

Digitales | Games: Star Fox Guard

Zeitgleich mit dem Hauptspiel ›[Star Fox Zero](#)‹ erschien auch der Ableger ›Star Fox Guard‹ (SFG). Die Spiele haben nicht unmittelbar miteinander zu tun, doch teilen sie einige Besatzungsmitglieder. In SFG weist uns Slippy ein – schließlich geht es um die Verteidigung der Metallfabrik seines Onkels. Von **PHILIPP LINKE**.



Eine Schaar feindlicher Roboter versucht in die Fabrik von Slippys Onkel einzudringen und wir müssen das verhindern. Das Gebäude ist von einem Labyrinth umgeben, indem wir Kameras platzieren können. Jede von ihnen ist mit einer Laserkanone ausgestattet und lässt sich via Gamepad auswählen und steuern. Während wir das Bild der aktiven Kamera im Bildmittelpunkt sehen, sind die übrigen bis zu zwölf Kameras rundherum angeordnet, sodass wir theoretisch das ganze Geschehen im Blick behalten können. Sobald die Roboter auftauchen, ist jedoch Multitasking gefordert, da wir schnell zwischen den richtigen Kameras hin- und herwechseln müssen.

Bei fast jeder neuen Mission wird eine neue Kamera- oder Roboter-Art eingeführt, was in den ersten Runden stark motiviert. Dabei gibt es etwa Kameras, die mehrere Gegner gleichzeitig anvisieren oder mit einem Schuss eliminieren können, dafür aber nur begrenzt Munition zur Verfügung haben. Auf der Seite der Roboter gibt es zwei Arten: Die einen greifen die Fabrik direkt an, während andere unsere Kameras manipulieren, etwa durch Störsignale oder Rauchbomben. Den Hauptreiz des Spiels bildet die große Anzahl verschiedener Feinde, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften haben, auf die wir entsprechend reagieren müssen; beispielsweise können einige Roboter nur aus dem Hinterhalt beschädigt werden oder werden schneller, wenn sie erstmalig getroffen werden. Sogar Endgegner-Missionen wollen bewältigt werden, in denen unsere kleine Basis gegen abstruse Ungetüme antritt.

Auch ein Online-Modus ist vorhanden, der uns eigenen Roboterarmeen zu einem beliebigen Level aufstellen lässt. Dabei können wir den Zeitpunkt bestimmen, an dem sie auftauchen und welchen Weg sie laufen. Eine obere Grenze für Roboter pro Zeiteinheit kann jedoch nicht überschritten werden. Das fertige Level kann anschließend hochgeladen werden, sodass alle Welt die Herausforderung annehmen kann. Sollte die eigene Roboterarmee gegen einen menschlichen Gegner gewinnen, erhalten wir Punkte, mit denen wir neue Kameras oder Roboter freischalten können.

Fazit

Als kurzweiliger Spaß beschäftigt das bodenständige SFG Highscorejäger und Tower-Defense Fans. Entgegen dem ersten Eindruck wird überraschend viel Inhalt geboten und mit dem asynchronen Online-Modus noch eins draufgesetzt. Da man kaum einen Überblick über alle Kameras gleichzeitig haben kann, macht SFG auch mit Freunden Spaß, selbst wenn diese nicht aktiv eingreifen, sondern nur auf besonders gefährliche Roboter aufmerksam machen. SFG ist nicht als Erweiterung von SFZ zu sehen, es bildet viel mehr ein eigenes Spiel, das neben dem großen Bruder leider unterzugehen droht. Ein Blick lohnt sich aber allemal, da es jede Menge Spaß macht, die aufdringlichen Blechbüchsen unschädlich zu machen.

| [PHILIPP LINKE](#)

Titelangaben

[Star Fox Guard](#)

Nintendo

seit dem 21. April exklusiv erhältlich für WiiU.

ab 14,99€.