereinigten Staaten, Japan, Australien und Neuseeland ein beschränkter Testlauf von Pokémon Go.



- + schöne, detaillierte Oberwelt
- + interessante, legendäre Pokémon
- + einige sinnvolle Neuerungen, die...
- ...sich vorrangig an Neulinge richten und Veteranen verschrecken könnten



PROGNOSE:

Pokémon Sonne und Mond wird das Rad nicht neu erfinden, aber das erwartet ja auch niemand. Die Oberwelt wirkt in den ersten Trailern sehr detailliert und es wurde zumindest noch keine Pokémon vorgestellt, das vollkommen scheußlich aussieht. Da mich die letzten beiden Ableger für den 3DS bereits durch sinnvolle Neuerungen und eine wunderschön designte Oberwelt überzeugte konnten, mache ich mir nur wenige Sorgen um den Titel.

Monster Hunter Generations



Noch ein paar Wochen, dann ist es wieder soweit: Rechtzeitig zum zehnten Jubiläum der erfolgreichen Monster-Hunter-Serie darf wieder gejagt werden – diesmal mit gleich vier verschiedenen Jagdstilen.

Von Jasmin Belima

Während sich im fernöstlichen Japan schon seit Ende November 2015 selbsternannte Hobbyjäger an Monster Hunter X erfreuen können, müssen sich die westlichen Fans der beliebten Monsterjagd noch bis Mitte Juli gedulden, dafür aber mit abgeänderten Titel. Als besonderes Highlight zum zehnjährigen Jubiläum werden schon bekannte Dörfer und Monster aus vorherigen Versionen mit neuen Gegenden und Bestien kombiniert.

Aller guten Dinge sind vier

Vier neue Jagdstile feiern in Monster Hunter Generations Premiere: Gilden-, Schläger-, Luftkampf- und Konterstil. Der Gildenstil entspricht dem gewohnten Standard, wir können uns wie bisher mit maximal zwei Jagdtechniken ausrüsten. Der Schlägerstil unterscheidet sich in den Combos und der Geschwindigkeit, dafür sind dann bis zu drei Jagdtechniken möglich. Im Luftkampfstil wird den

Monstern und anderen Gegenständen stets in die Höhe ausgewichen, der Jäger kann dann aber nur mit einer Technik ausgerüstet werden. Der Konterstil ermöglicht das Ausweichen innerhalb eines Sekundenbruchteils und der darauffolgende Gegenangriff lässt ebenso nur eine Jagdtechnik zu. Diese müssen übrigens immer erst aufgeladen werden, bevor sie eingesetzt werden können. Je mehr Quests wir bestreiten, desto mehr können wir freischalten.

Auf der Pirsch

In Monster Hunter Generations wird es neben den vier neuen Jagdstilen einen neuen Extramodus für Serienneulinge geben: Den Pirscher-Modus. Damit ist es das erste Mal möglich, auch als Felyne auf Monsterhatz zu gehen. Die sagenhaften Kampfkatzen haben dabei einen gehörigen Vorteil: So können sie sich beispiels-

weise in den Boden eingraben, um bevorstehenden Schaden zu vermeiden oder schneller Gegenstände einsammeln. Zusätzlich besitzen sie eine unendliche Ausdauerleiste und sind in der Lage, zweimal wieder aufzuerstehen, bevor sie wieder im Lager erwachen. Dafür sind sie jedoch nicht so stark, wie ihre menschlichen Kampfgefährten. Vor Release soll noch eine entsprechende Demo-Version des Pirscher-Modus im eShop veröffentlicht werden.



Einer für Alle, Alle für Einen

Den größten Spielspaß erzielen wir aber nach wie vor mit Freunden beim gemeinsamen Jagen. Was bei Monster Hunter 3 Ultimate auf dem 3DS noch auf den lokalen Modus begrenzt war, ist seit Monster Hunter 4 Ultimate auch endlich über das Internet spielbar. Dadurch habt ihr die Wahl alleine oder mit bis zu drei Jägern zusammen eine Quest zu bestreiten. Mit StreetPass lassen sich zusätzliche Quests und Monster freischalten. Ebenso das Sammeln und Tauschen von selbst erstellten Gildenkarten sind dann über StreetPass möglich. So gesehen kommt der Multiplayer-Modus auf jeden Fall nicht zu kurz! Ob Anfänger oder Veteran im Monsterbekämpfen - Monster Hunter Generations verspricht seinem Namen scheinbar wirklich gerecht zu werden.

jasmin.b@n-mag.org



- + 21 verschiedene Jagdgründe
- + alte und neue Monster, sowie neue Schauplätze
- + Pirscher-Modus ermöglicht es als Felyne zu spielen
- + unterschiedliche Jagdstile und Jagdtechniken



PROGNOSE:

Allein durch die Ankündigung des Pirscher-Modus bin ich schon sehr gespannt auf den neusten Ableger der Serie. Mit den zahlreichen Neuerungen, verbesserten Funktionen, dem Online-Modus, sowie dem traditionellen Gameplay steht dem Spiel nichts mehr im Wege, ein rundum gelungenes Action-Rollenspiel zu werden – wie die Verkaufszahlen in Japan bei Monster Hunter X ja bewiesen haben.

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice



Nachdem wir 2013 das letzte Mal in die Rolle des Strafverteidigers Phoenix Wright und seiner Kollegen schlüpfen durften, beginnt dieses Jahr eine weitere Reise in den Hallen eines spirituellen Gerichts.

Von Mario Nguyen

Seitdem die erste Ace-Attorney-Trilogie in Japan für den Game Boy Advance erschien, vergingen nunmehr mehr als 15 Jahre und trotzdem können wir nicht genug von den hinterlistigen und spektakulären Mordfällen bekommen. Wir in Europa kamen zwar erst vor knapp zehn Jahren in den Genuss der Serie, als diese auf dem Nintendo DS neu aufgelegt wurde, doch seitdem bekommen auch wir regelmäßig beinahe alle Ableger der Serie in unsere Hände. Zuletzt mit Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies für den Nintendo 3DS. In Ace Attorney spielen wir den Strafverteidiger Phoenix Wright und untersuchen die oftmals mysteriösen Mordfälle Japans und versuchen unseren Klienten vor der Gefängnisstrafe zu bewahren, indem wir seine Unschuld vor Gericht beweisen. Dabei stehen uns in jedem Spiel weitere Kollegen bei, die allesamt unterschiedliche Fähigkeiten haben, die uns besonders im Verhör von Zeugen, die den Mord angeblich beobachtet haben, unterstützen.



Wiedersehen mit Maya

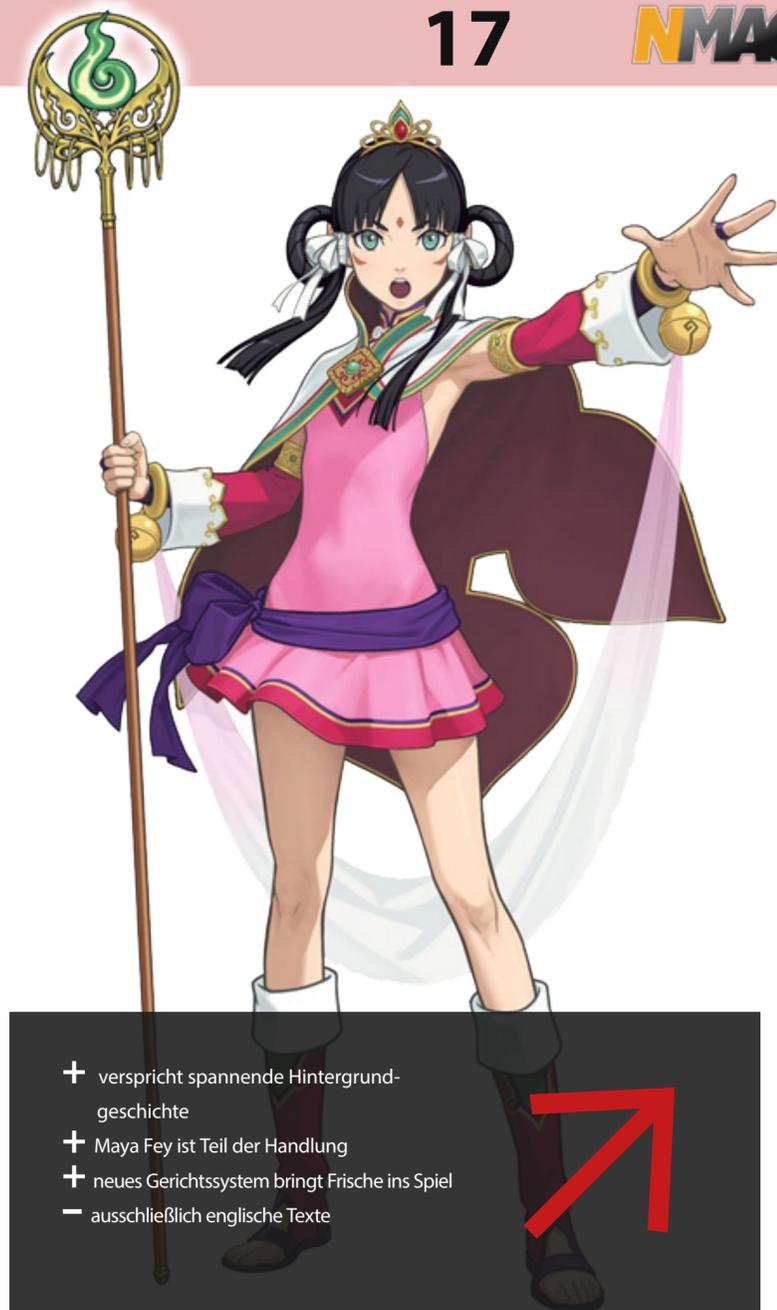
In Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice schlägt es uns nach einem Anruf unserer damaligen Kollegin und guten Freundin Maya Fey ins Innere eines höchst spirituellen Teil Asiens namens Khura'in. Diese ist bekannterweise in den früheren Ablegern ein angehendes Medium, also eine spirituelle Person, die mit Geistern in Kontakt treten kann. Da zwischen diesem Spiel und den früheren Ablegern allerdings einige Jahre liegen, ist Maya inzwischen Meisterin ihres Dorfes und aufgrund einer Weiterbildung in Khura'in. Doch schnell müssen Phoenix und seine Mitarbeiter merken, dass in Khura'in das Gesetz anders waltet als in ihrer Heimat. In Khura'in entscheidet ein magischer Spiegel zum Großteil, ob

jemand unschuldig oder schuldig sei. Natürlich sind auch Phoenix momentane Kollegen mit von der Partie. So sind „Gefühlspychologin“ Athena Sykes, sowie „The Voice“ Apollo Justice von Capcom in diversen Trailern bestätigt worden.

Kommunikationsstörungen?

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice verspricht wieder einmal eine gelungene Gerichtssimulation zu werden und in den bisherigen Trailern konnten wir schon diverse ausgefallenen Charaktere bewundern. Somit wird auch dieser Ableger einen gewissen Charme versprühen können. Grafisch ähnelt Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice seinem Vorgänger und auch sound-technisch können wir neue dramatische Gerichtsmusik erwarten. Leider wurde bestätigt, dass wir wieder nur eine englische Lokalisation erhalten werden und das Spiel eShop-exklusiv erscheinen wird. Dies war, wie auch schon bei Dual Destinies, ein weiterer herber Schlag für den deutschsprachigen Raum, nachdem die vorherigen DS-Ableger allesamt auf Deutsch im Laden erschienen.

mario.n@n-mag.org



- + verspricht spannende Hintergrundgeschichte
- + Maya Fey ist Teil der Handlung
- + neues Gerichtssystem bringt Frische ins Spiel
- ausschließlich englische Texte

PROGNOSE:

Ich kann es kaum erwarten, Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice endlich auf meinem 3DS zu spielen. Lange Zeit habe ich darauf gewartet zu erfahren, was unsere quirlige Maya Fey in all den Jahren gemacht hat und warum sie solange abwesend war, ist mir bis heute ein Rätsel. Leider gibt es auch hier wieder nur eine englische Lokalisation, die besonders in einem so textlastigen Spiel ärgerlich ist.

Metroid Prime: Federation Force



Seit dem 2010 veröffentlichten und nicht durchweg positiv aufgenommenen Metroid: Other M verlangen die Fans der Weltraumsage einen neuen Serienteil. Mit Metroid Prime: Federation Force will Nintendo die Fans beruhigen.

Von Eric Ebelt

Ähnlich wie The Legend of Zelda: Tri Force Heroes soll sich Federation Force vornehmlich an Fans von Mehrspielertiteln richten. Zwar wird der Titel laut Herstellerangaben auch alleine spielbar sein, doch fehlt von entsprechendem Bild- und Videomaterial jede Spur. Stattdessen bewirbt Nintendo das Spiel im Vorfeld stark mit Ausschnitten aus dem Mehrspielermodus, der weitgehend kooperativ funktionieren soll. Gemeinsam mit bis zu drei weiteren Spielern erkunden wir in einem Trupp Raumstationen, Eiswüsten und Vulkanlandschaften und müssen dabei stets zusammenbleiben, um voranzukommen. Beispielsweise lassen sich Fahrstühle nur zu viert aktivieren. Ob es eine große zusammenhängende Spielwelt gibt oder die Missionen auf unterschiedlichen Planeten stattfinden, ist zum derzeitigen Standpunkt noch unklar.

Packende Inszenierung

Mit unserem vier Mann starken Trupp schießen wir wie für die Serie typisch auf alles, was uns vors Visier läuft. Dazu zählen leich-

te Beute wie Troopers oder gefährliche Monster wie der Goliath Beetle. Nebenher müssen wir uns vor lebensfeindlicher Materie hüten, da sich in diversen Gebieten der Pegel mancher Flüssigkeit verändert, während wir beispielsweise einen Generator vernichten und anschließend unter Zeitdruck fliehen müssen. Das ist sehr spannend inszeniert, wird aber nur funktionieren, wenn alle Spieler an einem Strang ziehen. Leider hat die Vergangenheit mit Tri Force Heroes gelehrt, dass das besonders mit unbekanntem Spielern nicht so funktioniert, wie man sich das selbst vorstellt. Hoffen wir mal, dass wir die Auswahl zwischen fremden Mitspielern und Freunden auch im Online-Modus des Spiels haben werden.

Bewegungssteuerung an Bord

Anhand dieser Mechanik lässt sich auch erahnen, dass wir in diesem First-Person-Shooter nicht mit Protagonistin Samus Aran unterwegs sind. Stattdessen schlüpfen



wir in die Rolle von Soldaten der Galaktischen Föderation, mit denen wir einen Mech aus seinem Inneren heraus navigieren. Zum Umschauen und Schießen soll die Bewegungssteuerung des 3DS zur Geltung kommen. In Anbetracht des hektischen Genres

hoffen wir jedoch auf eine alternative Steuerung oder gar Unterstützung für das Circle Pad Pro und den C-Stick des New 3DS. Am Ende jeder Mission erhalten wir Punkte für Abschüsse und das Erledigen von Missionszielen, um Highscores aufzustellen. Das motiviert, bereits erledigte Aufgaben nochmals anzugehen, sofern wir für unsere Bemühungen auch Belohnungen erhalten werden. Technisch macht der Titel einen mittelprächtigen Eindruck. Der im Vordergrund stehende Spaßfaktor wird wie bei Tri Force Heroes jedoch stets mit der Online-Erfahrung stehen oder fallen. Wir sind gespannt!

eric.e@n-mag.org



Im Umfang von Metroid Prime: Federation Force ist auch das Minispiel Metroid Prime: Blast Ball enthalten. Dieses Spiel orientiert sich laut Aussagen von Nintendo

an Fußball, welches aber auf sechs Spieler ausgerichtet ist. Statt den Ball ins Tor zu kicken, müssen wir ihn mit unserer drei Mann starken Mannschaft mit Lasersalven hineinschießen. Gewonnen hat jenes Team, welches mit drei Punkten vorne liegt oder nach fünf Minuten die meisten Punkte erzielt hat. Items sollen zudem den Schlüssel zum Sieg darstellen. Ob das Minispiel eine ernsthafte Abwechslung zum Shooter-Alltag darstellt oder nur eine nette Dreingabe ist, wird sich noch zeigen müssen.

- + abwechslungsreiche Gebiete mit stetigen Veränderungen
- + interessantes Missionsdesign bietet sehr viel Potential
- Spaßfaktor steht und fällt mit der Online-Erfahrung
- bisher noch fragliche Einbindung von Minispielchen



PROGNOSE:

Nintendo sollte sich schämen, für solch ein interessantes Konzept, nicht die Wii U zu nutzen! Ein Online-Ego-Shooter wäre wie gemacht für diese Heimkonsole. Auf dem 3DS sind Verbindungsabbrüche und schwache Signalstärken vorprogrammiert. Ich erwarte nicht viel, lasse mich aber gerne eines Besseren belehren, wenn man die Idee denn deutlich besser umsetzt, als mit dem durchwachsenen Tri Force Heroes.

Test



<u>Star Fox Zero</u>	20
<i>Amin hat sich ins Cockpit seines Arwings geschwungen und ist zur Rettung des Lylat-Systems aufgebrochen. Im Test berichtet er von seiner aufschlussreichen Reise.</i>	
<u>Tokyo Mirage Sessions #FE</u>	23
<i>Mario kann sich von seiner Reise ins virtuelle Abbild der japanischen Hauptstadt gar nicht mehr beruhigen. Alle wichtigen Hintergründe und Fakten findet ihr im Test.</i>	
<u>Star Fox Guard</u>	25
<u>Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 (Wii U)</u>	26
<u>The Book of Unwritten Tales 2</u>	27
<u>Fire Emblem: Fates – Vermächtnis</u>	28
<u>Fire Emblem: Fates – Herrschaft</u>	30
<u>Yo-kai Watch</u>	32
<i>In Lenzhausen treiben die Yo-kai allerlei Schabernack. Alex hat die Stadt erkundet. An welche Zielgruppe sich das Spiel richtet, erklärt er ausgiebig in seinem Test.</i>	
<u>Kirby: Planet Robobot</u>	34
<u>Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 (3DS)</u>	36
<u>Star Ghost</u>	37
<u>Chasing Dead</u>	37

<u>Tachyon Project</u>	38
<u>Asdivine Hearts</u>	38
<u>Olympia Rising</u>	39
<u>Shūtshimi: Seriously Swole</u>	39
<u>Super Meat Boy</u>	40
<u>PixelJunk Monsters</u>	40
<u>Futuridium EP Deluxe</u>	41
<u>Kick & Fennick</u>	41
<u>Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut</u>	42
<u>Mutant Mudds: Super Challenge</u>	42
<u>Pocket Card Jockey</u>	43
<u>Petit Novel series: Harvest December</u>	43
<u>Metroid: Other M</u>	44
<u>Wario Land: The Shake Dimension</u>	44
<u>Star Fox 64</u>	45
<u>Yoshi's Story</u>	45
<u>Mario Party 2</u>	46
<u>Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3</u>	46
<u>The Legend of Zelda: A Link to the Past</u>	47
<u>Super Metroid</u>	47
<u>Donkey Kong Country</u>	48
<u>Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest</u>	48
<u>Super Mario Kart</u>	49
<u>Super Punch-Out!!</u>	49



So testen wir

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

40 Punkte

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

39–35 Punkte

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

34–29 Punkte

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

28–23 Punkte

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

22–17 Punkte

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

16–11 Punkte

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

10–5 Punkte

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

4 Punkte

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

Star Fox Zero



Podcast



Bereits zum vierten Mal bereisen wir in Star Fox Zero das Lylat System, um für Frieden in der Galaxie zu sorgen. Wer hierbei an ein bloßes Grafikupdate denkt, der könnte allerdings kaum weiter daneben liegen.

Von Amin Kharboutli

Die Geschichte von Star Fox Zero sollte jedem Kenner der Serie bekannt sein. Diese basiert schließlich auf der Handlung des ersten Star-Fox-Teils auf dem Super Nintendo, die beim Nachfolger Star Fox 64 (in Deutschland besser bekannt als Lylat Wars) ebenfalls übernommen wurde. Wer jedoch keinen Teil gespielt hat, für den wird die Geschichte im Folgenden kurz zusammengefasst. Der Wissenschaftler Andross wurde einst aufgrund böser Machenschaften auf den Planeten Venom verbannt. An diesem Ort wurden aller-

dings seltsame Aktivitäten ausgemacht, weshalb ein dreiköpfiges Team, das von dem Fuchs James McCloud angeführt wird, sich auf den Weg nach Venom macht, um sich ein Bild von der Lage zu verschaffen. Die Expedition wird jedoch durch einen Hinterhalt von einem der Mitglieder boykottiert. James McCloud wird daraufhin von Andross gefangen genommen, während sein Gefährte Peppy Hare fliehen kann. Einige Jahre später macht sich sein Sohn Fox McCloud zusammen mit Peppy und zwei weiteren tierischen Ge-

fährten auf, um Andross endgültig das Handwerk zu legen. Hierzu bereisen wir verschiedene Planeten, die allesamt über eine unterschiedliche Flora und Fauna verfügen und dementsprechend abwechslungsreich gestaltet wurden.

Modi eher Mau

Mehr als das grobe Handlungsgerüst und die Charakteristika einzelner Planeten ist von den eingangs erwähnten Vorgängern allerdings nicht übrig geblieben. Das heißt, jeder Planet wurde komplett überarbeitet und auch die Reihenfolge der Planeten und die

Bossgegner variieren stark zu den Vorgängern. Auch in Bezug auf die Spielmodi haben sich einige Kleinigkeiten verändert. So gibt es zum einen den Story-Modus, bei dem wir selbst entscheiden können, welchen Level wir gerade spielen und an keine Chronologie gebunden sind. Vor allem bei der Suche nach alternativen Wegen kann dieser Modus nützlich sein. Zum anderen können wir uns im Arcade-Modus vom ersten Level Corneria bis zu Andross an einem Stück vorarbeiten und Jagd auf den Highscore machen. In einer übersichtlichen Liste werden uns außerdem die verschiedenen Routen, die es zu entdecken gilt, aufgelistet. Dem umfangreichen Training wurde darüber hinaus für jedes spielbare Vehikel eine Herausforderung gegönnt. Warum es aber keinen richtigen Challenge-Modus gibt, der den recht mageren Umfang zumindest abrunden würde, bleibt ein Rätsel. Ähnlich unfertig wirkt der Mehrspieler-Aspekt, denn wir können nur kooperativ mit einem Freund auf dem Sofa spielen. Während ein Spieler das Vehikel steuert, schießt der andere die Gegner ab. Auf einen Versus-Modus, wie er im Nintendo-64-Teil noch vorhanden war, wurde leider genauso verzichtet, wie auf Online-Komponenten.

Zu Land und in der Höhe, aber nicht zu Wasser

Auf eine Vielzahl an Vehikeln wurde in Star Fox Zero jedoch nicht verzichtet. Diese unterscheiden sich übrigens frappierend von den Vorgängern. So lässt sich das Flugobjekt Arwing beispielsweise per Knopfdruck in eine Art mechanisches Huhn verwandeln, das auch Walker genannt wird. Einen weiteren alten bekannten stellt der Panzer Landmaster dar, der sich per Knopfdruck ebenfalls in ein Flugobjekt umwandeln lässt, das allerdings nur so lange fliegt, bis wir den zur Verfügung stehenden Boost verbraucht haben.

Außerdem gibt es den Gyrowing. Mit diesem bewegen wir uns deutlich langsamer und taktischer voran, was präzise Flugmanöver ermöglicht. Außerdem können wir über eine Luke einen kleinen Roboter namens Direct-i ausfahren, der beispielsweise das Hacken von Computern ermöglicht. Auf das Unterseeboot Blue Marine, das in Lylat Wars zum Einsatz kam, wurde in diesem Ableger verzichtet.



Gewöhnungsbedürftige, aber funktionierende Steuerung

Steuerungstechnisch ist Star Fox Zero leider sehr einsteigerunfreundlich. Das liegt zum einen daran, dass sich die verschiedenen Fortbewegungsmittel teilweise sehr unterschiedlich steuern. Zum anderen benötigt die Mischung aus Bewegungs- und Sticksteuerung, beziehungsweise die Zusammenarbeit von Wii U GamePad und Fernseher einiges an Übung. Wir sehen nämlich das Spielgeschehen auf dem Gamepad in der Cockpit- und auf dem Fernseher aus der Verfolgerperspektive. Per Knopfdruck können wir unsere Sicht auf einen Gegner richten. All diese Kameraperspektiven in Kombination mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung überfordern uns in den ersten Spielstunden sehr stark. Mit der Zeit gewöhnen wir uns allerdings an das Konzept und entdecken immer mehr dessen Vorteile. Beispielsweise sind wir so in der Lage auf Gegner zu schießen, die am Rand des Bildschirms liegen ohne das Fahrzeug zu bewegen. Ein Konzept, das bei den Vorgängern noch undenkbar gewesen wäre. Es muss aber auch gesagt werden, dass die Eingewöhnungszeit stark vom gewählten Vehikel abhängt. Spielen wir beispielsweise mit dem Arwing, so fällt das Steuern und Schießen relativ leicht. Zumindest solange wir uns wie in einem Rail-Shooter auf vorgefertigten Bahnen fortbewegen. Wechseln wir in bestimmten Passagen automatisch zur offenen Formation, so führt die Erhöhung der Freiheitsgrade zu einer deutlich komplizierteren Steuerung. Die Handhabung des Walkers benötigt wiederum von Haus aus viel Übung, da eine gezielte Bewegung des Gefährts bei gleichzeitig anvisierten Gegnern ein recht hohes Maß an Multitasking erfordert. Als relativ simpel und intuitiv lassen sich aufgrund der vergleichsweise niedrigen Fortbewegungsgeschwindigkeit der Landmaster und der Gyrowing bezeichnen. Mit ersterem können außerdem mehrere Ziele gleichzeitig anvisiert werden, was von Beginn an relativ leicht von den Fingern geht. Im Großen und Ganzen funktioniert die Steuerung wirklich gut, wenn man sich daran



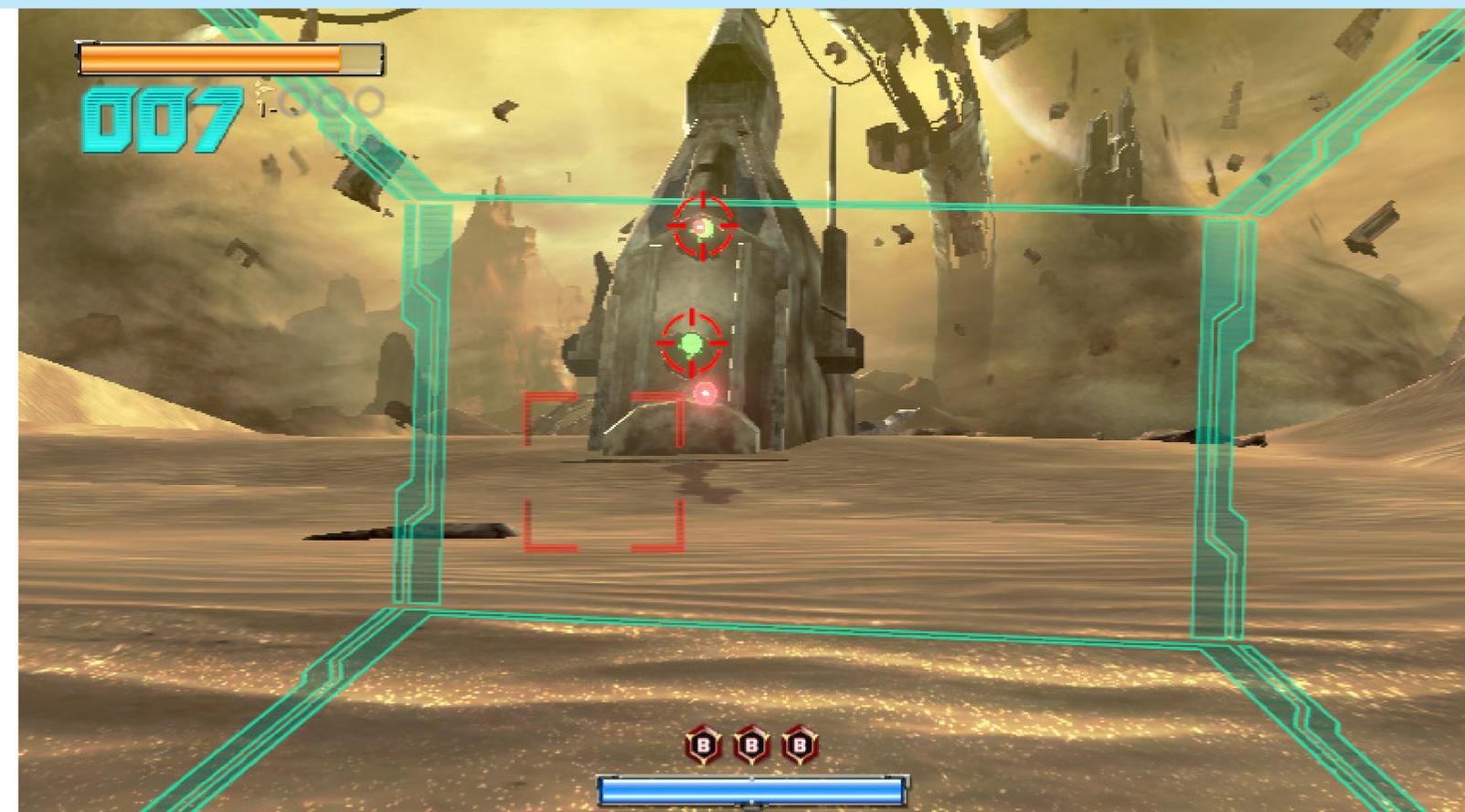
gewöhnt hat. Nur leider gibt es dann aufgrund des geringen Umfangs nach der mehrstündigen Eingewöhnungsphase nicht mehr viel zu erforschen.

Umfang wird nicht so groß geschrieben

Wie vorher erwähnt, gibt es im Grunde nur zwei bis drei Modi (wenn man den Trainingsmodus mit einschließt), die es in Star Fox Zero zu entdecken gibt. Sammelbare Inhalte, wie Medaillen, sind zwar auch vorhanden, allerdings lassen sich diese zum Großteil recht schnell finden. Alle Übrigen wurden leider nicht sehr fair versteckt, denn es kann teilweise vorkommen, dass wir erst in einen leeren Container hineinlaufen müssen, nur um dann eine Medaille vor unseren Augen aufpoppen zu sehen. Das Kernelement, das auch schon beim Nintendo-64-Teil zu motivieren wusste, war das Knacken von Highscores. Schießen wir beispielsweise einen aufgeladenen Strahl auf einen Gegner und besiegen mit demselben Schuss einen weiteren Kontrahenten, erhalten wir Extrapunkte für einen Mehrfachabschuss. Erreichen wir eine bestimmte, meist sehr hoch angesetzte Punktzahl, so erhalten wir eine Medaille einer weiteren Kategorie. Dieses System stiftet uns auch im neuesten Ableger zu Höchstleistungen und dem perfekten Umgang mit der Steuerung an. Auch die vielen alternativen Wege laden zum Erkunden des Lylat Systems ein. Dadurch, dass wir in Star Fox Zero allerdings jedes Level einzeln anwählen können und nicht jedes Mal einen kompletten Durchlauf beenden müssen, lassen sich diese Routen relativ schnell finden, was der Langzeitmotivation nicht unbedingt zuträglich ist.

Leveldesign eher wechselhaft

Wenn es schon nicht viel Spiel in Star Fox Zero gibt, so sollten wir doch davon ausgehen, dass zumindest der vorhandene Inhalt überzeugt. Leider ist auch hier nicht



alles Gold was glänzt. Auf der einen Seite muss gesagt werden, dass wie eingangs erwähnt, die Level unheimlich abwechslungsreich gestaltet wurden. Die einzelnen Umgebungen bieten zwar nicht unbedingt viele Details, wurden jedoch gekonnt modelliert und die ganze Welt wirkt im Vorbeifliegen einfach sehr lebendig und stilsicher. Auf der anderen Seite bietet der Titel unheimlich schlecht designte Bossgegner. Viele stellen neu aufbereitete Versionen des Originals dar, mit dem Unterschied, dass wir nun alle Kontrahenten in der offenen Formation bekämpfen. Diese Entscheidung führt allerdings zu einer Menge Frust. Vor allem beim ersten Anlauf rast man oft einfach mit dem Arwing in den Gegner, weil man völlig überfordert ist mit dem Orientieren in der Welt bei gleichzeitiger Navigation des Schiffs und dem Schießen auf das Ziel. Hat man sich an die Mechaniken des Gegners gewöhnt, so wirken diese wiederum ermüdend und teilweise unnötig gestreckt. Spaß kommt bei dieser Art von Kämpfen leider nur selten auf.

Bosse hopp, Star Wolf topp

Ganz anders sieht es bei den Kämpfen gegen die befeindete Truppe namens Star Wolf aus. Diese Antagonisten-Gruppe besitzt ebenfalls Luftschiffe und muss in klassischen Luftschlachten durch geschicktes Einsetzen der Bremse oder eines Saltos ausgeschaltet werden. Die Auseinandersetzungen sind sehr actionlastig, werden aber selbst bei ungeübten Spielern nur selten unübersichtlich oder gar frustrierend, da hier die Spielmechaniken flüssig ineinandergreifen. Die Kämpfe gegen Star Wolf stellen damit das absolute Highlight des Spiels dar. Auch die musikalische Untermalung fügt sich die meiste Zeit nahtlos in das Spielgeschehen ein. Der Soundtrack umfasst zum einen neu aufgelegte Stücke, wie beispielsweise das Star Wolf Theme, aber auch komplett neu



eingespielte Tracks. Einziges Manko stellt hierbei dar, dass wir für den vollen Klanggenuss sowohl auf die Lautsprecher des Fernsehers, als auch auf die Gamepad-Boxen zurückgreifen müssen. Wer nur eines von beiden nutzt, dem wird ein Teil des Klanges vorenthalten. Aus diesem Grund lässt sich Star Fox Zero auch nur bedingt mit dem Gamepad alleine spielen. Ein nicht wirklich großer, aber absolut vermeidbarer Kritikpunkt. Leichte Framerate-Einbrüche hat das Spiel an manchen Stellen ebenfalls zu bieten. Dieser Umstand hindert uns allerdings nicht am Zielen auf den Gegner und kann daher als verschmerzbar angesehen werden. Abschließend sei noch zu erwähnen, dass ähnlich wie bei Star Fox 64 3D eine deutsche Synchronisation eingefügt wurde, die teilweise sehr passend, an einigen Stellen aber auch etwas dilettantisch herüberkommt.

amin.k@n-mag.org



- + schön designte Level
- + präzise Steuerung, die...
- ...eine sehr lange Eingewöhnungszeit benötigt
- geringer Umfang

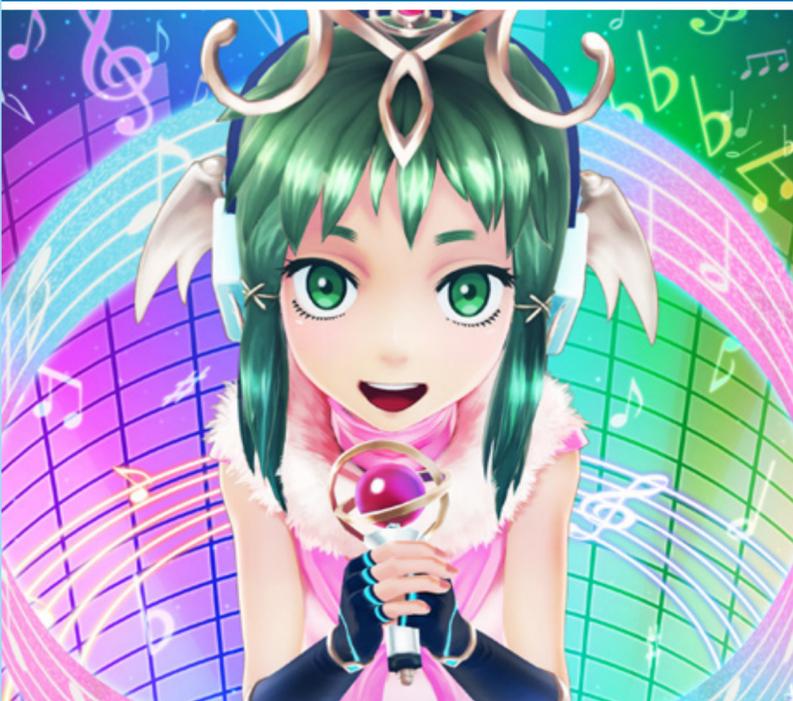


FAZIT:

Ich hatte mit Star Fox Zero wirklich viel Spaß und werde auch gerne für die Highscore-Jagd ins Lylat System zurückkehren. Die vielen vermeidbaren Schönheitsfehler und nicht zuletzt der geringe Umfang schlagen allerdings deutlich ins Gewicht, weshalb ich dem Titel keine höhere Wertung geben kann. Dafür hat sich die Serie in den letzten zwanzig Jahren einfach zu wenig weiterentwickelt.



Tokyo Mirage Sessions #FE



Lange Zeit mussten wir auf das vielversprechende Crossover zwischen der Shin-Megami-Tensei-Reihe und Nintendos Fire-Emblem-Franchise warten. Nun lädt uns Tōkyō aber endlich in sein glitzerndes Popstar-Leben ein!

Von Mario Nguyen

Mitten im Sommerloch wird uns nach Xenoblade Chronicles X endlich ein weiteres Rollenspiel für die Wii U beschert. Mit Tokyo Mirage Sessions #FE kommt nun das lang angekündigte Shin Megami Tensei X Fire Emblem mit neuem Namen auf den Markt. Das 2013 vorgestellte Rollenspiel führt uns in die Mitte Tōkyōs und verspricht eine spannende Geschichte rund um das Künstlerleben eines japanischen Superstars, der gleichzeitig gegen mysteriöse Gestalten kämpft. Diese versuchen nämlich jegliche positive Energie der Stadt zu rauben.

Das Leben einer Berühmtheit

Nachdem wir ein atemberaubendes Intro im Animestil bewundern durften, finden wir uns in einem bunten, hellerleuchteten Raum

wieder. Wir steuern den jungen Schüler Itsuki Aoi, dessen Wichtigkeit wir im Laufe des Tests noch analysieren werden. Wir treffen zufällig auf unsere Mitschülerin und Freundin Tsubasa Oribe, die sich aber die größte Mühe gibt, uns loszuwerden. Wie sich herausstellt, nimmt Tsubasa an einer Art Castingshow teil, um das nächste „Idol“ zu werden. Ein Idol ist im Kontext zum Spiel eine Art Superstar, das sich in verschiedenen Gebieten der Unterhaltungskunst aufhält. Allerdings geht das Casting nicht wie geplant weiter, denn der Moderator verliert plötzlich seinen Verstand und entführt die Teilnehmer in ein mystisches Portal, das wir natürlich gleich nutzen, um Tsubasa zu retten. In dieser verdrehten Welt erhalten wir plötzlich Hilfe von sogenannten



Mirages, Geister einer anderen Welt. Nachdem wir Tsubasa dank der Mirages retten konnten und dazu noch Hilfe von unserem Kumpe Touma erhielten, der sich seltsamerweise sehr gut auszukennen scheint, werden wir endlich aufgeklärt. In Tōkyō spielen sich in letzter Zeit merkwürdige Dinge ab, so tauchen überall Portale in die „Idolsphere“ auf, sodass bössartige Mirages durch diese wandern und den Menschen ihre Energie, sogenannte „Performa“,

entziehen. Besonders mächtige Wesen können sogar die Kontrolle eines Menschen übernehmen und diese für ihre Werke ausnutzen.

Auf in den Kampf

Viel Zeit verbringt man in Tokyo Mirage Sessions #FE auch innerhalb der Kampfarena. Die Kämpfe laufen typisch rundenbasiert ab. In jeder Runde sehen wir oben am Bildschirm die Reihenfolge unserer Mitstreiter, sowie der Gegner und handeln dementsprechend. Das Kampfsystem hat aber noch einiges mehr auf dem Kasten. Jeder Gegner hat besondere Resistenzen und Schwächen gegenüber Elementen und Waffentypen. Diese muss man bei einem Gegner durch Austesten einmalig herausfinden und werden dann zum Glück bei weiteren Aufeinandertreffen gespeichert. Mithilfe dieser Schwächen und besonderen Charakter-Skills lassen sich die titelgebenden „Sessions“ herbeirufen. Dabei ist es möglich, nach dem Treffer eines Mitstreiters den anderen Kämpfern einen weiteren Schlag gegen den Gegner zu erlauben, ohne dabei weitere Runden zu vergeuden, womit man den Schaden an diesem um ein vielfaches erhöhen kann. Generell bietet Tokyo Mirage Sessions #FE eine Vielzahl an interessanten Kampfmöglichkeiten. Wir können zum Beispiel mit den Items aus Gegnerkämpfen eine Menge neuer Waffen erstellen, die uns dann erlauben, weitere Skills zu erlernen. Außerdem können wir durch das Lösen von Nebenaufgaben sogenannte „Ad-lib Skills“ erlernen. Durch diese Fähigkeiten können wir zufällig im Kampf starke Angriffe ausführen, die abhängig von unserem Glück sind. Das Glück eines Charakters können wir durch das Trinken von Getränken erhöhen. Getränkeautomaten stehen dabei zwar in ganz Tōkyō herum, doch nur einige Getränke wirken bei unseren Charakteren positiv und können sich auch negativ auf unsere Party auswirken. Zum Glück werden die Gegner im Dungeon angezeigt und können auch umgangen werden, womit nervige Zufallskämpfe wegfallen!





Zu Fuss durch Shibuya

Nachdem wir nun bei Fortuna Entertainment, einer Künstleragentur, die verdeckt gegen die Mirages arbeitet, eingestellt sind, müssen wir nun neben unserem Training gegen die bösen Wesen auch für unser Debüt als Idol schuften. Dabei steht im Mittelpunkt allerdings nicht der Hauptcharakter Itsuki Aoi, sondern seine Mitschülerin Tsubasa Oribe. Diese möchte nämlich unbedingt Sängerin werden und in die Fußstapfen ihrer verschwundenen Schwester treten. Dabei dürfen wir nun die zahlreichen Orte Tōkyōs besuchen. Unter anderem Shibuya. Dieser weitläufige und detailreiche Ort ist gleichzeitig auch das Zentrum des Spiels. Dort finden wir unter anderem ein Café, einen Supermarkt oder auch einen Ausrüstungsladen. Auch viele der Nebenquests finden in Shibuya statt. So müssen wir unter anderem mit Tsubasa eine Katze aufspüren oder unserer Star-Kollegin Kiria Kurono helfen, ihren Teddy wiederzufinden. Tokyo Mirage Sessions #FE strotzt nur so vor Details. So ändern sich zum Beispiel die Poster an den Wänden, nachdem Tsubasa ihr Debüt als Sängerin gegeben

hat oder andere Kollegen neue Shows moderieren. Selbst die Musik in der Nähe von Gebäuden unterstützt die Atmosphäre Shibuyas.

Die andere Seite

Sobald wir durch die Idolsphere eines Ortes gehen, befinden wir uns in der Welt der Mirages. Diese stellen die klassischen Dungeons dar. Nachdem uns der erste Dungeon des Intros durch sein schlauchartiges und simples Design eher enttäuscht hat, kann schon der darauffolgende des ersten Kapitels alle Zweifel nehmen. So befinden wir uns im zweiten Dungeon in einem düsteren Puppenhaus. In diesem müssen wir mithilfe von Schaltern riesige Kostüme bewegen, um daran heraufzuklettern. Auch die weiteren Dungeons bestechen durch ihr innovatives Design. Besonders der vierte ist uns in Erinnerung geblieben. Ein Filmset im Stile des alten japanischen Kaiserreichs. So laufen wir über lange Holzstege zu einem alten Herrenhaus. Drehen wir uns jedoch um, sehen wir, dass Wolken, Gebüsch und Sonstiges drumherum eigentlich alles nur Holzaufsteller sind. Die Dungeons



sind allesamt ein wahrer Augenschmaus und dank Teleportern, können wir uns auch schnell umherbewegen, falls uns aufgrund des nicht allzu leichten Schwierigkeitsgrad mal die Heilmittel ausgehen.

Die Suche nach Fire Emblem

Tokyo Mirage Sessions #FE wurde ursprünglichweise als Crossover von Shin Megami Tensei und Fire Emblem angekündigt. Von Fire Emblem fehlt allerdings jegliche Spur. Bis auf die Mirages, die allesamt an Fire-Emblem-Charakteren angelehnt sind, ähnelt das Spiel mehr einem typischen Rollenspiel von Atlus. Einzig das Waffendreieck aus Fire Emblem wurde mit in das Schwächen-System von den Gegnern mit eingearbeitet. Negativ fällt leider auch die Gestaltung der Kapitel auf. Diese wiederholen sich vom Ablauf alle sehr. Ein Charakter wird vorgestellt, der dann von einem Mirage gefangen genommen wird. Zur Rettung muss Tsubasa, die heimliche Hauptperson des Spiels, meistens eine Aufgabe wie zum Beispiel das Singen oder Modeln perfektionieren. Auch die Lokalisation ist ein wahres Trauerspiel. Tokyo Mirage Sessions #FE wurde leider nur ins Englische übersetzt und selbst dies wurde leider in den Kämpfen vergessen. So erfahren wir leider nie, was sich die Charaktere im Kampf auf Japanisch herüberschreien. Dies ist besonders bei einem japanischen Rollenspiel ärgerlich, da viele der Gameplay-Elemente kompliziert erklärt werden und es gerade jüngeren Spielern schwer fallen wird, mitzukommen. Nichtsdestotrotz ist Tokyo Mirage Sessions #FE spielerisch ein absolutes Meisterwerk mit enormer Spieltiefe, einem klasse J-Pop-Soundtrack und interessanten Charakteren. Nur eben nichts für Personen, die sich ein Fire-Emblem-Titel erhofft haben oder Englisch kaum beherrschen.

mario.n@n-mag.org



- + atmosphärische Geschichte um das Starbusiness
- + zahlreiche wunderschöne Anime-Sequenzen
- + fantastisches Level-design begeistert fast durchweg
- nur englische Lokalisation

MARIO

8

JONAS

8

32/40

8

NTOWER

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Tokyo Mirage Sessions #FE begeistert mich! Fesselndes Gameplay rund um Japan! Besonders nachdem eher Rollenspielflaute auf der Wii U herrscht, ist dieses Spiel eine gelungene Überraschung. Die Charaktere sind interessant gestaltet und haben alle eine einzigartige Persönlichkeit und auch das Kampfsystem macht einfach viel Spaß. Besonders das Herumspielen mit den Sessions erweitert das Spiel die gesamte Geschichte hindurch!

Star Fox Guard



Mit Star Fox Guard erweitert sich die Genre-Palette, die das Star-Fox-Franchise bereits erkundet hat, um das süchtig machende Tower-Defense-Genre. So ganz springt der Funken irgendwie aber nicht über.

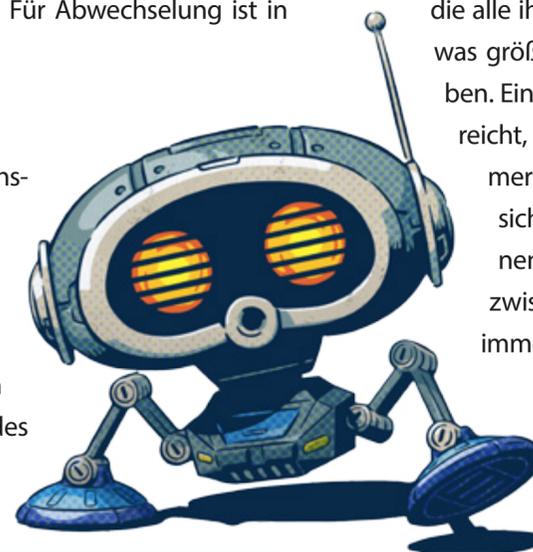
Von Tobias Schmick

Um der Schärfe des Anlesers von vornherein entgegenzuwirken: Schlecht ist Star Fox Guard nicht. Allerdings eben auch nicht so gut, wie es hätte sein können und wie man es von Nintendo erwarten würde, aber von vorne: In Star Fox Guard sind wir für die Sicherheit der Bergbauanlagen von Slippys Opa Grippy verantwortlich und übernehmen dazu die Kontrolle über die Geschütztürme der Anlagen. Diese Geschütztürme dienen außerdem gleichzeitig als Überwachungskameras, sodass wir immer wissen, wo wir hinschießen – nämlich dahin, wo wir hingucken. So ausgerüstet sollen wir also die Anlagen von Grippy vor allerlei Robotern beschützen. Die Vielfalt bei der Gestaltung der Gegner kommt dabei nicht zu kurz. Von Robotern, die schneller werden, je häufiger man sie abschießt, über mächtige gepanzerte Roboter, die einen riesigen Schild vor sich hertragen, bis hin zu kleinen Miniaturpanzern, die

unsere Geschützturmkameras lahmlegen wollen. Insgesamt gibt es über vierzig verschiedene Gegnertypen. Für Abwechslung ist in diesem Bereich also gesorgt.

Geklonte Level

Das krasse Gegenteil von so viel Abwechslung erfährt dabei die Gestaltung der Level an sich. Diese sind furchtbar dröge geraten und unterscheiden sich nur bei der Skybox und der Anordnung der Mauern. Hier wäre so viel mehr möglich gewesen – schade! Die Einbindung des Gamepads ist dagegen tadellos. Auf dem Fernseher haben wir eine Über-



sicht aus unseren zwölf Kameras in einem Ring angeordnet, die alle ihr jeweiliges Bild übertragen. In der Mitte wird etwas größer die aktuell ausgewählte Kamera wiedergegeben. Ein Klick auf die jeweilige Kamera auf dem Gamepad reicht, um die Ansicht auf dem Bildschirm auf diese Kamera zu zentrieren. Dort sehen wir nämlich eine Übersichtskarte über die Bergbauanlage und die Positionen der Kameras. Alles in allem können wir so flott zwischen Kameras wechseln und behalten die Anlage immer gut im Blick. Erscheinen in den späteren Level viele Gegner aus vielen unterschiedlichen Richtungen, wird die Sache heikel und wir müssen uns konzentrieren, um die Übersicht zu behalten und nicht in Panik auszubrechen. Erreicht auch nur ein einziger Angreifer den

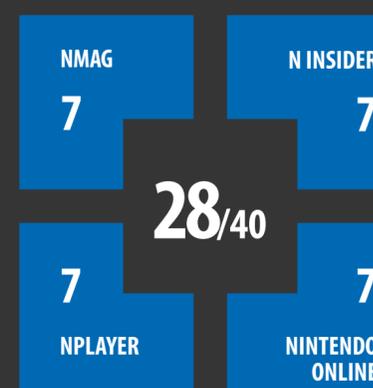
Mittelpunkt der Basis, dann heißt es Game Over.

Immer dasselbe – fast!

Das gesamte Spiel über machen wir also genau genommen nur zwei Sachen: Zwischen Kameras wechseln und aus allen Rohren ballern. Das wäre für sich genommen ganz schön eintönig geworden, hätte Nintendo nicht noch zwei kleine Sachen eingebaut. Zum einen wäre da das Level-System. Nach jedem abgeschlossenen Level sammelt ein kleiner Sammelroboter Einzelteile von den zerschossenen Angreifern ein. Diese Einzelteile dienen als eine Art Ersatz für Erfahrungspunkte. Je mehr wir sammeln, desto höher steigen wir im Verteidigerlevel auf und schalten Upgrades frei, die wir auf jeweils eine Kamera vor Levelbeginn anwenden dürfen. Außerdem können wir alle paar Level Spezialmissionen freischalten, die sich von dem Einheitsbrei des Hauptspiels abheben. In einer Spezialmission müssen wir beispielsweise Luftangriffe abwehren, in einer anderen verfügen wir nur über eine einzige Kamera und müssen ihre Position ständig verändern. Diese beiden Sachen sorgen für die nötige Motivation und Abwechslung, das Spiel auch tatsächlich durchzuspielen.

tobias.s@n-mag.org

- + interessantes, neues Konzept und Gameplay
- + Umfang bietet viele Level, die...
- ...aber grauenhaft gestaltet sind
- auf Dauer zu eintönig



FAZIT:

Star Fox Guard ist ein nettes kleines Spiel, welches man mal für ein bis zwei Runden zwischendurch anschmeißen kann. Nicht mehr, aber eben auch nicht weniger. Es entwickelt leider nicht die Sogwirkung, die andere Tower-Defense-Spiele bei mir ausüben und es ärgert mich, dass das Spiel nicht noch weiter ausgebaut wurde – Potenzial ist nämlich genügend vorhanden.

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016



Auch auf der Wii U begeben sich Mario, Sonic und Co in die Spielstätten Brasiliens zum sportlichen Kräfteressen der Olympischen Spiele 2016. Wie in den vergangenen Serienablegern steht wieder der Mehrspielerspaß im Vordergrund.

Von Sören Jacobsen

Das Spiel startet von der berühmtesten Strandpromenade Brasiliens aus: Der Copacabana. Dort können wir die verschiedenen Modi, wie beispielsweise die einzelnen Disziplinen oder unser Zimmer, auswählen. Dabei bewegen wir uns mit unserem Mii umher und können außerdem mit den Super-Mario- und Sonic-Charakteren sowie mit anderen Miis interagieren.

Auf in die Stadien

Der Fokus des Spiels liegt klar auf den Disziplinen in der Direktwahl. Zu Beginn steht uns auch nur dieser Modus zur Verfügung. Für jede Disziplin, in der wir eine Medaille erlangen, erhalten wir Münzen und Ringe als Belohnung. Für eine bestimmte Anzahl an Münzen und Ringen werden neue Spielmodi freigeschaltet. Wir haben die Wahl ob wir die Disziplinen alleine oder gegen Freu-

den spielen wollen. In beiden Fällen winken Münzen und Ringe. Bevor eine Disziplin beginnt, erfahren wir detaillierte Informationen über die gerade aktive Spielstätte.

Bunte Vielfalt an Disziplin

Eine bunte Auswahl an Disziplinen wartet dabei auf uns. Die Highlights der Disziplinen stellen Fußball, Rugby und Volleyball dar. In diesen Disziplinen kommt es neben der Übung auch auf die passende Technik und Taktik an. Diese drei Sportarten sind die einzigen, die über eine Duellvariante - in früheren Serienablegern Traumvariante genannt - verfügen. In diesen kommen Items wie Bananen, Pilze oder Temposchuhe zum Einsatz. Besonders mit mehreren Spielern machen die Disziplinen sehr viel Spaß. Natürlich sind auch die klassischen olympischen Disziplinen wie

beispielsweise Sprinten, Weitsprung oder Tischtennis wieder mit dabei. Die Steuerung dieser Sportarten beschränkt sich dabei ausschließlich auf eine reine Tastensteuerung durch Gamepad und Wii Remote. Auf eine Bewegungssteuerung wird dieses Mal verzichtet.

Gute Vorbereitung ist alles?

Ab einer gewissen Anzahl an Münzen und Ringen schalten wir den Turniermodus frei. Dieser stellt für Einzelspieler eine besondere Herausforderung dar: In diesem Modus bestreiten wir ein Turnier nach Vorlage eines olympischen Wettkampfes. Zuerst müssen wir uns qualifizieren. Erst danach kommen wir in die Halbfinal- und Finalrunden. Dabei treten wir für unser ausgewähltes Land mit unserem Mii gegen Mitstreiter aus anderen Ländern an. Je mehr Turniere wir erfolgreich abgeschlossen haben, desto mehr neue Charaktere und Kleidung für unseren Mii lassen sich freischalten.

Der Olympische Held

Für eine bestimmte Anzahl an abgeschlossenen Turnieren erhalten wir Zugang zum Heldenduell. Dort haben wir - wie auch im Story-Modus der 3DS-Variante - die Möglichkeit uns Team Mario oder Team Sonic anzuschließen und für das jeweilige Studio so viele Medaillen wie möglich unter herausfordernden Bedingungen zu verdienen. Besonders für Profis ist dieser Modus sehr zu empfehlen.

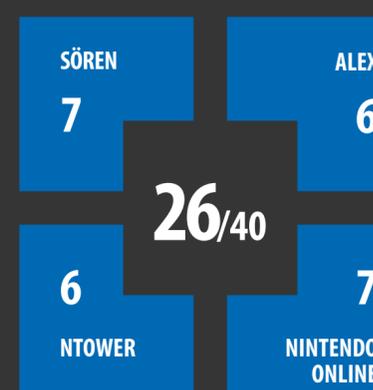


Technisch nicht qualifiziert

So spaßig die verschiedenen Disziplinen sind, so sehr leidet der Spielspaß an der einen oder anderen technischen Schwäche. Dies liegt vor allem an den teils enormen Ladezeiten des Spiels. Von der Auswahl einer Disziplin bis zum Start vergehen gute zwei bis fünf Minuten. Die Grafik ist dabei gerade auf gehobenem Wii-Niveau, was diese langen Ladezeiten unverständlich macht. Immerhin ist die Musik gut gelungen; besonders in der Disziplin Rhythmische Sportgymnastik: Dort werden wir mit dem einen oder anderen klassischen Soundtrack aus den beiden Franchises verwöhnt.

soeren.j@n-mag.org

- + spaßiges Olympia- und Brasilien-Thema
- + unterhaltsamer Turniermodus
- ohne Mitspieler schon nach kurzer Spielzeit abwechslungsarm
- deutlich zu lange Ladezeiten



FAZIT:

Auch auf der Wii U ist Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 unterhaltsam. Besonders in geselliger Runde mit Freunden macht die Jagd nach olympischem Gold sehr viel Spaß. Leider verliert das Spiel ohne Mitspieler recht schnell an Reiz. Neben dem kurzweilig unterhaltsamen Turniermodus gibt es wenig zu tun. Größtes Manko sind die teils enormen Ladezeiten.

The Book of Unwritten Tales 2



Über ein Jahr nach der ursprünglichen Veröffentlichung von The Book of Unwritten Tales 2 für den PC und mehreren Verschiebungen, ist das klassische Adventure doch noch für Wii U erschienen.

Von Alexander Geisler

Einige Zeit ist seit dem Krieg aus dem ersten The Book of Unwritten Tales vergangen. Die vier Helden gehen wieder ihrer eigenen Wege. So muss sich Elfen-Prinzessin Ivo in ihrer Heimat mit der Kontrollsucht ihrer Mutter auseinandersetzen, während der Gnom Wilbur als Lehrer an der Magierschule unterrichtet und es zudem mit einem Mordkomplott zu tun bekommt. Abenteurer Nate und das Vieh hingegen sind durch ihre Abenteuer wieder einmal in eine brenzlige Situation geraten. Neuerliches Böses führt die Helden jedoch wieder zusammen.

Bunter Humor

The Book of Unwritten Tales 2 erzählt eine spannende Geschichte, die in einer klischeebehafteten, im bunten Comic-Look gehaltenen Fantasy-Welt angesiedelt ist. Durch die regelmäßigen Wechsel zwischen den vier Helden sowie gelegentliche Story-Wendungen, wird für die nötige Abwechslung gesorgt. Dabei nimmt sich das Spiel selbst nicht ganz ernst und lockert das Spielgeschehen immer wieder mit seichtem Humor auf. Zahlreiche Anspielungen zu Spielen wie Minecraft, Filmen wie Die Monster AG oder Serien wie

Game of Thrones sowie die Populärkultur im Allgemeinen gehören genauso zum Repertoire des Titels wie Seitenhiebe auf gängige Genre-Mechaniken.

Gelungene Welt

Die Fantasy-Welt von The Book of Unwritten Tales 2 ist wie schon beim Vorgänger und dem PC-exklusiven Prequel gut umgesetzt. Skurrile Schauplätze, abgedrehte Figuren und sympathische Helden sorgen dafür, dass wir gerne Zeit mit dem Spiel verbringen. Das verdankt das Adventure auch dem gelungenen Einstieg, durch den wir auch die zeitweise Langatmigkeit verzeihen können.

Rätsellastig

Als klassisches Point-&-Click-Adventure stehen Rätsel stark im Mittelpunkt. So führen wir Dialoge, sammeln Items und kombinieren diese und lösen knifflige Knobelaufgaben. Bei einigen Aufgaben ist es sogar nötig zwischen den Charakteren zu wechseln, um die richtige Lösung zu finden. Das alles bewegt sich in den üblichen Genrekonventionen, kann aber für Anfänger zeitweise auch in

Trial & Error ausarten, da manche Lösung nicht sofort ersichtlich, im Nachhinein aber immer nachvollziehbar, ist. Wirklich herausragend präsentiert sich The Book of Unwritten Tales 2 beim Rätseldesign nicht, beweist aber dennoch einige knifflige Kopfnüssen und beschäftigt somit auch Genre-Profis für längere Zeit.

Umsetzungsproblematik

Die Wii-U-Umsetzung ist insgesamt gut gelungen. Statt auf eine Steuerung via Cursor zu setzen, steuern wir die Protagonisten mittels Analogstick direkt und können die angezeigten Hotspots mittels rechtem Analogstick auswählen. Das funktioniert in den meisten Fällen überraschend gut, weist aber auch kleinere Schwächen auf. So reagiert die Auswahl der Hotspots nicht immer korrekt, außerdem stellt sich die Steuerung bei einigen Rätseln und Aufgaben als zu träge heraus, wodurch zeitweise Frust aufkommen kann.

Gute Technik mit Macken

Optisch kann sich The Book of Unwritten Tales 2 durchaus sehen lassen. Die bunte Comicgrafik weiß auch auf der Wii U zu gefallen und passt hervorragend zum Spiel. Dafür treten gelegentlich Probleme beim Ton auf. So sind die musikalische Untermalung und

die deutsche Synchronisation durchweg passend und gelungen. Allerdings kommt es immer wieder zu Aussetzern, bei denen Musik und Sprachausgabe einfach verstummen. Dies geschieht unabhängig von Szene und Spielgeschehen, so dass es ratsam ist, die standardmäßig aktivierten Untertitel im Auge zu behalten.

alexander.g@n-mag.org



- + gelungener Humor mit vielen Populärkultur-Anspielungen
- + schöne Fantasy-Welt mit sympathischen und skurrilen Charakteren
- weitgehend gelungene Controller-Steuerung mit kleineren Macken
- Tonaussetzer trüben den Gesamteindruck

ALEX

6

SÖREN

6

26/40

7

JONAS

7

JASMIN

FAZIT:

Kleinere Macken bei Steuerung und Technik trüben den eigentlich positiven Gesamteindruck von The Book of Unwritten Tales 2. Genre-Fans unter den Wii-U-Besitzern sollten trotzdem einen genaueren Blick wagen – oder zur PC-Version greifen.

Fire Emblem: Fates – Vermächtnis



Nachdem Fire Emblem: Awakening die schon fast für beendet erklärte Serie wieder zum Leben erweckt hat, folgt nun das nächste Strategie-Epos von Nintendo. Der neueste Ableger erscheint dabei in zwei verschiedenen Ausführungen.

Von Sören Jacobsen

Podcast



Zu Beginn von Fire Emblem: Fates - Vermächtnis erstellen wir unseren Charakter. Dieser spielt zum ersten Mal in der Serie die einzige Hauptrolle. In der Version Vermächtnis besteht unser Hauptziel darin, das Königreich Hoshido zu verteidigen und für den Frieden zwischen Hoshido und dem benachbarten Königreich Nohr zu sorgen. Vermächtnis richtet sich dabei in erster Linie an Fire-Emblem-Einsteiger.

Herr des Schlachtfeldes

Am grundlegenden Konzept von Fire Emblem: Fates hat sich nicht viel geändert. Wir bewegen unsere Einheiten rundenbasiert im Wechsel mit unserem Gegner über das Schlachtfeld. Dazu gehört auch das klassische Waffensystem der Fire-Emblem-Serie, welches

als Waffendreieck bezeichnet werden kann. Im Kampf sind Schwerter gegen Äxte, Äxte und gegen Lanzen und Lanzen wiederum gegen Schwerter effektiv. Dieses Schere-Stein-Papier-Prinzip ist auch für Einsteiger sehr leicht zu beherrschen, ohne dass diese sich komplizierte Menüfolgen merken müssen.

Taktik-Rollenspiel

Besonders an der Fire-Emblem-Serie ist der Genre-Mix im Gameplay. Neben der rundenbasierten Grundmechanik, gibt es auch Rollenspiel-Elemente. So erhalten eure Einheiten mit so gut wie jeder Aktion Erfahrungspunkte und steigen mit diesen im Level auf. Jede Einheit besitzt darüber hinaus unterschiedliche Werte, die mit Stufenaufstiegen erhöht werden. Je nach Klasse der Einheit sind die

Werte wie zum Beispiel Stärke, Fähigkeit oder Glück anderes verteilt, wodurch sich die Charaktere abwechslungsreich spielen.

Intuitives Beziehungssystem

Eine weitere Besonderheit in der Fire-Emblem-Serie stellt das Beziehungssystem dar. Unsere Einheiten können ihre Beziehung aufstufen je häufiger sie einen gemeinsamen Angriff starten oder auf benachbarten Feldern die Runde beenden. Für Meilensteine gibt es be-

sondere Konversationen zwischen diesen beiden Charakteren und ihre Werte erhöhen sich temporär automatisch, wenn sie in der Schlacht gemeinsam agieren. Erreicht man mit zwei Einheiten verschiedenen Geschlechts die maximale Beziehungsstufe, verlieben sie sich und es kann passieren, dass deren Kinder sich unserer Truppe anschließen. Dieses Beziehungssystem birgt Abwechslung und in den Gefechten einen enormen Vorteil.

Die Entscheidung

In den ersten Kapiteln des Spiels erfahren wir die Anfänge unserer Geschichte und das Grundprinzip des Spiels. Als hoshidisches Kind wurden wir auf die Seite Nohrs gezogen und Garon, der König Nohrs, nahm uns in seine Obhut. Wir wuchsen in Nohr auf und erfuhren die dort herrschende Gangart. Später kehren wir ins Königreich Hoshido zurück, wo wir von unserer hoshidischen Abstammung erfahren. Nach diesen ersten Kapiteln, die in jeder Version des Spiels einheitlich sind, kommt es zur Wahl: Entscheiden wir uns für unsere leibliche Familie aus Hoshido oder unserer Familie, die uns in Nohr aufzog?

Wie geht es jetzt weiter?

Im Verlauf des Spiels müssen wir unsere Einheiten zusammenführen. So sind unsere Truppen zerschlagen und vor allem von Ryouma und Takumi fehlt jede Spur. Bevor wir uns König Garon stellen können, müssen wir erst die beiden wiederfinden. Die Story ist wie immer - neben dem Gameplay - das Herzstück eines jeden Fire-Emblem-Titels. Da macht auch der neueste Ableger keine

Ausnahme: Zum

einen werden

wir durch unseren eigenen Charakter direkt in die Geschehnisse eingebunden. Zum anderen wartet

die Story wieder mit einigen Überraschungen und Wendungen auf und fesselt vom ersten bis zum letzten Kapitel.





Technischer Augenschmaus

Begleitet wird die Geschichte - wie auch schon in Awakening - mit wunderschönen Zwischensequenzen und einer tollen Grafik. Vor allem mit eingeschaltetem Tiefeneffekt sehen diese Sequenzen einfach traumhaft aus und lassen uns direkt ins Geschehen eintauchen. Besonders in den Sequenzen, in denen wir die Schlacht aus den Augen unserer Charaktere sehen, fällt uns dies positiv auf. Neben der Grafik ist auch der Soundtrack gut gelungen. Viele Musikstücke werden uns noch lange im Gedächtnis bleiben, vor allem wenn Prinzessin Azura abermals ein Lied singt, um unsere Einheiten nochmal ziehen zu lassen.

soeren.j@n-mag.org

Das eigene Lager

Nicht nur auf dem Schlachtfeld geht es wild zur Sache. Neben den Kapiteln der Hauptgeschichte, gibt es auch unser eigenes Basislager auf der Astralebene, das wir nach unseren Wünschen gestalten können. Mit Hilfe von Drachenenergie, die wir in den Schlachten sammeln, können wir verschiedene Gebäude bauen und aufwerten. So gibt es neben Läden auch ein Restaurant, ein Badehaus oder eine Arena. Dort können wir unsere Truppe und Waffen aufwerten und die Beziehungen der Charaktere zueinander verbessern. Zusätzlich haben wir die Möglichkeit, die Lager unserer Freunde zu besuchen. So ist es uns auch möglich, Waffen und Gegenstände zu erwerben, die wir sonst nicht im Abenteuer finden würden. Das Basislager stellt eine spannende Neuerung dar und bietet vielseitige Abwechslung von der Story.

Eine neue Außenfassade

Des Weiteren hat Fire Emblem: Fates einige kleine und feine Neuerungen in petto. So führt sich der ostasiatische und vor allem japanische Stil, auf dem Hoshido größtenteils basiert, auch bei den Waffen und Klassen der Einheiten fort. So kämpfen unsere Einheiten

anstatt mit den klassischen Schwertern, Lanzen und Äxten mit Katana, Naginata und Keulen. Außerdem enthalten sind Shuriken und Dolche - flinke Waffen für die neue Kämpferklasse, den Ninja. Veteranen müssen sich zwar erst an die neuen Techniken gewöhnen, jedoch bringen diese frischen Wind ins Gameplay.

Neue Stellschrauben

Nicht nur bei unseren Kämpfern, sondern auch bei den Schlachten wurde die eine oder andere Neuerung vorgenommen: Beispielsweise gibt es so genannte Drachenadern, auf denen die Einheiten der jeweiligen Königsfamilien bestimmte Ereignisse hervorrufen können. Beispielsweise einen Blitz in einem bestimmten Bereich einschlagen lassen, der in einem vorgegebenem Radius Schaden verursacht, oder ein Heilfeld erschafft, auf dem alle Einheiten am Anfang ihre Kraftpunkte aufgefüllt bekommen. Die Idee ist zwar gelungen, doch leider hapert es an der Umsetzung: Durch die Drachenadern hat man in der einen oder anderen Schlacht oft einen enormen Vorteil, der die Kapitel teils sehr vereinfacht. Problematisch wird es nur, wenn die Gegner ebenfalls die Drachenadern nutzen können. Desweiteren können nun auch die gegnerischen

Truppen in einer Kombination angreifen, wie es die eigenen Truppen schon im Vorgänger Awakening konnten.



- + wunderschöne Zwischensequenzen mit epischem Soundtrack
- + fesselndes Gameplay bis zur letzten Schlacht
- + ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Drachenadern recht unausgewogen

NMAG

9

PLANET 3DS

9

35/40

9

N INSIDER

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Fire Emblem: Fates - Vermächtnis ist ein Meisterwerk und fesselt von der ersten bis zur letzten Minute an den 3DS. Die malerischen Zwischensequenzen und der wunderschöne Soundtrack tragen viel dazu bei. Vermächtnis ist dabei vor allem für Einsteiger sehr zu empfehlen. Zu jedem Zeitpunkt ist der Schwierigkeitsgrad auch dank Einstellungsmöglichkeiten fair gestaltet. Leider sind die Drachenadern recht unausgewogen.

Fire Emblem: Fates – Herrschaft



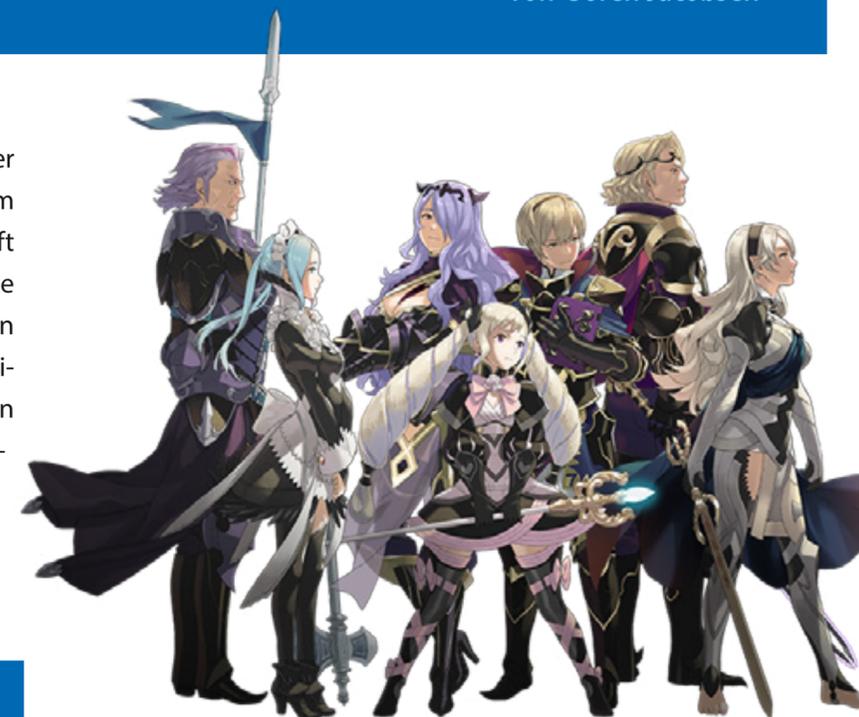
Während Fire Emblem: Fates – Vermächtnis neue Wege geht und sich mehr an Einsteiger richtet, spricht Fire Emblem: Fates – Herrschaft die Veteranen an.

Von Sören Jacobsen

Haben wir uns bei der folgenschweren Entscheidung, auf die wir im Test zu Vermächtnis genauer eingehen, für das Königreich Nohr entschieden, bekommen wir unsere Aufgaben direkt von König Garon. Wir kehren nach Schloss Krakenburg zurück und erhalten dort unsere nächsten Ziele. Im Gegensatz zu Hoshido ist die Gangart in Nohr eine etwas andere. Führen wir die Aufgaben unseres Vaters nicht zu seiner Zufriedenheit aus, wird dies weitreichende Konsequenzen haben. Wir werden durchgehend auf den Prüfstand gestellt, ob wir dem Königreich in jeder Situation die Treue schwören und jeden Befehl ohne zu zögern ausführen. Wie in Vermächtnis, ist es aber eher unser Ziel, den Frieden in beiden Ländern zu gewährleisten und König Garon zu Fall zu bringen. Dabei erfahren wir auch viel über seine Hintergründe und die vom Königreich Nohr.

Vertrauter Stil für Veteranen

Der größte Unterschied zu Vermächtnis liegt natürlich im Stil der Truppen und Waffen. Im Gegensatz zu Vermächtnis, welches im ostasiatischen Stil gehalten ist, richtet sich der Stil von Herrschaft mehr an den traditionellen westlichen Mittelalter-Stil der Serie. Wie in vergangenen Fire-Emblem-Ablegern kämpfen wir mit bekannten Kämpferklassen wie beispielsweise Kavalleristen, Dunkelmagier und Wyvernrittern. Als Waffen gibt es wieder die klassischen Schwerter, Lanzen, Äxte und Zauberbücher. Mit dem fernöstlichen Stil von Vermächtnis stellt es eine spannende Alternative dar. Dabei bleibt natürlich das gewohnte Waffensystem der Fire-Emblem-Serie gleich, welches als Waffendreieck bezeichnet werden kann.

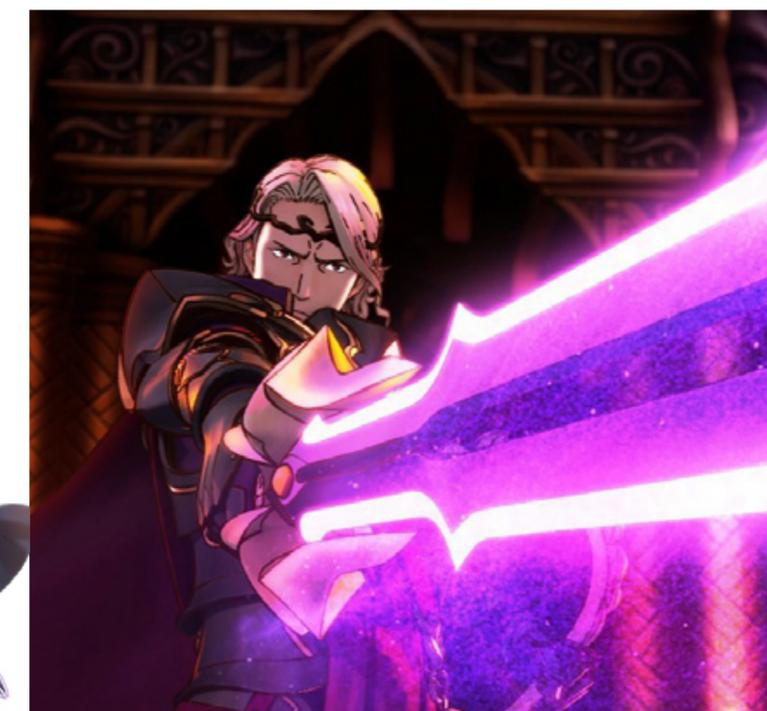


Vielseitig zur Herrschaft

Während in Vermächtnis das Ziel eines jeden Kapitels meist darin besteht, den Boss zu besiegen, sind in Herrschaft die Kapitelziele vielseitiger gestaltet. So genügt es nicht immer nur den Boss oder alle Gegner zu besiegen. Stattdessen müssen gelegentlich auch gewisse Stellungen verteidigt, ein bestimmter Punkt der Karte innerhalb einer gewissen Rundenzahl erreicht oder ein Gegner schnell gefunden und besiegt werden, bevor dieser sich mit einem Teil unserer Kriegskasse aus dem Staub macht. Diese verschiedenen Ziele bringen Abwechslung und Herausforderung ins Gameplay. Darüber hinaus wurde das Drachenadernsystem besser integriert. Anders als in Vermächtnis haben wir nicht mehr einen immensen Vorteil in der Schlacht, sondern das eine oder andere Mal kaum eine andere Option, als die Drachenadern zu nutzen, um unsere Einheiten aus einer brenzlichen Situation zu befreien.

Intuitives Beziehungssystem

Eine weitere Besonderheit in der Fire-Emblem-Serie stellt das Beziehungssystem dar. Unsere Einheiten können ihre Beziehung aufstufen je häufiger sie einen gemeinsamen Angriff starten oder auf benachbarten Feldern die Runde beenden. Für Meilensteine gibt es besondere Konversationen zwischen diesen beiden Charaktere-



ren und ihre Werte erhöhen sich temporär automatisch, wenn sie in der Schlacht gemeinsam agieren. Erreicht man mit zwei Einheiten verschiedenen Geschlechts die maximale Beziehungsstufe, verlieben sie sich und es kann passieren, dass deren Kinder sich unserer Truppe anschließen. Dieses Beziehungssystem birgt Abwechslung und in den Gefechten einen enormen Vorteil.

Technisch auf höchstem Niveau

Wie in Vermächtnis ist auch in Herrschaft die Technik meisterhaft umgesetzt. Die Zwischensequenzen und die Schlachtfelder sehen – besonders mit eingeschaltetem Tiefeneffekt – atemberaubend aus. Ebenfalls wunderschön anzuhören ist der Soundtrack. Durch den mysteriösen und düsteren Stil wird eine spannende und beklemmende Atmosphäre geschaffen, die sich über die gesamte Geschichte hält.

Das andere Basislager

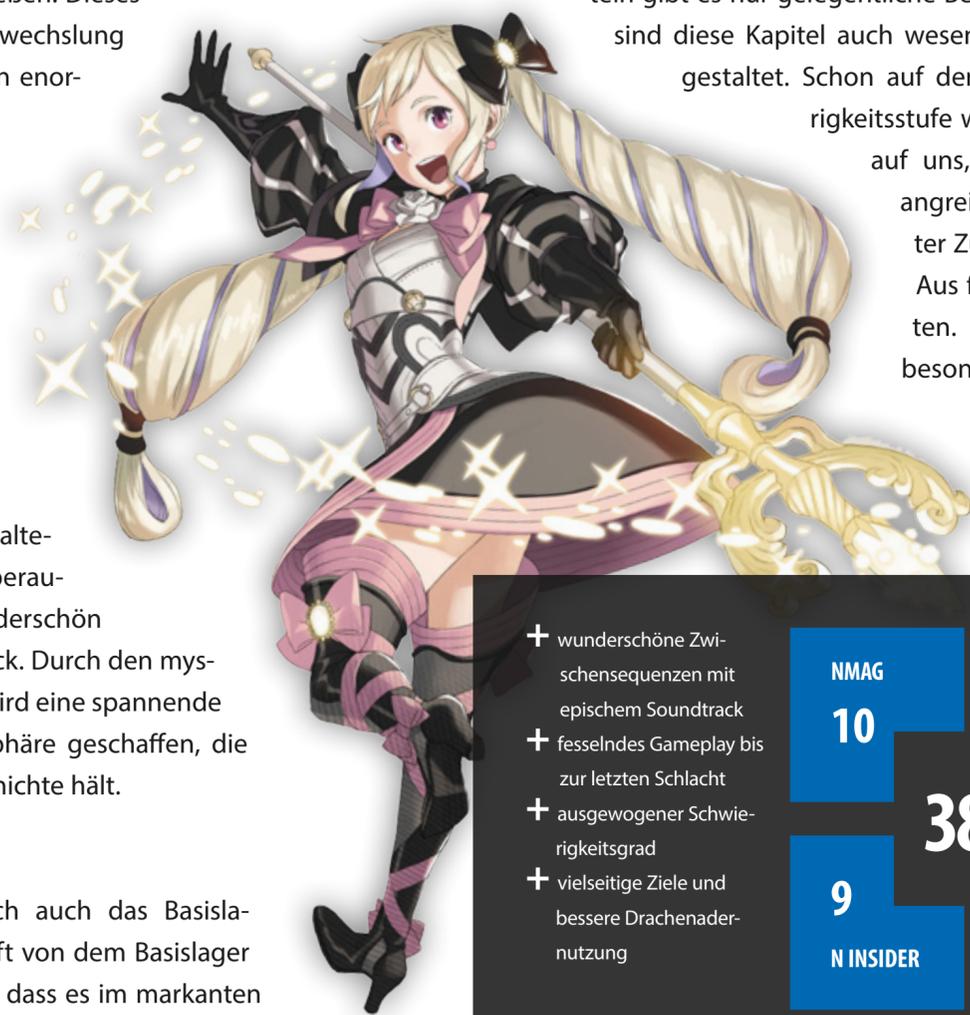
Natürlich unterscheidet sich auch das Basislager in der Version Herrschaft von dem Basislager von Vermächtnis. Nicht nur, dass es im markanten dunklen Stil gehalten ist, auch die Belagerungskämpfe gestalten sich etwas anders. Die Belagerer sind aggressiver und attackieren nicht nur zuerst unsere Gebäude. Außerdem greift Verteidigerin Astraldrache Lilith die Belagerer direkt an, anstatt uns nur zu heilen. Die Belagerungskämpfe gestalten sich so spannender und herausfordernder als in Vermächtnis.

Ein Fest für Veteranen

Die Variante Herrschaft richtet sich somit eher an Veteranen der

Fire-Emblem-Serie und an eingesessene Strategie-Rollenspieler. Dies macht sich deutlich am Schwierigkeitsgrad bemerkbar: Nicht nur, dass wir sehr eingeschränkt unsere Einheiten abseits der Story-Kapitel trainieren können (außer den Story-Kapiteln gibt es nur gelegentliche Belagerungskämpfe), so sind diese Kapitel auch wesentlich anspruchsvoller gestaltet. Schon auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe warten viele Einheiten auf uns, die in Kombination angreifen. Ein falsch geplanter Zug kann da schon das Aus für die Einheit bedeuten. Zudem stehen uns, besonders am Anfang, recht wenige Einheiten zur Verfügung.

soeren.j@n-mag.org



- + wunderschöne Zwischensequenzen mit epischem Soundtrack
- + fesselndes Gameplay bis zur letzten Schlacht
- + ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- + vielseitige Ziele und bessere Drachenadernutzung

NMAG

10

PLANET 3DS

10

38/40

9

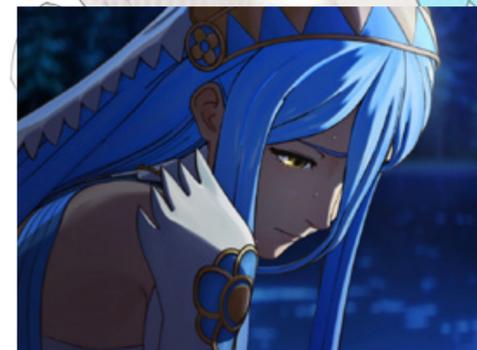
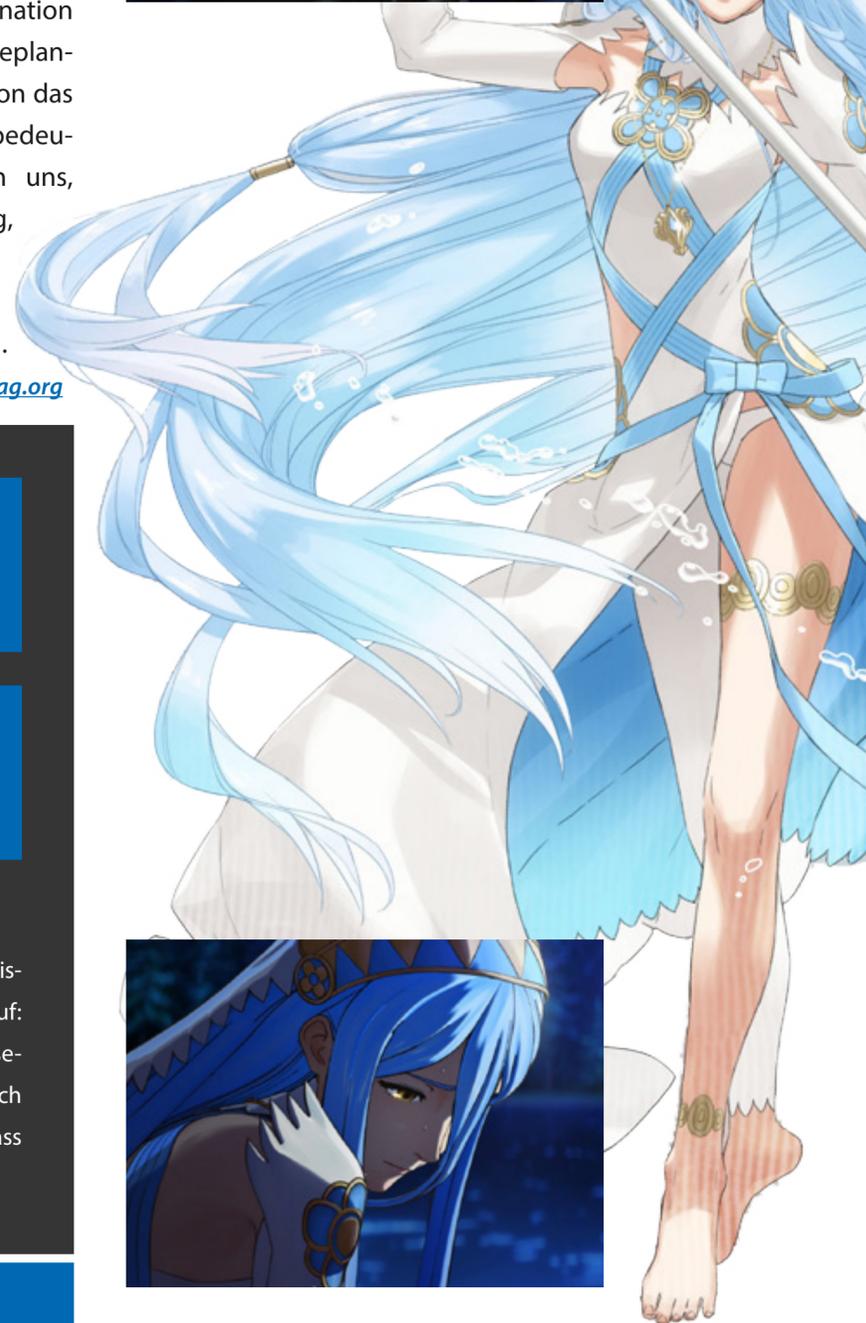
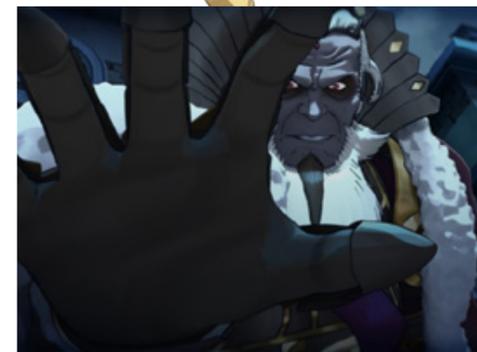
N INSIDER

9

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Auch die Variante Herrschaft von Fire Emblem: Fates ist ein Meisterwerk und setzt im Vergleich zu Vermächtnis noch einen drauf: Eine spannende Story gepaart mit wunderschönen Zwischensequenzen. Der Schwierigkeitsgrad ist gut ausgewogen und auch die Drachenadern wurden besser eingesetzt. Gut ist auch, dass die Zielsetzungen der Kapitel vielseitiger gestaltet sind.



FIRE EMBLEM Fates Offenbarung

Der Zusatzinhalt Offenbarung ermöglicht uns in die dritte Geschichte von Fire Emblem: Fates einzutauchen. In Offenbarung entscheiden wir uns weder für unsere leibliche Familie aus Hoshido, noch unsere Ziehfamilie aus Nohr. Die Kehrseite der Medaille ist, dass nun beide Nationen uns als Verräter sehen und uns nur die Flucht bleibt. Das Besondere an Offenbarung ist, dass wir erfahren, was wirklich hinter dem Konflikt zwischen den beiden Ländern Nohr und Hoshido steht.

Die ultimative Streitmacht

Um die Bedrohung abzuwehren, die hinter dem Konflikt steht, stehen uns dabei einige Möglichkeiten zur Verfügung: Im Laufe der Geschichte schließen sich immer mehr Einheiten aus den beiden Ländern an. Außerdem können wir in unserem Basislager Gebäude und Waffenländen aus beiden Versionen bauen. Es gibt sehr viele Möglichkeiten, eine schlagkräftige Streitmacht aufzustellen. Der Schwierigkeitsgrad liegt dabei zwischen dem von Vermächtnis und Herrschaft.

- + wunderschöne Zwischensequenzen mit epischem Soundtrack
- + spannende Hintergründe der Gesichte von Fire Emblem: Fates
- + ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- + vielseitige Möglichkeit der Truppen-gestaltung

FAZIT:

Die Version Offenbarung bereichert das Hauptspiel von Fire Emblem: Fates nochmals deutlich. Der Einblick in die Hintergründe von Vermächtnis und Herrschaft fesseln uns an unseren Nintendo 3DS. Besonders motivierend ist zudem der Aufbau einer Streitmacht. Da sich uns Charaktere aus Nohr und Hoshido anschließen, stehen uns viele Möglichkeiten offen.

Yo-kai Watch



Podcast



In Japan ist Yo-kai Watch bereits 2013 erschienen und zu einem Massenphänomen geworden. Seit Ende April ist endlich der erste Teil in Europa erhältlich und beweist, dass Level-5s Rollenspiel-Reihe mehr ist, als nur ein Pokémon-Klon.

Von Alexander Geisler

Yo-kai sind Wesen, die unsichtbar unter den Menschen leben und durch ihre Fähigkeit der Beseelung großen Einfluss auf eben jene nehmen können. So beeinflussen sie Gefühle oder bringen Menschen zu etwas, das sie normalerweise nie machen würden. In der Rolle eines Jungen oder eines Mädchens, die den Charakteren Nathan und Katie aus der Anime-Serie entsprechen, finden wir im Wald einen mysteriösen Automaten. Kaum haben wir eine Münze eingeworfen, spuckt dieser den Yo-kai Whisper aus, der uns die sogenannte Yo-kai Watch schenkt. Fortan können wir die seltsamen Yo-kai sehen, Freundschaft mit ihnen schließen und in Kämpfen gegen sie antreten. So erleben wir gemeinsam mit Whisper und anderen Yo-kai zahlreiche Abenteuer.

Abenteuer in Lenzhausen

Das Spielgeschehen in Yo-kai Watch betrachten wir wie bei anderen Genre-Vertretern aus der isometrischen Perspektive von schräg oben. Dabei können wir die Kamera ein wenig drehen, um den Blickwinkel zu beeinflussen. Die Geschichte ist in mehrere Kapitel unterteilt, die kleine Handlungsstränge erzählen und wiederum zur Weiterführung des roten Fadens führen. Allerdings kommt die eindeutig an eine jüngere Zielgruppe ausgerichtete Geschichte nur sehr langsam in Fahrt. Dennoch kann Yo-kai Watch mit den Ereignissen rund um Nathan, Katie und ihre Freunde



unterhalten und lädt immer wieder zum Erkunden vom Handlungsort Lenzhausen ein. Auf Yo-kai treffen wir entweder in den gefährlichen Gebieten wie Nebengassen und der Kanalisation oder indem wir sie aktiv im hohen Gras oder an Bäumen suchen. Hierfür dient unser Radar, der anzeigt, ob ein Yo-kai in der Nähe ist. Bestimmte Stellen lassen sich untersuchen und mit Hilfe der Linse der Yo-kai Watch decken wir die Tarnung auf. Hierfür müssen wir die Linse lang genug über den flüchtenden Yo-kai halten.

Passives Agieren

Treffen wir auf Yo-kai, sei es durch eigenes Suchen in Lenzhausen oder einem gefährlichen Ort, kommt es in den meisten Fällen zu einem Kampf. Das zugrunde liegende System lässt sich im besten Fall als passives Agieren bezeichnen. Unser aus sechs Yo-kai bestehendes Team, von denen drei gleichzeitig antreten, kämpft von alleine. Wir beeinflussen lediglich über den Touchscreen die am Kampf teilnehmenden Yo-kai, lösen bei Verfügbarkeit über kleine Minispiele wie das Antippen goldener Kugeln oder das Nachzeichnen von Symbolen Spezialangriffe aus, verwenden Items oder befreien einen nicht aktiven Yo-kai von einer feindlichen Beseelung. Wie die Yo-kai im Kampf agieren hängt von deren Persönlichkeit ab. Manche bevorzugen die Verteidigung, während andere wiederum eher heilen oder faulenzten. Ebenfalls Einfluss auf die Kämpfe hat die Auswahl der Yo-kai und die Reihenfolge dieser. Befinden sich Yo-kai derselben Klasse nebeneinander, bilden sie eine Kette, die Boni wie erhöhtes Tempo oder Glück aktiviert. Zugleich haben Verbündete und Gegner unterschiedliche Stärken und Schwächen, wodurch manche Yo-kai gegen bestimmte andere besonders effektiv sind.





(Fast) ungefährliches Abenteuer

Trotz des automatischen Agierens der Yo-kai in den Kämpfen gibt es für uns also genug zu tun und vorher zu planen. Etwas aufgeweicht wird die Sache allerdings vom geringen Anspruch des Rollenspiels. Hier zeigt sich einmal mehr die Ausrichtung auf eine junge Zielgruppe. Besonders in den einfachen Kämpfen hatten wir nie ernsthafte Probleme, selbst wenn eine Konfrontation mal länger gedauert hat, war nur bedingtes Eingreifen für einen Erfolg notwendig. Leider gilt das je nach Training der eigenen Yo-kai auch für die Bosskämpfe. Diese benötigen zwar etwas mehr Aufmerksamkeit, stellen sich insgesamt aber auch als zu leicht heraus. Der geringe Schwierigkeitsgrad ist sicherlich der Zielgruppe geschuldet, fällt aber dennoch negativ auf, da so die Wahl der richtigen Yo-kai und der sinnvolle Einsatz des mitgenommenen Teams ein wenig an Gewicht verliert.

Freundschaften und Vereinigung

Im Gegensatz zu Pokémon fangen wir die Yo-kai nicht, sondern schließen mit ihnen Freundschaften. Sobald wir dies geschafft haben, erhalten wir die Medaille des jeweiligen Yo-kai und können diesen im Team mit uns nehmen. Während wir uns mit einigen Yo-kai wie Jinbanyan oder Wandakappa im Laufe der Ge-



schichte automatisch anfreunden, ist das bei anderen deutlich schwieriger. Hierfür müssen wir auf die Yo-kai im Kampf treffen und darauf hoffen, dass sie anschließend zu unseren Verbündeten werden wollen. Beeinflussen können wir das durch Items, die wir den Gegnern geben. Dabei ist es wichtig, die Vorlieben der Yo-kai zu berücksichtigen. Auch manche Spezialattacke kann Einfluss darauf nehmen, ob

sich uns ein Gegner anschließt. Insgesamt ist der Zufalls- und Glücksfaktor allerdings zu hoch, was besonders nervig auffällt, wenn wir einen bestimmten Yo-kai für eine Nebenaufgabe benötigen. Einige Yo-kai können wir außerdem lediglich durch die sogenannte Fusion erhalten. Ab einem bestimmten Zeitpunkt im Spiel steht uns die Möglichkeit offen, Yo-kai und Items zu fusionieren und damit etwas Neues zu erschaffen. Die Zahl der möglichen Fusionen fällt allerdings geringer aus als gedacht. Zusätzlich können sich einige Yo-kai ab einem bestimmten Level weiterentwickeln.



Käfer, Fische, Hilfsgesuche

Abseits der Geschichte bietet Yo-kai Watch zahlreiche Nebenbeschäftigungen an, die dafür sorgen, dass die Spielzeit deutlich ansteigt. Zeitweise haben wir uns dabei erwischt, uns Stundenlang nur mit Hilfegesuchen der Bewohner von Lenzhausen zu beschäftigen, statt unserer eigentliche Aufgabe zu erfüllen. Neben diesen zusätzlichen Quests, die vom Besiegen bestimmter Yo-kai bis hin zum Lösen von Rätseln gehen, sammeln wir Käfer oder fangen Fische. Zusätzlich geraten wir gelegentlich in die Schreckenszeit. Hierbei sind wir in einer parallelen Variante von Lenzhausen gefangen und müssen vor einem riesigen Oni fliehen. Entdecken uns seine Diener, schlagen sie Alarm und der Oni beginnt seine Jagd. In Kisten finden wir besondere Items, verlieren diese aber, wenn wir von dem Oni geschnappt werden. Ziel ist es die rettende Tür zu erreichen, die uns wieder in Sicherheit bringt.

Level-5-tatstisch

Yo-kai Watch präsentiert sich in einem farbenfrohen Anime-Stil, der perfekt zum Spiel selbst passt und überaus detailreich ausgefallen ist. Hierbei zeigt sich die liebevolle Handschrift von Level-5, die bereits von anderen Titeln des Studios bekannt ist. Das fängt bei der einfachen Umgebung mit ihren vielen zu entdeckenden Details an und geht über die gelungenen Charaktermo-

delle bis hin zu abwechslungsreichen Yo-kai. Besonderes Letztere stechen hervor und beweisen, dass Level-5 überaus kreativ ist. Dazu gesellt sich eine stets passende Musikantermalung und eine gelungene deutsche Sprachausgabe, die allerdings nur in wenigen Szenen Anwendung findet.

alexander.g@n-mag.org



- + zahlreiche und abwechslungsreiche Yo-kai
- + ordentlicher Umfang sorgt für lange Spielzeit
- Geschichte kommt nur langsam in Fahrt
- geringer Schwierigkeitsgrad aufgrund Ausrichtung auf junge Zielgruppe

NMAG

7

PLANET 3DS

9

31/40

8

NTOWER

7

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Yo-kai Watch stellt sich im Test als unterhaltsames Sammelwahn-Rollenspiel heraus. Die Suche nach den teils skurrilen Yo-kai und die vielen Beschäftigungsmöglichkeiten fesseln lange an den 3DS. Lediglich der geringe Anspruch und die etwas zu kindgerechte Geschichte fallen etwas störend auf. Dem Spielspaß schadet das aber kaum.

Kirby: Planet Robotot



Nach Kirby: Triple Deluxe schicken Nintendo und HAL Laboratory dieses Jahr den beliebtesten rosafarbenen Helden Kirby erneut in ein neues Abenteuer auf den Nintendo 3DS.

Von Sören Jacobsen

Eines schönen Tages wird die Idylle des Planeten Pop zunichtegemacht. Eine Horde von Robotern greift den Planeten an und zerstört alles, was ihnen in die Quere kommt. Für diesen Ärger ist natürlich der beliebte, rosafarbene Held Kirby zur Stelle, um die Roboter zu vertreiben.

Wie vor zwanzig Jahren

Am allgemeinen Gameplay hat sich mit Kirby: Planet Robotot nicht viel zu früheren Serienablegern geändert. Nach wie vor durchstreifen wir mit Kirby eine Welt voller bunter Level und kopieren die Fähigkeiten der Gegner. Diese helfen uns bei bestimmten Rätseln oder einen starken Boss zu besiegen. Vor allem aus dem Vorgänger Triple Deluxe wurden einige Elemente übernommen. Nicht nur die

komplette Engine stammt aus jenem Titel, sondern auch die eine oder andere Gameplay-Idee: So können wir uns beispielsweise wieder auf mehreren Ebenen - Vorder- und Hintergrund - bewegen, falls wir auf einer nicht weiterkommen. Hierbei kommt besonders der Tiefeneffekt des Nintendo 3DS zur Geltung.

Mit dem Robo-Panzer aufräumen

Die größte Gameplay-technische Neuerung von Planet Robotot im Vergleich zu anderen Serienablegern sehen wir schon recht früh im Spiel: Kirbys neuer Robobot-Panzer. In einigen Level taucht dieser mechanische Untersatz für Kirby auf

und gibt ihm unermessliche Kräfte, seine Fähigkeiten bleiben jedoch gleich. Kirby kann nach wie vor fliegen, rennen und die Fähigkeiten der Gegner kopieren. Scant Kirby mit seinem

neuen Panzer-Gefährt nun einen Gegner, bekommt er dessen Fähigkeit für den Panzer angepasst. Saugt Kirby beispielsweise einen Bumerang-Gegner ein, kann er in normaler Form auch Bumerange verschießen. Mit dem Robobot-Panzer ist er wiederum in der Lage Kreissägen zu



verschießen, die entlang des Bodens alles, was sich ihnen in den Weg stellt, durch die Gegend wirft. Es ist dabei sehr spannend, die bekannten Fähigkeiten in der neuen Robobot-Panzer-Form zu entdecken.

Eine neue Welt entdecken

Nicht nur für Kirbys Fähigkeiten stellt der Robobot-Panzer eine Neuerung dar, sondern auch für das Level-Design. Mit Hilfe des Robobot-Panzers können wir beispielsweise Schrauben und Schiebetüren bewegen oder Gegenstände verschieben,

für die Kirby alleine keine Kraft hat. Besonders spannend wird es in den Jet- und Rad-Passagen. In den Jet-Passagen beispielsweise fliegen wir mit Kirby, wie in klassischen Shoot'-em-up-Spielen, von links nach rechts und schießen auf alle Raketen und Roboter, die in unsere Richtung fliegen. Diese Abschnitte schaffen Abwechslung und sorgen für enormen Spielspaß.



Kunterbuntes Vergnügen

Die Level sind wieder im klassisch-bunten Stil gehalten. Wie schon erwähnt, bedient sich Planet Robobot dabei am Vorgänger Triple Deluxe. Wir bereisen eine handvoll Welten und arbeiten uns in diesen von Level zu Level vor. Dabei gibt es wieder kleinere Sammelobjekte zu finden. Zum einen gibt es die Roboblöcke, von denen wir eine gewisse Anzahl sammeln müssen, um bestimmte Level zu öffnen. Zum anderen können wir wieder Sticker unserer Kollektion hinzufügen, die wir an die Arme des Robot-Panzers kleben können. Dies dient jedoch nur der Dekoration, die Sticker haben keinen Einfluss auf die Stärke oder Beweglichkeit des Panzers. Natürlich können wir die Sticker auch in Miiverse-Beiträgen anheften. Das Abenteuer ist dabei wieder serientypisch kunterbunt gestaltet. Viele Level sind farbenfroh und passen ins Szenario. Besonders gelungen ist der Soundtrack. Viele Melodien tragen zur kunterbunten Atmosphäre bei und bleiben uns noch lange im Gedächtnis.

Tolle Ideen in einem kleinen Abenteuer

Am meisten besticht Kirby: Planet Robobot durch die Ideen, die verwirklicht wurden, um beispielsweise an Roboblöcke oder Sticker zu gelangen. Entweder müssen wir mit dem Robobot-Panzer eine bestimmte Reihenfolge von Lieferwagen bewegen, damit wir auf einen höheren Punkt

kommen, oder mit einem Funkgerät, welches einem Game Boy ähnelt, einen Robo-Kirby auf einer anderen Ebene zu einem Ziel führen, ohne dass dieser vorher von einem Gegner zerstört wird. Jedes Level hat dabei seine eigenen Ideen und unterscheidet sich grundlegend vom vorherigen. Dies könnte darin begründet sein, dass die Anzahl an Level recht gering ist. Schon nach guten zehn Stunden Spielzeit findet das Abenteuer sein Ende. Auch was den Schwierigkeitsgrad angeht, macht Planet Robobot kein Unterschied zu früheren Ablegern: Der recht niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad wird erst gegen Ende leicht fordernder. Schwierigkeitsgrad wird erst gegen Ende leicht fordernder.

Mit dem Amiibo zur Macht

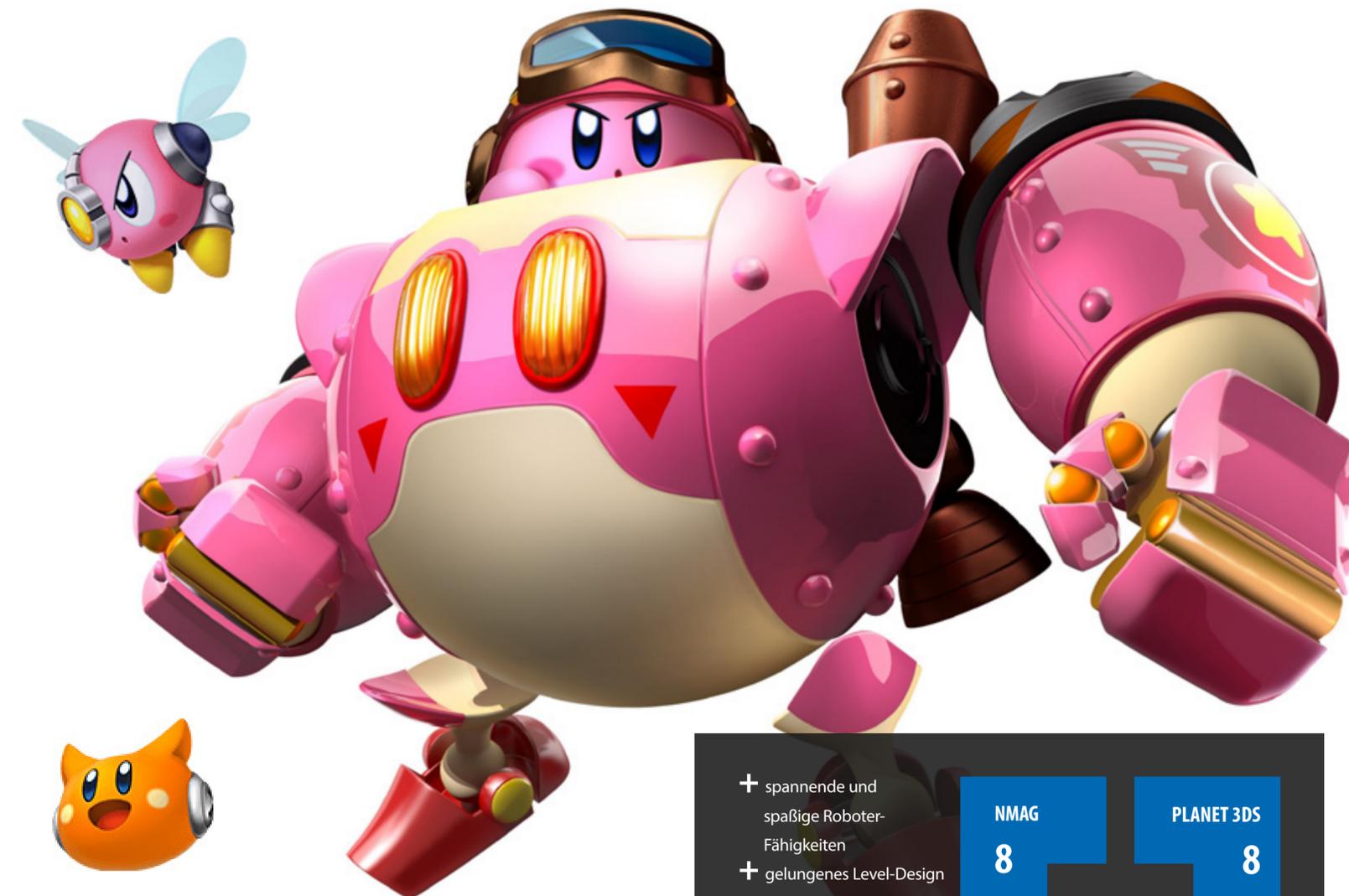
Speziell für Kirby: Planet Robobot ist zusätzlich eine neue Serie von Kirby-Amiibo-Figuren erhältlich, die im Spiel unterschiedliche Fähigkeiten für Kirby bereit halten. Scannen wir die König-Dede-, Waddle-Dee- oder Meta-Knight-Amiibos der neuen Kollektion, wird Kirby ein neues Outfit verliehen. Der neue Kirby-Amiibo hingegen verleiht Kirby die mächtige UFO-Fähigkeit, mit der er unbegrenzt schweben und starke Elektro-Angriffe abfeuern kann. Zusätzlich werden auch andere Amiibos unterstützt. So verleiht beispielsweise ein Mario-Amiibo Kirby die Feuer-Fähigkeit, wohingegen ein Link-Amiibo Kirby mit einem Schwert ausstattet. Sollten wir also mal eine bestimmte Fähigkeit für Kirby benötigen, stellen die Amiibos eine nützliche Hilfe dar.

Buntes Kirby-Paket

Nach der Hauptgeschichte warten weitere interessante Modi auf uns. Besonders unterhaltsam sind dabei die Modi Meta Knights Rückkehr und Kirbys Teamjagd. In Meta Knights Rückkehr erleben wir die Hauptgeschichte



Besitzt Kirby die neue Psycho-Fähigkeit, verfügt er über ähnliche Angriffe wie Held Ness aus dem Mother-Franchise.



mit Meta Knight mit dem Ziel, diese so schnell wie möglich abzuschließen. Dabei besitzt Meta Knight die Durchschlagskraft, die Kirby nur mit dem Robobot-Panzer besitzt. Im Modus Kirbys Teamjagd hingegen spielen wir mit drei Freunden oder dem Computer eine Truppe von Kirby-Kriegern. Für jeden besiegten Gegner erhalten wir Erfahrungspunkte, mit denen beispielsweise Kirbys Ausdauer und Stärke erhöht wird. Das Wachstum orientiert sich dabei an der am Anfang gewählten Kämpferklasse, die sich an Kirbys Verwandlungen in der Hauptgeschichte richtet. Abgerundet wird das Paket mit einem Boss-Marathon und dem Modus Kirby-3D-Arena, einem Puzzle-Spiel, in dem es darum geht, auf einer kleinen Fläche Gegner in Combos zu besiegen und Medaillen zu sammeln, um neue Rekorde aufzustellen. Da der Hauptmodus recht kurz ausfällt, schaffen diese Zusatzmodi dafür einen guten Ausgleich.

soeren.j@n-mag.org

- + spannende und spaßige Roboter-Fähigkeiten
- + gelungenes Level-Design mit trickreichen Ideen
- + spaßige und interessante Zusatzmodi
- recht kurze Spieldauer der Hauptgeschichte

NMAG

8

PLANET 3DS

8

32/40

8

NTOWER

8

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Kirby: Planet Robobot macht kurzweilig sehr viel Spaß. Die kunterbunten Level mit ihren unterschiedlichen Ideen laden zum Erkunden und Entdecken ein. Leider ist die Spielzeit der Hauptgeschichte recht kurz und der Schwierigkeitsgrad recht niedrig gehalten. Immerhin gibt es spaßige Zusatzmodi wie etwa Meta Knights Rückkehr oder Kirbys Teamjagd.

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016



Seit 2007 begegnen sich die Maskottchen der beiden früheren Konsolen-Konkurrenten Nintendo und Sega im Rahmen der sportlichen Wettbewerbe der Olympischen Spiele. Dieses Jahr tragen sie den Wettkampf in Rio aus.

Von Sören Jacobsen

Nach Peking, Vancouver, London und Sotschi begegnen sich Mario und Sonic nun in der brasilianischen Metropole von Rio de Janeiro zu den olympischen Wettkämpfen. Nachdem Sega die Veröffentlichung von dem zuletzt erschienen Ableger Sotchi 2014 für den Nintendo 3DS ausgesetzt hatte, wird mit Rio 2016 die Serie auch auf dem Handheld fortgesetzt. Die bisherigen Handheld-Ableger standen dabei größtenteils im Schatten der Konsolen-Fassungen.

Faszination Copacabana

Hauptaugenmerk des Spiels liegt, wie schon in den vorherigen Handheld-Ablegern, hauptsächlich auf dem Einzelspielermodus. Im Modus Auf nach Rio steht unser Mii in der Hauptrolle. Es liegt an uns für das jeweilige Studio, für das wir uns entscheiden - entweder Studio Mario oder Studio Sonic - in so vielen Disziplinen wie möglich olympisches Gold zu erringen. Außerdem liegt es an uns herauszufinden, wer oder was hinter dem mysteriösen Verschwinden der bisher gesammelten Medaillen unseres Studios steckt.

Training ist die halbe Miete

Jeden Tag wartet also ein Rivale aus dem jeweils anderen Studio auf uns. Nur wenn es uns gelingt, diesen in der Finalrunde zu besiegen, erlangen wir Goldmedaillen und kommen mit der Geschichte voran. Bevor wir uns aber unserem Rivalen im Finale stellen können, müssen wir erst die Vorrunde schaffen. Neben unseren Fertigkeiten kommt es auch auf die Kleidung unseres Miis an. Es empfiehlt sich vor den wichtigen Entscheidungsrunden in den Trainingshallen unsere Fertigkeiten zu verbessern. Dafür werden wir außerdem mit Erfahrungspunkten und Äpfeln belohnt. Je mehr Erfahrungspunkte wir haben, desto bessere Kleidung können wir tragen, die wir wiederum mit den Äpfeln beim blauen Yoshi kaufen können. Die Kleidung, die wir unserem Mii zum Tragen geben, bestimmt dabei unsere Werte wie Tempo, Kraft, Ausdauer und Talent. Dieser Rollenspielansatz macht sehr viel Spaß und motiviert über den ganzen Modus. Leider sind die Gegner in den Disziplinen bis auf wenige Ausnahmen recht einfach zu besiegen und wenig anspruchsvoll.

Abseits der großen Bühne

Natürlich ist es bei Rio 2016 wieder möglich, die verschiedenen Disziplinen einzeln anzuwählen. Dabei stechen in erster Linie Fußball und die neue olympische Disziplin Golf durch den Tiefgang hervor. Für den nötigen Tiefgang bei den anderen Sportarten sorgt der Plus-Modus. Jede Disziplin wird dort gameplaytechnisch stark erweitert, sodass beispielsweise zum Springen Sprungfedern benutzt werden oder Pilze für Temposchübe sorgen. Vor allem im Mehrspielermodus machen die Disziplinen jede Menge Spaß, selbst bei nur einem Modul über 3DS-Download-Play. Wie in den bisherigen Ablegern sind bei Rio 2016 keine Online-Partien möglich. Ausschließlich Ranglisten der einzelnen Disziplinen könnt ihr euch ansehen.

Meilien-Millionär

Ein weiter recht kurzweiliger aber spaßiger Modus ist der Taschen-Marathon. Dort wird die Schrittzähler-Funktion des Nintendo 3DS und Street-Pass genutzt. Mit jedem Schritt, den wir mit der im Stand-by-Modus befindlichen Konsole setzen, laufen wir einen



Meter auf der jeweiligen Tour. Für Begegnungen mit anderen Läufern oder das Abschließen gewisser Etappen können wir weitere Ausrüstung für unseren Mii im Story-Modus freispielen.

soeren.j@n-mag.org

- + spaßiges Olympia- und Brasilien-Thema
- + unterhaltsamer und motivierender Story-Modus
- + durchdachte und verbesserte Steuerung
- Schwierigkeitsgrad der Computergegner sehr niedrig gehalten

NMAG

8

PLANET 3DS

8

30/40

7

NTOWER

7

NPLAYER

FAZIT:

Bei Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016 handelt es sich um eine gelungene Fortsetzung des sportlichen Kräftemessens zwischen Mario und Sonic. Der Story-Modus und die einzelnen Disziplinen sind gut umgesetzt und motivieren sofort. Besonders gefällt mir die verbesserte und durchdachte Steuerung. Einziger Wermutstropfen: Der Schwierigkeitsgrad fällt relativ niedrig aus.

Star Ghost



Das Genre der Side-Scroller gehört zu den Urvätern der Spielegeschichte. Mit Star Ghost erschien im eShop ein simplifizierter Vertreter.

Von Amin Kharboutli



Abschnittes beispielsweise für das Einsammeln möglichst vieler blauer Punkte, auch Credits genannt, oder durch das Abschließen vieler Gegner. Aufgelockert wird das Spielprinzip durch sogenannte Metagon-Ressourcen, die die Fähigkeiten, wie die Schussrate oder die Streuung unseres Star Ghosts, verbessern.

amin.k@n-mag.org

- + interessante und passende Steuerung
- + eingängiger Soundtrack
- geringer Spielumfang
- erster Sektor zieht sich

AMIN

6

PATRICK

7

27/40

6

NTOWER

8

NINTENDO
ONLINE

FAZIT:

Star Ghost ist ein sehr simpler Titel, der kurzweilig Spaß macht und sich soundtechnisch durchaus sehen lassen kann. Leider bietet der Titel kaum Inhalt und nicht einmal Online-Ranglisten. Außerdem muss bei jedem Tod neu angefangen werden, was sich zwar gut für Highscore-Jagden eignet, aber auch für wiederkehrende Langeweile in den ersten Untersektoren führt.

Videospiele können so einfach sein. Im Fall von Star Ghost benötigen wir nur einen Knopf und den Analog-Stick zur Navigation unseres Raumschiffs. So werden wir durch Ausstoßen von Treibstoff senkrecht nach oben geschossen, bis uns die Schwerkraft wieder nach unten sinken lässt. Die Bewegung in vertikaler Richtung erfolgt automatisch, ebenso das Schießen. Lediglich das Zielen und das Aktivieren eines Traktorstrahls zum Einsammeln von Items wird uns überlassen.

Ohne Anhalter durch die Galaxis

Wir kämpfen uns in Star Ghost durch verschiedene Sektoren, die jeweils in Unterkapitel gegliedert sind und versuchen dabei den Highscore zu knacken. Extrapunkte erhalten wir am Ende jedes

Chasing Dead



Die horrorhafte Zombie-Apokalypse aus Chasing Dead lehrt uns wahrhaftig das Fürchten – leider kommt beim Spielen auch nicht mehr Spaß auf, als bei einer echten Zombie-Epidemie.

Von Jonas Maier



anderen Elemente des Spiels der Unterhaltung entgegen. Höchstens mit einer gewissen Sympathie zum Trash-Faktor können die schlechten Seiten des Spiels zumindest aus einer humoristischen Perspektive betrachtet werden.

jonas.m@n-mag.org

- + Schießereien vermitteln Ansätze der Unterhaltung
- öde und unübersichtliche Levelstrukturen
- technisches Desaster mit vielen Lags und Abstürzen
- deutsche Texte wohl aus dem Übersetzungstool

JONAS

2

ALEX

3

10/40

3

NTOWER

2

NPLUS X

FAZIT:

Chasing Dead versucht ein Zombie-Shooter von vielen zu sein, sticht aber auf Grund seiner mangelnden Qualität sofort aus der Masse heraus. Kaum ein Element des Spiels will richtig funktionieren. Die Steuerung ist schwammig und ein Lag stets präsent – Zielgenauigkeit wird dennoch verlangt. ZombiU ist dagegen der lebendige Survival-Traum.

Mit unserer Figur Jake mühen wir uns in der Egoperspektive durch eine klischeehafte Apokalypse und schießen dabei alles nieder, was eigentlich schon tot sein sollte. Leider ist das Spiel technisch so unausgereift, dass der Mangel an Qualität jeglichen aufkommenden Spielspaß im Keim erstickt. Die uninspirierten Umgebungen brauchen viel zu lange zum Laden und alle drei Schritte werden wir von nervigen Lags und Rucklern heimgesucht. Die Figur steuert sich sowieso schon schwammig genug. Das wissen wohl auch die Gegner, die gezielt hinter unserem Rücken spawnen und wir erst von ihnen Wind bekommen, wenn unser Ableben wieder nahe ist. Das sorgt für Frust.

Survival of the worst

Beim Schießen selbst kommen noch die einzigen Ansätze der Freude auf, denn hier werden wir auch ein wenig gefordert. Die Gegner stecken zwar nur wenige Kugeln ein, die Apokalypse hat allerdings auch nicht sonderlich viel Munition für uns übrig. Leider streben alle

Tachyon Project



In so gut wie jeden Twin-Stick-Shooter kann man kinderleicht einsteigen. Das Genre jedoch zu beherrschen, kann eine langwierige Angelegenheit sein.

Von Eric Ebelt

Asdivine Hearts



Nach PC und Mobile-Geräten hat Kemco das klassische 16-Bit-Rollenspiel Asdivine Hearts im eShop der Wii U veröffentlicht.

Von Alexander Geisler



jeder abgeschossene Feind von Vorteil ist, kann die nächste Kollision mit solch einem die letzte sein. Wem das ab der zweiten Spielhälfte oft viel zu hohe Gegneraufkommen zu stressig ist, darf (leider nur) offline mit drei Freunden kooperativ auf Punktejagd gehen.

eric.e@n-mag.org

- + außerordentlich große Gegnervielfalt
- + ständig motivierende Highscore-Listen
- langweilige Geschichte im Story-Modus
- Mehrspielermodus nur offline nutzbar

ERIC

7

AMIN

7

28/40

7

SÖREN

7

PATRICK

FAZIT:

Tachyon Project ist ein grundsolider Twin-Stick-Shooter, der vor allem mit seiner außerordentlichen Gegnervielfalt punktet. Die abwechslungsreichen Angriffsmuster zwingen mich teils im Sekundentakt zum Umdenken meiner Strategie. Dazu kommt, dass ich Ada ständig neu personalisieren möchte, um die Spieltiefe richtig auszukosten. Ärgerlich ist aber, dass der Mehrspielermodus nur offline funktioniert.

Tachyon Project erzählt im Story-Modus die banale Geschichte des Software-Programms Ada, das die sichersten Server auf der Erde hacken soll und ins Internet entlassen wird. In der Rolle von Ada müssen wir in Form eines Twin-Stick-Shooters abwechslungsreiche Gegner in ihre Einzelteile zerlegen und herausfinden, was mit unseren Schöpfern passiert ist. Während uns die Handlung nur ein müdes Lächeln entlockt, fasziniert das Gameplay ab der ersten Minute.

Nervenkitzel bis zum Schluss

Das liegt unter anderem daran, dass wir Ada mit verschiedenen Waffen und Fähigkeiten ausrüsten können, die das hohe Spieltempo facettenreich gestalten. Interessant und gefährlich ist jedoch, dass sich Lebensenergie und Restzeit eine Anzeige teilen. Während

Bei Tachyonen handelt es sich um hypothetische Teilchen, die sich schneller als Lichtgeschwindigkeit bewegen.



Zack und Stella wollen eine im Waisenhaus aufgezogene Wildkatze zurück in den Wald bringen, als ein Lichtwesen versucht, von Zack Besitz zu ergreifen. Das Haustier der Waisen greift ein und kurz darauf findet sich die angebliche Lichtgottheit im Körper der Katze wieder. Damit beginnt die Reise von Zack und Stella rund um das Lichtwesen und die Rettung der Welt. Schnell schließen sich weitere Gefährten der Gruppe an.

Klassische Spielelemente

In klassischen und zufälligen Rundenkämpfen treten wir gegen genretypische Gegner an. Erfahrungspunkte bringen Levelaufstiege mit sich. Bessere Ausrüstung verbessert unsere Angriffskraft oder Verteidigung. Zusätzlich rüsten wir unsere Truppe mit Juwelen aus, die Boni wie verbesserte Stärke oder Schutz vor Statusveränderungen bringen.

16-Bit-Zeitalter

Wie viele andere Indie-Rollenspiele ist Asdivine Hearts in einem

16-Bit-Stil gehalten, der mit ordentlichen Charakterporträts ergänzt wird. Weder Grafik noch Effekte schaffen es über den Durchschnitt hinaus, passen aber zum Old-School-Charme des Spiels. Etwas störend fällt die ungenaue Steuerung auf, die besonders mit dem Analog-Stick häufig Probleme bereitet.

alexander.g@n-mag.org

- + klassisches japanisches 16-Bit-Rollenspiel
- + Old-School-Oberweltkarte
- zu häufige Zufallskämpfe
- schwammige Steuerung

ALEX

6

JONAS

6

26/40

7

PATRICK

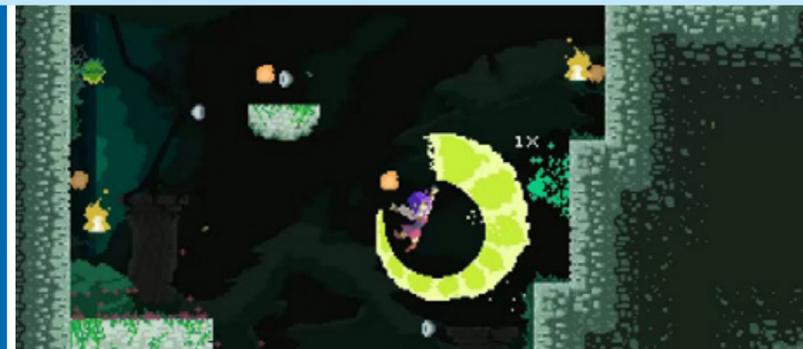
7

NTOWER

FAZIT:

Asdivine Hearts ist ein typischer Vertreter der Indie-Rollenspiele mit 16-Bit-Grafik und nutzt alle klassischen Elemente japanischer Rollenspiele der 1990er Jahre: Rundenkämpfe, Weltkarte, Luftschiff und Weltrettungsgeschichte. Dennoch kommen Genre-Fans zumindest eine Zeit lang auf ihre Kosten, da es der Titel trotz der vorhandenen Schwächen schafft, zu unterhalten. Wenigstens für ein paar Stunden.

Olympia Rising



Die Mega-Man-Reihe und die frühen Castlevania-Teile sind bekannt für ihren sehr hohen Schwierigkeitsgrad. Olympia Rising knüpft an diese Tugend an.

Von Eric Ebelt

Shütshimi: Seriously Swole



Bei manchen Spielen fragen wir uns, welche Traumata die Entwickler verarbeitet haben. Das Shoot 'em up Shütshimi: Seriously Swole ist solch ein Titel.

Von Eric Ebelt



huschen, die Klinge wirbeln, Magie einsetzen und beiläufig und teils unter Zeitdruck die zum Vorankommen wichtigen Münzen sammeln. Wie in der 8-Bit-Ära ist die Steuerung dabei sehr direkt, weshalb jeder Knopfdruck sitzen muss, damit ein Spielfluss entstehen kann. Masochisten müssen unbedingt zugreifen!

eric.e@n-mag.org

- + griechisch-römisch-mythologisches Pixeldesign
- + durchgehend sehr herausforderndes Gameplay
- unerklärliche Framerate-Einbrüche stören den Spielfluss
- zu direkte Steuerung kann gelegentlich zu Frust führen

ERIC

7

SÖREN

6

25/40

6

ALEX

6

NTOWER

FAZIT:

Wer nicht gewillt ist, dutzende Male mit verbundenen Augen denselben Abschnitt zu überstehen, wird mit Olympia Rising wahrlich keine Freude haben. Für Masochisten stellt der Titel hingegen ein regelrechtes Freudenfest dar, da es unglaublich viel Spaß machen kann, den Herausforderungen zu trotzen. Dazu gehören leider auch ein paar Framerate-Einbrüche, die nicht auf die Hardware zurückzuführen sind.

Ein Spiel mit dem Tod der Hauptfigur zu beginnen, ist keine Seltenheit. Iola versucht gerade noch ihre Familie zu rächen und muss im nächsten Augenblick feststellen, dass sie im Hades gelandet ist. In Olympia Rising schlüpfen wir in die Rolle dieser Kriegerin und versuchen wiederholt, aus der Unterwelt zu entkommen. Das liegt vor allem daran, dass der Titel bockschwer ist. Kaum kassieren wir ein paar Treffer und schon müssen wir den Alptraum von Neuem durchleben – inszeniert in feinsten Pixeloptik.

Ode an die 8-Bit-Ära

Wer keine Einarbeitungszeit mitbringt, wird Olympia Rising schnell überdrüssig. Um wieder ins Reich der Lebenden zu gelangen, müssen wir blitzschnell von einem Feind zum nächsten

In der griechischen Mythologie ist Hades auch der Name des Totengottes, welcher in der römischen Mythologie mit Pluton oder Plutos gleichgesetzt wird.



In Shütshimi spielen wir die wahnwitzige Geschichte eines muskelbepackten Fisches nach, der mit Pistolen, Schrotgewehren, Kanonen und Laser-Waffen seine Feinde aus dem Weg räumt. Anstatt wie in anderen Shoot 'em ups längere Levels zu überwinden, müssen wir in Shütshimi Gegnerwellen überstehen, die dazu auch nur zehn Sekunden lang sind. Nach jeder Welle entscheiden wir uns für eines von drei abwechslungsreichen und irrwitzigen Power-ups.

Noch mal, noch mal!

Da wir ein Power-up wählen müssen, verändert sich in der nächsten Welle auch der Grad der Herausforderung. Nicht alle Power-ups sind jedoch positiv: Gelegentlich wird die Steuerung umgekehrt oder der Bildschirm auf den Kopf gestellt – umso mehr freuen wir uns über

ein Dauerfeuer oder ein Schutzschild. Der Schwierigkeitsgrad identifiziert sich über eine geringe Versuchsanzahl und den Neustart bei der ersten Welle nach einem Game Over. Trotzdem entscheiden wir uns immer wieder gerne für die nächste Runde, da die Highscore-Jagd auch simultan mit drei Freunden unterhaltsam ist.

eric.e@n-mag.org

- + wahnwitzige Hommage ans Shoot-em-up-Genre
- + abwechslungsreiche Stages dank toller Power-ups
- Schwierigkeitsgrad steht und fällt mit Ausweichtalent
- kurzlebige Action-Orgie nur für zwischendurch

ERIC

7

SÖREN

7

25/40

5

JONAS

6

NTOWER

FAZIT:

Shütshimi: Seriously Swole ist wie die Parodius-Reihe eine Hommage ans Shoot-em-up-Genre, reduziert die Action aber pro Stage auf nur zehn Sekunden. Schwierig sind die Levels zwar selten, doch die begrenzten Versuche motivieren, möglichst keinen Fehler zu machen. Die 16-Bit-Action-Orgie eignet sich allerdings nur für zwischendurch; selbst der Mehrspielermodus motiviert hier nicht sehr viel länger.

Super Meat Boy



Ganze sechs Jahre nach der Erstveröffentlichung auf der Xbox 360 findet Super Meat Boy endlich seinen Weg auf eine Nintendo-Konsole.

Von Amin Kharboutli

PixelJunk Monsters



Tower-Defense-Spiele gibt es wie Sand am Meer und nicht jedes weiß zu überzeugen. Das trifft leider auch auf PixelJunk Monsters aus dem Jahr 2007 zu.

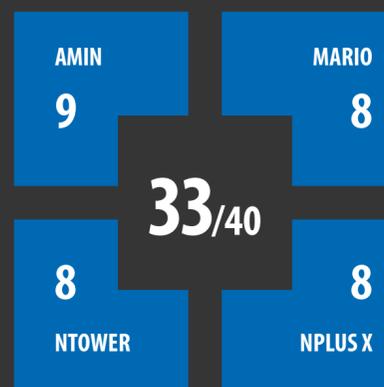
Von Eric Ebelt



die Handlung, nach welcher Super Meat Boy seine geliebte Bandage Girl aus den Klauen des Antagonisten Dr. Fetus befreien muss, stellt eine elegante Hommage an Super Mario dar.

amin.k@n-mag.org

- + präzise Steuerung ermöglicht gute Kontrolle
- + fordernder, aber fast nie unfairer Schwierigkeitsgrad
- + Soundtrack mit Ohrwurmgarantie
- kaum Neuerungen auf der Wii U



FAZIT:

Super Meat Boy ist ohne Zweifel eines der besten 2D-Jump-'n'-Runs aller Zeiten. Neben dem nahezu fehlerlosen Gameplay bietet das Spiel freischaltbare Charaktere, geheime Level und eine schwierigere Version jedes Levels in der sogenannten Dark World. Für unser Geld bekommen wir hier also mehr als genug geboten. Lediglich ein paar Neuerungen und deutsche Untertitel wären wünschenswert gewesen.

Heutzutage müssen Entwickler aufgrund der großen Anzahl hochkarätiger Indie-Spiele Außergewöhnliches leisten, um mit einem 2D-Jump-'n'-Run Bekanntheit zu erlangen. Super Meat Boy sticht in erster Linie durch seinen von Anfang an enorm hohen Schwierigkeitsgrad, aber auch durch die punktgenaue Steuerung, aus der Masse hervor.

Schwer, originell und völlig abgedreht

Ein weiterer Pluspunkt des Spiels ist dessen abgerundetes Gesamtpaket. Die insgesamt sechs Welten mit fünfmal zwanzig und einmal fünf Level sind abwechslungsreich gestaltet und zeichnen sich durch einen angenehmen Spielfluss, sowie einen konstant steigenden Schwierigkeitsgrad, aus. Am Ende jeder Welt wartet ein Bossgegner, der mit Ausnahme des Endbosses stets kreativ umgesetzt wurde. Des Weiteren bietet das Spiel humorvolle, vor populärkulturellen Referenzen strotzende, Zwischensequenzen. Allein

In der PC- und Mac-Version des Spiels können wir Super Tofu Boy spielen. Dieser ist so schlecht, dass wir mit ihm nur wenige Level erfolgreich beenden können.



In PixelJunk Monsters spielen wir den Tikimann, dem wir dabei helfen, seine bewaldete Insel vor riesigen Spinnen und Insekten zu verteidigen. Wir errichten Türme, von denen Pfeile oder Kanonenkugeln auf die Gegner geschossen werden. Für getötete Feinde erhalten wir Münzen, mit denen wir neue Türme bauen dürfen. Mit Edelsteinen rüsten wir unsere Türme hingegen auf, um noch mehr Monster ins virtuelle Nirwana zu pusten – ein funktionierender Kreislauf!

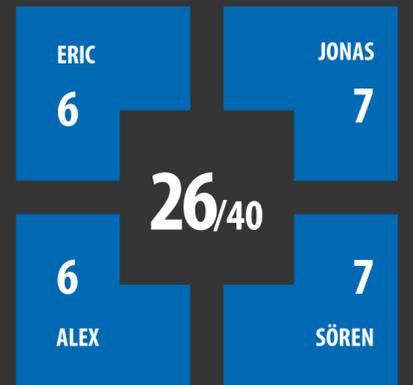
Unausgereifte Elemente

Jeder Gegnertyp ist anfällig für einen bestimmten Turm und nicht jeder Turm effektiv gegen alle Monsterarten, weshalb wir unsere begrenzten Baumöglichkeiten gut planen müssen. Da fast jedes Level anders aufgebaut ist und teils mit abweichenden Regeln funktioniert, bietet der Titel viel Abwechslung. Die Entwickler ver-

schenken mit dem recht unausbalancierten Schwierigkeitsgrad, der nicht vorhandenen Möglichkeit bei schwachen Gegnerwellen das Geschehen vorzuspulen und mit dem sich ständig wechselnden Spieltempo reichlich Potenzial.

eric.e@n-mag.org

- + abwechslungsreiches Gameplay
- + spaßiger kooperativer Zwei-Spieler-Modus (offline)
- schwankender Schwierigkeitsgrad in den Levels
- Komfortfunktion wie Vorspulen werden vermisst



FAZIT:

PixelJunk Monsters wird die größten Fans des Tower-Defense-Spielprinzips sicherlich zufriedenstellen, wenn man denn mit den unschönen und eigentlich sogar unnötigen Defiziten leben kann. Spieltempo und Schwierigkeitsgrad schwanken, eine Vorspulfunktion fehlt ganz und das niedliche Design wird mit lahmer Musik zur Tortur. Trotzdem macht der Titel mit abwechslungsreichen Inhalten ein paar Punkte gut.

Futuridium EP Deluxe



Beim alleinigen Betrachten von Screenshots erinnert Futuridium EP Deluxe stark an Starwing, legt jedoch andere Schwerpunkte und geht damit unter.

Von Eric Ebelt

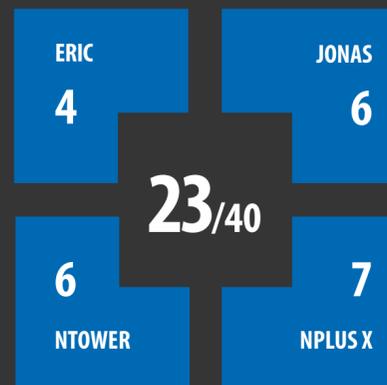
Die Story des Spiels ist schnell erzählt. Mit unserem Raumgleiter landen wir vor einer Schlacht in einer Dimensionsschleife, in der wir nach und nach surreale Schiffe ins virtuelle Nirwana pushten. Um das zu bewerkstelligen, ist es unsere alleinige Aufgabe, diverse Blöcke in Rail-Shooter-Manier abzuschießen. Aufgrund eines fehlenden Fadenkreuzes gelingt dies weder auf der Mattscheibe, noch auf dem Bildschirm des Wii U GamePads sonderlich gut.

Räumliches Denken

Verpassen wir einen Block, müssen wir unser Schiff um 180 Grad drehen. Dann erleben wir das Gebiet aus der umgedrehten Perspektive, was jedoch dazu führt, dass wir aufgrund des minimalistischen Grafikstils häufig gegen nur schwer oder viel zu spät erkennbare Elemente fliegen und Energie einbüßen. Ist der Energiebalken komplett geleert, dürfen wir das Spiel stets von vorne beginnen. Dadurch wiederholen sich sämtliche Levels mit ihren Elementen viel zu oft, was spätestens nach fünfzehn Minuten trotz des guten Soundtracks langweilt.

eric.e@n-mag.org

- + harmonischer Grafikstil mit gut unterlegtem Soundtrack
- fehlendes Fadenkreuz erschwert genaues Zielen
- soft zu spät erkennbare Level-Architektur sorgt für Frust
- Level-Elemente wiederholen sich viel zu oft



FAZIT:

Futuridium EP Deluxe muss man wirklich nicht gespielt haben. Der Titel unterhält mit seinem guten Soundtrack und seinem anspruchsvollen Grafikstil sicher für ein paar Minuten zwischendurch, doch das fehlende Fadenkreuz und die sich oft wiederholende und viel zu spät erkennbare Level-Architektur stoßen bitter auf. Highscores und Medaillen können nur mit Sitzfleisch und Frustreristenz gespielt werden.

Das Design des Spiels wurde nicht nur von Starwing, sondern auch von Uridium beeinflusst, welches in den Achtzigerjahren für diverse Heimcomputer erschien.

Kick & Fennick



Kick & Fennick erschien bereits 2015 für die PlayStation Vita. Auf der Wii U macht der Titel Genre-Fans zwar immer noch Spaß, bleibt jedoch Mittelmaß.

Von Eric Ebelt

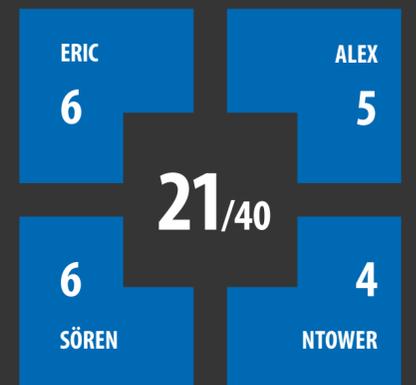
Wir spielen den titelgebenden Jungen Kick, der mit dem freundlichen Fennick Abenteuer in einer zweidimensionalen und von bösen Robotern bevölkerten Spielwelt erlebt. Ausgerüstet mit einem Gewehr hüpfen wir durch den immensen Rückstoß über Abgründe, weichen Gefahren aus und zerlegen mit gut gezielten Schüssen unsere Feinde. Das klingt zwar nach einem Action-Adventure à la Metroid, ist im Kern aber allen voran ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es auf Genauigkeit ankommt.

Schmaler Grad

Obwohl regelmäßig neue Gameplay-Elemente eingeführt werden, bleiben diese unterm Strich jedoch so abwechslungsarm, dass sich die Aufgaben in den fünfundvierzig Levels schnell wiederholen. Dazu kommt, dass der Schwierigkeitsgrad recht holprig ist. Wir mögen zwar die teils sehr harten Kopfnüsse, doch wird dabei sehr oft zu viel Präzision verlangt, sodass ein scheinbar einfacher Sprung schnell zur Qual verkommt. Optisch und akustisch ist der Titel zwar kein Augenschmaus, bleibt mit seinem Stil aber auch nicht im Gedächtnis.

eric.e@n-mag.org

- + viele knackige Herausforderungen motivieren ständig
- + zwar regelmäßig neue Gameplay-Elemente, doch...
- ...durchweg zu ähnliche Levels und Aufgaben
- akustisch und optisch leider nur Mittelmaß



FAZIT:

Eigentlich macht Kick & Fennick mit seinen teils sehr knackigen Aufgaben und den regelmäßigen Ergänzungen im Gameplay vieles richtig. Allerdings bleibt das Gameplay im Verlauf der fünfundvierzig Levels meist sehr ähnlich und schöpft bei Weitem nicht alle Möglichkeiten aus. Genre-Fans, die über technische Defizite hinwegsehen können, werden mit Kick & Fennick aber sicherlich ein paar Stunden gut unterhalten.

Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut



Shantae: Risky's Revenge gehört bis heute zu den besten DSiWare-Titeln. Fünf Jahre nach der Erstveröffentlichung folgt eine Umsetzung für die Wii U.

Von Eric Ebet

Mutant Mudds: Super Challenge



Der Indie-Geheimtipp Mutant Mudds bekommt mit Super Challenge einen Nachfolger, der das englische Wort für Herausforderung mit Recht im Namen stehen hat.

Von Amin Kharboutli



Risky Boots kann ihre letzte Niederlage nicht akzeptieren. Sie schwört Rache und stiehlt die Wunderlampe von Shantae's Onkel. Um Risky Boots aufzuhalten, durchstreifen wir mit der Halbdschinn Shantae zweidimensionale und zusammenhängende Spielabschnitte. Dabei sammeln wir magische Artefakte, die Risky Boots aufhalten können und kämpfen gegen mythologische Wesen. Zudem erlernen wir Verwandlungen in einen Affen, einen Elefanten und eine Meerjungfrau, mit denen wir zuvor unerreichbare Gebiete erschließen.

Angenehmes Gameplay

Das Spielkonzept ähnelt der Metroid-Serie und sorgt für Entdeckerlust, da an vielen Stellen nützliche Gegenstände und Juwelen versteckt sind. Obwohl das gute Gameplay die kurze Spielzeit relativ angenehm gestaltet, haben die Entwickler es versäumt, das Spiel auf die Wii U zu zuschneiden. Der Titel wirkt wie ein Spiel der

32-Bit-Ära und fällt vor allem mit seinem 4:3-Bildschirmverhältnis negativ auf. Der Soundtrack mit seinen schönen Melodien kann dafür etwas entschädigen.

eric.e@n-mag.org



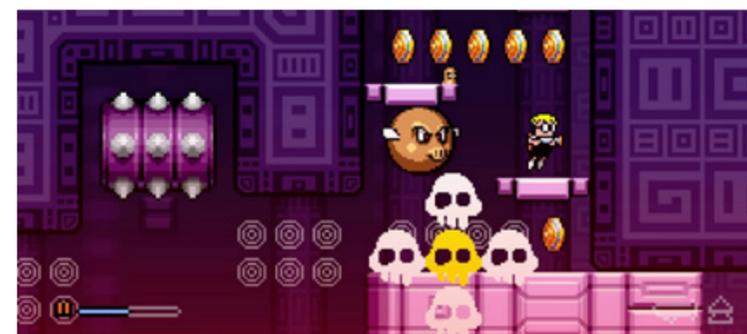
FAZIT:

Wer einen DSi sein Eigen nennt, kommt um Shantae: Risky's Revenge nicht herum. Der Director's Cut für die Wii U ist jedoch ein zweischneidiges Schwert. Inhaltlich bietet es fast denselben Inhalt, doch ist das Spiel in technischer Hinsicht nicht an die Wii-U-Hardware angepasst. Wer mit niedrig aufgelösten Grafiken leben kann, wird aber auch mit dem Director's Cut kurzzeitig sehr viel Spaß haben.

Im Jahr 2012 erschien mit Mutant Mudds auf dem Nintendo 3DS ein, auf den ersten Blick, sehr klassisches Jump 'n' Run. In diesem spielen wir den Wassergeist Max, der sich zum Ziel gesetzt hat, die feindlichen Schlammmonster, Mutant Mudds genannt, auszulöschen. Ähnlich wie bei der Mega-Man-Reihe hüpfen wir in gediegenem Tempo durch die Level und schießen die Schlammmonster mit einer Spritzpistole ab. Außerdem besitzen wir ein Jetpack, das es uns ermöglicht für kurze Zeit in der Luft zu schweben. Hervorgehoben hat sich das Spiel durch die verschiedenen Ebenen, zwischen denen Max an bestimmten Punkten wechseln kann. Vor allem dank des sehr gelungenen 3D-Effektes weiß dieses Feature auch bei Super Challenge zu überzeugen.

Kein richtiger Nachfolger

Generell hat sich am Spielprinzip kaum etwas geändert. Wir bekämpfen immer noch die gleichen Gegner in den gleichen Umge-



bungen, mit dem Unterschied, dass der Schwierigkeitsgrad in Super Challenge von Anfang an deutlich über dem Niveau eines gewöhnlichen Jump 'n' Runs liegt. Dank der präzisen Steuerung wird das Spiel dadurch sehr fordernd, aber niemals unfair.

amin.k@n-mag.org



FAZIT:

Mutant Mudds: Super Challenge nimmt die Spielelemente des Vorgängers und kreiert daraus neue Level mit einem absurd hohen Schwierigkeitsgrad. Das Konzept funktioniert an sich gut. Leider mangelt es dem Titel an eigener Identität und Ideen. Frustrisierende Jump-'n'-Run-Liebhaber, die den Vorgänger nicht gespielt haben oder davon nicht genug bekommen können, werden mit Super Challenge eine schöne Zeit haben.

Pocket Card Jockey



Pferderennbahn-Simulationen sind hierzulande eine Seltenheit, in Fernost jedoch sehr beliebt. Pocket Card Jockey mischt das Gameplay mit Solitaire.

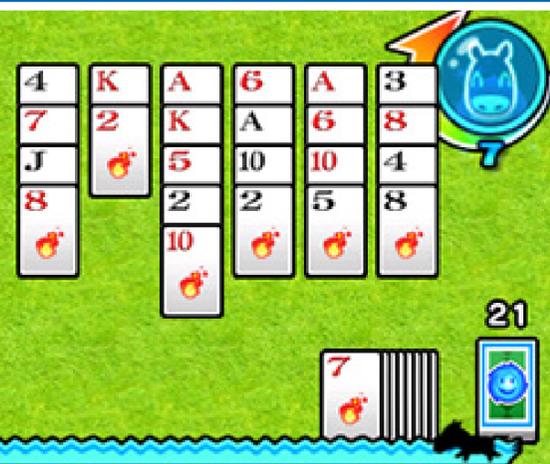
Von Eric Ebelt

Petit Novel series: Harvest December



Das Genre der Visual Novels ist hauptsächlich den Japanern vorenthalten, meistens liegt dies aber nicht an unserer Lesefaulheit, sondern an der exklusiven Ausrichtung dieser Spiele.

Von Jonas Maier



Wir übernehmen die Kontrolle eines noch unerfahrenen Jockeys, der sich einen Namen in der Welt der Derbys machen will. Um an den Pferderennen zu gewinnen, müssen wir uns jedoch nicht in erster Linie ums Rennpferd kümmern, sondern viel mehr eine Variante des beliebten Kartenspiels Solitaire spielen. Während wir auf dem oberen Bildschirm das Rennen verfolgen, bauen wir auf dem unteren 3DS-Screen elegant mit dem Stylus Kartenreihenfolgen zusammen.

Kartenspiel und Pferderennen

Je geschickter wir uns anstellen, desto eher können wir die Ausdauer und das Tempo unseres Pferdes ausnutzen. Zwischen den Solitaire-Partien müssen wir außerdem einen Weg durch die Kon-

trahenten finden und auf der Zielgeraden richtig Gas geben. Das Spielprinzip ist schnell verinnerlicht und kann auch ohne Mehrspielermodus stundenlang unterhalten. Schade ist nur, dass das kunterbunte Anime-Pferderennbahn-Simulation-Karten-Rollenspiel nur englische Bildschirmtexte bietet, weshalb jüngere Spieler eine längere Einarbeitungszeit benötigen. eric.ebelt@n-mag.org

- + tolle Kombination aus Pferderennen und Kartenspiel
- + zahlreiche Inhalte fesseln langfristig
- ausschließlich englische Bildschirmtexte
- sehr fraglicher Verzicht auf Online- und Mehrspielermodi

FAZIT:

Pocket Card Jockey funktioniert hervorragend. Es verbindet die japanische Faszination für Pferderennbahn-Simulationen mit dem ursprünglich europäischen Kartenspiel Solitaire. Der Einstieg ist leicht und je besser man wird, desto mehr Inhalte stehen zur Verfügung, die wiederum die Gier nach neuen Pokalen und Preisgeldern in die Höhe schießen lassen. Nur an Mehrspielermodi hat man nicht gedacht.

ERIC

8

AMIN

8

31/40

8

PLANET 3DS

7

NTOWER



Die Petit Novel series fasst dreizehn Kurzgeschichten zusammen, die in Japan einzeln veröffentlicht wurden. Von Boundaries in January bis Perfect December drehen sich alle Geschichten um das idyllische Dorf Tagami und unserer Hauptfigur Masaki aus Tōkyō, der auch als Stadtmensch schnell neue Bekanntschaften - hauptsächlich weiblicher Natur - macht. Als Leser steigen wir dabei direkt in das laufende Geschehen ein.

Japanische Kultur oder westliche Klischee?

Die jeweils drei- bis fünfstündigen Kapitel führen uns durch das mehr oder weniger alltägliche Leben unserer Figurengruppe. Standbilder auf dem Top-Screen untermalen den Text auf dem unteren Bildschirm. Comedy-, Drama- und romantische Einlagen

gehen Hand in Hand und sorgen trotz zahlreicher Klischees, die das Szenario hergibt, für eine unterhaltsame Erzählung. Dabei fallen eine Menge japanischer Begriffe, wovon einige in Infokästen erklärt werden. Liebhaber dieser Spiele könnten sich an der Textdarstellung mit zu großen Buchstaben und zu wenig Zeichen pro Zeile stören. jonas.m@n-mag.org

- + ruhige und charaktergetriebene Geschichte
- + ordentlicher Umfang unterhält langfristig
- unsaubere Textgestaltung stört den Lesefluss
- mangelhafte Touchscreen-Einbindung

JONAS

7

ALEX

7

27/40

7

SÖREN

6

PATRICK

FAZIT:

Die leichte Erzählung punktet mit seinen harmonischen Figuren und einem atmosphärischen Ambiente, wird aber dennoch nur Fans dieser japanischen Erzählform ansprechen. Trotz ihrer schlichten Darstellung überrascht die Novel immer wieder mit ihrem schmalen Grad zwischen Klischees und tatsächlich attraktiven Inhalten.

Metroid: Other M



Mit dem 2009 erschienenem Metroid: Other M hört die Hauptreihe des Metroid-Franchises bis dato auf. In diesem wechselt Samus gekonnt zwischen der Third-Person- und der Ego-Perspektive.

Von Mario Nguyen

Wario Land: The Shake Dimension



Mit dem 2008 veröffentlichten Wario Land: The Shake Dimension zeigten die Entwickler von Good-Feel, dass sie den großen Nintendo-Marken würdig sind.

Von Eric Ebelt



zum Anvisieren und Schießen in die Ego-Perspektive wechseln, während wir uns in der Third-Person-Ansicht durch das Schiff bewegen. In den gut in Szene gesetzten Boss-Kämpfen ist das Wechseln zwischen den Perspektiven allerdings ein Hindernis, da man dafür ständig die Wii Remtote nach vorne halten muss..

mario.n@n-mag.org

- + gute Charakterisierung von Samus Arans Vergangenheit
- + interessanter comicartiger Look
- + gelungenes und abwechslungsreiches Gegnerdesign
- umständliche Steuerung beim Perspektivenwechsel

MARIO

8

JONAS

8

33/40

8

PATRICK

9

NINTENDO
ONLINE

FAZIT:

Es ist eine Schande, dass Nintendo seit Metroid: Other M keine weiteren Abenteuer von Samus Aran veröffentlicht hat. Mir gefiel Metroid: Other M besonders durch die vielen Geschichten um Samus und ihren Kollegen. Endlich hatte sie mal eine Stimme, zeigte ein wenig mehr Menschlichkeit und war nicht „nur“ die starke Kopfgeldjägerin.



Entwickelte man zuvor hauptsächlich Lernsoftware, stand nun erstmals ein Jump 'n' Run auf dem Plan. In diesem schlüpfen wir in die Rolle des titelgebenden Helden Wario, der auf fünf Kontinenten nach dem nimmerleeren Geldbeutel von Kapitän Rüttelbert sucht – nebenher will dann auch noch Königin Midori von uns gerettet werden. Also heißt es in klassischer Jump-'n'-Run-Manier auf Gegner zu hüpfen, Blöcke zu zerbröseln und Goldmünzen einzusacken.

Dezente Bewegungssteuerung

Das Spiel lässt sich im Übrigen nur mit der Wii-Fernbedienung spielen, da wir nur so Gegner packen und durch ruckartige Bewegungen schütteln oder auf Wunsch auch werfen dürfen. Die dezente Bewegungssteuerung funktioniert tadellos und bereichert das klassische Spielgefühl, das nur von regelmäßigen Backtracking-Aufgaben beschattet wird. Dafür kann der geniale Soundt-

rack mit tollen Tracks entschädigen. Schade ist jedoch, dass der sehr schöne Comic-Look nur im bereits 2008 veralteten 4:3-Format von uns bewundert werden darf.

eric.e@n-mag.org

- + motivierende Jagd nach versteckten Schätzen
- + wunderbare Symbiose aus Akustik und Optik
- + dezente Bewegungssteuerung als klare Bereicherung
- regelmäßiges Backtracking unter Zeitdruck stört

ERIC

8

SÖREN

8

31/40

7

PATRICK

8

NPLUS X

FAZIT:

Wario Land: The Shake Dimension ist für Jump-'n'-Run-Veteranen nicht wirklich eine Herausforderung, macht aber vor allem wegen der Jagd nach allen versteckten Schätzen Spaß, die mit dem tollen Comic-Look mitsamt der wunderbaren Musik hervorragend unterstrichen wird. Stücke wie Wreck Train, Lowdown Depths oder Glittertown sind so schön, dass ich den Controller am liebsten nie aus der Hand legen würde.

Third-Person oder doch die Ego-Perspektive?

Das Gameplay ist eine Art Mischung zwischen der Metroid-Prime-Trilogie und einem Third-Person-Adventure. So können wir

Star Fox 64



Wenige Wochen vor dem Release von Star Fox Zero veröffentlichte Nintendo den Nintendo-64-Klassiker Star Fox 64 im eShop.

Amin Kharboutli

Im Shoot 'em up Star Fox 64 übernehmen wir die Kontrolle über Fox McCloud, der zusammen mit seinen drei tierischen Begleitern den Wissenschaftler Andross daran hindern will, das Universum, auch Lylat System genannt, zu zerstören. Hierzu schießen wir uns in verschiedenen Fortbewegungsmitteln durch die insgesamt 15 Level. Zur Verfügung steht uns ein Abfangjäger, der auf den Namen Arwing hört. In ausgewählten Level können wir außerdem Platz im Panzer Landmaster und im Blue-Marine-U-Boot nehmen, um uns auf Land beziehungsweise unter Wasser fortzubewegen.

Augen offen halten für neue Wege

Die erwähnten 15 Level spalten sich in drei Routen mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden auf, die des Weiteren zu zwei alternativen Enden führen. Zu welcher Route wir gelangen, hängt davon ab, ob wir bestimmte, oftmals nicht näher erklärte, Missionen in den Level bewältigen. Beispielsweise müssen wir in Corneria durch alle halb-kreisförmigen Felsbrocken fliegen, damit uns Begleiter Falco die schwere Route zeigt. amin.k@n-mag.org



- + faires Medallensystem
- + schwer freispielbarer, alternativer Schwierigkeitsgrad
- + spaßiger, wenn auch nicht umfangreicher Mehrspielermodus
- nach wenigen Stunden hat man quasi alles gesehen

AMIN

9

ALEX

9

33/40

8

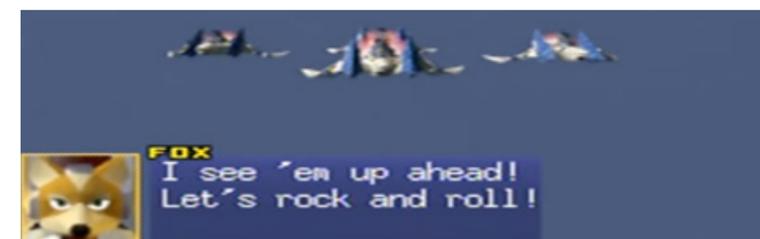
NTOWER

7

NINTENDO
ONLINE

FAZIT:

Star Fox 64 weiß mich trotz seines geringen Umfangs auch heute noch zu begeistern. Grund dafür ist zum einen das motivierende Combo-System, durch das man Extrapunkte erhält, wenn man mit einem aufgeladenen Schuss den Gegner indirekt eliminiert, beispielsweise durch einen Schuss gegen die Wand. Dieses Prinzip sorgt, in Kombination mit dem fairen Medallensystem, für einen hohen Wiederspielwert.



Auch im europäischen eShop ist nur die amerikanische Version des Spiels erhältlich. Die deutschen Untertitel der europäischen Version sind nicht vorhanden.

Yoshi's Story



Das Ende 1997 veröffentlichte Yoshi's Story setzte das Gameplay von Super Mario World 2: Yoshi's Island fort, erreichte aber niemals dessen Qualität.

Von Eric Ebelt



Baby Bowser hat den Happy-Baum gestohlen und damit die Yoshis wieder glücklich sein können, müssen wir sie auf einer kurzen Reise durch sechs Welten mit je einem Level pro Spieldurchgang begleiten. Unterwegs hüpfen wir auf Gegner, flattern über Abgründe, futtern Früchte und sammeln Münzen. Die Einzelspielzeit fällt mit etwa einer Stunde zwar gering aus, doch viele verschiedene Routen durchs Spiel laden zum Erkunden und mehrfachen Durchspielen ein.

Faszination und Aversion

Diverse Gameplay-Entscheidungen, beispielsweise warum ein Level nach dem Mampfen von dreißig Früchten automatisch endet, waren schon damals nicht nachvollziehbar. Ebenso ärgern wir uns über die schwammige Steuerung und das sehr nervige Vibrieren

bei fast jeder Bewegung, wenn wir auf der Wii U mit dem GamePad spielen. Dafür entschädigen der einzigartige Look, der sich durch verschiedene Stoffe zusammensetzt und der unvergessliche Soundtrack von Komponist Kazumi Totaka, der außerdem den Yoshis im Spiel seine Stimme leiht. eric.e@n-ma.org

- + Level-Routen-System lädt zum Erkunden ein
- + einzigartiger Look und unvergesslicher Soundtrack
- in kniffligen Situationen schwammige Steuerung
- zu leichter Schwierigkeitsgrad bei kurzer Einzelspielzeit

ERIC

7

ALEX

7

26/40

7

SEBASTIAN

5

NINTENDO
ONLINE

FAZIT:

Yoshi's Story konnte mich noch nie gänzlich begeistern. Die Levels laden mich zwar zum Erkunden ein, würgen meinen Entdeckerdrang aber bei dreißig gesammelten Früchten prompt ab. Trotzdem macht mir der Nintendo-64-Klassiker kurzzeitig immer wieder Spaß, denn schließlich sind es die Level-Routen, die mich mit abwechslungsreichen Orten inklusive eines tollen Looks und schöner Musik verführen.

Mario Party 2



Mit den jüngeren Serienteilen verärgerte Nintendo die Fans der Reihe mit recht gut gemeinten Veränderungen. Mario Party 2 soll die Partygäste trösten.

Von Eric Ebelt

Mario und seine Freunde streiten darüber, nach wem sie einen kürzlich gegründeten Park benennen möchten. Sie beschließen den Park auf den Namen jenes Helden zu taufen, der Bösewicht Bowser in die Schranken weist – allerdings auf unterschiedlichen Spielbrettern wie einer Piratenbucht oder einer Wildwest-Stadt. Wir ziehen von Feld zu Feld, sammeln Münzen und erwerben damit bei Toad Supersterne. Wer davon am Ende die meisten besitzt, gewinnt.

Partykracher

Der Kern des Spiels aus dem Jahr 1999 sind jedoch die Minispiele, die abwechslungsreicher nicht ausfallen könnten. Beispielsweise müssen wir von einer herunterstürzenden Plattform zur nächsten springen, unsere Mitspieler mit einem Gummihammer betäuben oder mit diesen Seilchenspringen spielen und am längsten aushalten. Die künstliche Intelligenz der Gegner ist zwar durchschnittlich gut, doch der echte Partyspaß tritt nur auf, wenn wir mit mehreren echten Spielern vor dem Bildschirm sitzen. Abendfüllender Partyspaß ist hier garantiert!

eric.e@n-mag.org

- + ausgefallene und unterhaltsame Spielbretter
- + abgefahren und humorvolle Minispiele
- + genialer und abendfüllender Mehrspielermodus
- bei Minispielen ständig neue Steuerungstechniken

ERIC

8

AMIN

10

35/40

9

SÖREN

8

PATRICK

FAZIT:

Mario Party 2 ist ein Spiel, das man unbedingt mit drei Freunden spielen muss. Selbst Mario Kart 64 oder Super Smash Bros. kommen nicht an diesen Partykracher heran. Alleine kann der Titel nur selten länger als eine Stunde am Stück unterhalten, weshalb sich Mario Party 2 nicht für Solisten eignet. Bei der im eShop veröffentlichten US-Version werden zudem leichte Englischkenntnisse vorausgesetzt.

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3



Ursprünglich für das NES erschienen, wurde Super Mario Bros. 3 auch für Super Nintendo und Game Boy Advance optimiert und landete nun erneut im eShop.

Von Tobias Schmick



Um es gleich am Anfang vorwegzunehmen: Natürlich hat dieses Spiel diese ganzen Neuauflagen verdient. Es ist schlicht ein Klassiker. Als erstes Super-Mario-Spiel hat es eine Oberwelt eingeführt, auf der wir uns von Level zu Level bewegen können und sogar auswählen können, welchen Abschnitt wir spielen wollen, denn nicht jeden müssen wir auch abschließen. Falls wir also bei einem bestimmten Level Probleme bekommen sollten, können wir eventuell ein anderes Level spielen, um voranzukommen.

Tanuki und bessere Grafik

Ebenfalls als erstes Super-Mario-Spiel hat Super Mario Bros. 3 den Tanuki-Anzug eingeführt. Mit diesem können wir zeitweise fliegen, wenn unsere Power-Anzeige ganz voll ist. Das Leveldesign ist wunderbar gelungen und fordert auch alte Super-Mario-Profis. Im Gegensatz zur NES-Version des Spiels ist die Game-Boy-Advance-Version ähnlich der Super-Nintendo-Fassung aufgehübscht, mit knalligeren Farben und einem leicht überarbeiteten Interface.

eric.e@n-mag.org

- + viele abwechslungsreiche Level
- + stetig ansteigender Schwierigkeitsgrad
- + erstmals Oberwelt in einem Super-Mario-Spiel
- gelegentlich etwas nervige Autoscroll-Level

TOBIAS

9

AMIN

9

34/40

8

SEBASTIAN

8

NTOWER

FAZIT:

Ein weiterer Klassiker findet seinen Weg auf die Virtual Console der Wii U – wurde aber auch Zeit! Dank des guten Game-Boy-Advance-Emulators profitiert das Spiel außerdem von einer besseren Kantenglättung, was nochmal hübscher aussieht. Auf dem Game Boy Advance habe ich dieses Spiel seinerzeit rauf und runter gespielt; da freue ich mich gleich doppelt, wenn ich das auf dem großen Fernseher wiederholen darf.

The Legend of Zelda: A Link to the Past



Nach vierjähriger Entwicklungszeit erschien The Legend of Zelda: A Link to the Past 1991 für das Super Nintendo. Bis heute gilt das Spiel als Meisterwerk.

Von Eric Ebelt

Abermals schlüpfen wir in die Rolle von Hylianer Link und be-reisen mit ihm das Fantasy-Reich Hyrule, um dem bösen Zau-berer Agahnim das Handwerk zu legen. Dieser möchte nämlich die Pforte zum goldenen Land aufstoßen und genau das müssen wir verhindern, indem wir Stärke, Mut und Weisheit in ganzen elf Dun-geons erlangen. Um unser Ziel zu erreichen, nutzen wir besondere Items, um Gegner zu besiegen und knifflige Rätsel zu lösen. Zu gu-ter Letzt warten in Hyrule dutzende Geheimnisse darauf, von uns gelüftet zu werden.

Geniales Gameplay

Mit A Link to the Past gelang es Nintendo, die geschaffene Game-play-Grundlage vom NES auf dem Super Nintendo sinnvoll fortzu-führen und mit neuen Elementen zu erweitern. Durch die dezente Hilfestellung gelingt es dem Titel, wahre Abenteuerlust in uns zu wecken. Es ist jedoch unverständlich, dass die Virtual-Console-Fas-sung auf dem New 3DS nur in Englisch erhältlich ist. Da die Texte ohnehin aufs Nötigste reduziert sind, fällt dies aber nicht so stark ins Gewicht.

eric.e@n-mag.org

- + zwei große Spielwelten mit vielen Geheimnissen
- + elf spannende, abwechs-lungsreiche Dungeons
- + geniales Gameplay kombiniert mit interes-santen Items
- aufs Nötigste reduzierte Handlung und zu kurze Dialoge

ERIC

9

JONAS

9

36/40

9

SEBASTIAN

9

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Auch ein Vierteljahrhundert nach der Erstveröffentlichung kann der Titel mit einer geheimnisvollen Fantasy-Welt, dem bis heute in vielen Serienteilen wiederverwendeten Soundtrack und vor allem dem zeitlosen Gameplay überzeugen. Nur die zu knapp erzählte Handlung und die zu kurzen Dialoge waren selbst 1991 nicht mehr zeitgemäß. Daran sollte sich am sonst makellosen Klassiker aber niemand stören.

Super Metroid



1994 prägte Super Metroid die Videospieellandschaft mit verfeinerten Mechaniken der beiden Vorgänger und hat bis heute Einfluss auf viele andere Spiele.

Von Eric Ebelt

In Metroid II: Return of Samus konnten wir mit Kopfgeldjägerin Samus Aran die wohl letzte Metroid-Larve retten. Diese kommt uns zu Beginn von Super Metroid jedoch abhanden, denn Welt-raumpirat Ridley hat die Larve entführt. Seine Spur führt auf den Planeten Zebes, wo wir in zweidimensionalen Abschnitten gegen außerirdische Lebensformen kämpfen. Dank der auf dem Planeten verteilten Ausrüstung, können wir Samus' Fähigkeiten erweitern, um zuvor unzugängliche Gebiete zu erkunden und Lebensenergie- und Waffen-Erweiterungen zu finden.

Faszinierendes Gameplay

Das zeitlose Gameplay von Super Metroid fasziniert auch zwei Dekaden nach seiner ersten Veröffentlichung. Unterstützt wird der Kampf gegen Ridley und die Suche nach der Larve mit atmosphärischen 16-Bit-Grafiken, die mit einem hypnotisierenden Soundtrack unterlegt werden. Der fast vollständige Verzicht auf Hilfestellungen und fehlende Hinweise zum nächsten Primärziel könnten unerfahrene Spieler vom Kauf des tollen Klassikers abschrecken.

eric.e@n-mag.org

- + große und verschachtelte Spielwelt mit zahl-reichen Geheimnissen
- + intensives Gameplay sorgt für reichlich Action
- + atmosphärische 16-Bit-Grafiken mit hypnotisierendem Soundtrack
- teilweise sehr nervige Suche nach dem nächsten Primärziel

NMAG

9

PLANET 3DS

8

36/40

9

NPLAYER

10

NINTENDO ONLINE

FAZIT:

Super Metroid gehört zu den besten Super-Nintendo-Spielen. Die Erkundung der Spielwelt macht sehr viel Spaß, da es an allen Ecken und Enden etwas zu entdecken, zu sammeln und die einheimische Fauna auszuradiieren gilt. Obwohl man in wenigen Fällen den roten Faden verliert und teils viel zu lange im Labyrinth des Planeten umherirrt, kann der Titel bis zum grandiosen Finale unaufhaltsam unterhalten.

Donkey Kong Country



Als Donkey Kong Country 1994 erschien, war das Super Nintendo vier Jahre alt. Donkey Kong Country sollte die Lebensspanne der 16-Bit-Konsole verlängern.

Von Eric Ebelt

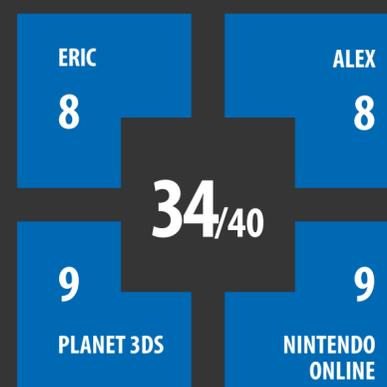
Der Serienbösewicht King K. Rool hat Donkey Kongs Bananen-vorrat gestohlen! Das können wir natürlich nicht tolerieren und jagen dem Kremling und seinen Schergen hinterher. Dabei laufen wir durch abwechslungsreich gestaltete zweidimensionale Levels, sammeln dutzende Bananen ein, hüpfen auf illustre Gegner und öffnen mit Fässern voller Sprengstoff die Zugänge zu zahlreichen Bonus-Levels. Das schnelle Gameplay und der hohe Schwierigkeitsgrad motivieren und fordern Anfänger und Profis gleichermaßen.

Technisches Wunderwerk

Nur wenige Stellen im Spiel waren schon 1994 ein bisschen unfair gestaltet, doch da man den Titel kompetitiv oder im Team auch zu zweit spielen kann, kann man sich diese Nervenarbeit wunderbar teilen. Donkey Kong Country überzeugt jedoch weniger mit seinem grundsoliden Gameplay, sondern vor allem mit der Technik. Die Grafik nimmt es locker mit 32-Bit-Spielen auf und sorgt zusammen mit dem hypnotisierenden Soundtrack für ein einmaliges und unvergessliches Erlebnis.

eric.e@n-mag.org

- + motivierendes und forderndes Gameplay
- + grafischer Super-Nintendo-Meilenstein
- + hypnotisierender Soundtrack zum Mitsummen
- ein paar unfaire Stellen zum Auswendiglernen



FAZIT:

Damals wie heute macht mir Donkey Kong Country trotz der kurzen Einmalspielzeit von circa zwei Stunden jede Menge Spaß, da mich vor allem selbst nach dem Abspann das Suchen nach den letzten Bonus-Levels motiviert und viele Spielabschnitte mein Können fordern. Wer das Spiel zu zweit spielen will, sollte aber zu einer Heimkonsolenvariante greifen, da man sonst den New 3DS ständig weiterreichen muss.

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest



Donkey Kong Country entwickelte sich in Windeseile zu einem so großen Hit, sodass 1995 schon der zweite und bessere Teil in den Händlerregalen stand.

Von Eric Ebelt

King K. Rool hat es tatsächlich geschafft, Donkey Kong zu entführen, weshalb die Hauptrolle des Spiels von Diddy Kong besetzt ist, der tatkräftige Unterstützung von Dixie Kong erhält. Um unseren haarigen Freund zu retten, hüpfen wir mit den beiden durch abwechslungsreiche Levels und erledigen der Reihe nach die bösen Kremlings. Damit wir dem Krokodil das Handwerk legen können, helfen uns Nashorn, Schwertfisch, Spinne, Schlange und Papagei.

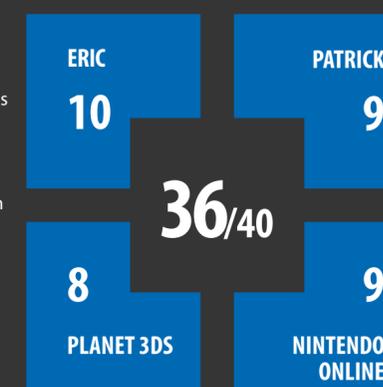
Deutliche Verbesserungen

Außerdem hat Rare wesentlich an den Bonus-Inhalten geschraubt, denn mit gleich drei Sorten von Münzen können wir im Verlauf des Spiels verschiedene Belohnungen wie Extra-Leben oder gar eine zusätzliche Welt freischalten. Auf der technischen Ebene legt Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest noch einmal eine Schippe drauf, was man unter anderem beim liebevollen Gegnerdesign merkt. Zusammen mit der wundervollen Musik von David Wise verbringt man gut und gerne mindestens fünf Stunden mit diesem zeitlosen Klassiker.



eric.e@n-mag.org

- + intelligente und erfrischende Gameplay-Ideen
- + abwechslungsreiche Levels und Aufgaben
- + unglaublich viele Geheimnisse zu entdecken
- + fantastisch umgesetzte Technik



FAZIT:

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest greift die Grundlagen von Donkey Kong Country sinnvoll auf und verbessert das Geschaffene in allen Punkten. Die Spielwelt ist abwechslungsreicher, die Aufgaben vielfältiger, die Suche nach Bonus-Inhalten motivierender und sogar technisch ist der Titel noch einmal ein bisschen besser. Diddy's Kong Quest ist absolut eines der besten Jump 'n' Runs aller Zeiten!

Super Mario Kart



Als Super Mario Kart 1992 in Japan erschien, begann der Siegeszug der Mario-Kart-Reihe – mit dem Unterschied, dass damals noch Können statt Glück zählte.

Von Eric Ebelt

Im ersten Serienteil rasen wir mit Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Koopa, Toad, Bowser und Donkey Kong Jr. über zwanzig abwechslungsreiche Rennpisten, aufgeteilt auf vier Cups. Damit wir möglichst gut abschneiden, sammeln wir auf den Strecken Münzen ein, um unser Tempo zu erhöhen und versuchen mit Items, unsere Kontrahenten zu ärgern oder uns Vorteile zu verschaffen. Gut gefällt uns, dass Gegner und Items ausbalanciert sind. Es zählt also kein Glück, sondern Können!

Knackpunkt: Zwei-Spieler-Modus

Dank des im Modul verbauten Mode-7-Zusatzprozessors kann das rasante Geschehen aus der Verfolgerperspektive in all seiner Pracht bestaunt werden. Trotz dieser Leistung ist es schade, dass sich das Spiel im Einzelspielermodus durch den zweigeteilten Bildschirm selbst behindert. Der Zwei-Spieler-Modus erhöht den Spielspaß exorbitant, ist in der Virtual-Console-Fassung für den New 3DS aber nicht enthalten. Daher sollte man unbedingt zur Download-Variante auf Wii U und Wii oder gar zum Originalmodul greifen. eric.e@n-mag.org

- + vier Cups mit zwanzig Rennstrecken
- + drei unterschiedliche Hubraumklassen
- + überlegene Grafikleistung dank Mode-7-Zusatzprozessor
- zweigeteilter Bildschirm auch im Einzelspielermodus



FAZIT:

Super Mario Kart lebt vom Zwei-Spieler-Modus, weshalb die Download-Version für den New 3DS eher unbrauchbar ist. Wer sich den Titel für die unterstützten Heimkonsolen zulegt, bekommt aber ein feines Rennspiel geboten, bei dem an keiner Stelle Glück, sondern Können zählt. In Anblick der späteren Serienteile sollten die Nintendo-Entwickler das Erstlingswerk am besten selbst noch einmal spielen.

Hierzulande wurde Super Mario Kart zensiert. In der japanischen Version betrinkt sich Peach mit Champagner, wenn wir mit ihr den ersten Platz belegen.

Super Punch-Out!!



Als Super Punch-Out!! 1994 in Japan erschien, ahnte man noch nicht, dass es der letzte Teil der Arcade-Boxing-Serie für fast fünfzehn Jahre sein sollte.

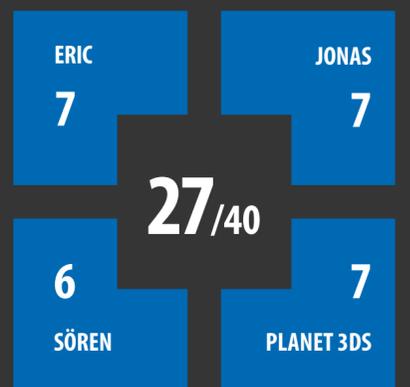
Von Eric Ebelt

In Super Punch-Out!! schlüpfen wir nicht in die Rolle des Newcomers Little Mac, sondern in die Haut eines bis heute namenlosen Boxers. Die Mechaniken sind im 1994 veröffentlichten Titel nahezu dieselben und bleiben den Spielhallenwurzeln treu. Anstatt uns frei im Boxing bewegen zu dürfen, können wir nämlich „nur“ ausweichen, uns vor Angriffen ducken oder sie abwehren, dem Gegner auf die Magengegend schlagen, ihm Aufrechthaken verpassen und sogar Spezialangriffe entfesseln.

Durchdachtes Gegnerdesign

Trotz der eingeschränkten Steuerung ist das Gameplay reich an Möglichkeiten. Das liegt aber vor allem daran, dass jeder der aus einer überschaubaren Anzahl Kontrahenten stammenden Gegner über ein eigenes Angriffsmuster verfügt, das wir erst einmal durchschauen müssen. In der Praxis ist das schnell gelernt und motiviert dann einige Stunden lang. Obwohl der Umfang des Titels alles andere als groß ist und ein Mehrspielermodus fehlt, macht es unglaublich viel Spaß, die Schwachstellen der Gegner herauszufinden und der Champion zu werden. eric.e@n-mag.org

- + tiefgründige Taktiken trotz minimalistischer Steuerung
- + stilsicheres 16-Bit-Arcade-Boxen in Optik und Akustik
- nur ein spielbarer Charakter und wenige Spielmodi
- fehlender Mehrspielermodus zerrt am Langzeitspaß



FAZIT:

Super Punch-Out!! macht dank des durchdachten Gegnerdesigns und trotz oder gerade wegen der beschränkten Bewegungsfreiheit sehr viel Spaß. Ich möchte nicht aufgeben, bevor auch der letzte Boxer ausgezählt wurde. Fans von Arcade-Spielen und Solisten kommen um Super Punch-Out!! nicht herum. Warum Nintendo auf den Mehrspielermodus verzichtete und Potenzial verschenkte, hätte ich selbst 1994 nicht verstanden.

Plus



64 Ausgaben NMag & 20 Jahre Nintendo 64

Das Japan-Bild in Videospielen 51

Die Flut an Spielen aus Japan nimmt nicht ab. Eric hat sich einige japanische Titel etwas genauer angesehen und analysiert einmal mehr das Japan-Bild in Videospielen.

Fire Emblem: Eine Serie tritt aus dem Schatten 54

Seit 1990 begeistert die Fire-Emblem-Reihe Strategie-Rollenspieler auf der ganzen Welt. Alex durchleuchtet die Reihe und erklärt, welche Evolution sie durchlaufen hat.

Der Weltraum in Videospielen 57

64 Ausgaben NMag & 20 Jahre Nintendo 64 59

Passend zur 64. NMag-Ausgabe feiert das Nintendo 64 seinen zwanzigsten Geburtstag. Amin blickt zurück auf die 64-Bit-Ära und erinnert sich an einige alte Klassiker.



Der Weltraum in Videospielen



Fire Emblem: Eine Serie tritt aus dem Schatten

Das Japan-Bild in Videospielen



Man kann sich so intensiv wie nur möglich mit Videospielen auseinandersetzen, doch wenn man sich nicht zugleich mit der japanischen Kultur und Populärkultur beschäftigt, gewinnt man aus Spielen womöglich ein völlig falsches und allgemeines Japan-Bild. *Von Eric Ebelt*

Ostasien war und ist für viele Menschen seit Jahrhunderten ein mystifizierter Ort. Europäer lassen sich von „asiatischen“ Merkmalen in den Bann ziehen, sprechen ihnen eine besondere Bedeutung zu und hinterfragen sie im Regelfall nicht. Das im geographischen Sinne östlichste asiatische Land ist Japan; ein Land, das im Lauf der Geschichte selbst zu diesem Phänomen beigetragen hat. Zwar schloss sich Japan zwischen dem 17. und 19. Jahrhundert nicht vollständig von der Außenwelt ab, doch

war die Einreise ins Land erschwert, infolgedessen das Interesse an Japan zunächst leicht gestärkt wurde und mit dem Auftauchen der so genannten Schwarzen Schiffe unter Führung von Commodore Matthew Perry im Jahr 1853 endgültig geweckt war. Trotz der einsetzenden Industrialisierung war Japan in den Augen der vermeintlich westlichen Nationen ein Land, das nicht mit rationalen Mitteln erklärt werden konnte.



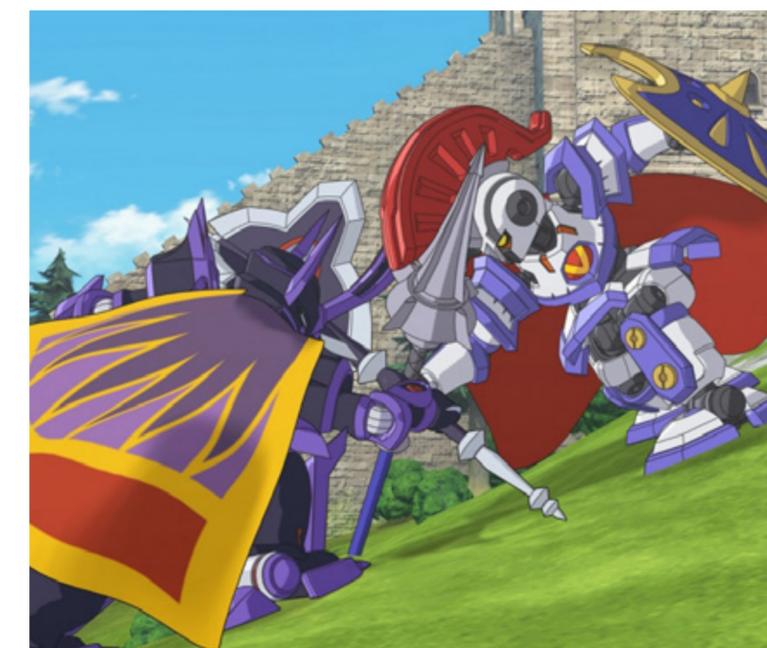
Der Weg des Kriegers

Der 1862 in Morioka geborene Inazō Nitobe nahm es sich zur Aufgabe, der Außenwelt Japan verständlich zu machen, sodass er um die Jahrhundertwende das Werk Bushidō: Die Seele Japans auf Englisch veröffentlichte. Es gelang

ihm zwar, Japan als ebenbürtige Nation zu charakterisieren, doch entsprach sein Japan-Bild einem Land, das es seit Jahrzehnten oder gar seit Jahrhunderten in dieser Form nicht mehr gegeben hat. Bereits an dieser Stelle muss hinterfragt werden, ob es überhaupt so etwas wie ein allgemein gültiges Japan-Bild gibt und ob sich Japan tatsächlich von anderen Ländern unterscheidet. Japan ist wie jede andere Nation auf der Erde ein Land, das regionale Merkmale und nationale Unterschiede in Wirtschaft, Gesellschaft und Kultur aufweist, in verschiedenen Präfekturen andere Feste feiert und mit den Ethnien Ainu und Okinawajin wohl keine absolut monoethnische Gesellschaft darstellt.

Populärkultur als Beschuldigte

Dieses Unterfangen, ein möglichst umfassendes, aber aufs Nötigste reduzierte Japan-Bild zu erhalten, stellt sich besonders im kulturellen Sinne als sehr schwierig heraus. Schaut man sich die Populärkultur des Landes an, mag eine Lösung wesentlich greifbarer sein. Das Wissen der Allgemeinheit über Japan stammt heutzutage nämlich fast nur noch aus Populärkultur, welche die japanische Grenze nach dem Zweiten Weltkrieg verlassen konnte, und natürlich auch aus einschlägiger Populärwissenschaft, die sich in den Köpfen der Menschen manifestiert. In den 1950er und 1960er Jahren gelangten Historienfilme über Samurai und Kai-





jū-Filme über die Monster Gojira, Mosura, Gamera und Co auf die hiesigen Leinwände; in den 1970er Jahren folgten auch schon die ersten Ausstrahlungen von Anime im deutschsprachigen Fernsehen. Im darauffolgenden Jahrzehnt traten schließlich Manga und Videospiele ihren Siegeszug auch international an und sorgten dafür, dass sich das Bild von Japan weiter festigen konnte.

Aufstieg der Feldherren

1983 erschien mit Nobunaga's Ambition der erste Teil der gleichnamigen Videospieldreihe, die uns in die Zeit der Streitenden Reiche und somit ins frühneuzeitliche Japan versetzt. Man war bei Koei darauf bedacht, das historische Szenario möglichst korrekt wiederzugeben. Anhand der begrenzten grafischen Möglichkeiten fiel es den Entwicklern leicht, das eine oder andere Abbild verschiedener Daimyō, sprich den Lokalherrschern, aufgrund fehlender fotografischer Vorlagen, zeitgenössisch darzustellen. Im

besten Fall hat man sich hier von japanischer Kunst des 16. und 17. Jahrhunderts inspirieren lassen. Während sich andere Videospiele wie die Way-of-the-Samurai-Serie oder die Samurai-Warriors-Reihe, die sich mit der Vergangenheit Japans beschäftigen, immer mehr populärkulturellen Einflüssen hingaben, blieb die Serie selbst beim 2013 veröffentlichten Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence der Linie treu und zeigt ein historisches Japan-Bild in wesentlich fortgeschrittener Grafik.

Irrwitzige Darstellung

Mit dem Titel Mr. Goemon fiel 1986 der Startschuss zur Ganbare-Goemon-Serie, die auch als Mystical-Ninja-Reihe bekannt ist. Die Geschichte basiert recht wagemutig auf dem Leben des 1594 hingerichteten Goemon Ishikawa, der in den letzten Jahrhunderten sogar als Sagengestalt vom Anführer einer Räuberbande zum Attentäter degradiert und später als Ninja glorifiziert wurde. Sei-

ne Darstellung in der Videospieldreihe bedient sich wohl an allen Elementen etwas – mit Historizität hat das nur wenig zu tun. Des Weiteren lenkt das 1991 für das Super Nintendo veröffentlichte The Legend of the Mystical Ninja mit irrwitzigen Ideen von der Realität ab. Auf der Reise quer durchs feudale Japan besuchen wir Spielhallen, nächtigen in Hotels nach westlichem Vorbild, vertilgen Pizzen und bezahlen sogar in US-Dollar. Die letzten beiden Punkte treffen nur für die außerhalb Japans herausgegebene Version zu, denn im japanischen Original dürfen wir stattdessen Onigiri essen und mit wohlverdienten Ryō, dem japanischen Zahlungsmittel bis zur Einführung des Yen, zahlen. Während die japanischen Entwickler den Zeitgeist des Jahres 1991 aufs Korn nehmen, kratzt die Lokalisation am kuriosen Japan-Bild.

Geld regiert die Welt

Ähnliches passiert auch mit dem Pokémon-Franchise, das mit der grünen und roten Edition in Japan 1996 seinen Grundstein legte. Dass die Kantō-Region nicht richtig transkribiert wird, ist nur ein

kalter Tropfen auf den heißen Stein. Da die fiktive Region aber der realen Region in Japan nachempfunden ist und man in der japanischen Fassung der Spiele tatsächlich mit Yen zahlt, ist es schon ein wenig komisch, wenn in den Fassungen außerhalb Japans das rein fiktive Zahlungsmittel Pokédollar genutzt wird. Die Lokalisation betrifft allerdings auch ein Großteil der Pokémon-Namen, sodass Nintendo hier eindeutig der Spagat gelingt, eine eigene Welt trotz der unverwechselbaren optischen Nähe zu japanischer Architektur und Kultur zu schaffen, zumal der Pokédollar in allen weiteren Editionen als internationales Zahlungsmittel anerkannt ist. Absurd wirkt das ganze jedoch, wenn man sich die japanische Originalversion der schwarzen und weißen Edition anschaut. Obwohl das Spiel in der Isshu-Region spielt, die einer nordamerikanischen Umgebung nachempfunden ist, zahlt man auch hier mit Yen.

Charme der Achtziger Jahre

Yū Suzukis Meisterwerk Shenmue aus dem Jahre 1999 ist hingegen eines der Spiele, welche am ehesten ein korrektes Japan-Bild



wiedergeben. Das Abenteuer versetzt uns in die Jahre 1986 und 1987, genauer gesagt in die Stadt Yokosuka in der Präfektur Kanagawa. Ziel des Epos ist es, den Mord am eigenen Vater aufzuklären. Der Handlungsort ist seinem realen Vorbild in weiten Teilen nachempfunden und jeder, der auch nur einmal Fotos von Yokosuka gesehen hat, wird die Ähnlichkeit zur digitalen Version bestätigen können – nur dass der Titel uns zudem mit dem Charme der Achtziger Jahre und einer winterlichen Kulisse durchweg verzaubert. Dazu kommt, dass man die echten meteorologischen Wetterdaten der Jahre für das Spiel genutzt hat und man die Kampftechniken von Budō-Experten hat absegnen lassen. Einzig allein der cinematographische chinesische Einfluss auf die künstlerische Gestaltung der Geschichte und fiktive magische Artefakte holen uns auf den Boden der Tatsachen zurück. Trotzdem zeigen uns an jeder Ecke Innen- und Außenarchitektur, Straßenbau, Beschilderung, Nichtspielercharaktere, Nebenbeschäftigungen und Atmosphäre ein dermaßen glaubhaftes Bild von Japan, das wir vor 1999 so noch nicht gesehen haben.

Das Leben eines Yakuza

Da Shenmue II im Jahr 2001 vorerst den Abschluss der Reise von Ryō Hazuki bildete, konnte 2005 eine weitere Serie erfolgreich etabliert werden und das Shenmue-Franchise in gewissen Aspekten beerben. Die Rede ist von Yakuza, welche uns in die gleichnamige Organisation einführt. Hierzulande wird die Yakuza oftmals als japanische Mafia bezeichnet, doch Yakuza haben in Japan eine ganz andere gesellschaftliche Bedeutung wie Mitglieder der italienischen Mafia. Das wird im Spiel leider nicht ganz deutlich, da



mit Gewalt nicht gespart wird und so gut wie jede Nebenhandlung in einem Schlagabtausch endet. Trotzdem ist das Spiel sehr reich an Zusatzaufgaben und Freizeitbeschäftigungen. Im Großstadtdschungel von Tōkyō und Co dürfen wir Pachinko-Automaten bedienen, mehrere Filialen des Club Sega besuchen, in einem Hostessenclub mit den Damen flirten, in Restaurants viele japanische Mahlzeiten genießen und üben mit dem Baseball-Schläger. Das 2012 veröffentlichte Yakuza 5 führt uns noch tiefer in die japanische Kultur ein und bietet nochmals weitere Aufgaben wie die Arbeit als Taxi-Fahrer oder als Udon-Lieferant. Das Großstadtszenario ist Sega gelungen.

Problemkind: Lokalisation

Jüngere Vertreter, die ein Japan-Bild in Videospielen zeigen wollen, sind die beiden Level-5-Rollenspiele LBX: Little Battlers eXperience und Yo-kai Watch. Während Pokémon es mit einfachen Mitteln bei der Lokalisation schafft, ein eigenes Universum fernab des eigentlichen Gedankenguts zu suggerieren, scheitern LBX und Yo-kai Watch gnadenlos an diesem Vorhaben. Die Lokalisation von LBX setzt überwiegend auf englische Namen und selbst wenn japanische Begriffe genannt werden, werden diese in der Synchronisation gleich durchgehend mit amerikanischem Akzent zum Fremdschämen ausgesprochen. Yo-kai Watch setzt wiederum auf eine gute Mischung von deutschen und englischen Begriffen, vor allem da es wie bei der Pokémon-Reihe hunderte Wesen zu fangen gibt. Yōkai (im Spiel ulkigerweise als Yo-kai transkribiert) sind Wesen aus der japanischen Mythologie, die im Spiel jedoch nicht alle den mythologischen Vorbildern

entsprechen, aber genug Akzente setzen und sich an Tatsachen orientieren, um diesen Teil der japanischen Kultur zu beleuchten. Man hat bei der Lokalisation aber völlig übertrieben, denn sogar Beschriftungen an Läden wurden ins Deutsche übersetzt und sogar das Zahlungsmittel von Yen auf Euro umgestellt. Gehwege, Tempel, Schreine, Architektur und nicht zuletzt der markante Anime-Grafikstil zeigen uns ein greifbares Japan-Bild, das uns Level-5 und Nintendo in Kooperation vorenthalten wollen.

Mehrere Japan-Bilder

Die genannten Spiele geben zwar nur einen kleinen, aber sehr wohl einen guten Einblick in die japanische Kultur, welche Videospiele seit mehreren Dekaden zeichnen. Dutzende andere Titel gibt es aus Fernost, die das Spektrum vergrößern. Ein Beispiel wäre der WiiWare-Titel Muscle March, in welchem muskelbepackte Männer wie wild durch die Stadt rennen und wir nur ihre Bewe-

gungen nachahmen müssen. Solche Spiele haben hier ungefähr die Wirkung bei Spielern wie die japanische Spielshow Takeshi's Castle bei ihren Zuschauern. Bei alleiniger Betrachtung des Spiels würde man leicht den Eindruck erhalten, dass die ganze japanische Videospieldlandschaft so aussieht. Nicht wenige Menschen denken auch, dass im japanischen Fernsehprogramm neben den für sie befremdlich wirkenden Spielshows andere Formen der Unterhaltung nicht möglich sind. Es gibt also keine allgemein gültigen Tatsachen, wie man ein unumstößliches Bild von Japan in Stein meißen kann. In Videospielen ist es in vielerlei Hinsicht verankert; der Trend geht jedoch anhand von Spielen wie Yakuza und Samurai Warriors klar in eine populärkulturelle und hierzulande teils entzauberte Darstellung des Landes, wie man im Mai 2016 mit Yo-kai Watch bewies. Trotzdem gibt und wird es immer ein Japan-Bild in Videospielen geben – es gibt nur nicht eben „das“ Japan-Bild.

eric.e@n-mag.org



Wer ein völlig falsches Bild von Japan erhalten möchte, sollte im Internet mit griffbarem Alkohol nach Videos vom Spiel Japan World Cup 3 suchen.

Fire Emblem: Eine Serie tritt aus dem Schatten



Podcast



Seit Ende Mai ist Fire Emblem: Fates endlich auch in Europa erhältlich. Passend zum Test in dieser Ausgabe werfen wir einen Blick zurück auf die 26-jährige Geschichte der Strategie-Rollenspiel-Reihe.

Von Alexander Geisler

Als Fire Emblem: Awakening im April 2012 und ein Jahr später in Europa erschien, war die Zukunft der über zwanzig Jahre alten Reihe unsicher. Der erste Ableger für den Nintendo 3DS sollte unter Umständen das letzte Fire Emblem sein. Der überraschende Erfolg von Awakening sorgte jedoch nicht nur für eine Fortsetzung, sondern holte die Reihe aus dem bisherigen Nischendasein. Bis Ende 2014 konnte sich Fire Emblem: Awakening 1,79 Millionen Mal verkaufen. In den USA erreichte das Strategie-Rollenspiel sogar innerhalb der ersten vier Wochen siebzig Prozent der Gesamt-

verkaufszahlen des Vorgängers. Das hat Nintendo und Intelligent Systems Mut gemacht und der Nachfolger wurde in zwei Versionen, die später um eine reine Download-Episode ergänzt wurden, veröffentlicht. Trotzdem hat die Fire-Emblem-Reihe schon seit dem ersten Teil aus dem Jahr 1990 einige Änderungen erfahren.

Graue Vorzeit

Am 20. April 1990 erschien mit Fire Emblem: Ankoku Ryū to Hikari no Tsurugi das erste Spiel der Reihe für das Nintendo Enter-

tainment System in Japan. Nicht nur grafische Entwicklungen haben die Reihe seit dem verändert, auch spielerisch gab es deutliche Verbesserungen. So fehlten damals noch das heute bekannte Waffensystem sowie die Möglichkeit der Klassenbeförderungen. Dennoch beruft sich Intelligent Systems inhaltlich gerne auf den Serienerstling, dessen Held Marth bereits Auftritte in der Super-Smash-Bros-Reihe hatte oder namentlich in späteren Fire-Emblem-Spielen erwähnt wurde. Erste Veränderungen brachte bereits das 1992 veröffentlichte Fire Emblem: Gaiden, das eine Art Nebenhandlung zum ersten Spiel erzählt.

Spielerisch haben sich die Entwickler einiger Mechaniken angenommen. Die zuvor fehlenden Beförderungen der Klassen kamen genauso hinzu wie eine zwischen den Missionen begehbare Landkarte und ein zugänglicheres Magiesystem.

Neuaufgabe mit Erweiterung

Eine kleine Besonderheit hatte auch das erste Fire Emblem für das Super Nintendo. Eingeteilt in zwei Bücher, handelte es sich zum einen um ein erweitertes Remake des ersten Teils und zum anderen um eine direkte Fortsetzung, in der die Geschichte von Marth weiter erzählt wurde. Dafür hielten sich spielerische Neuerungen in Grenzen. Einzig die Möglichkeit für berittene Einheiten auch zu Fuß zu kämpfen, zeichnet Monshō no Nazo in dieser Hinsicht aus. Das 1994 erschienene Spiel erhielt zudem zwei Jahre später eine Umsetzung als zweiteilige Anime-Original-Video-Animation.

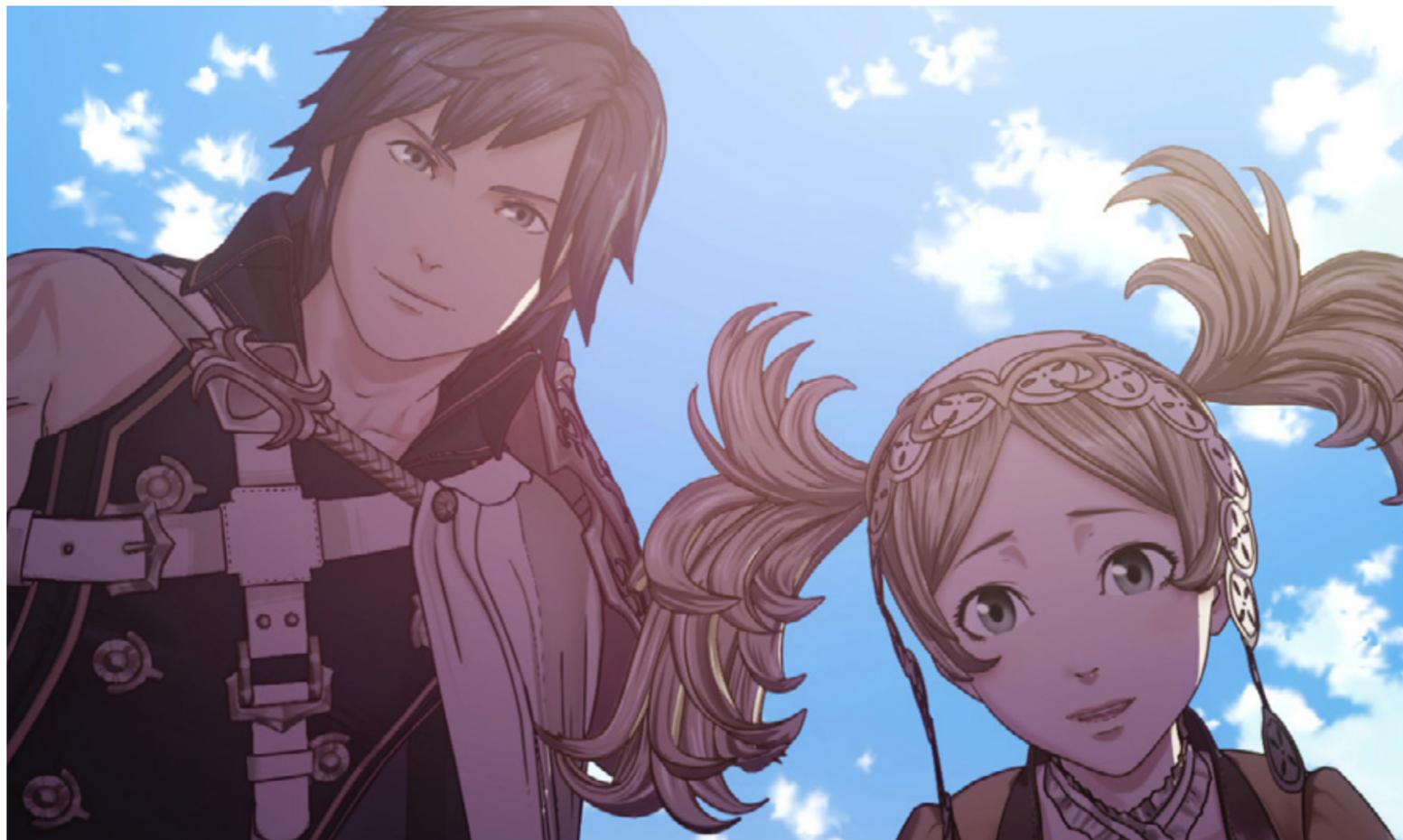
Neue Welten

Das 1996 veröffentlichte Fire Emblem: Seisen no Keifu war der erste Teil der Reihe, der sich einem neuen Setting annahm und sich somit von den Vorgängern löste. Das nutzten die Entwickler von Intelligent Systems dazu einige Änderungen vorzunehmen, die zum Teil bis heute Bestandteil der Reihe und kaum wegzudenken sind. Die zentrale und wichtigste Neuerung ist das bekannte Waffendreieck, in dem die folgende Regel gilt: Schwerter schlagen Äxte, Äxte schlagen Speere und Speere schlagen Schwerter. Erstmals in einem Fire Emblem waren die Waffenarten

somit klaren Regelungen unterworfen und brachten neue taktische Möglichkeiten und Notwendigkeiten mit sich. Auch das

Romanzensystem inklusive Hochzeiten und Kinder wurde eingeführt und hatte durch die zwei Generationen Einfluss auf die Handlung des Spiels, aber auch die Waffen. So gab es besondere Familienwaffen. Ungewöhnlich für ein Fire Emblem sind die Möglichkeit der Wiederbelebung, die Reparatur von Waffen sowie die fehlende Option Gegenstände unter Einheiten tauschen zu können.





Kuriosität

Das SNES brachte nicht nur die vielleicht wichtigsten Neuerungen der Reihe mit sich, sondern auch die beiden ungewöhnlichsten Ableger der Reihe. Namentlich sind das Fire Emblem: Akaneia Saga und Fire Emblem: Torakia 776. Bei ersterem handelt es sich um vier Prequel-Kapitel zum Serienerstling, die ausschließlich über die SNES-Erweiterung Satellaview gespielt werden konnten. Auf eine große Geschichte wurde dabei zwar verzichtet, doch dafür verfügten die Karten über sehr hohe Schwierigkeitsgrade und waren nur während der Ausstrahlung über das Satellaview spielbar. Das Streaming ermöglichte damals eine Synchronisation. Da die Kapitel kein Ende hatten, konnten sie bis zum Ende jeder Ausstrahlung gespielt werden. Ziel war es durch diverse Aktionen Punkte zu verdienen. Durch die Einstellung des Satellaview-Dienstes ist Akaneia Saga heute nicht mehr in der ursprünglichen Form möglich.

Download-Debüt

Auch Torakia 776 stellte eine Kuriosität dar. Das Spiel erschien 1999 im Rahmen der Nintendo Power Distribution, konnte also in bestimmten Geschäften auf ein leeres Modul heruntergeladen werden. Später erschien noch eine normale Einzelhandelsversion. Spielerisch brachte der letzte SNES-Teil von Fire Emblem den Nebel des Krieges in die Reihe. Zudem konnten Einheiten bei zu häufigem Einsatz ermüden, so dass sie im anschließenden Kampf nicht einsetzbar waren.

Mobiler Aufbruch

Im Jahr 2002 ermöglichte es Fire Emblem: Fün no Tsurugi erstmals auch unterwegs in die Schlacht zu ziehen. Das erste Handheld-Spiel der Reihe für den Game Boy Advance löste sich inhaltlich von den Vorgängern und erzählte die Geschichte des

im Westen aus Super Smash Bros. bekannten Helden Roy. Der Nachfolger Rekka no Ken stellte ein Prequel dar und erschien als Fire Emblem erstmals auch außerhalb Japans. Erzählt wurde die etwa zwanzig Jahre früher angesiedelte Geschichte von Lyn, Eliwood und Hector, die in zwei separate Handlungsstränge eingeteilt ist.

Außenseiter

Fire Emblem: The Sacred Stones bildete den Abschluss der Reihe auf dem GBA und ist zugleich der einzige Teil ohne Bezug zu einem anderen Fire-Emblem-Spiel. Wie im direkten Vorgänger wurde die Geschichte in zwei Handlungssträngen erzählt, die sich später vereint haben. Im Mittelpunkt standen dabei Ephraim und Eirika. Dabei bot The Sacred Stone seit langer Zeit erstmals wieder eine begehbare Weltkarte sowie die Wahl verschiedener Beförderungsmöglichkeiten. Eine Besonderheit sind die Grundklassen, die vor den eigentlichen Berufungen der Charaktere stehen.

Neue Dimension

Der Wechsel zum GameCube brachte zugleich eine grundlegende Änderungen bei der Grafik mit sich. Boten die bisherigen Fire-Emblem-Spiele ausschließlich eine 2D-Draufsicht, verwendete Fire Emblem: Path of Radiance erstmals eine dreidimensionale Grafik, die an den Genre-Kameraden Final Fantasy Tactics erinnerte. Allerdings hatte die zusätzliche Dimension bei den Karten keinen Einfluss auf die Kämpfe. Erst im Nachfolger Fire Emblem: Radiant Dawn waren Höhenunterschiede zwischen den Einheiten relevant. Doch auch sonst gab es Neuerungen in



den geschichtlich miteinander verbundenen Spielen. So bekam Path of Radiance erstmals Videosequenzen und zumindest in der japanischen Version auch vertonte Texte spendiert. Ebenfalls neu waren die spielbaren nicht-menschlichen Laguz oder das Waffenschmied. Radiant Dawn hingegen fügte eine Speichermöglichkeit während der Schlachten hinzu.

Remake-Zeit

Nachdem GameCube und Wii jeweils nur ein Fire Emblem erhalten haben, musste der Nintendo DS sogar ohne einen wirklich neuen Ableger auskommen. Sowohl Shadow Dragon als auch das nur in Japan erschienene Shin Monshō no Nazo ~Hikari to Kage no Eiyū~ sind erweiterte Remakes, die auf dem ersten Fire Emblem beziehungsweise der im ersten SNES-Ableger enthaltenen Fortsetzung von diesem basieren. Beide

wurden um moderne Elemente wie das Waffensystem oder die Klassenbeförderungen ergänzt. Interessant für westliche Spieler ist, dass es nicht Fire Emblem: Awakening sondern Shin Monshō no Nazo war, das erstmals einen richtigen Spieler-Avatar, der auch als Einheit im Kampf antrat, bot. Auch der Anfänger-Modus erhielt mit dem Remake Einzug in die Reihe.



Aus dem Schatten

Damit sind wir bei den aktuellsten Fire-Emblem-Spielen, die weitest bekannter sind als noch die Vorgänger. Angesichts der im Japan-exklusiven Vorgänger enthaltenen Elemente wie der Avatar und der Anfänger-Modus, brachte der der 3DS-Erstling weniger Neuerungen mit sich, als es für westliche Spieler den Anschein hat. Erwähnenswert ist hierbei wohl die Verwendung von Sprachausgabe außerhalb von Zwischensequenzen sowie die Rückkehr des Heiratssystems inklusive in die Story involvierter Kinder, sowie die Möglichkeit durch Download-Inhalte weitere Charaktere und Karten zu erhalten.

Versionsunterschiede

In Japan erschien Fire Emblem: Fates passend im Jahr des 25. Jubiläums der Reihe. Dabei unterscheidet sich die Erzählweise des Spiels maßgeblich von den Vorgängern. Durch die Versionen Vermächtnis und Herrschaft hat der Spieler nicht nur die Wahl für einen später nicht wieder zusammenlaufenden Handlungsstrang, sondern erlebt zugleich auch einen Krieg aus der Sicht zweier verschiedener



Parteien. Ergänzt wird das Paket durch den Download-Inhalt Offenbarung, der einen dritten Story-Weg bietet. Zusätzliche Neuerungen sind eine ausbaubare Festung inklusive Kämpfen um diese, sowie ein damit verbundener Mehrspielermodus. Wie der direkte Vorgänger hat auch Fates eine StreetPass-Funktion und erhält mit der Zeit neue Inhalte zum Herunterladen.

Blick in die Zukunft

Wie die Zukunft von Fire Emblem aussieht, lässt sich nur schwer sagen. Aufgrund des Erfolges von Fire Emblem: Awakening und auch der guten Kritiken sowie Verkaufszahlen von

Fire Emblem: Fates, dürfte eine Fortsetzung sehr wahrscheinlich sein. Ob Nintendo und Intelligent Systems dafür den sich als lohnend erwiesenen 3DS verlassen und sich wieder einem Konsolen-Teil für Wii U oder NX widmen, bleibt abzuwarten. Bis dahin bieten die drei Versionen von Fire Emblem: Fates für Strategen genug Umfang. Mehr zu den neuen Teilen lest ihr in den Tests in dieser Ausgabe.

alexander.g@n-mag.org



Der Weltraum in Videospielen



Die unendlichen Weiten des Weltraumes sind zum Großteil noch immer ein unerforschtes Gebiet. In Videospielen strotzt es jedoch nur so von außerirdischen Lebensformen. Hier stellen wir euch die besten Nintendo-Weltraum-Abenteuer vor!

Von Mario Nguyen

Was haben fremde Planeten, außerirdische Wesen die in Raumschiffen herumdüsen und der Todesstern gemeinsam? Wir assoziieren damit unsere Vorstellung vom grenzenlosen Universum. Auch die Videospieldentwickler machen sich den Weltraum für ihre Spiele zunutze, um wilde und fantasievolle Geschichten über Weltraumschlachten, unbekannte Alien-Rassen oder sogar der Zerstörung der Erde zu spinnen. Auch Nintendo ist seit Anbeginn ihrer Videospiegelgeschichte ganz vorne dabei, wenn es darum geht, den Spieler in andere Galaxien zu versetzen. Sogar schon

auf dem Nintendo Entertainment System reiste man durch die ein oder anderen ferne Galaxie und erst neulich erschien mit Star Fox Zero für die Wii U ein weiteres Abenteuer im Weltraum-Stil. Den Test dazu findet ihr direkt hier in dieser Ausgabe.

Das Metroid-Franchise

Eines der bekanntesten und am längsten bestehenden Weltraum-Franchise aus dem Hause Nintendo ist Metroid. Kopfgeldjägerin Samus Aran rollte sich schon auf dem NES durch den Planeten

Zebes. Seither reist Samus in den verschiedenen Metroid-Ablegern quer durch die Galaxie im Kampf gegen die Weltraumpiraten und den namensgebenden Metroids, einer Züchtung von grausamen, gehirnartigen Wesen, welche die Lebensenergie ihrer Opfer aussaugen. Das Metroid-Franchise besticht durch ausgeklügelte und detailreiche Umsetzungen seiner Videospieldumgebung. Jegliche Gegner passen perfekt in das dazugehörige Szenario und in Metroid Prime besitzt sogar jedes Wesen eine umfangreiche Beschreibung seiner Spezies und wie es sich auf dem Planeten verhält. Die Metroid-Prime-Reihe sei besonders hervorgehoben. Nicht nur die Bewohner eines Planeten besitzen umfangreiche Trivia, sondern

auch die Flora und Fauna, sowie deren Technologie gibt einem das Gefühl, wirklich auf einem fremden Planeten gelandet zu sein. Mit dem 2009 erschienenem Metroid: Other M endete bisher leider die Metroid-Reihe. Vielleicht dürfen wir ja trotzdem schon bald ein weiteres Abenteuer mit Samus Aran auf einer Nintendo-Konsole erleben. Daumen drücken!

Das Star-Fox-Franchise

Auch im Weltraum-Shooter-Genre spielt Nintendo seit langer Zeit ganz vorne mit. Das Star-Fox-Franchise revolutionierte dieses Genre auf Nintendo-Konsolen sogar, als es auf dem Super Nintendo erstmalig mithilfe des Super-FX-Koprozessors eine 3D-Grafik mit Polygonen darstellen konnte. Im Kampf gegen Erzfeind Andross muss Fox McCloud mit seinen Kumpanen das Lylat-System vor jenem beschützen. Zu seiner Zeit war Star Fox auf dem Super Nintendo, hiezulande StarWing genannt, ein beeindruckender Weltraum-Shooter. Durch seine flotte Geschwindigkeit und dem innovativem Steuerndes Arwings, sowie verschiedenen Flugrouten, vermittelte kein anderer Shooter ein so atmosphärisches Weltraum-Feeling. Selbst heute kann Star Fox sich noch immer sehen lassen und dank fortschreitender Technik nun sogar detailreicher als je zuvor. Mit Star Fox Zero dürfen wir aktuell sogar, dank des Wii U GamePads, direkt aus der Cockpit-Ansicht spielen.



Super Mario Galaxy

Das Weltraum-Setting kann aber auch ganz anders ausgeführt werden. Nintendo beweist dies mit seinem Vorzeigeklempner Mario. In seinen Wii-Abenteuern Super Mario Galaxy und Super Mario Galaxy 2 durchstreift der Klempner zahlreiche bunte Planeten, die allesamt ihren eigenen Stil besitzen. Natürlich wurde auch in diesen Teilen, mal wieder, die hübsche Prinzessin Peach von Bowser entführt und Mario darf die holde Maid wieder retten. Hilfe erhält er dabei durch die Mutter der Lumas, Rosalina. Diese feierte in Super Mario Galaxy ihr Debüt. Dank ihres Raumschiffes kann Mario die verschiedenen Galaxien besuchen. Besonders anzumerken sei, dass Nintendo in diesen Spielen sogar mit der Schwerkraft des Weltalls spielt. So kann Mario in schwarze Löcher gesogen werden oder auch ganze Planeten umrunden.

Xenoblade Chronicles X

Ende 2015 erschien mit Xenoblade Chronicles X für die Wii U das wahrscheinlich größte (hauseigene) Rollenspiel mit Weltraumhintergrund für eine Nintendo-Konsole. Nachdem die Erde durch eine Invasion von Aliens zerstört wurde, flüchteten eine handvoll Menschen mit ihrem Raumschiff vor deren Widersachern und bruchlandeten auf einem scheinbar unbewohnten Planeten. Mit seinen zukunftsartigen Setting überzeugt Xenoblade Chronicles X auf ganzer Linie. Die verschiedenen Abteile des Planeten sind äußerst umfangreich, überall fliegen gigantische Kreaturen herum und selbst der kleinste Fleck des Planeten wirkt lebendig. Auf den insgesamt fünf Bereichen des Planeten finden sich strahlende

Schneegebiete, weitläufige Wüsten und ein großes Lavagebiet. Auch gepanzerte, fliegende Maschinen dürfen in so einer Weltall-Episode natürlich nicht fehlen. Wenn es darum geht, einen lebensfeindlichen Planeten zu erforschen, dann ist Xenoblade Chronicles X definitiv die richtige Wahl. Bis man jede Ecke erforscht hat, vergehen gefühlte Monate. Aber diese sind es auf jeden Fall wert!

Und nicht zu vergessen

Mit diesen Videospiele haben wir nun die bekanntesten Nintendo-Videospiele, die sich rund um den Weltraum drehen, vorgestellt. Aber natürlich gibt es noch eine Vielzahl weiterer Titel, die hier zumindest eine kleine Erwähnung verdient haben. Den Anfang macht Phantasy Star Online: Episode I & II. Ursprünglich für die Sega Dreamcast herausgekommen, erschien es gleich zu Beginn der Gamecube-Ära und war dabei auch das erste Nintendo-Spiel, das man nach heutigen Maßstäben online spielen konnte. Außerdem reiht sich auch das F-Zero-Franchise in diese Serie mit ein. Der Racer, der sein Beginn auf dem Super Nintendo fand, spielt deutlich auf fremden Planeten und auch die verfügbaren Fahrer deuten intergalaktische Herkunft an. Das Schlusslicht bildet ein Geheimtipp: Body Harvest für das Nintendo 64. Von den Entwicklern von Grand Theft Auto erstellt, bietet es eine Open-World-Oberwelt, die von menschenfressenden Aliens angegriffen wird. Unser Held reist mit seinem Raumschiff in die Vergangenheit, um diese Invasion zu stoppen und kann dabei verschiedene Waffen und Fahrzeuge bedienen. Ein ganz besonderes Weltraumabenteuer bietet auch Nintendos Pikmin-Franchise. Auf der Suche nach seinen Raumschiff-

teilen muss Captain Olimar sich auf die Hilfe der heimischen Pikmin verlassen. Somit haben wir nun auch ein großen Teil des Nintendo-Universums abgedeckt und freuen uns auf ein Dutzend weitere Ausflüge ins All in den kommenden Jahren!

mario.n@n-mag.org



64 Ausgaben NMag und 20 Jahre Nintendo 64



Passend zur vierundsechzigsten Ausgabe des NMag feiert das Nintendo 64 seinen 20. Geburtstag. Zu diesem Anlass blicken wir zurück auf die Highlights der 64-Bit-Konsole aus dem Hause Nintendo.

Von Amin Kharboutli

„Wie viel 3D hältst du aus?“. Das ein oder andere Kind der Neunziger Jahre könnte sich an diesen Slogan erinnern. Schließlich bewarb Nintendo das Nintendo 64 in Deutschland mittels einer VHS-Kassette mit eben diesem Spruch und stellte damit indirekt zwei entscheidende Vorzüge ihrer Konsole in den Vordergrund: Zum einen den, der Konkurrenz überlegenen, 64-Bit-Hauptprozessor. Zum anderen den neuen Controller, der dank Analog-Stick das präzise Bewegen des Charakters in dreidimensionalen Umgebungen ermöglichte.

Mario, Mario, überall Mario!

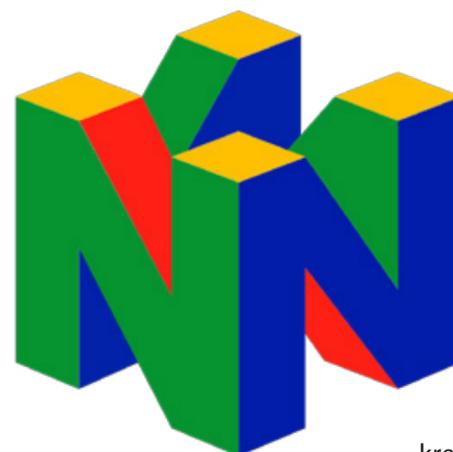
Wie der Analog-Stick richtig in Spiele zu implementieren sei, zeigte Nintendo gleich zu Beginn der Konsolengeneration, denn passend zum Launch des N64 erschien der Jump-‘n’-Run-Klassiker Super Mario 64. Während wir uns in den Vorgängern noch zweidimensional fortbewegten, war es uns nun erstmals möglich mit Mario große dreidimensionale Welten zu bereisen. Des Weiteren wurde

das Mario-Universum aufgrund der erstmals vier anschließbaren Controller auf dem Nintendo 64 zu einer Anlaufstelle für Party-Spiele. Neben dem obligatorischen Mario-Kart-Ableger und drei Mario-Party-Teilen, durfte der Klempner seine Fähigkeiten im Tennis und im Golfen unter Beweis stellen. Wer alleine in der Rolle des Klempners Welten bereisen wollte, der wurde außerdem mit Paper Mario glücklich, denn das Seriendebüt weiß bis heute zu überzeugen.

Zelda nun ebenfalls in 3D

Neben dem Mario-Franchise setzte Nintendo weitere erfolgreiche Marken in 3D um. Das bekannteste Beispiel stellt The Legend of Zelda: Ocarina of Time dar, das unter anderem mit der

NINTENDO 64



offenen Spielwelt und den einzigartig designten Dungeons nicht nur die The-Legend-of-Zelda-Reihe, sondern Action-Adventures im Allgemeinen prägte. Besonders hervorzuheben ist die Möglichkeit, den Gegner per Knopfdruck anzuvisieren. Eine Spielmechanik, die in Ocarina of Time erfunden wurde und bis heute in zahlreichen Spielen vorhanden ist. Mit dem Nachfolger The Legend of Zelda: Majora's Mask

kreierten die Entwickler eines der umstrittensten The-Legend-of-Zelda-Spiele, das auf der einen Seite wegen der geringen Anzahl an Dungeons und gewagter Spielmechaniken kritisiert und auf der anderen Seite aufgrund der düsteren Atmosphäre und vielschichtigen Dialoge gefeiert wird.

Franchise-Service erster Güte

Auch die Shoot-‘em-up-Reihe Star Fox bekam einen Ableger auf dem N64. Dieser hörte aus lizenzrechtlichen Gründen in Europa nicht auf den Namen Star Fox 64, sondern auf Lylat Wars. Laut Entwicklerlegende Shigeru Miyamoto sollen die Star-Fox-Ableger immer eine spezielle Neuerung bieten. Aus diesem Grund wurde Lylat Wars mit einem Controller-Erweiterungsmodul, dem Rumble Pack, ausgeliefert, das ein haptisches Feedback beim Spielen per Vibration bot. Wer genaueres zu dem Titel erfahren will, dem empfehlen wir unseren Testbericht der Virtual-Console-Version in dieser Ausgabe. Das Rennspiel-Franchise F-Zero wurde mit F-Zero X ebenfalls um den bislang vorletzten Ableger auf einer Nintendo-Heimkonsole erweitert. Während die Strecken im Vorgänger für das Super



Nintendo flach und generisch wirkten, ermöglichte die 3D-Grafik des N64 die Erstellung aufwendig gestalteter Kurse. So rasten wir in F-Zero X mit einem Affenzahn durch zahlreiche Loopings, geschlossene Tunnel oder wagten Sprünge von riesigen Schanzen. Außerdem bot der Titel mehr Strecken, mehr Modi, eine Vielzahl an Fahrern, anpassbare Vehikel und einen Mehrspielermodus, was ihn zu einer mehr als konsequenten Fortsetzung des Super-Nintendo-Originals machte. Ende der Neunziger Jahre eroberten außerdem die Pokémon die Handhelds und Fernseher. Um auch im Heimkonsolengeschäft von dem Hype zu profitieren, veröffentlichte Nintendo einige Spin-offs der Taschenmonster auf dem N64. So konnten wir in Pokémon Stadium unsere Pokémon erstmals in dreidimensionalen Arenen gegeneinander antreten lassen, während wir es uns in Pokémon



Snap zum Ziel setzten, möglichst interessante Bilder von Pikachu und Co zu schießen. Neben der Ausschlichtung der einzelnen Franchises versuchte Nintendo außerdem die einzelnen Maskottchen erstmals gemeinsam in einem Spiel antreten zu lassen. Herausgekommen ist hierbei im Jahr 1999 der erste Ableger der heute sehr bekannten Super-Smash-Bros.-Reihe, der allerdings im Vergleich zu den Nachfolgern heute sehr leer und träge wirkt.

Die Hochzeit von Rare

Neben Nintendo brillierte vor allem Entwickler Rare auf dem N64. Die Plattformer Banjo Kazooie, Banjo Tooie und Donkey Kong 64 definierten den Begriff Sammelwahn neu und boten ein Spielerlebnis, das vor allem durch hervorragendes Gameplay und abgedrehte Dialoge den Fans im Gedächtnis geblieben ist. In Hinblick auf die Geschichte nimmt allerdings das sehr derbe Action-Adventure Conker's Bad Fur Day bis heute eine Sonderposition in der Geschichte von Rare ein, da es neben einem singenden Kothaufen auch eine Vielzahl populärkultureller Referenzen bot. Mit Diddy Kong Racing erschufen die Entwickler außerdem ein Rennspiel, das im Umfang und in der Abwechslung weit über dem Niveau von Mario Kart 64 stand. Auch Shooter bekam die britische Spiele schmiede aus dem Stand auf dem N64 zum Laufen. Neben einem in Deutschland indizierten Ableger einer bekannten Filmreihe entwickelten sie den Ego-Shooter Perfect Dark. Dieser bot einen so umfangreichen und durchdachten Multiplayer-Modus, dass das Spiel auch heute noch als einer der besten Mehrspieler-Shooter aller Zeiten bezeichnet werden kann. Weitere Marken, wie die Abriss-Simulation Blast Corps oder der Third-Person-Shooter Jet Force Gemini wussten zu seiner Zeit ebenfalls aufgrund einzigartiger Konzepte zu überzeugen.

Simulationswahn auf dem N64

In der neuen Technik sahen viele Entwickler offenbar auch ein Potenzial für aufwendige Simulationen. Anders lassen sich zumindest die hochkarätigen Sportspiele auf dem N64 nicht erklären. Schon zum Release der Konsole wurde mit Pilotwings eine Flugsimulation auf den Markt gebracht, die mit einer gelungenen Physik-Engine brillierte. Wenige Jahre später folgten die Jetski-Simulation Wave

Race und das Snowboard-Spiel 1080° Snowboarding. Beide Titel hatten gemeinsam, dass sie zwar im Hinblick auf Realismus ihrer Zeit voraus waren, doch leider am Spielumfang geizten. Im Jahr 2001 veröffentlichte Nintendo schließlich den Motocross-Titel Excitebike 64, welcher eine ähnliche gute Physik wie die eben erwähnten Spiele, darüber hinaus aber auch eine Vielzahl an Modi wie Minispiele und einen Streckeneditor, bot.

Alles Gute N64!

Wir haben uns bislang nur mit den schönen Seiten des N64 beschäftigt, aber natürlich war auch in Nintendos dritter Konsolengeneration nicht alles Gold was glänzt. Man denke beispielsweise an die vielen verschlissenen Analog-Sticks, die der schnell ausleiernenden punktuellen Rückfederung geschuldet waren. Außerdem gab es desaströse Spiele, wie das heute zum Kult gewordene Superman 64 oder gescheiterte Umsetzungen etablierter Marken in die dritte Dimension, wie beispielsweise Bomberman oder Mega Man. Das Nintendo 64 hatte sicherlich einige dunkle Seiten, aber es lässt sich nicht leugnen, dass er eine große Anzahl fantastischer Spiele ans Tageslicht gebracht hat, weshalb er sicherlich uns und vielen weiteren Fans noch lange im Gedächtnis bleiben wird. In diesem Sinne: Alles Gute!



amin.k@n-mag.org



Impressum

NMAG #65

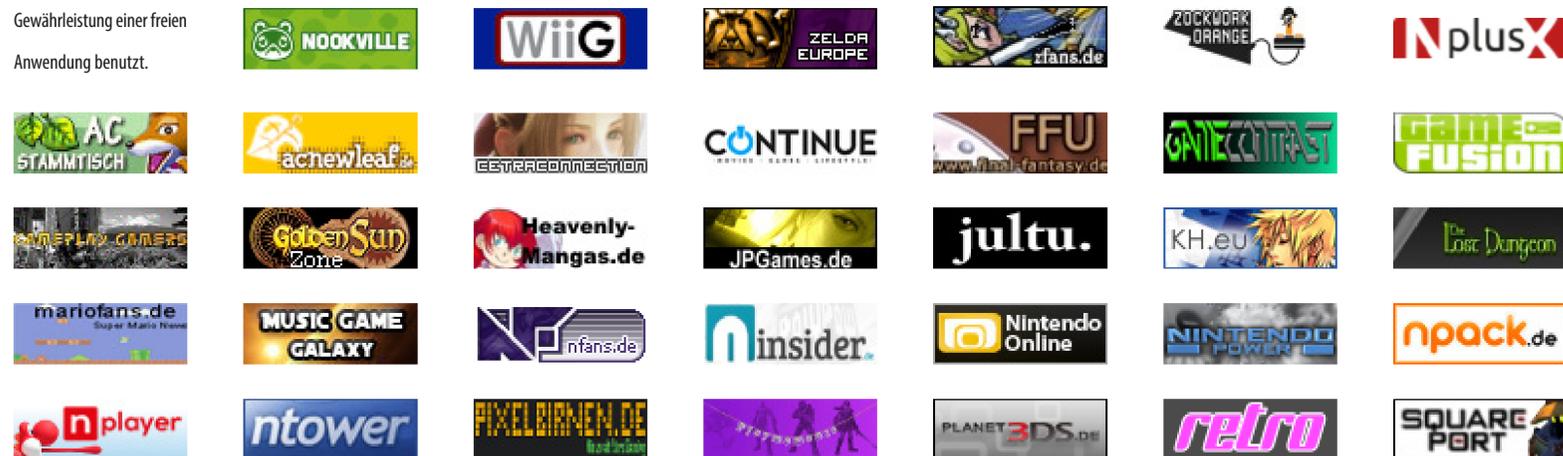
erscheint im Oktober 2016!



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: 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 Datenbanken 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.



Selbstverständlich sind wir auch auf der Gamescom 2016 vertreten. Sollte es dort Interessantes geben, berichten wir darüber.



TEST: Paper Mario: Color Splash
 Das Flehen der Fans nach einem neuen Teil der Paper-Mario-Reihe hat ein Ende. Ob die Fortsetzung den Wünschen entspricht, erfährt ihr bei uns.

MARIO PARTY STAR RUSH

TEST: Mario Party: Star Rush
 Ob die Mario-Party-Reihe mit dem neuen Konzept von Mario Party: Star Rush überzeugen kann, werden wir im Oktober endlich wissen.



TEST: Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
 Den 16. September 2016 dürfen sich Rollenspielfans rot im Kalender anstreichen. Wir werden den potenziellen Hit einen Test unterziehen.