

www.elektrospieler.de



D 5,00 Euro • A 5,15 Euro • CH 8,60 CHF

elektrospieler

fakten und fiktionen aus der virtuellen welt

kioskausgabe 21

xbox360 • ps3 • pc • wii • handhelds

elektrospieler-kioskausgabe 21

www.elektrospieler.de



EVOLVE

PLUS: Bloodborne New 3DS, amiibo, Majora's Mask 3D, Monster Hunter 4 Ultimate, Resident Evil Revelations 2, Ori and the Blind Forest, Final Fantasy Type-0 HD, The Order 1886



EVOLVE

Multiplayer-Jagd auf das Monster: Turtle Rock und 2K bescheren uns eine bestialische Kombination aus verschiedenartigen Mehrspieler-Mechanismen, bei denen vier Spieler Jagd auf einen fünften machen. Die Mixtur geht vor allem da auf, wo Vollprofis an den Controllern sitzen. (S. 4)



AMIIBO

Wenn sich Mario und Bowser einträchtig die selbe Plattform teilen, dann müssen sie wohl amiibos sein: Mit seinen erfolgreichen Action- und Activity-Figuren haucht Nintendo seinen Helden auf ungeahnte Weise Leben ein. (S. 14)



MONSTER HUNTER 4

Ein Fest für professionelle Dinojäger: Mit dem 3DS-exklusiven Monster Hunter 4 Ultimate bringt Nintendo den bisher einsteigerfreundlichsten Teil von Capcoms Detail- und Datenversessener Monsterhutz nach Deutschland. (S. 34)



NEW 3DS

Mit dem "New 3DS" bringt Nintendo die Idealform seiner Hosentaschen-Hardware. Aufpoliertes Stereoskopie-Feature, extra Kamera-Controller, verbesserte Technik und amiibo-Kompatibilität machen die Neauflage zum perfekten Spielgefährten für Couch und unterwegs. (S. 46)



MEHR TESTS

Und es geht weiter: Nach den extra-langen Storis haben wir uns noch "Zelda: Majora's Mask 3D" (. 48), "Bloodborne" (S. 50), "Final Fantasy Type-0 HD" (S. 56), "Resident Evil Revelations 2" (S. 58) und "The Order 1886" (S. 60) zur Brust genommen.





Multiplayer-Jagd auf das Monster: Turtle Rock und 2K beschenken uns mit **Evolve** eine bestialisch geniale Kombination aus verschiedenartigen Mehrspieler-Mechanismen, bei denen vier Spieler Jagd auf einen fünften machen. Am besten geht die Mixtur auf, wo Profis an den Controllern sitzen.

MONSTRÖSE ACTION- EVOLUTION



Nicht alle Charaktere und Monster sind von Anfang an wählbar: Viele Charaktere und Bestien wollen erst freigespielt werden – wieder andere müssen später dazu gekauft werden. Die hier abgebildeten Figuren sind allerdings alle im Basisspiel enthalten.



Die Alien-Welt Shear ist alles andere als das perfekte Urlaubsparadies: Das von schroffen Felsen zerklüftete Gelände ist kompliziert, die Unwetter brutal und die monströsen Bewohner der vor Feuchtigkeit dampfenden Dschungellandschaft alles andere als schön. Oder gastfreundlich. Besonders ungemütlich ist 'Goliath': Der muskulöse Bursche sieht aus wie eine Mischung aus Godzilla und King Kong, fletscht mehr messerscharfe Zähne als der Monster-Knigge empfiehlt und hat außerdem eine Mordswut im Bauch. Die lässt er vorzugsweise an den menschlichen Siedlern aus, die daraufhin in Scharen aus den Kolonien flüchten – vorausgesetzt, sie werden nicht vorher gefressen. Kurzum: James Camerons Pandora ist verglichen mit Shear ein Freizeitpark für Kleinkinder. Nur gut, dass ein hartgesottener Haufen aus Weltraum-Söldnern zur Stelle ist, um den Rückzug der braven Leutchen zu sichern und der Kreatur Fell respektive Schuppenhaut über die Lausch-Löcher zu ziehen.

Diese Ausgangssituation nutzt Mehrspieler-Experte Turtle Rock ("Left 4 Dead 2", dt. Version)

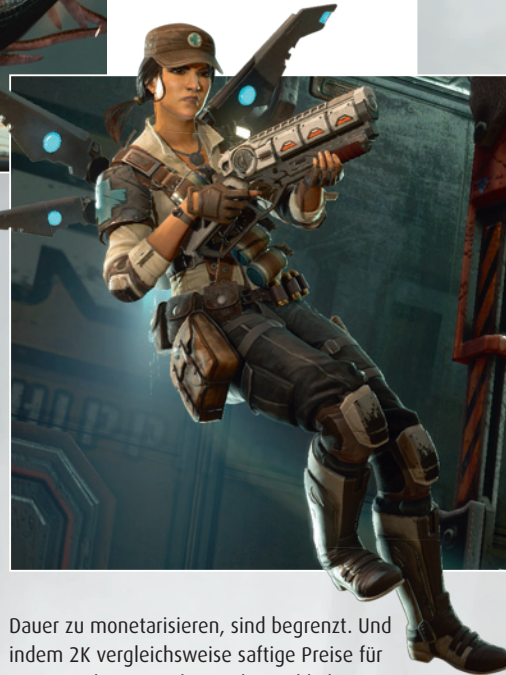


für einen der innovativsten, aber auch kompliziertesten Multiplayer-Titel überhaupt: Während vier Spieler in die Rolle des Jäger-Quartetts schlüpfen, übernimmt der fünfte den tobenden Hassklumpen Goliath – oder einen seiner beiden anderen Monster-Kollegen, die Publisher 2K bei Veröffentlichung des Titels mitliefert. Denn die Kreaturen fühlen sich durch die Besucher von der Erde sichtlich gestört: Minenbau, Schwerindustrie und rasselnde Planierdrauben gehen den Tierchen ordentlich auf den Zeiger. Und nun tun sie genau das, was jeder tun würde, der ungebetene Gäste los werden will: Sie schmeißen die Besucher raus – und wenn sie dezente Hinweise wie zertrümmerte Reaktoren oder Fabrikations-Anlagen nicht verstehen, dann muss man eben RICHTIG deutlich werden.

Wer mit etwas anderem auf den Putz hauen will als Goliath, einem fliegenden Riesen-Oktopus oder einem mit Sichel-armen um sich prägeln den Teleporter-Geist, der muss sich allerdings noch etwas gedulden: Bereits im Vorfeld der Veröffentlichung von "Evolve"



Der Wraith oder 'Geist' ist gerade in seiner anfänglichen Form deutlich kleiner als die anderen Bestien – dabei dafür ein äußerst fähiger und heimlicher Assassine. Die Spukgestalt ist nicht nur flink, sie kann sich außerdem teleportieren.



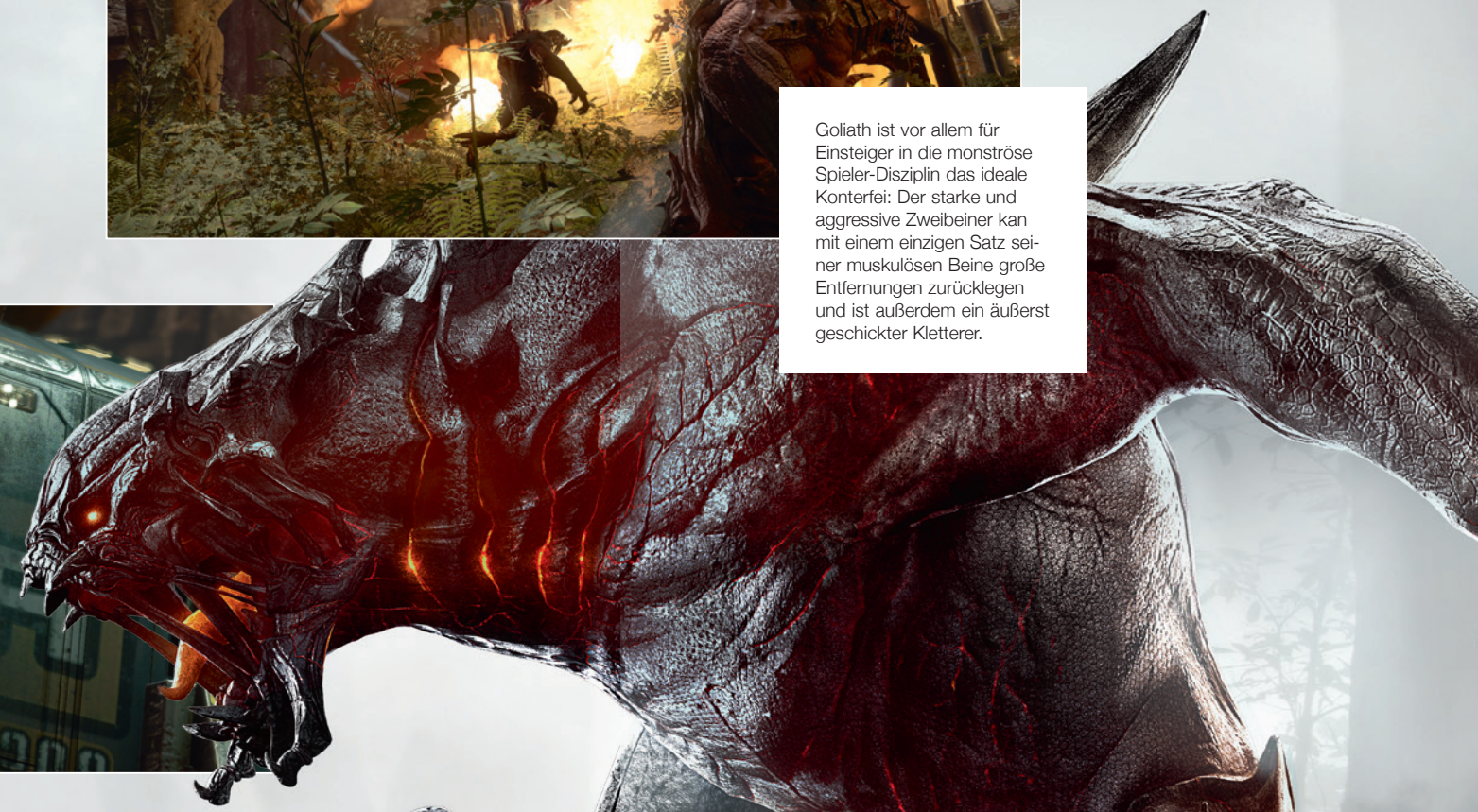
hat 2K bei vielen Gamern für Verärgerung gesorgt, weil die Kreaturen als kostenpflichtige DLCs nachgereicht werden – und zwar für satte 15 Euro pro Bestien-Nase. Ähnliches auf Heldenseite: Aktuell finden sich in jeder von insg. vier Charakterklassen zwei Figuren – die übrigen Kollegen wollen erst im Laufe des Spiels freigeschaltet bzw. später hinzugekauft werden. So warten aktuell die Neuzugänge Crow, Slim, Torvald und Sunny auf Käufer – und zwar für 7,49 pro Nase. Auch ein neuer Vielfraß will bereits runtergelanden werden – und zwar der gigantische 'Behemoth'. Wir halten die Preisgestaltung übrigens für angemessen: Die Möglichkeiten, einen auf Langlebigkeit hin getrimmten Titel wie "Evolve" auf

Dauer zu monetarisieren, sind begrenzt. Und indem 2K vergleichsweise saftige Preise für neue Spieler-Konterfeis verlangt, bleibt man an anderer Stelle von nervigen Zusatzkäufen verschont – unter dem Strich also ein fairer Deal.

Doch abseits der Debatten um die vermeintlich fiese Preisgestaltung der DLC-Charaktere bzw.

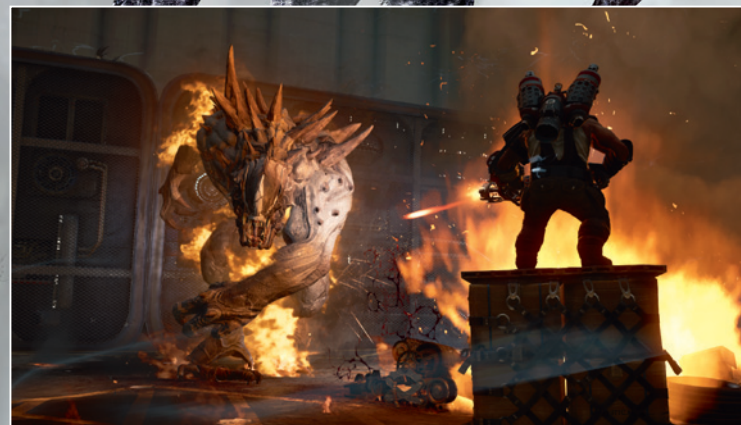


Goliath ist vor allem für Einsteiger in die monströse Spieler-Disziplin das ideale Konterfei: Der starke und aggressive Zweibeiner kann mit einem einzigen Satz seiner muskulösen Beine große Entfernungen zurücklegen und ist außerdem ein äußerst geschickter Kletterer.



Der 'Kraken' wiederum wirkt wegen seiner ausgeprägten Mund-Tentakel ein wenig wie Lovecrafts legendäres Oberbiest Cthulhu – und auch hier kann die ozeanisch anmutende Monstrosität fliegen und bereits aus großer Distanz angreifen. Er attackiert die Jäger mit Blitzschlägen, Minen, Erdbeben-Angriffen und Windstößen.





Bis der Monsterspieler jede Angriffsform seines bestialischen Alter Egos richtig einzusetzen weiß, gehen einige Niederlagen ins Land: Die Kreaturen wirken zunächst übermächtig – doch in den Händen eines ungeübten Spielers haben sie gegen eine eingespielte Jäger-Crew keine Chance.



-Monster ist "Evolve" eines der ehrgeizigsten und ungewöhnlichsten Multiplayer-Projekte der letzten Jahre – ein Anspruch, der Chancen, aber auch Risiken birgt: Indem die Fähigkeiten der Monsterjäger nahezu perfekt aufeinander abgestimmt wurden, ist "Evolve" vor allem beim Kampf gegen einen cleveren Monster-Spieler ein Multiplayer-Erlebnis, wie man es

nicht alle Jahre serviert bekommt. Fordernd. Spannend. Brutal. Allerdings hat die Festlegung der Jäger-Mannschaft auf je einen Kämpfer, einen Heiler, einen Support-Experten und einen Fallensetzer (der das Monster buchstäblich an die Leine legt und seinen Bewegungsspielraum eingrenzt) auch ihren Preis: Vor dem Multiplayer-Match darf der Spieler zwar seine Wunschrolle festlegen – doch diesem Wunsch wird längst nicht immer entsprochen. Immerhin: Abseits seines Traumhelden darf er eine differenzierte Prioritätenliste festlegen. Also bereits im Voraus bestimmen, welche Rolle es denn sein soll, wenn die erste oder zweite Wahl mal nicht greifen.

Das Ergebnis ist ein Team aus hochspezialisierten Experten, in dem viele dieser "Experten" am Ende gar nicht so recht wissen, wie sie ihre Figur überhaupt spielen und ihre Spezialfertigkeiten einsetzen müssen – zumindest dann, wenn sie sich zu schnell und ohne adäquate Vorbereitung in das Scharmützel stürzen.

Dann kann es leicht mal passieren, dass sich die Suche nach der flüchtenden Kreatur zunächst lange und planlos gestaltet, während sich der Brocken in aller Ruhe einen dicken Ranz anfrisst (die Panzerung verbessert sich) und rasant all seine Evolutionsstufen durchläuft. Bis er am Ende schier unbesiegt ist.

Abhilfe schafft exzessives Training im Solo- bzw. Kampagnen-Modus: Hier darf der Spieler noch während des Matches nahtlos zwischen den unterschiedlichen Figuren hin und her-springen, um all ihre Besonderheiten kennenzulernen – außerdem wartet die fünf Missionen umspannende Mini-Kampagne ebenso wie beim Multiplayer-Spiel mit ein paar neckischen Extras auf. So wirkt sich die Performance in der einen Mission unmittelbar auf die Entwicklung der nachfolgenden aus: Haben es die Jäger z.B. nicht geschafft,

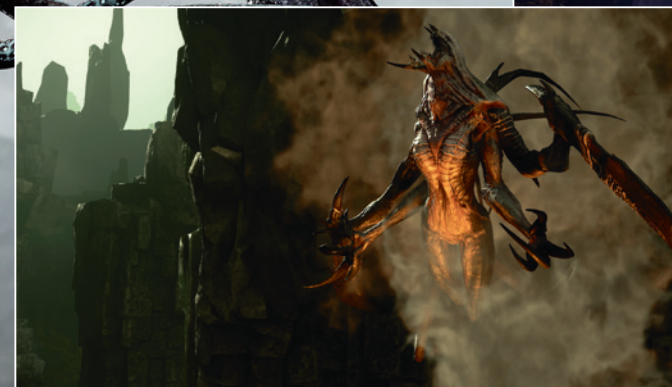
in einem Staudamm alle Monstereier von der Platte zu putzen, dann waten sie im Einsatz danach durch ein Terrain, das vom explodierten Damm geflutet wurde und in dem sich die schwimmfähige, Aal-ähnliche Brut der Kreatur ausgebreitet hat wie eine Seuche.

Am Ende ist "Evolve" ein Multiplayer-Spektakel, das sich vor allem an Genre-Profis richtet: Multiplayer-Neulinge tun sich gerade anfangs reichlich schwer – und lassen sich deshalb am besten von einem toleranten Experten-Team an die Hand nehmen. Sonst werden sie anfangs von der schier Detail- und Feature-Flut des Titels überrollt. Haben sie die grundlegenden Mechanismen des Spiels jedoch erstmal erlernt und sitzen damit auf beiden Seiten der Jagd kompetente Profis – dann kann die Mixtur aus Koop- und Spieler-gegen-Spieler-Schlacht ihre monströse Potenz voll auspielen. Und die ist mindestens so gigantisch wie Goliath.

Am Ende ist "Evolve" ein Multiplayer-Spektakel, das sich vor allem an Genre-Profis richtet: Multiplayer-Neulinge tun sich gerade anfangs reichlich schwer – und lassen sich deshalb am besten von einem toleranten Experten-Team an die Hand nehmen.



Die riesenhaften Kreaturen des Monsterspielers sind besonders furios inszeniert. Mit all ihren Spezialattacken und furchbaren Angriffen sind diese Riesen gerade visuell das Herzstück des Spektakels.





SPEZIALISTEN FÜR ALLE FÄLLE: CHARAKTERE UND KLASSEN

ASSAULT: MARKOV, HYDE, PARNELL

Die 'Assault-Klasse ist genau das, wonach sie sich anhört: Rücksichtslose und hart gedrillte Super-Söldner, die anders als normale Militärs auf den Kampf Mann gegen Monster spezialisiert sind. Zu diesem Zweck bringen der breitschultrige Markov, der coole Parnell und Augenklappen-Aufträger Hyde ihre eigenen Improvisations-Geschütze mit auf das extraterrestrische Schlachtfeld: Während Markov die animalischen Bewohner von Shear mit einem Blitzgewehr unter Strom setzt, werden sie bei einer Begegnung mit Hobby-Zünder Hyde kurzerhand flambiert oder per Granate vergiftet. Parnell wiederum schätzt breite Streuung und eine zünftige Explosion: Seine Schrotflinte und sein Raketenwerfer eignen sich vor allem für den Angriff auf mehrere Gegner, während ihm eine Dosis von seinem Super-Serum kurzfristig Bärenkräfte verleiht.



MEDIC: VAL, LAZARUS, CAIRA

Auf seinen Mediziner muss das Team besonders achtgeben – denn ohne die heilenden Fähigkeiten des fliegenden Sanis findet der Kampf gegen Goliath und Monster-Konsorten ein umso jähres Ende. So schießt die mit der 'Medi-Pistole' bewaffnete Val mit wirkungsvollen Heilungsstrahlen um sich, die angeschlagene Kollegen noch während der Bestrahlung und mitten im Kampf zusammenflicken: Eben noch war der Kämpfer dem Tode nahe und kurz davor, unter dem erbarmungslosen Ansturm des Monsters zu fallen – doch auf einmal prescht er mit seinem Jet-Pack wieder in den Himmel auf, als wäre nichts gewesen. Und gibt dem zähnefleischenden Feind ordentlich Saures. Allerdings sind auch die Medics im Gefecht nicht hilflos: So platziert Val mit ihrem Scharfschützengewehr tödliche Präzisionsschüsse, beherrscht ihre Kollegin Caira den Multifunktions-Granatwerfer aus dem Effeff und schleicht Lazarus dank Unsichtbarkeits-Kraftfeld wie ein tödliches Phantom über das Schlachtfeld.



TRAPPER: GRIFFIN, MAGGIE, ABE

Bereits zur Zeit des Wilden Westens und der Kolonisierung der Neuen Welt waren Trapper bzw. Fallensteller an vorderster Front: Indem sie wilde Tiere wie Fuchs, Bär und Karnickel eingefangen und ihnen anschließend das Fell über die Ohren gezogen haben, machten sie Profit – und erschlossen nebenbei ganze Landstriche. An der Spezialisierung auf Fallen-Technik und das Dingfest-machen von wilden Kreaturen hat sich bis heute nichts geändert: Ob Teddybär oder Goliath – alles was lebt, atmet und durchblutet wird, kann festgesetzt werden. Die "Evolve"-Jäger bevorzugen für diesen Job z.B. unter Strom stehende Harpunen – außerdem kann jeder Trapper eine Schutzschirm-artige Arena aufbauen, die das Monster daran hindert, sein Heil in der Flucht zu suchen. Doch vorher muss das Biest erstmal aufgespürt werden – mit Hilfe von Ortungspfeilen, Schallsensoren oder dem sorgfältig abgerichteten Dino-Schnappmaul 'Daisy'.

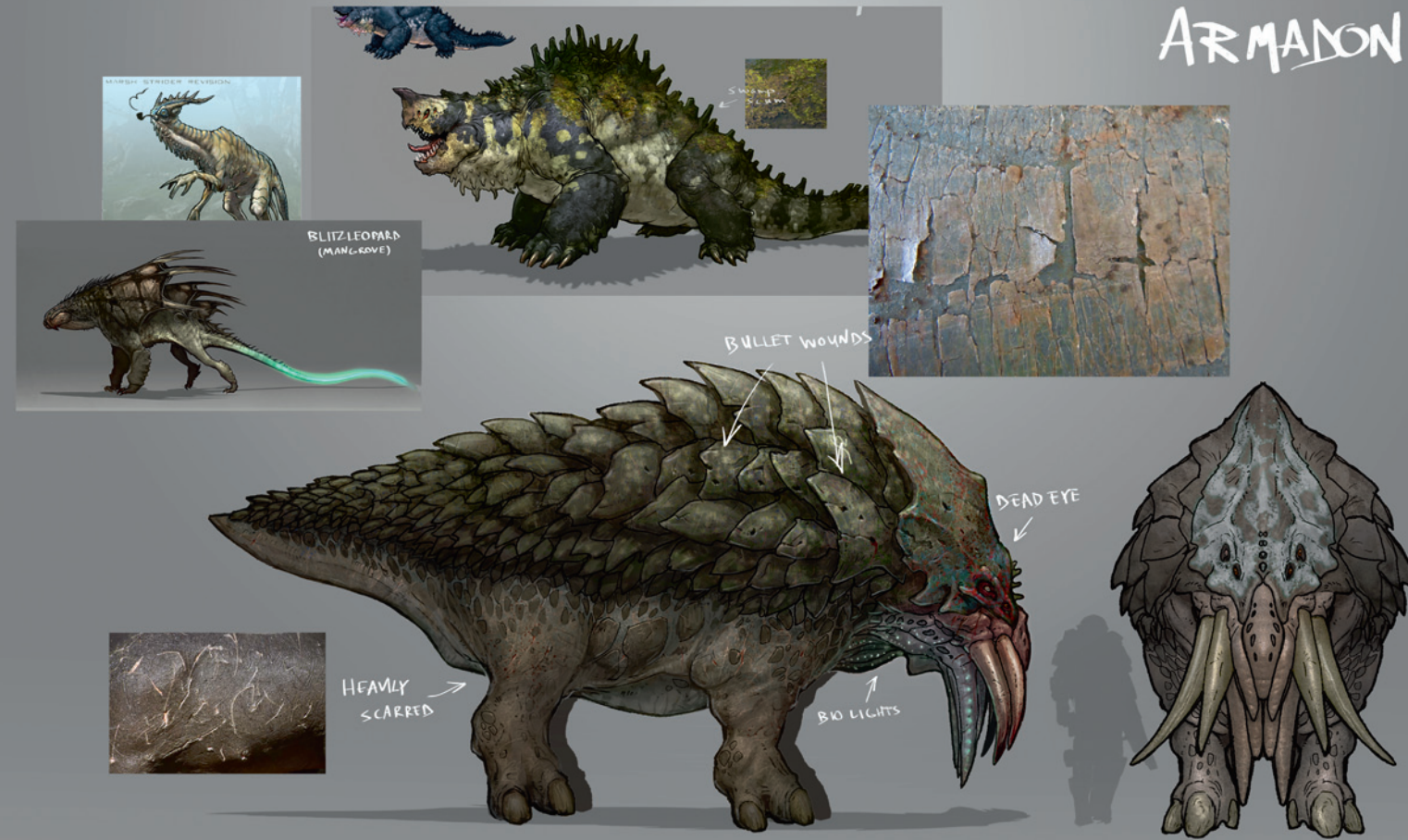


SUPPORT: HANK, BUCKET, CABOT

Wer jetzt noch immer nicht so recht weiß, welche der oben erläuterten Rollen am besten zu ihm passt, der versucht sich vielleicht erstmal als Support – denn Unterstützungs-Charaktere wie der Zigarren-schmauchende Ex-Trucker Hank, Blechkamerad Bucket und der mit seiner schweren 'Schienenkanone' bewaffnete Cabot sind echte Allrounder. So sorgt Hank dank seinem Schildprojektor dafür, dass seine Mitstreiter sogar eine unmittelbare Begegnung mit Goliath überstehen können, während er das Ungetüm mit dem Laser-Schneider selber beharkt. So richtig weh tut aber vor allem der breit gestreute 'Orbitalschlag', der gleich ein ganzes Gebiet in dampfende Asche verwandelt. Robo-Kumpel Bucket wiederum deckt die Aliens entweder mit zielsuchenden Projektilen aus seinem Raketenarm ein – oder aber er baut eines seiner nützlichen Automatik-Geschosse auf.



ARMADON



Alle Charaktere und ihre Fähigkeiten im Überblick

Bei so vielen Figuren und individuellen Talenten verliert man schon mal die Übersicht. Aber keine Sorge: Ein Blick auf unsere Tabelle verrät, wer womit das Feuer eröffnet und auf welche Fertigkeiten er sonst noch zurückgreifen kann. Über Klassenfähigkeiten wiederum verfügt jeder Angehörige des jeweiligen Jobs.

| JÄGER | KLASSE | PRIMÄRES ITEM | SEKUNDÄRES ITEM | SPEZIALFÄHIGKEIT | KLASSENFÄHIGKEIT |
|---------|---------|---------------------------------------|-------------------------|------------------------|---------------------|
| Markov | Assault | Blitzgewehr | Sturmgewehr | Blitzmine | Persönlicher Schild |
| Griffin | Trapper | Gauss MP | Harpunenwaffe | Schallsensor | Mobile Arena |
| Val | Medic | Panzerbrechendes Scharfschützengewehr | Medi-Pistole | Betäubungsgewehr | Heilungsstoß |
| Hank | Support | Laser-Schneider | Schildprojektor | Orbitalschlag | Tarnfeld |
| Hyde | Assault | Flammenwerfer | Minigun | Giftgasgranate | Persönlicher Schild |
| Maggie | Trapper | Maschinenpistole | Harpunenfallen | Daisy, das Schnappmaul | Mobile Arena |
| Lazarus | Medic | Schallgedämpftes Scharfschützengewehr | Lazarus-Gerät | Persönliche Tarnung | Heilungsstoß |
| Bucket | Support | Zielgelenkter Raketenwerfer | Automatisches Geschütz | Drohne | Tarnfeld |
| Parnell | Assault | Multi-Raketenwerfer | Schrotflinte | Supersoldat-Serum | Persönlicher Schild |
| Abe | Trapper | Spezial-Schrotflinte | Ortungspfeile | Stasis-Granate | Mobile Arena |
| Caira | Medic | Nalpalm-Granatenwerfer | Heilungsgranaten-Werfer | Beschleunigungsfeld | Heilungsstoß |
| Cabot | Support | Schienen-Kanone | Schadensverstärker | Staubmarkierer | Tarnfeld |



Ein Monster verbessert sich: Ebenso wie die Charaktere können auch die Monster durch stetiges Spielen aufgestuft und mit neuen, noch tödlicheren Fähigkeiten ausgestattet werden.

Der 'Geist' eignet sich besonders für solche Spieler, die ihre Widersacher gerne hinterrücks übermannen anstatt mit der Tür ins

Haus zu fallen bzw. mit massiven Felsbrocken um sich zu schmeißen. Die Kreatur ist vergleichsweise klein, extrem geschickt – und sie kann bei Bedarf hinter ihre Opfer teleportieren.



Jetzt bloß nicht in Panik geraten: Wer dem Monster so nahe kommt, der ist nicht zwangsläufig todgeweiht. Mit ausreichender Rückendeckung von Support und Medics kann man diese Begegnung überleben.

Die Spielmodi

Das bekannteste "Evolve"-Erlebnis ist zugleich das elementarste: Lässt man Modus-seitig zur **'JAGO'** blasen, dann geht es darum, ein einziges Monster zu verfolgen und zu erledigen. Der säbelzahnbewehrte Brocken ist den einzelnen Jägern zwar überlegen, doch gegen die Gruppe als ganzes hat er nichts zu melden – zumindest anfangs nicht. Schafft es unser Ungetüm dagegen, sich immer weiter und so lange wie möglich von seinen Häschern abzusetzen, dann wird es mit jeder verstreichenden Minute mächtiger. Der Grund dafür: Goliath (oder seine anderen Monster-Kollegen) befriedigt seine Fresslust, indem er weniger wehrhafte Angehörige der heimischen Fauna zu Brei schlägt und sich dann ihre Überreste einverleibt. Der Gag dabei: Je mehr Happa-Happa das Monster auf diese Weise in seinen beneidenswert effektiven Verdauungstrakt befördert, desto robuster und stärker wird es. Nicht nur, dass die nahrhaften Snacks seinen Panzer widerstandsfähiger werden lassen – obendrein beschleunigen sie seine blitzartige Evolution, an deren Ende ein gigantischer und selbst von der ganzen Gruppe kaum noch bezwingbarer



Zwar besteht jedes "Evolve"-Team aus der selben Klassen-Aufstellung, doch wirklich funktionell ist es nur, wenn auch jeder mit seinem Charakter umzugehen weiß. Idealerweise macht die Trapperin hier den Goliath dingfest, während die anderen den Angriff auf den Reaktor zu verhindern versuchen.

Behemoth durch die Landschaft wütet und mit Felsbrocken um sich schmeißt.

Mit gleich mehreren Monstern bekommen es die Jäger im **'NEST'**-Modus zu tun: Das Team wird ausgeschickt, um die Brut der Kreatur zu erledigen, bevor sie aus ihren Eiern schlüpfen kann. Indessen ist das Monster damit beschäftigt, die noch intakten Eier so schnell wie möglich auszubrüten, um auf diese Weise eine Armee aus willfährigen Bestien zu züchten, die ihm bei der übrigen Nachwuchs-Sicherung den muskulösen und schuppenbewehrten Rücken freihalten.

Etwas sozialer geht es – zumindest Jäger-seitig – beim Modus **'RETTUNG'** zur Sache: Nachdem die einheimischen Bestien ihre Behausungen

zerstört haben, sind hilflose Kolonisten in die Wildnis geflohen, wo sie jetzt angstvoll auf ihre Rettung hoffen. Gesagt, getan: Das Jäger-Quartett muss die angeschlagenen Flüchtlinge behandeln bzw. wiederbeleben und anschließend zum Abhol-Shuttle eskortieren. Sobald entweder die Mehrheit der Kolonisten in Sicherheit gebracht oder aber vom Monster verhackstückelt wurde, endet die Partie.

Der vielleicht anspruchsvollste und vor allem hektischste **"Evolve"**-Modus ist die **'VERTEIDIGUNG'**: Ein Transportschiff voller Zivilisten muss noch volltanken, bevor es endlich abheben und in den Orbit der lebensfeindlichen Welt abheben darf. Das Problem: Schaffen es die Kreaturen vorher, den Generator der Tankanlage zu zerstören, ist die Mission gescheitert.





Wenn sich Mario und Bowser einträchtig die selbe Plattform teilen, dann müssen sie wohl **amiibos** sein: Mit seinen erfolgreichen Action- und Activitiy-Figuren haucht Nintendo seinen Helden auf ungeahnte Weise Leben ein – und macht sie zum Bestandteil einer umfassenden, Plattform-unabhängigen Marken-Strategie

amiibo TRIUMPHZUG DER PLASTIKZWERGE



Link, Mario, Samus, Kirby, Pit, Bowser und Megaman treten in einem Spiel auf – und hauen sich dabei auch noch ordentlich auf die Nase? Was ist denn hier los? Ganz klar: Die "Super Smash Bros." sind los – und mit ihnen die amiibos.



Die amiibos haben sich zwar längst verselbständigt, waren aber zunächst vor allem ein "Super Smash Bros."-Accessoire. Die gleichartigen Posen verdeutlichen die Verwandtschaft.







Figuren wie Mario, Luigi, Prinzessin Peach und Toad sind längst zu weltbekannten, popkulturellen Ikonen geworden, die selbst manchen Disney-Charakter in seine Schranken verweisen. Jetzt gibt's die Helden endlich als offizielle und standardisierte Figuren für Regal bzw. Konsole.



"Super Smash Bros." macht auch ohne amiibos Laune, doch gerade beim Multiplayer-Spiel macht die Aktivierung und Bespeicherung der eigenen amiibo-Figur ein wesentlichen Reiz des Spiels aus.



Helden wie Bowser und Fox McCloud laden hier zum effektvollen Handkanten-Stelldichein: Die amiibo-Pendants der digitalen Promis sehen ihren Vorbildern zum Verwechseln ähnlich.

Nintendo ist seit jeher ein Spezialist darin, sich neu zu erfinden – und selbst dann mit Pauken und Trompeten zurück auf der Bildfläche zu erscheinen, wenn man sie schon längst abgeschrieben hat: Nach der erfolgreichen 8Bit- und 16Bit-Ära folgte erstmal eine lange Phase der Stagnation, in der man die Pole Position im Bereich der stationären Konsolen an Sony abgeben musste. Während N64 und Gamecube der damals übermächtigen PlayStation-Familie nicht viel entgegenzusetzen hatten (zu den offensichtlichsten Gründen zählte vor allem das kritisch lange Festhalten Nintendos an der

eigentlich überholten Modul-Technologie), war es das zunehmend florierende Handheld-Geschäft, das den zeitweise totgeglaubten Hersteller zurück auf den Plan brachte. Der fast schon abgeschriebene Gameboy lief durch die Veröffentlichung der knuddeligen "Pokemon" noch mal zu angehelter Hochform auf und erfuhr in Form des 'Gameboy Color' eine erfolgreiche Neuauflage – das Resultat war ein ungeahnter Nintendo-Hype, der den prominenten Spiele-Helden des Herstellers noch mal ordentlich Rückenwind gab und sie stärker denn je von Trivialitäten wie technischen

Daten und kalten Hardware-Specs entkoppelte. Kurzum: Mario, Link, Samus, Kirby, Pikachu & Co. sind immer cool – ganz gleich, auf welcher Hardware sie laufen. Eine Botschaft, die Nintendo auch dann zum Erfolg verhalf, wenn die Hardware Performance-seitig hinter den Mitbewerbern zurückstand: Wii und DS bzw. DS-i punktet durch die potente Kombi aus prominenten, familienfreundlichen Helden und neuartigem Kontroll-Konzept – und das gleich so sehr, dass vergleichsweise luxuriös ausgestattete Gamer-Systeme wie Xbox 360, PS3 oder Sonys mobile PSP nur





Der Vergleich zwischen Charakter-Auswahl-Abbildungen und amiibo-Gruppenfoto verdeutlicht, wie sehr sich Figuren und Ingame-Charaktere ähneln: Schöner und detaillierter Nintendo-Artikel sucht man vergebens.



LINKS: Den mächtigen "Hyrule Warriors"-Drehkreisel erhält man, indem man das Spiel startet und dann einen Link-amiibo auf dem NFC-Feld des Gamepads platziert. Zur Belohnung wird die mächtige Waffe prompt geliefert.

noch Staub schlucken konnten. Ein bisschen komplizierter wurde es für den japanischen Videospiel-Primus erst, als man sich dazu gezwungen sah, der zu stark gealterten Wii einen Nachfolger zu spendieren: Wie ihr Vorgänger sollte die WiiU vor allem durch ebenso neuartige wie ungewöhnliche Eingabe-Features punkten. Der Schulterschluss aus klassischer, stationärer Konsole für die TV-Verstöpselung

und Tablet-artigem, Touchscreen-bewährten Controller sollte nicht nur trendig und innovativ werden – obendrein lässt das ungewöhnliche Konzept zum ersten Mal Rückschlüsse darauf zu, dass der Mario-Hersteller daran arbeitet, die TV- und Handheld-Welt endgültig zusammenzuführen. Ein Plan, der nur konsequent wäre – immerhin hat man sich bereits in der Vergangenheit als Innovator hervorgetan,

indem man portable Systeme wie den Gameboy Advance über spezielle Adapter mit dem jeweils großen Konsolenbruder verlinkt hat. Um dem Spiel besondere Features zu entlocken oder das Mehrspieler-Erlebnis aufzupeppen.

Trotzdem ging die WiiU-Rechnung zunächst nicht ganz auf: Viele Gamer hofften darauf, dass der Hersteller nach der Wii endlich wieder mit einem Performance-starken System auftrumpfen und die Schlacht um die neue Konsolengeneration mit einer vollen Breitseite eröffnen würde. Doch die erste Generation an WiiU-Spielen entlarvte das System zunächst mal als Hardware auf Xbox-360- bzw. PS3-Niveau – und nicht als das luxuriös erhofft hatten. Inzwischen ist diese Diskussion wieder vom Tisch: Fulminant inszenierte Titel wie "Mario Kart 8", "Bayonetta 2" oder "Hyrule Warriors" unterstreichen eindrucksvoll einen schlichten Tatsache, die Nintendo-Fans schon seit

Jahren wissen: Die Väter von Mario, Link & Co. beschäftigen die beste Entwickler-Mannschaft des Planeten – und die kitzeln aus einr WiiU mehr raus als die meisten anderen aus einer PS4 oder einem Hochleistungs-Spiele-PC. Dass "Gut Ding will Weile haben" ein ausgesprochenes Firmen-Motto zu sein scheint, war nicht nur zum Start der WiiU zu spüren – auch die jüngsten Verschiebung des herbeigesehnten WiiU-"Zelda" verdeutlicht, dass man sich gerne Zeit nimmt. Zeit, um das bestmögliche Ergebnis abzuliefern und das Unmögliche möglich zu machen. Das Erstaunliche daran: Wo sich andere Firmen nach einer solchen Release-Verschiebung einem massiven Online-Shit-Sturm ausgesetzt sehen, da bleibt die Kritik an Nintendo überschaubar. Mehr noch: Die meisten Fans des Konzerns sind so treu, dass sie die Verspätung nicht nur ohne großes Murren hinnehmen – sie

heißen sie auch noch regelrecht willkommen! Der Producer des 'Zuspätkommers' macht per Video einen höflichen Knicks vor der Community, erklärt sichtlich geknickt die Hintergründe der Verzögerung – und sein 'Publikum' applaudiert. Denn die Fans wissen: Sie können sich auf die Aussage verlassen – und für das fertige Produkt wird sich das Warten am Ende umso mehr gelohnt haben. In einem Interview mit Gamespot erklärt Nintendos ehemaliger Indie-Chef Dan Adelman

mögliche Gründe für die fast schon legendäre Liaison aus Gemütlichkeit und Verlässlichkeit, die den Publisher seit jeher auszeichnet: "Nintendo ist nicht nur eine japanische Firma, es ist vor allem eine Kyoter Firma", erklärt der einstige Boss der Independent-Division und spielt damit auf den Herkunftsort der Firma an. Der ist nämlich laut Adelman weit mehr als ein zweites Tokyo für Anagramm-Liebhaber – es ist vor allem der vermutlich konservativste Standort, in dem ein Konzern wie das

Hochkarätig produzierte WiiU-Titel wie die "Super Smash Bros." verdeutlichen eindrucksvoll, welchen Detail- und Effekt-Reichtum Nintendo aus der Hardware kitzelt. Da werden selbst PS4 und Xbox One neidisch.



Selbst Rollenspiel-Spektakel wie das für den 3DS neu aufgelegte "Xenoblade Chronicles" greifen auf amiibo-Kompetenzen zurück.

Ganz besonders niedlich: Die süße Rosalina und ihr Stern wurden als amiibo bis ins letzte Detail nachgebildet. Sogar an Ohring und Anhänger haben die Künstler gedacht.

Mario-Imperium überhaupt angesiedelt sein kann. Adelman führt weiter aus: "Für alle, die sich darunter nichts vorstellen können: In Kyoto ansässige Firmen sind für andere Japaner ungefähr so wie japanische Firmen sonst auf westliche Unternehmer wirken." Oder mit anderen Worten: Stockkonservativ. Doch immerhin gibt es dafür auch ein freundlicheres Wort: 'Traditionsbewusst'. Geboren aus diesem Traditionsbewusstsein durchlaufen laut Adelman fast alle Entscheidungsfindungen bei Nintendo so viele Stufen, Instanzen und Diskussionen (bei denen höflich die Meinung jedes einzelnen berücksichtigt werden will), dass der Konzern manchmal erscheint wie ein Dickhäuter, der sich gemächlich seinen Weg durchs Unterholz bahnt. Immerhin: Er kommt zwar nur langsam,

Dass sich Nintendo seiner eigenen Geschichte verwurzelt fühlt wie kaum ein anderer Spielehersteller, das hat uns seit Marios und Donkey Kongs erstem Abenteuer eine Geschichte einzigartiger und sensationell langlebiger Marken beschert.

aber dafür sicher ins Ziel. Dass sich Nintendo seiner eigenen Geschichte verwurzelt fühlt wie kaum ein anderer Spielehersteller, das hat uns seit Marios und Donkey Kongs erstem Abenteuer eine Geschichte einzigartiger und sensationell langlebiger Marken beschert. Wo andere Firmen einstige Pixel-Ikonen längst hinter sich gelassen haben, da sind wir auf Nintendo-Systemen noch immer mit den selben alten Bekannten unterwegs wie vor

rund drei Jahrzehnten. Manch einer mag es als Stagnation oder mangelnden Mut zum Neuen bezeichnen, dass wir nach all dieser Zeit noch immer mit demselben schnurrbärtigen Latzhosen-Klempner, demselben grün gewandeten Wicht, demselben rosafarbenen Gummi-Knödel und eben genau der intergalaktischen Kopfgeldjägerin unterwegs sind, mit denen wir bereits zu seligen 8Bit-Tagen die Pixel-Pampa aufgemischt haben. Doch die Art und Weise,



"Codename S.T.E.A.M." bietet knallharte Rundenstrategie für Genre-Profis. Wer das 3DS-Spiel mit "Fire Emblem"-amiibos kurzschließt, der darf die Fantasy-Recken anstelle der sonst üblichen Charaktere in die Schlacht schicken.



Dank ihres phänomenalen Erfolgs wird die amiibo-Integration allmählich zum Standard-Feature: Bei "Mario Party 10" haben die Figürchen einen eigenen Modus. Je nach nach amiibo wird hier ein anderes Brett bespielt.



Das Vorzeig-Spiel für amiibos ist und bleibt "Super Smash Bros.": Durch die Platzierung des Helden auf Gamepad bzw. New 3DS werden der persönliche Held und sein Spielfortschritt ins Kampfgeschehen gebeamt.



Während nicht im Spiel auftretende Charaktere nur für Extraleben-Segen sorgen, schaltet der amiibo von Titelheld Toad einen eigenen Spielmodus frei: Mit ihm verwandelt sich jeder bereits gelöste Level in ein lustiges Versteckspiel.



Wer in "Mario Kart 8" gerne mit seinem eigenen Mii über die verwirbelten Pisten braust, der freut sich bei der Positionierung ausgewählter amiibos wie Mario, Yoshi, Peach oder Samus über todschicke Mii-Kostüme.



Auch der Massenschlacht im "Zelda"-Universum hat man per Update launige amiibo-Features spendiert: Link und einige andere amiibos schalten legendäre Extrawaffen frei, wieder andere frischen die Rubinkasse auf.



Auch das Knetgummi-artig gestaltete Touchscreen-Abenteuer um den kleinen rosa Knödel unterstützt amiibos: Welche Features die Platzierung von Kirby-, Dedede- oder Metaknight-amiibo aktiviert, ist allerdings noch unbekannt.



Das bereits auf der Wii hochgelobte Japano-RPG "Xenoblade Chronicles" kommt jetzt auch für den New 3DS. Der amiibo zu Frontmann Shulk schaltet Ingame-Bonusrunden frei.

mit der man in Kyoto wohl dosierte Innovation mit altbekannten Trademarks und Erkennungsmerkmalen vermischt, um die Helden von gestern ins morgen zu überführen und dabei weiterhin artgerecht zu halten – die sucht in der gesamten Videospielbranche ihresgleichen und wird im Entertainment-Dschungel allenfalls von Disney erreicht.

Während selbst das Reich der Micky Maus in den letzten Jahren immer weniger dafür getan hat, um seine alten Helden liebevoll zu pflegen, da war man bei Disney den Bewohnern vom Planeten Nintendo in einer Disziplin doch stets voraus: Obwohl Micky, Donald & Co. im eigentlichen Unterhaltungs-Universum schon seit langem an chronischer Unter-Präsenz leiden, so finden sich Mäuse-öhrchen und Entenschnabel doch auf unzähligen Merchandise-Produkten wieder. Die typischen Silhouetten beider Comic-Helden und ihrer Verwandtschaft sind omnipotent und längst so etwas wie ein eigener Style – der notfalls auch ohne das ihm eigentlich zugrunde liegende Produkt überleben kann.

Nintendo-Fans dagegen haben sich bis vor kurzem noch ziemlich schwer damit getan, wenn sie ihre Lieblingshelden in ikonischer Form auftreiben wollten: Offiziell durch den Hersteller autorisierte oder gar mit-gestaltete Merchandise-Artikel waren außerhalb von Japan Mangelware. Wer z.B. den knuffigen Kirby durch ein verspieltes Abenteuer begleiten wollte, der wurde schnell fündig – suchte er dagegen ein herziges Abbild des pummeligen



Wesens, um es auf Anrichte bzw. Schreibtisch zu positionieren, dann guckte er meistens in die Röhre.

Bis jetzt: Beflügelt durch die von Activisions "Skylanders" ins Leben gerufene Idee einer digitalisierbaren Action-Figur mit interaktivem Zusatznutzen hat Nintendo eine der erfolgreichsten Figuren-Reihen überhaupt ins Leben gerufen. Nach dem durchschlagenden Erfolg von Eons Helden-Crew und Disneys "Infinity"-Rasselbande erschien die Ankündigung einer artverwandten 'Nintendo-Spezies' vielen zunächst wie ein verzweifelter "Wir auch!"-Hilferuf – doch bereits Vorzeige-Analyst Michael Pachter von Wedbush Morgan hat den Plastikzwergen von Anfang an eine große Zukunft prognostiziert. Seine Argumentation: Wenn Nintendo es schaffen würde, den Figürchen einen alle relevanten Releases

umspannenden Digital-Nutzen zu beschern und sie ordentlich im Handel zu positionieren, dann hätten die "amiibos" das Potential dazu, nicht nur ihre eigene Plastikhaut zu verkaufen, sondern obendrein gleich Nintendos gesamtem Unterhaltungs-Universum den Rücken zu stärken. Die Idee dahinter schien glasklar: Indem man die kleinen Spiele-Promis so aggressiv wie möglich in den großen Fachhandelsketten platziert, sichert man den Charakteren eine Omnipotenz, der sich kein Fan entziehen kann. Und tatsächlich: Wir haben bei Kaufhaus-Ketten und Indie-Stores nachgehakt – und fast überall haben uns die Händler bestätigt, dass längst nicht nur solche Sammler zum amiibo greifen, die zuhause WiiU respektive 3DS stehen haben. Viele wären mit den Nintendo-Figuren aufgewachsen und kaufen sich ihre Jugend-Helden deshalb zunächst ausschließlich fürs Regal – bis es sich der eine oder andere schließlich doch

Wenn Nintendo es schaffen würde, den Figürchen einen alle relevanten Releases umspannenden Digital-Nutzen zu beschern und sie ordentlich im Handel zu positionieren, dann hätten die "amiibos" das Potential dazu, nicht nur ihre eigene Plastikhaut zu verkaufen, sondern obendrein gleich Nintendos gesamtem Unterhaltungs-Universum den Rücken zu stärken.



Shulk ist ein ideales Beispiel für den Detailreichtum der amiibos: Der Rollenspielcharakter ist als Ingame-Charakter unglaublich komplex gestaltet – und sein amiibo-Pendant wurde ihm perfekt nachempfunden.



Der dicke Bowser gehört zu den Figuren, die inzwischen in zwei unterschiedlichen amiibo-Ausführungen erhältlich sind: Die "Smash Bros."-Version zeigt ihn in der selben Pose wie im Prügelspiel – für die etwas größere "Super Mario"-Variante dagegen hat man den Fiesling neu interpretiert.



noch überlegt, ob er den kleinen Kerlchen nicht auch im Spiel eine Chance geben sollte. Und sich dafür die passende Hardware zulegen.

Dabei beschränken sich die Ingame-Interaktionen von Mario, Bowser & Co. längst nicht nur auf die pompös präsentierten "Super Smash Bros.": Die waren gerade anfangs die primäre digitale Daseinsberechtigung für die Figürchen (nicht umsonst gleichen die Posen der Kunststoff-Helden exakt denen aus dem Charakterbildschirm des Spiels), doch inzwischen



"Hyrule Warriors" hat mit dem bekannten "Zelda"-Konzept nur wenig zu tun – trotzdem lässt es uns angenehm tief in die fantastische Spielwelt Hyrule abtauchen.

bereits gelöster Levels auf dem NFC-Symbol ('NFC' für 'Near Field Communication' hält)

platziert, der darf den kleinen Pilzkopf in einen Versteck-Modus des jeweiligen Abschnitts begleiten. Hier gilt es, ein 8Bit-Pixelabbild des Helden zu finden – und das ist nicht selten derart gemein versteckt, dass man auch das letzte Detail des Szenarios von allen Seiten in Augenschein nehmen muss, bevor man es lokalisiert hat. Aber Toads amiibo-Kollegen machen sich ebenfalls nützlich: Wer statt des Titelhelden z.B. Ekelpaket Bowser oder den Blaster-bewährten Megaman auf das Gamepad bugsiert, der bekommt – je nach Figur mehr oder weniger – Bonusleben geschenkt. Nette

steht eine ganze Reihe von bereits erhältlichen bzw. noch kommenden Highlights auf der Liste, die Nintendos Sammel- und Liebhaber-Kleinode unterstützt. Manche Titel kommunizieren mit allen verfügbaren Figürchen, anderen nur mit einigen wenigen... und wieder andere gestehen einem einzigen Charakter besondere Features zu, während seinen amiibo-Kollegen lediglich die Rolle einer netten Dreingabe zukommt. So schaltet in "Captain Toad: Treasure Tracker" nur der amiibo des kleinen Titelhelden einen speziellen Spielmodus frei: Wer das Kerlchen bei Buchseiten mit der Abbildung



Als Frontmann von Nintendos Boxspiel-Reihe "Punch Out!" gehört Little Mac zu den weniger prominenten Nintendo-Charakteren. Der amiibo des Boxers ist allerdings hochbegehrt und zählt zu den besonders raren Figuren.



"Kid Icarus"-Action-Engel Pit gehört bis heute zu den schönsten amiibo-Charakteren. Seine filigran modellierten Flügel und der reich verzierte Bogen sind echte Hingucker.



Die Helden aus "Fire Emblem Awakening" werden mit Hilfe ihrer amiibo-Gegenstücke in die Steampunk-Welt von "Codename S.T.E.A.M." importiert.

Präsente winken auch beim amiibo-Besuch in "Hyrule Warriors": Während für Figuren wie die Toon-Version von Frontelf Link z.B. coole Extra-Waffen im Inventar landen, peppen andere Figuren immerhin noch die Rubinkasse auf. "Mario Kart" hingegen versteht sich zwar nicht mit allen amiibo-Figuren, aber dafür bescheren uns coole Spiele-Promis wie Mario, Bruderherz Luigi, Prinzesschen Peach, Reitdino Yoshi oder

Dschungel-King Donkey Kong schicke Kostüme: Wer seinen Mii z.B. vor einem Multiplayer-Rennen in ein todschickes Samus-Outfit schlüpfen lässt, der kann sich selbst dann der neidischen Blicke seiner Widersacher sicher sein, wenn er beim Rennen nur auf den hinteren Plätzen landet. Auf diese Weise verliert man wenigstens mit Stil! Doch auch wer den 'New 3DS' besitzt, darf sein

Spielerlebnis durch den Besuch von Nintendos kleinen Kumpels aufpeppen – denn anders als der herkömmliche 3DS verfügt die aktuellste Version der Stereoskopie-tauglichen Hosentaschen-Konsole über einen NFC-Chip: Platziert man z.B. im steampunkigen Strategical "Codename S.T.E.A.M." (ab Mitte Mai erhältlich) einen der seltenen "Fire Emblem"-Charaktere auf dem Touchscreen, dann darf man den



Piloten-Fuchs Fox McCloud kennen längst nicht alle Spieler ohne sein Raumschiff – denn zu Fuß hat er sich bisher nur im kolossalen "Starfox Adventures" für den Gamecube blicken lassen.



Wer sich für Nintendo Figürchen begeistert und die Sammlung komplettieren möchte, der kann sie bereits fest in den monatlichen Budget-Plan integrieren: Seit dem Start erscheinen fast jeden Monat neue Charaktere – bald sind Wüterich Wario, "Earthbound"-Held Ness, Glurak und Daraen aus "Fire Emblem" an der Reihe.

schwertschwingenden Helden ins Spiel importieren und mit ihm anstelle der angestammten Charaktere Aliens pulverisieren. Nicht ganz so aufregend, aber immerhin nützlich ist die Platzierung von Blondschof Shulk im Options-Menü von "Xenoblade Chronicles 3D": Wer den seltenen amiibo des Rollenspiel-Frontmanns besitzt, bekommt dafür kostbare Ingame-Münzen spendiert.

Kurzum: amiibos sind nicht nur schick, sondern auch ganz schön nützlich. Und außerdem extrem begehrt: Seit der Einführung sind Charaktere wie die "Wii Fit"-Trainerin, die "Fire Emblem"-Helden, Xenoblade-Schwinger Shulk

haben. Denn abgesehen von ihrem schnieken Look und praktischen bis launigen Interaktions-Features schaffen die amiibos noch ein weiteres Kunststück: Sie sorgen dafür, dass Nintendo unabhängig von seinem Spiele-Release-Plan jederzeit und überall präsent ist – in den Händler-Regalen und in den Köpfen bzw. Taschen seiner Fans. Ein Umstand, der den "Triumphzug der Plastikzwerge" auch beim bevorstehenden iOS- bzw. Android-Gang des Herstellers zum Zünglein an der Waage machen könnte: Weil sich die amiibos nicht wie bei den "Skylanders"



auf einen einzigen Spieletitel beschränken, sind sie ein wahrer Geniestreich in Sachen übergreifender Markenpflege – d.h. sie helfen auch dann dabei, Lust auf Nintendo-Spiele zu machen, wenn sie auf Fremd-Systemen wie iPad bzw. iPhone laufen. Und dass die Lust auf Nintendo-Produkte so groß ist wie schon lange nicht mehr, das beweisen nicht nur die amiibos – auch abseits der kleinen Kunststoff-Kerlchen sind Mario und seine Clique so präsent wie selten zuvor. Ferngesteuerte Carrera-Autos, Plüschtiere, T-Shirts – ähnlich wie Disneys Mega-Maus ist auch der Klempner-Clan eifrig dabei, ein reges Eigenleben zu führen und sich von seinem angestammten Produkt-Terrain zu entkoppeln.



Auch das inzwischen zehnte "Mario Party" wartet mit einer coolen Kombi aus Brett- und Minispielen auf. Mit Hilfe der amiibos lassen sich ein eigener Spielmodus und neue Bretter aktivieren.



oder Kirbys Pinguin-artiger Gegenspieler König Dedede inzwischen begehrte Raritäten und werden auf amazon bzw. ebay zu Höchstpreisen gehandelt. Zugegeben: Für alle, die ihre Sammlung komplettieren möchten, ohne dafür ein Vermögen ausgeben zu müssen, ist das ein ausgesprochenes Ärgernis – aber dafür illustriert es überdeutlich die immense Nachfrage und den Kultstatus der Figuren, die außerdem das Projekt WiiU bei vielen Fans endgültig rehabilitiert



Manche amiibos erfahren dieser Tage eine Neuauflage: Figuren wie Mario, Bowser und Yoshi werden mit neuer Pose vom "Smash Bros."-Kosmos in das "Super Mario"-Universum überführt. Die neuen Varianten haben einen roten Sockel und sind einen Tick größer geraten.



DINO TRACKER

Ein Fest für professionelle Dinojäger: Mit dem 3DS-exklusiven **Monster Hunter 4 Ultimate** bringt Nintendo den bisher einsteigerfreundlichsten Teil von Capcoms Detail- und Daten-versessener Monsterhatz nach Deutschland.



Der Auftakt zur Monsterjagd ist ebenso spektakulär wie clever: Eigentlich will der frischgebackene Jäger gemütlich Kurs auf die Versammlungshalle nebst angeschlossener Siedlung nehmen, doch ein besonders dicker Urzeit-Brocken macht ihm einen Strich durch die Rechnung. Capcom nutzt das Gefecht an Bord eines Sandschiffs als eine Art Tutorial.

In Herkunftsland Japan bricht Capcoms "Monster Hunter"-Serie seit jeher einen Verkaufsskord nach dem anderen, doch in Deutschland ist die Jagd auf Urzeit-Viecher und ihre so praktisch verwertbaren Überreste noch immer ein recht unbeschriebenes Blatt: Bei Teil 3 (Wii, später für WiiU und 3DS) hat sich Nintendo höchstpersönlich um die Vermarktung des Titels gekümmert, um ihn auch in unseren Breiten populär zu machen – doch so prominent wie in ihrer Heimat sind die Dino-Häscher noch nicht. Der Grund: Die Hatz auf das Mega-Mons-

ter Lagiacrus hat es gerade Serien-Einsteigern nicht leicht gemacht.

So betrachtet hat "Monster Hunter 4 Ultimate" die besten Voraussetzungen, den Durchbruch doch noch zu hinzukriegen: Die überarbeitete Version des bereits 2013 in Japan veröffentlichten "Monster Hunter 4" gibt sich nämlich extra viel Mühe, angehende Monster-Schlächter bei der Hand zu nehmen. Z.B. dann, wenn es darum geht, ihnen das ungewöhnliche Missions-System näherzubringen, bei dem ein Auftrag

immer strikt nach dem anderen abgearbeitet werden will bzw. sich die unterschiedlichen Jobs nicht miteinander mixen lassen. Und der Jäger erst dann durch das Stadttor ins offene Feld darf, wenn er eine Mission angenommen hat. Oder die Notwendigkeit, Spieße mitzunehmen, um die aus den Beutetieren herausgeschnippten Steaks über offenem Feuer zu rösten – und zwar keine Sekunde zu lang, denn sonst wird aus dem "blutigen" bzw. "gerösteten Steak" ein "verkohltes" Exemplar! Weitere wichtige Überlebensregeln wie das Mitführen



Besonders dicke Boss-Brocken wie dieses Kröten-artige, amorphe Getier erledigen wir am besten als Gruppe. Mitspieler finden wir u.a. in der Versammlungshalle.



von Wetzsteinen (für das regelmäßige Schleifen der scharf gekämpften Klinge) oder das hingebungsvolle Kombinieren unzähliger, teils absurd anmutender Objekte wollen ebenfalls ordentlich einstudiert werden.

Kurzum: "Monster Hunter" ist auch in seiner vierten Inkarnation ein bürokratisches Schwergewicht, das seine zahllosen Regel- und Spielmechaniken zeitweise ernster zu nehmen scheint als den hemmungslosen und unverfälschten Spaß an der Jagd. Und das wäre jammerschade: Denn mit wuchtigen, anfangs noch schwerfälligen Hieben übergroßes Echsengehtier zu jagen, den Schuppenviechern hinter Felsen und im hohen Gras aufzulauern und ihren vielzah-



Unsere Einstiegswaffe ist ein eher unspektakuläres, Katana-artiges Schwert – doch je mehr Ressourcen wir erobern, desto dickere und vor allem bizarre Prügel können wir uns beim ansässigen Schmied herstellen und veredeln lassen.



nigen, gierigen Schnappmäulern mit flinken Roll-Manövern auszuweichen – das macht einen Heidenspaß. Und das, obwohl es bei Capcoms systemisch-systematischer Reptilien-Nachstellerei im Grunde nur darum geht, die Überreste der großen Schreckensechsen in den komplexen Ressourcen- und Crafting-Kreislauf des "Monster Hunter"-Universums zu überführen. Eines Universums übrigens, das sein dicht gespanntes Geflecht aus Fertigungs- bzw. Objekt-Wechselwirkungen, frisierten Statuswerten und unzähligen anderen Jagd-Tricks hinter einer derart charmanten und farbenkräftigen 3D-Kulisse versteckt, dass man als 3DS-Besitzer gar nicht anders kann, als mit der fahrenden Jägerstadt und dem sie umgebenden Drachengehtier zu liebäugeln. Verspielte Details wie



Die meisten Widersacher sind fast schon naturgetreue Abbildungen bekannter Dinosaurier-Spezies – doch gerade bei den besonders großen Brocken haben Capcoms Designer ordentlich die Fantasie spielen lassen.



Ungetüm regelrecht entern müssen, um ihm die Kopfbedeckung des Chefs vor den Nasenlöchern wegzuschnappen. Trotzdem sind wir dem übermächtigen Viech nicht gewachsen: Derweil wir uns der mobilen Stadt 'Val Habar' und der Versammlungshalle der Jäger nähern, wird in der Siedlung Alarm geschlagen – denn auf eine Kollision mit unserem übergroßen 'Begleiter' haben die Bewohner so gar keine Lust. Also eröffnet man das Feuer auf die sich durch den Sand windende Monstrosität und schickt ihr gleich eine ganze Flotte entgegen – bis der Sanddrache schließlich klein beigt und endlich von uns ablässt.

Nachdem unser 'schwimmender' Untersatz bei einem spektakulären Crash der Versammlungshalle gefährlich nahe gekommen ist, legt sich die Aufregung allmählich: Der Karawenführer lobt unseren selbsterstellten Helden für sein beherztes Eingreifen, ohne dass sein schönes Schiff längst auf dem Grund des Sandmeers

der Katzen-Gefährte des Jägers, der sich bei der Jagd drollig dicht an den Boden prest, vom Wind über die Ebene gepeitschtes Herbstlaub oder die ausgiebigen, Comic-artigen Fressgelage machen "Monster Hunter 4 Ultimate" ebenso zum Grafik- wie zum Gag-Schwergewicht.

Dass die Dino-Jagd diesmal auch bei "Monster Hunter"-Neulingen eine ausgesprochen gute Figur macht, ist vor allem der liebevoll ausgearbeiteten Einführung geschuldet. So helfen wir an Bord eines Sandmeer-Schoners dessen Kapitän und Karawenführer, als der rustikale Pott von einer gigantischen Kreuzung

aus Wal, Drache und Sandwurm attackiert wird. Während wir die Kanonen an beiden Seiten des Schiffs immer wieder ausrichten, um das Monstrum artgerecht zu harpunieren, lernen wir die ersten, grundlegenden Bewegungen. Laufen und Abrollen geht angenehm leicht von der Hand – und wer außerdem entweder einen New 3DS mit seinem bequemen Kamera-Kontroll-Knubbel oder zumindest das "Schiebe-Pad Pro"-Zubehör besitzt, der hat den Kampf um das Schiff jederzeit unter Kontrolle. Und das selbst in dem Moment, an dem der schusselige Karawenführer seinen Schlapphut verliert – sodass wir das schuppige

Das riesige Krabbentier verkauft seine Haut... pardon...Schale besonders teuer: Zunächst hält es sich wie ein überdimensionierter Einsiedlerkrebs unter dem Totenschädel eines Dinos verborgen...



... dann pellt es sich schließlich aus seiner Behausung und geht mit viel ekliger Wasserspuckerei zum Angriff über. Am besten, wir erledigen das Monstrum mit Projektilwaffen.



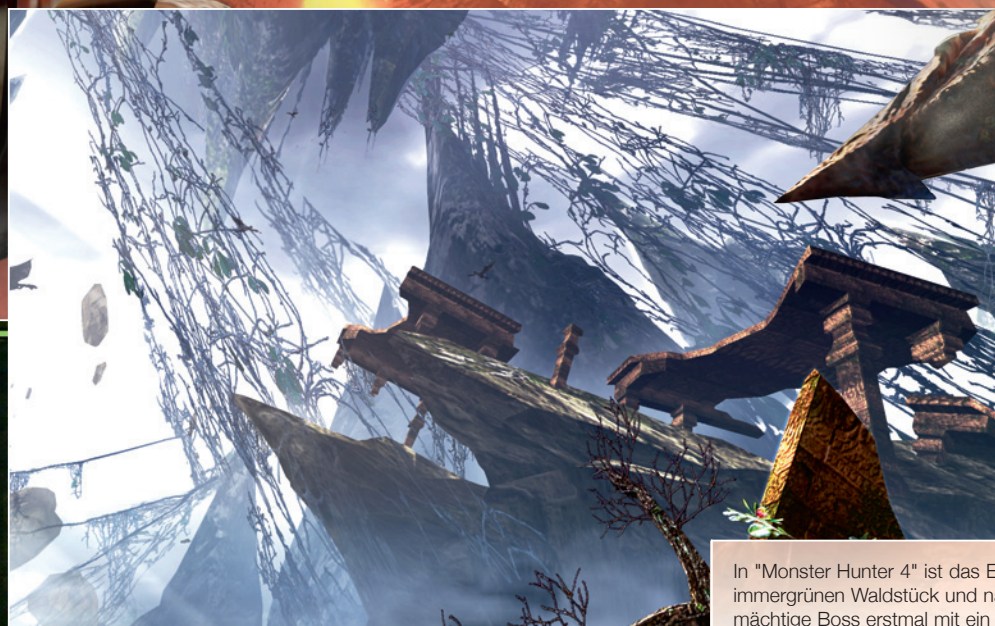


liegen würde – und er selber im Bauch des widerlichen Untiers. So viel rohes und ungeschliffenes Jäger-Talent will gefördert, geformt und kurzerhand angeheuert werden: Ein kurzer Eignungstest – eigentlich reine Formalität – soll Aufschluss darüber geben, ob der potentielle Rohdiamant die Aufmerksamkeit wert ist... und ob man ihm später die Sorte glänzender Facetten abringen kann, die man von einem gestandenen und

geschliffenen Jäger erwartet. Zum Glück sind die ersten Jobs idiotensicher: Wie bereits eingangs erwähnt, vergibt die Jäger-Gilde zu jeder Zeit immer nur einen einzigen Job – d.h. es ist unmöglich, wie bei den meisten Rollenspielen mehrere Aufträge parallel abzuwickeln. Hintergrund dieser Einschränkung ist die starke Instanzierung des Abenteuers: Obwohl "Monster Hunter" wie gewohnt auch komplett allein bestritten

werden kann, so entfaltet die Dino-Hatz ihr volles Potential doch erst beim Zusammenspiel mit anderen Abenteurern. Dann gilt es, den Einsatz von Waffen, Spezialfähigkeiten und den teils aberwitzigen Gimmicks unserer feline Kampfgefährten fein aufeinander abzustimmen. Und wg. genau dieser Gruppen-Gefechte sind die Einsatz-Terrains der Monster-Hunter nicht nur strikt von der Stadt getrennt, sondern auch sonst streng voneinander isoliert. Jeder

LINKS: Viele Widersacher haben die Entwickler eindeutig an bekannten Sagengestalten orientiert. Hier stand offenkundig das Einhorn Pate – abgesehen von der schuppenartigen Zeichnung, die wiederum an ein Reptil erinnert.



In "Monster Hunter 4" ist das Einhorn eine Art Elektro-Wesen: Nach seiner Entdeckung in einem immergrünen Waldstück und nach einer schicken Zwischensequenz konfrontiert uns dieser übermächtige Boss erstmal mit ein paar gepfefferten Blitz-Salven...

Jäger und jedes Grüppchen erleben hier ihr eigenes kleines Abenteuer – und ringen darum, die von der Gilde vorgegebenen Missionsparameter zu erfüllen. Darunter z.B. das Erlegen möglichst vieler Exemplare einer ganz bestimmte Monster-Spezies – oder aber die Beseitigung eines einzigen, besonders großen und garstigen Exemplars. Doch für den Anfang tut der Newcomer gut daran, sich mit simplen Sammel-Aufträgen zu begnügen: Ein paar Kräuter hier, ein bisschen Honig da – und dann noch ein paar Pilze in der Tasche verstauen. Auch das gemütliche Ausweiden der vergleichsweise friedlichen Pflanzenfresser hilft dabei, die Mechanismen des Spiels zu verinnerlichen: Totschläger zücken, den zunächst behaglich grasenden Dickhäutern mit zwei unterschiedlichen Hieb-Varianten Saures geben – und sich über ihre Reste hermachen, sobald sie kläglich grunzend

Für den Anfang tut der Newcomer gut daran, sich mit simplen Sammel-Aufträgen zu begnügen: Ein paar Kräuter hier, ein bisschen Honig da – und dann noch ein paar Pilze in der Tasche verstauen.



... bevor er schließlich mit gesenktem Horn zum Angriff übergeht. Die Schlacht gegen das mythische Wesen mit dem struppig abstehenden Bart (sieht aus wie statisch aufgeladen) überstehen nur besonders gut gerüstete und erfahrene Monsterjäger.



Wer sich also beim letzten "Monster Hunter" noch von den ersten paar Stunden in der Regel- und Einführungshölle hat einschüchtern lassen, der ist hier deutlich besser aufgehoben.

zu Boden gehen. Zugegeben: Das klingt – obwohl in "Monster Hunter" gänzlich blutfrei inszeniert – nicht besonders nett. Doch ohne Ressourcen läuft gar nichts im Land der Urzeit-Viecher – und die muss man eben zu einem nicht unwesentlichen Teil den Überresten verbliebener Untiere abringen. Doch abseits dieser kostbaren Kleinodien liefern uns die übergroßen bis beißwütigen Tierchen vor allem eins: Nahrung. Einmal aus dem Dino herausgesäbelt, geben ihre leckeren Hüft-Steaks eine stärkende Mahlzeit ab – vorausgesetzt, man brät sie 'blutig' oder 'gut durch'... verkohlt bringen uns die Fleischbrocken dagegen gar nichts. Und weil uns das neue "Monster Hunter" dies-

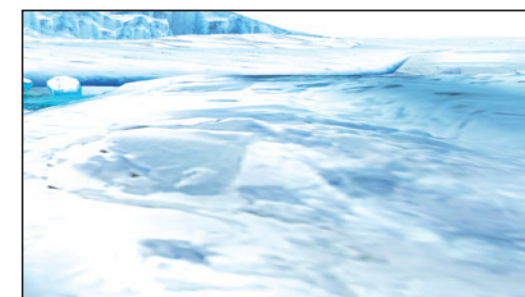
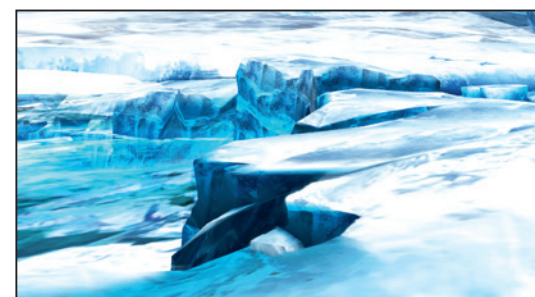
mal so behutsam an alle diese Regeln heranzuführt, können wir unsere Kompetenz als Jäger genauso behutsam aufbauen, wie es uns entgegen kommt – immerhin gibt es genug Sammel- und Jagd-Missionen, bei denen wir üben können.

Wer sich also beim letzten "Monster Hunter" noch von den ersten paar Stunden in der Regel- und Einführungshölle hat einschüchtern lassen, der ist hier deutlich besser aufgehoben – auch wenn diese Episode anfangs die eine oder andere Einstiegshürde birgt, die einen Tick zu hoch ausgefallen ist. Doch wer diese ersten, durchweg verschmerzbaaren Hindernisse genommen hat,



Auch Fantasy-typische Flugdrachen gehören zum eindrucksvollen Bestiarium von "Monster Hunter 4": Diese Kreaturen sind besonders gefährlich,...

... weil sie aus dem Himmel auf uns herabstürzen können, um sich dann wieder mit ein paar kräftigen Flügelschlägen unseren Nahkampfatacken zu entziehen.



Dieses Exemplar hier lebt in einer zerklüfteten Eislandschaft – nur einem von vielen einfallsreich gestalteten Terrains, die wir im Spiel aufgrund seiner starken Instanzierung quasi von einem Augenblick zum anderen erreichen.



Animalische Waffenbrüder sind in gerade in fantastisch geprägten Online-Spielen zwar nichts Neues – doch selten waren sie so herzig, so plüschig und so durchgeknallt.

Die mächtigsten "Monster Hunter"-Prügel sehen teilweise gar nicht mehr wie richtige Waffen aus und pusten die Feinde z.B. durch musikalische Attacken von der Bildfläche.



der kann sich dem Sucht-Sog aus Ressourcen-Sammelei und -Management nur schwer entziehen – zumal "Monster Hunter 4" zu den letzten Spielen gehört, die Japans verspielte Erzähl- und Inszenierungs-Tradition mit so viel Pomp präsentieren. Eine konsequentere Entschlackung des überfrachteten Spielsystems hätte auch diesem "Monster Hunter" nicht geschadet – doch unter dem Strich ist Teil 4 die beste Chance, jetzt noch auf einen Zug aufzuspringen, der sich in Japan bereits seit Jahren in voller Fahrt befindet, bisher aber an uns vorübergeprescht ist. Zumal dieser Teil mit angenehm übersichtlichen Online-Features für die gemeinsame Monster-Jagd aufwartet – und zum ersten Mal durch und durch dreidimensio-

nal ist: Hier darf der Jäger z.B. endlich klettern, um dann von einer Anhöhe mit hoch erhobenem Schwert auf seine Gegner zu springen und einzudreschen – wie in einem Anime. Die kleinen Katzen-Kumpels, die uns im Gefecht auf Schritt und Tritt hinterherwieseln, sind schließlich das Sahnehäubchen auf dem leckeren Japano-Cocktail: Animalische Waffenbrüder sind in gerade in fantastisch geprägten Online-Spielen zwar nichts Neues – doch selten waren sie so herzig, so plüschig und so durchgeknallt. Wer die kleinen Kumpels einmal dabei beobachtet, wie sie auf dem Rücken einer in mehreren Stufen gezündeten Holz-Rakete todesmutig auf einen Mega-Saurier zurasen, der ist sofort verliebt.





Aus Alt mach Neu: Mit dem **New 3DS** bringt Nintendo die Idealform seiner erfolgreichen Hosentaschen-Hardware. Ein aufpoliertes Stereoskopie-Feature, ein extra Kamera-Controller, verbesserte Technik und amiibo-Kompatibilität machen die Neauflage zum begehrten Objekt für Mobile-Zocker...



ein 3DS...

...genau so wie er sein sollte

Vier Jahre nach der Erstauflage seiner stereoskopischen Pocket-Konsole kommt Nintendo jetzt mit der perfektionierten Idealform des Systems. Die ist also nicht nur eine logische Konsequenz – sie ist obendrein der beste Grund, sich jetzt endlich doch noch einen 3DS zu kaufen. Oder noch mal. Denn der macht zwar nicht unbedingt alles neu, aber dafür deutlich besser. So ist die deutlichste Steigerung gegenüber dem Vorgänger-Modell das Head- bzw. Eye-Tracking: Die Kamera vermisst die Kopf- und Augenposition des Spielers, außerdem folgt sie seinen Bewegungen, um die Ausrichtung der autostereoskopischen Darstellung seinem Blickwinkel anzupassen.

Bei ordentlicher Beleuchtung (vorzugsweise Tageslicht) funktioniert das gleich so gut, dass selbst Spiele mit ausgiebiger Gyroskop-Nutzung kein Problem mehr darstellen. Wer z.B. bei „Majora's Mask“ die Bewegungs-Empfindlichkeit der Kleinst-Konsole nutzt, um sich aus der Ego-Perspektive umzusehen, der genießt dank der neuen Technik trotzdem zu jeder Zeit ein stabiles 3D-Bild. Auch Kopf- bzw. 3DS-Schlenker sind jetzt stressfrei. In dämmerigen bis dunklen Räumen hat die Kamera allerdings allerdings gelegentliche Probleme, die Position der Spieler-Augen zuverlässig zu vermessen – dann stellen sich hin und wieder die von den Vorgänger-Modellen

bekannten Verwisch-Effekte ein, wenn der Kopf des Spielers die zuletzt registrierte Idealposition verlässt. Doch auch abseits der intelligenten und obendrein deutlich schärferen 3D-Darstellung hat die Handheld-Neuauflage einiges zu bieten: So macht der New 3DS endlich das klobige Schiebepad-Pro-Zubehör überflüssig – denn für die Regelung der Kameraperspektive in Titeln wie „Monster Hunter“ oder „Resident Evil Revelations“ bietet er von Haus eine Art kleinen Analog-Knubbel. Der wurde rechts über die Buttons gequetscht und ist damit zwar weder so groß noch so präzise wie das linke Schiebepad, aber für die Regulierung der Kamera

ist kleine Kontroll-Tool optimal. Obendrein gestaltet sich der rasche Wechsel zwischen Kamera-Knubbel bzw. Buttons angenehm flott und griffig. Ebenfalls handlich ausgefallen ist die Neu-Anordnung von Start- bzw. Select-Buttons: Die haben ihren ungünstigen Platz unter dem Touchscreen verlassen und sind endlich wieder dahin geflüchtet, wo sie bereits beim DS zu finden waren – nämlich unten rechts, in gewohnt rundlicher Form. Den Power-Button hat man dagegen an die Vorderseite der Konsole verbannt – ziemlich direkt neben das ebenfalls verschobene Aufbewahrungsfach für den Touch-Pen und den Cartridge-Einschub, der auch auf die Vorderseite gewandert ist. Das ist zwar verdammt ungewohnt, aber nicht unbedingt unpraktisch. Apropos 'Cartridge': Anstatt der bisher üblichen SD- bzw. Mini-SD-Karten will der neue 3DS jetzt

die von Smartphones und Tablets bekannte Mikro-SD-Karten. Wer das Profil und die Spiele von seinem bisherigen 3DS per Datentransfer-Option auf den neuen übertragen will, der sollte sich möglichst vorher eine ausreichend große Karte besorgen, mitgeliefert werden nämlich nur vier GB. Weil das Auswechseln des Speichermediums außerdem das Abschrauben der unteren Geräte-Blende (Achtung: mikro-feiner Kreuzschlitz-Schraubenzieher benötigt) erfordert, macht die Anschaffung eines 64GB-Modells Sinn. Fliegender Karten-Wechsel ist hier schlicht unmöglich. Wer die 30 bis 40 Euro für ein großes Medium investiert, hat allerdings seine Ruhe – das reicht aus, um fast alles zu speichern, was auf der kleine Konsole bis heute Rang und Namen hat.

Deutlich leichter als die Abnahme der verschraubten Unterseite fällt der Wechsel der oberen Blende, die mit einem simplen Klick-Mechanismus einrastet. Sinn und Zweck ist übrigens eine Verschönerung des Handhelds: Nintendo bietet bereits verschiedenfarbige bzw. unterschiedlich bedruckte Blenden an – damit wird der neue 3DS zur individuell gestalteten Spielwiese im „Zelda“- oder „Mario“-Look. Ein Trick übrigens, der nur mit dem 'normalen'



Perfekte Spielwiese für Rollenspieler: Das exklusiv für den New 3DS geplante „Xenosaga Chronicles 3D“ wird von passenden Blenden flankiert und darf außerdem mit dem amiibo von Hauptcharakter Shulk kommunizieren.

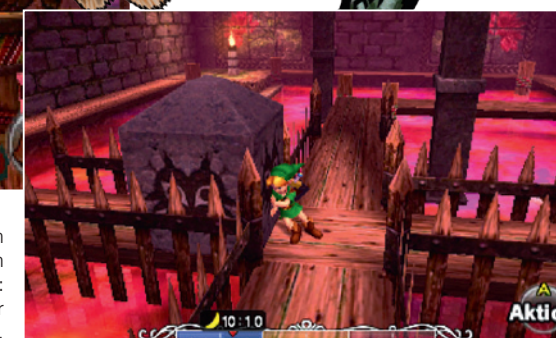


New 3DS funktioniert, denn die XL-Edition kommt ohne abnehmbare Blende. Außerdem verzichtet sie auf die bunten Buttons im Super-Nintendo-Look, die dem kleineren New 3DS einen stylischen Retro-Look verleihen, der vermutlich schon bald mit den passenden Blenden abgerundet werden darf. Auch technisch ist die Handheld-Neuauflage ihrem Vorgänger überlegen: Der schneller getaktete Prozessor soll die Grafik-Performance des Mobilisten spürbar steigern – ein Punkt, von dem man sich allerdings erst dann überzeugen kann, wenn die ersten exklusiven New-3DS-Titel anrollen. Darunter vor allem „Xenosaga Chronicles 3D“, das noch diesen Sommer auch in deutschen Geräte-Slots landen soll. Außerdem verfügt der neue 3DS anders als der alte über einen NFC-Chip (NFC für „Near Field Communication“), wie er in der WiiU zu finden ist. Damit ist er aktuell der einzige Handheld, der mit Nintendos erfolgreichen amiibo-Figuren kommunizieren kann – denn das entsprechende NFC-Zubehör für den normalen 3DS ist leider noch nicht erhältlich.

Lohnt sich also die Anschaffung? Klares Doppel-Ja: Wer bisher noch keinen 3DS besitzt, der sollte sowieso schleunigst zugreifen. Doch auch wer bereits 3DS bzw. 3DS XL sein Eigen nennt, lässt sich überzeugen: Bereits die Kombi aus verbesserter Chassis und Griffigkeit, gesteigerter Performance sowie zweitem Kontroll-Knubbel macht den Kauf lohnenswert – doch gerade die fast perfekte ausgerichtete Auto-Stereoskopie macht den „NEW 3DS“ zum Pflicht-Neukauf. Eine Hosentaschen-Held wie er sein sollte.



OBER: Die Verwandlung in unterschiedliche Kreaturen beschert Link neue Fertigkeiten: RECHTS: In Termina wird unter Zeitdruck geknobbelt.



Das Horror-Kid bitet zum Maskenball in Hyrules Parallelwelt Termina: Nach **Ocarina of Time** bringt Nintendo jetzt den kleinen N64-Bruder **Majora's Mask** auf 3DS bzw. New 3DS. Und verhilft damit einem Serien-Ableger zurück auf die Bühne, der in der Vergangenheit zu Unrecht weitgehend unbeachtet blieb. Die Maskenhatz ist nicht nur das düsterste, sondern vor allem härteste **Zelda**-Spiel.

Als "Majora's Mask" im Jahr 2.000 zum ersten Mal erscheint, da ist es nicht nur das zweite "Zelda" für Nintendos Modul-Konsole "Nintendo 64", sondern auch erst das zweite 3D-Abenteuer von Serien-Frontmann Link. Der war auf dem Super Nintendo ausschließlich als klassischer Pixel-Held unterwegs – 1998 wurde er dann in "Ocarina of Time" zum ersten Mal in einen Kosmos aus Polygonen und Texturen überführt. Und das mit ungewohnter Bewegungsfreiheit – sowie der Möglichkeit, vom kindlichen Comic-Pummelchen zum gestandenen Elfen-Mannsbild heranzuwachsen. Zeitsprünge sei Dank.

Auf dem N64 hat "Majora's Mask" ein Nischendasein im Schatten seines großen, übermächtigen Bruders "Ocarina of Time" gefristet: Der hat die "Zelda"-Serie revolutioniert und ins 3D-Zeitalter überführt – "Majora's Mask" dagegen hat nur die bestehenden Tools genommen und daraus ein neues Abenteuer gezimmert. Heute ist diese Verfahrensweise auch im Konsolen-Kosmos Usus – doch damals hat es sich ein bisschen 'beliebig' angefühlt. Denn diese Sorte rigoroser Fortsetzungs- und Werkzeugs-Recycling-Methodik kannte man bis dato allenfalls aus den AddOns von PC-Spiel-Herstellern. Nicht aber von Nintendo.

Heute hat sich der Blickwinkel auf das experimentelle "Majora's Mask" deutlich verschoben: Inzwischen gilt das damals ungeliebte Stiefkind der Ocarina als wichtiger Impuls- und Ideengeber für ein anderes, erwachseneres und vor allem düsteres "Zelda". Weil "Ocarina of Time" außerdem exzessiv mit Zeit-Limits arbeitet, galt schon bei seiner Erstveröffentlichung im Jahr 2.000 als ausgesprochen frustig. Daran hat sich bis heute nichts geändert, doch inzwischen hungern viele Spieler förmlich nach

Herausforderungen – da kommt ihnen das Dreitage-Limit in der Hyrule-Parallelwelt "Termina" gerade recht. Denn so lange hat Link Zeit, um das düstere Zerrbild seiner Heimat vor der Kollision mit dem eigenen Mond zu bewahren. Verbummelt Link die Chance auf die Weltenrettung, dann wird die Zeitschleife neu gestartet – und als Folge davon lösen sich Objekte wie Juwelen oder Pfeile in Luft auf. Aber Vorsicht: Eine Stunde im Spiel ist gerade mal 45 echte Sekunden lang – entsprechend flott gehen die drei Tage ins Land.

Darum rackert sich der Elf Frist für Frist nach "Täglich grüßt das Murmeltier"-Logik mit den Puzzles und Gegnern in dieser dem Untergang geweihten Welt ab. Während sich ihre Bewohner nicht mal an die vorausgegangenen Bemühungen des Spitzohrs erinnern können. Mit magischen Masken peppt Link seine Fähigkeiten auf oder wechselt die Gestalt, um z.B. als Gorone schwere Lasten hieven zu können oder im Schuppenkleid eines Zoras besser Wasser zu treten bzw. darin zu atmen. Die 3D-Neuauflage des ungewöhnlich knackigen "Zelda"-Abenteuers kommt mit sinnvollen Ergänzungen wie einem detaillierter geführten Notizbuch, komfortablen Touchscreen-Menüs und nicht zuletzt einer flüssigen Kamerasteuerung für Schiebepad-Pro bzw. den zweiten Analog-Knubbel des New 3DS. Die gegenüber dem Original dramatisch aufgehübschten Texturen können die alte Umgebungs-Architektur zwar nicht völlig kaschieren, aber viele Schauplätze wirken im Remake trotzdem überraschend atmosphärisch. Wer sich bereits über die Neuauflage der "Ocarina" gefreut hat wie ein spitzohriges Elfen-Schnitzel, der sollte seine Sammlung jetzt unbedingt komplettieren.

under a BAD MOON



DER TOD IST NUR DER ANFANG

Blutige Geduldsprobe: "Dark Souls"-Macher From Software beschwört wieder die gemeinsten Dämonen des Spieldesigns herauf. Sein PS4-exklusives **Bloodborne** ist beinharte Profikost, fulminant inszeniertes Grusical und der bisher beste Grund, sich die neue Sony-Konsole zu kaufen. Vorausgesetzt, man hat Nerven aus Stahl.



Bloodborne



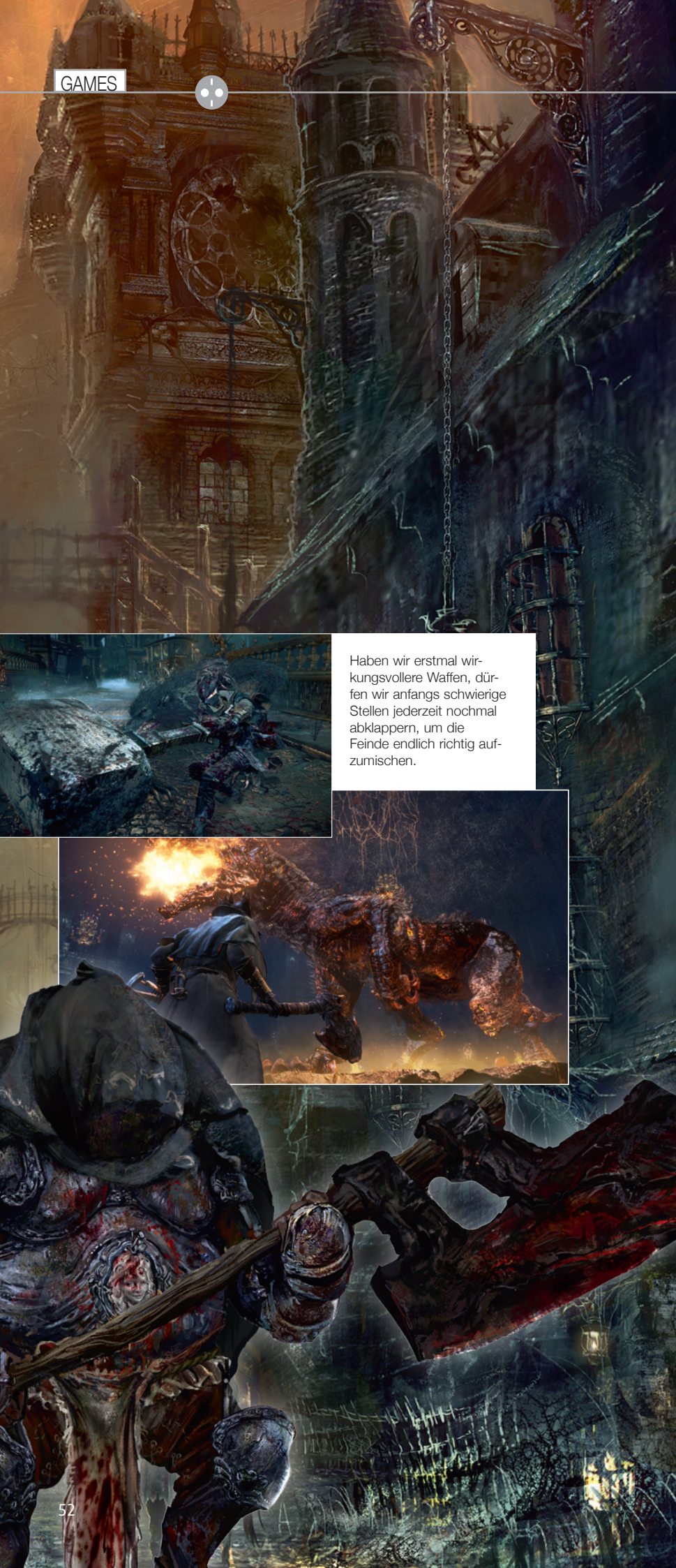
Den meisten untoten Kreaturen treten wir am besten mit Feuer entgegen – wie mit Fackeln oder Molotov-Cocktails. Die Gegner sind anfällig für die Flammen, außerdem erwischen wir so mit etwas Glück mehrere Feinde auf einmal.

Bevor man laufen darf, muss man krabbeln lernen. Und bevor der Spieler in "Bloodborne" verinnerlichen darf, wie das eigentliche Spiel funktioniert... muss er erstmal lernen, wie man stirbt. Denn der sprichwörtliche Sprung über die Klinge ist im finsternen Adventure von Japano-Entwickler 'From Software' allgegenwärtig: Der Erfinder der beinharten "Dark Souls"-Reihe wird seinem Ruf gerecht und beschert seinen Fans ein Abenteuer, das es in sich hat.

So ist erste Begegnung mit dem frisch aus einem Todes-ähnlichen Schlaf erwachten 'Jäger' die mit einem hungrigen Werwolf – und das, bevor er auch nur einen Schritt über die erste Türschwelle des Spiels wagen darf. Ohne Ahnung, Waffe oder Atemfrisch muss er dem zotteligen Biest und seinem fauligen Verwesungsgestank entgegentreten – und die Konfrontation mit der untoten Kreatur verläuft, wie sie verlaufen muss: Der Jäger fällt den messerscharfen Klauen der Bestie zum Opfer. Um nur wenige Augenblicke später in einer gruseligen Zwischenwelt von den Toten aufzuerstehen. Zum allerersten von unzähligen Malen.

Hier findet der Charakter zwischen Kirchen-Bibliothek und Friedhof endlich die lebenswichtigen Spiel Tipps und ersten Waffen: Ein wuchtiges, Sägezahn-bewehrtes Hackebeil lässt sich auf Button-Druck ausklappen, um die Reichweite des Monster-Häschers zu vergrößern – eine archaische Zunderbüchse wiederum wird mit seltenen Silberpatronen gefüttert. Noch wichtiger: Im Austausch für übernatürliche Lebens-Essenz, die der Jäger seinen Gegnern aus dem Leib drischt, gibt's bessere Ausrüstung, regenerative Blut-Snacks oder eine Kompetenz-Aufrüstung.

Und die ist auch bitter nötig – denn bei jeder Rückkehr in die Alldruck-artige Grusel-Welt der



Haben wir erstmal wirkungsvollere Waffen, dürfen wir anfangs schwierige Stellen jederzeit nochmal abklappern, um die Feinde endlich richtig aufzumischen.



spätviktorianischen Metropole Yhnam sitzt uns der Tod buchstäblich im Nacken. In Gestalt von monströs mutierten Bauern, axtschwingenden Monster-Henkern, wurmzerfressenen Zombie-Kötern und untoten, rädigen Riesen-Raben. Alles und jeder trachtet dem Jäger nach dem bisschen Leben, das er dank seiner Blutphiole noch im Leib hat. Will ihn zerreißen, zerfleischen, zerhacken oder schlicht unter die verfluchte Erde bringen. Wenn der mit Dolchen, Sichel und Mistgabeln bewaffnete Mob aus dem schummrig beleuchteten Nebel und in den Schlamm der pestverseuchten Straßen tritt, dann streckt der Gevatter bereits gierig seine Knochenfinger nach uns aus. Denn zwei, drei Treffer können ausreichen, um den Antihelden mit Schlapphut ins Jenseits und damit geradewegs zurück in die Zwieltwelt – 'Den Traum des Jägers' – zu befördern. Aller bis dahin so mühsam erkämpfter Fortschritt ist futsch – darum ist jeder Schritt durch die "Bloodborne"-Welt ein Wagnis. Und eine folgeschwere Entscheidung: Wagt sich der Held weiter durchs brandgefährliche Terrain und geht damit das Risiko ein, alles zu verlieren – oder kehrt er freiwillig in seinem sicheren Hafen ein, um seine Eroberungen dort in Gegenstände bzw. Charakter-Verbesserungen zu investieren? Der Haken dabei: Kehrt er danach in die Stadt zurück, stehen alle zuvor gefällten Feinde wieder Spalier – und der Toten-Tanz geht von vorne los.

Anders als bisher setzt Entwickler From bei "Bloodborne" auf rasante Ausfallschritte, blitzschnelle Hiebe und flinke Ausweichmanöver – die aus seinen "Dark Souls"-Spielen bekannte Kombination aus schwerfälligen, wuchtigen Hieben und Schildabwehr gehört damit vorerst der Vergangenheit an. Trotzdem gibt man den Fans wieder genau das, was sie erwarten – nämlich eine ebenso bedrohliche wie bedrückende Spielwelt, in der jeder Schritt der letzte sein kann, jede Aktion eine unwiderrufliche Konsequenz zur Folge hat und sich vor allem solche Spieler wiederfinden, die eine echte Herausforderung suchen. Für die Fleiß, Frust und Auswendiglernen ebenso zu einem gelungenen Abenteuer gehören wie die minutiöse Sichtung des 'Game Over'-Bildschirms. Und weil From hier mit Unterstützung von Sonys Technik-versiertem 'Japan Studio' zugange war, bietet "Bloodborne" auch audiovisuell ein imposantes Erlebnis: Der Ausflug nach Yhnam ist effektladen, hochaufgelöst, stilsicher und bietet die (im besten Sinne) grauenvollsten Gegner, die ein PS4-Spiel bisher zu bieten hat. Der perfekte Tummelplatz für Digital-Masochisten also.





Wunderschönes Jump'n'Run-Märchen mit spielerischen Schwächen: Das exklusiv für Xbox-Systeme und PC entwickelte **Ori and the Blind Forest** erweckt zunächst den Anschein eines nur dezent interaktivierten Trickfilms. Doch tatsächlich ist das Abenteuer aus den 'Moon Studios' Kost für harte Hupf-Profis.

Ori

AND THE BLIND FOREST



Wunderschön, aber auch knallhart: "Ori and the blind forest" tarnt sich als argloses Märchen, doch hinter der zuckerhaltigen Fassade verbirgt sich ein knallhartes 'Metroidvania'-Jump'n'Run.

Im Herzen des mystischen Waldlands 'Nibel' steht der 'Geisterbaum': Der wacht wie eine freundliche Gottheit über das Wohl und Glück von allem, was da auf seinem Humus krecht und flucht – außerdem hält das magische Gewächs die Kräfte der Elemente in der Balance. Bis sich eines Tages sein vorwitziges Kind 'Ori' von ihm trennt: Als sich das kleine, leuchtende Blatt vom Wind forttragen lässt und im Gestrüpp landet, da verwandelt es sich in ein herziges Albino-Tierchen. Nachdem Ori von einer freundlichen Waldbewohnerin an Kindes statt großgezogen wird, hört sie den Ruf des Geisterbaums: Der Wald liegt im Sterben, denn ohne Oris Licht versinken der magische Hain und seine Kinder allmählich in Finsternis. Als auch die kleine Ori und ihre Beschützerin sterben, da mobilisiert der Geisterbaum seine letzten Kräfte, um sein Kind wieder zum Leben zu erwecken. Das tritt nun eine Reise durch die von Monster belagerte Dunkelheit an, um seinen im Sterben liegenden Schöpfer zu retten...

Aus diesem in Studio-Ghibli-Machart erzählten Märchen macht eine unter "Moon Studios" firmierende Entwickler-Gemeinschaft ein Jump'n'Run-Abenteuer, das vor allem durch seine wunderschöne Präsentation punktet: Wenn sich flauschige Gewächse im Wind wiegen, unzählige Partikel durch die Luft flirren und die niedliche Ori durch ein in kunterbuntes Licht getauchtes Zauberreich tollt, dann ist selbst der steifste Gefühls-Legastheniker zu Tränen gerührt. Doch was als eine Art interaktiver Trickfilm voller Emotion und punktgenau inszenierter Dramatik beginnt, das entwickelt sich nach der ersten halben Stunde leider zu einem spielerisch eher gewöhnlichen Horizontal-Scroller von der Hupf-Stange: Orilein bekommt ein

magisches Irrlicht zur Seite gestellt, mit dem sie aggressive Gewächse, vielbeiniges Monster-Getier und grunzende Blobs zerlegt – die übrig gebliebenen, orangefarbenen Energiekugeln werden dem Erfahrungspunkte-Haushalt einverleibt und in neue Fähigkeiten verwandelt. Grüne Energiesphären wiederum dienen der Regeneration von Oris Lebensenergie, blaue Kugeln verleihen ihr magische Kräfte. Hiermit zündet das possierliche Licht-Tierchen nicht nur ein wirkungsvolles Flammen-Inferno – außerdem erschafft es mit ihrer Hilfe seine eigenen Rücksetzpunkte: Hier wird das Abenteuer gespeichert und verwaltet die kleine Ori ihren machtvollen Fertigkeiten-Baum. Nach den ersten, vergleichsweise zahmem Minuten im eigentlichen Abenteuer sieht sich die Heldin einer Herausforderung gegenüber, die an der Substanz zehrt: Immer wieder muss Ori knallharte Sprung- und Geschicklichkeitstests überstehen und bereits bekannte Wege erneut zurücklegen, um mit Hilfe neu gewonnener Talente oder Objekte zuvor verschlossene Level-Regionen zu öffnen.

Leider nutzt sich die Faszination über die ungewöhnliche Erzähl- und Inszenierungs-Art des Abenteuers nach einigen Stunden massiv ab – der anfangs durch audiovisuellen Zuckerguss gehaltene Bann löst sich auf. Trotzdem: Wer die vielen Frust-Momente und die sich bereits nach wenigen Stunden einstellende Ernüchterung verschmerzen kann, der bekommt mit "Ori and the Blind Forest" ein fast schon revolutionär schönes Hupf-Erlebnis. Gerade ausgesprochene Jump'n'Run-Profis mit Nerven aus Stahl kommen um einen Ausflug ins Waldreich Nibel nicht herum, da es zumindest inszenatorisch die Messlatte für springfidele Horizontal-Scroller ein gutes Stück höher legt.



Unterhaltsam, aber nicht gruselig: Mit **Resident Evil: Revelations 2** für PC sowie PlayStation- und Xbox-Konsolen will Capcom an alte Serien-Tugenden anknüpfen, doch für gepflegten Grusel ist das in Mini-Episoden aufgeteilte Download-Abenteuer zu schwach inszeniert.

REIF FÜR DIE INSEL



Die "Revelations 2"-Helden gibt's nur im Doppelpack: Auf Button-Druck dürfen wir fast jederzeit zwischen den Figuren wechseln und so auf die Spezialfähigkeiten des sonst KI-gesteuerten, zweiten Charakters zurückgreifen.



Die geheimnisvolle kleine Natalia ist der Sidekick von Moiras Vater Barry. In einer direkten Auseinandersetzung Kind gegen Zombie hat die gespenstische Zopfliese schlechte Karten, aber mit ihren übernatürlich geschärften Sinnen kann sie Monster durch Wände hindurch spüren.

Auf dem 3DS war das erste "Resident Evil Revelations" ein echter Überraschungshit: Nachdem sich die Hauptserie schon seit Jahren immer weiter vom ursprünglichen Survival-Horror-Konzept entfernte, bot das Handheld-Spinoff endlich die Serien-Tugenden, für die Fans den Klassiker so liebten. Versionen für Xbox 360, PS3 und PC ließen deshalb nicht lange auf sich warten – ebenso wie die Ankündigung des Nachfolgers.

Der erscheint diesmal in vier nach und nach veröffentlichten Mini-Episoden, von denen jede um die fünf Euro kostet – das macht unter dem Strich ca. ein Euro pro Stunde Grusel-Erfahrung. Die nächste Überraschung: Alle vier Teilstücke der neuen Horror-Story kommen ausschließlich für PlayStation- bzw. Xbox-Konsolen und den PC – das Handheld-System, auf dem die Serie vor drei Jahren debütierte, lässt man außen vor. So weit, so schrecklich. Das Problem dabei: Man sieht "Revelations" noch immer deutlich an, dass die Engine ursprünglich für ein Hosentaschensystem entstand – darüber können auch die höher aufgelösten Texturen und ein üppiger Grasbewuchs in den Außen-Terrais nicht hinwegtäuschen. Während in finsternen Korridoren und schön schummrig ausgeleuchten Verliesen noch so etwas wie Schauerstimmung aufkommt, da ist es unter offenem Himmel mit dem Fürchten vorbei – verzerrte Felstexturen, grob zusammengeklöppelte Bretterbuden und verpixelte Rasenflächen flößen zumindest nicht auf die Weise Angst ein, die man sich von einem Horrorspiel erhofft.

Wer sich allerdings darauf einlässt, auf seiner Hochleistungs-Spiele-Hardware ein nur dezent aufgebohrtes Handheld-Game präsentiert zu bekommen, der erhält ein zumindest spielerisch solides Horror-Adventure: Claire Redfield und Barry Burtons Tochter Moira wurden auf eine geheimnisvolle Folter-Insel entführt. Den Weg in die Freiheit versperren wie gewohnt jede Menge grausam entstellte Mutanten, entlegene Bio-Experimente, stachelbewehrte

Apparaturen, seichte Puzzles und versperrte Türen. Spielerisch hat Capcom das Gemetzel und Gegrübel an klassischen Episoden angelehnt – Tempo, Objekt-Verwaltung und Level-Layout wurden zwar auf einen zeitgemäßen Komfort-Status gehievt, orientieren sich aber überdeutlich an Teil 1 bis 3. Moderner ist dagegen der Koop-Modus, bei dem eine Figur die Hauptarbeit übernimmt, während die andere ihr zuarbeitet. So ist Claire für das Gros der Monster-Tötung und der Knobel-Arbeit zuständig, während Moira ihr per Taschenlampe heimleuchtet. Wechselt man auf Button-Druck zu Barrys Tochter, dann darf sie mit der Taschenlampe außerdem sonst unsichtbare Objekte wie Juwelen bzw. Munition aufstöbern oder allzu aufdringliche Monstrositäten mit dem Lichtkegel blenden. Kommen Ihr die Biester trotzdem zu nah, zieht sie ihnen kurzerhand das Brecheisen über. Wie effektiv Moira dabei zugegangen ist – oder wie selbständig sich die derzeit KI-gesteuerte Claire gegen Feinde wehrt – das bestimmt der Spieler zwischen den Kapiteln, indem er in Fertigkeiten investiert.

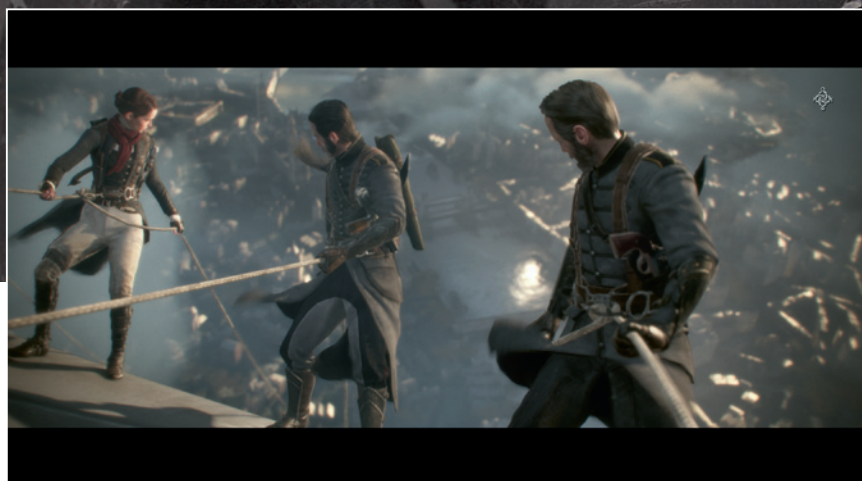
Haben die beiden Damen die erste Flucht-Etappe hinter sich und einen Funkspruch ans Festland gesendet, darf auch Papa Barry ran: Der rückt mit stattlichem Waffen-Arsenal an, darf Mutanten außerdem hinterrücks erledigen und ist auch sonst erheblich wehrhafter als das Duo Claire-Moira. Im Schlepptau hat der bereits aus dem ersten "Resident Evil" bekannte Anti-Zombie-Kämpfer ein geheimnisvolles Mädchen im Nachthemd: Die Kleine ist scheinbar schon seit einiger Zeit auf der Horror-Insel und kann sich an keinerlei Detail aus ihrem Vorleben erinnern – doch als Ausgleich hat sie einige nützliche Fertigkeiten in petto. So kann nur Barrys zierliches Mündel anrückende Monster bereits auf Distanz "spüren" und durch Löcher in der Wand krabbeln.

Die über weite Strecken mangelhafte visuelle Inszenierung und die dürftige Geschichte verhindern zwar, dass echt Schauer-Atmosphäre aufkommt, doch als launiges Action-Adventure funktioniert das zweite "Revelations" allemal. Spieldynamik- und -gefühl sind näher am Original als die letzten Inkarnationen der großen Serie – auch wenn das Resultat nicht so herausfordernd oder stimmungsvoll geworden ist wie der jüngst neu aufgelegte Grusel-Oldie. Serien-Fans bekommen hier zwar kein Spektakel, aber immerhin Marken-gerechte Unterhaltung.



DIE ALTEN RITTERSLEUT...

Werwölfe, Vampire und edle Rittersleut: Sonys PS4-exklusives Action-Aufgebot **The Order 1886** bietet wenig Interaktion und noch weniger Spielzeit. Trotzdem ist es weit mehr als nur ein spielbare Effekt- und Performance-Demo für die Grafikmuskeln der neuen PlayStation. elektrospieler analysiert die Anti-Lykaner-Schlacht.



Die Drei vom Ritterorden: Haudegen Galahad (Mitte) seilt sich zusammen mit seiner Freundin Igraine und dem mehrere Jahrhunderte alten Parzival von einem Zeppelin ab.

Werwölfe, Vampire und Gralsritter: Die beiden "God of War"-Studios Sony Santa Monica und Ready at Dawn mixen Elemente aus Monster- und Ritter-Genre, um sie anschließend ins spätviktorianische London zu verfrachten und mit einer gehörigen Dosis Jules Verne zu versetzen. Hier laufen, hechten und kriechen bekannte Mitglieder aus König Artus' legendärer Tafelrunde durch den Schmutz, um im Dienste des 'Ordens' beißwütige 'Lykaner' aus den Fellsöckchen zu pusten – unter den Helden prominente Sagengestalten wie Parzival oder das Spieler-Alter-Ego Galahad. Zusammen mit ihrem Kollegen Lafayette und der ebenfalls vom Artus-Mythos inspirierten Igraine wollen die wackeren Rittersleute die Hintergründe einer Rebellion aus Menschen und Halbblütern aufdecken. Die droht nicht nur

das britische Empire ins Wanken zu bringen, obendrein gerät ausgerechnet die berühmte Westindien-Company ins Fadenkreuz der pelzigen Revoluzzer. Oder verbirgt die Handelsgesellschaft ein furchtbares Geheimnis? Die beiden Sony-Studios inszenieren den skurrilen Trash-Movie-Plot als atmosphärisches Schwergewicht: Die Kombination aus spannend gefilmten Story-Sequenzen, Quicktime-Knöpfchendrücken und konventionellem Deckungsschoutout wirkt wie eine Mixtur aus "Heavy Rain" und "Gears of War" – auch vereinzelte Schleich-Einlagen mit obligatorischen Hinterücks-Erdolchungen stehen hin und wieder auf der Action-Agenda. Zur Auflockerung gibt's außerdem vereinzelte Geschicklichkeitstests, die auf den Apparaturen von Profi-Tüftler Nikola Tesla basieren: Der bekannte Widersacher von

Thomas Edison hat nicht nur den Wechselstrom erfunden – obendrein fummelt er im Keller des Ordens an den Waffen und hochmodernen Apparaturen, die Galahad und seine ritterlichen Kollegen für den Kampf gegen die Werwesen benötigen. Kurzum: Der geniale Ingenieur und Physiker ist das Ordens-Pedant zu Bond-Waffenmeister Q. Als solcher hat Tesla neben einer portablen Apparatur zum Sprengen von Stromnetzen z.B. eine archaisch gestaltete Superwumme erfunden, mit der Galahad & Co. Spinnennetz-artige Plasmafäden auf die Feinde schießen. Anschließend wird die klebrige Masse mit einem Funken entzündet und in die Luft gejagt. Ein anderes von Nicolas Wunderwerken wiederum versprüht blau glühende Blitze aus einem massiven Trichter – ein Elektro-Angriff, der besonders für den Kampf gegen solche

Feinde geeignet ist, die ihre edelsten Teile mit einer Projektil-resistenten Rüstung schützen.

Die meiste Zeit über mutet uns "The Order 1886" zugunsten der cineastischen Struktur einen empfindlichen Kontrollverlust zu, doch eine eindrucksvolle Errungenschaft darf es sich trotzdem auf die Fahne schreiben: Die raffinierte Inszenierung der lykanthropischen Jagd durch's nebelverhangene London lässt uns zum ersten Mal wahrhaftig erleben, wie es sich anfühlt, in einem Film mitzuspielen – denn die audiovisuelle Qualität des ritterlichen Action-Aufgebots lässt soch manchen computeranimierten Animations-Film hinter sich. Bei so viel grafischem Zuckerguss werden selbst scheinbar banale Aktionen wie die Untersuchung eines Hinterzimmers oder einer Lagerhalle zum Ereignis. Und genießen wir die Betrachtung einer Schreibtischfunzel oder Schreibmaschine genauso wie die eines geifernden, hechelnden, knurrenden Werwolfs. "The Order" lehrt uns wieder Demut vor dem Wert des grafischen Details: Sich hier das Modell eines Segelschiffs in einer Vitrine anzusehen, das ist fast so, als würde man das nautische Exponat im echten Leben betrachten. Und wird der schützende Glaskasten dann im anschließenden Feuergefecht zerschossen, dann wirkt die Zerstörung so

echt, dass man die Splitter förmlich im Gesicht spürt. Schade nur, dass einige unschöne Details die Illusion immer wieder zerstören: Dazu zählen die saudämlichen Sprüche der Ritter beim Schusswechsel – aber auch einige logische Schnitzer reißen uns immer wieder aus der Inszenierungs-Trance. Darunter z.B. ein Sir Galahad, der beim falschen Schritt in einer streng gescipteten Schleichsequenz von einem einzigen Pistolenschuss niedergestreckt wird – und das, obwohl er sich im Kampf davor dutzende Kugeln eingefangen und mit einem Schulterzucken ignoriert hat. Derlei Logik-Löcher sind zwar dem spielerischen Regelwerk geschuldet und verschmerzbar – doch gerade bei einem Titel dieser Größenordnung zeigen sie auf schmerzliche Weise, dass sich filmische Ausführung und Gameplay nach wie vor nicht besonders gut miteinander vertragen. Wann immer das Spielgerüst durchblitzt, wird der Film unglaublich – und sobald der Film wieder dominant wird, fühlt sich das Spiel zu eingeschränkt an. So wartet das Spiel in manchen Momenten beharrlich darauf, dass wir für den Übergang in den nächsten Level-Abschnitt an einer vorbestimmten Stelle eine ganz bestimmte Handlung vollziehen – und liegen wir dabei nur ein bisschen daneben, dann weigert sich "The Order 1886" strikt, den Szenenwech-

sel zu vollziehen. Entscheidungsfreiheit sieht anders aus. Wer zugunsten einer gelungenen filmischen Präsentation mit derlei Einschränkungen leben kann, der muss sich obendrein noch mit dem Gedanken anfreunden, dass der Spaß nach höchstens acht Stunden vorbei ist. Trotzdem können wir die Werwolf-Hatz jedem Freund furios präsentierter Action-Spektakel ans Herz legen: Auf den ersten Blick scheint "The Order" für PS4-Besitzer den Job zu erfüllen, den auf der Xbox One Cryteks "RYSE" übernommen hat – den der spielbaren Grafikdemo, die einen ersten Blick auf das technische Potential der neuen Hardware-Generation erlaubt. Doch wo das Römer-Geschnetzelte aus Deutschland laut, aggressiv und inhaltlich platt ist wie ein Effekt-Blockbuster à la Michael Bay, da schlägt "The Order" vergleichsweise ruhige Töne an und zeichnet seine Charaktere deutlich feiner als es Crytek bei seiner Rache-Maschine Marius hinbekommen hat. Das Ergebnis ist eine verführerische Mixtur aus Action und Interactive Movie, der es zwar an Bonus-Inhalten, Ingame-Tokens und Extra-Modi fehlt, bei der man aber trotzdem gerne Wiederholungstäter wird – und sei es nur, um das bombastische Aufgebot noch einmal zu erleben. Ganz klar ein Spiel für verspielte Heim-Cineasten und Atmosphären-Genießer.