

Digitales | Gamescom 2011

Für unser Ressort trieben sich STEFFI MARX und BENJAMIN BECKER auf der gamescom 2011 in Köln herum - die beiden statteten den Traditionshäusern Sega und Nintendo einen Besuch ab. Hier sind ihre Eindrücke.

Ben trifft den Igel ...



Stand: Konami, Halle 7

Nachdem im vergangenen Jahr Kultklempler Mario sein 25. Jubiläum feiern konnte, ist in diesem, ebenfalls jubiläumsträchtigen Jahr - mal abgesehen vom Namens- und Betreiberwechsel fand 2011 die 10. gamescom in Deutschland statt - SEGAs pfeilschneller blauer Igel an der Reihe. Vor 20 Jahren erblickte ›Sonic The Hedgehog‹ im gleichnamigen Master System-Spiel das digitale Leben. Die drei spielerischen Generationen, die er seitdem durchlaufen hat, werden in Sonic Generations für PS3, Xbox 360 und Nintendo 3DS gebührend gefeiert.

Während Marios Wechsel von der 2. in die 3. Dimension zur weltweiten Begeisterung der Spieler führte, ist die Fangemeinde um den blauen Igel noch recht gespalten, wenn es um die Frage nach dem »wahren« Sonic geht: Auf der einen Seite 2D-Puristen, die altherwürdigen Plattformer-Zeiten nachtrauern; auf der anderen Seite 3D-Anhänger, die die modernen Sonic-Spiele für ihre rasante Action schätzen.

Um beide Zielgruppen gleichermaßen anzusprechen, hat sich SEGA mit ›Sonic Generations‹ für einen genialen Mittelweg entschieden. So wartet der Titel mit je 3 Welten aus 3 unterschiedlichen Sonic-Epochen (Mega Drive, Dreamcast, modern) auf. Der Clou dabei: Jeder Stage kann sowohl in 2D als auch in 3D gespielt werden! Das bedeutet, dass Ihr sowohl die Green Hill Zone (Mega Drive) in 3D als auch den Rooftop Run (modern) in 2D durchlaufen könnt.

Hört sich spaßig an - und das ist es auch! Die Kombination aus klassischem und modernem Gameplay geht voll auf und sorgt bei Sonic-Fans und Serienneulingen gleichermaßen für ein gelungenes (Action-)Jump 'n' Run-

Erlebnis. Erstere haben dabei zugegebenermaßen einen deutlichen Vorteil, der durchaus gewollt ist. So sorgt der »Gameplaywechsel« für so manches Déjà-Vu-Erlebnis, wenn man lieb gewonnene Stages im wahrsten Sinne aus einem neuen Blickwinkel betrachtet.

Apropos Blick: Optisch ist der Titel ebenfalls gelungen und überzeugt insbesondere durch seine tolle 3D-Tiefengrafik - vorausgesetzt, man verfügt über die nötige Hardware. Doch auch ohne teuren Fernseher kommt gewohnt rasante Sonic-Stimmung auf. Unterm Strich also ein gelungenes Geburtstagsgeschenk für den blauen Kultigel, das Lust auf mehr macht!

›Sonic Generations‹ erscheint im November 2011 für PS3 und Xbox 360. Die Termin für die 3DS-Version ist noch nicht bestätigt.

... und Steffi trifft den Rest.

Seit dem Nintendo 3DS-Start hört man sie ja immer wieder: die Stimmen, die sich über mangelnde Software beklagen (manchmal klagte ich still mit). Nintendo ließ mir dennoch keinen Zweifel, dass sich das bald ändern wird. Ich persönlich fand eine Handvoll vielversprechender und hauseigener Spielmarken im 3DS Line-up.

Angeführt von ›Luigi´s Mansion 2‹. Wer findet nicht, dass Marios Sidekick schonungslos unterschätzt wird? Für dieselbe Arbeit bekommt er einen Bruchteil des Ruhms und kein Küsschen von Prinzessin Peach. Luigi ist der stille Held. Und darum freue ich mich auf die Fortsetzung des 2001er GameCube Klassikers. Mit ›Poltergust 5000‹, dem Geister verschlingenden Staubsauger auf den Rücken geschnallt, traut sich Luigi in allerlei verlassene Herrenhäuser. Seine Stunde, sein Auftritt.

Auch das ›Mario Kart‹-Franchise wird erweitert. Noch in diesem Jahr wird hierzulande der 7. Teil erscheinen. Die Neuerungen bleiben überschaubar: Es wird neue Strecken (im alten Setting) geben, Unterwasser-Abschnitte und die Möglichkeit, in der Luft zu gleiten. Schlussendlich ist es das, was die Fans wollen, eben ein ›Mario Kart‹ wie sie es kennen und lieben.



Auch abseits der Pisten des Pilzkönigreichs drohen allerlei Gefahren und so ist Mario eben nicht nur als Rennfahrer, sondern auch als Abenteurer gefragt. Unser Lieblingsklempner bekämpft in ›Super Mario 3D Land‹ überwiegend hüpfend, das Unrecht und Böse (in Person Bowser!). Dabei greift das Spiel auf zahlreiche Perspektiven zurück: Mal klassisch von der Seite, mal aus der Schulteransicht, in der 45°-Isoperspektive oder ganz schlicht von oben. Mein persönliches Highlight ist die Rückkehr des Waschbären-Anzugs, bekannt aus ›Super Mario Bros. 3‹. Wir wissen, alles kommt irgendwann wieder in Mode und diese Saison trägt man braun!

| BENJAMIN BECKER

| [STEFFI MARX](#)