

Digitales | Games: Mario+Rabbids - Kingdom Battle

Zusammen haben wir mehr Erfolg – das ist zumindest gängige Ansicht in der Popkultur. Im Kino tun sich die Superhelden gleich dutzendweise zusammen, um vierteljährlich ein Actionfeuerwerk abzuliefern. Dem Beispiel folgten auch Nintendo und Ubisoft, als die Entscheidung fiel, deren kindgerechte Sympathieträger gemeinsame Sache machen zu lassen. **FLORIAN RUSTEBERG** ließ sich in die durchgeknallte Welt von ›Mario+Rabbids - Kingdom Battle‹ einsaugen.



Zugegeben, bei Nintendo hat solch ein Zusammenschluss lange Tradition. In ›Super Smash Brothers‹ verhaun sich nicht nur alle erdenklichen Nintendo Charaktere, sondern auch wenige Gäste anderer Marken wie etwa Sonic oder Snake aus ›Metal Gear Solid‹ mischen mit. Mit ›Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen‹ existieren sogar mehrere direkte Crossover mit dem ehemaligen Erzrivalen Sega und der offiziellen Olympia-Lizenz.

Dennoch war die Verblüffung groß als ›Mario+Rabbids - Kingdom Battle‹ für Nintendos damals noch nicht erschienene Switch-Konsole angekündigt wurde. Die Mischung aus der traditionellen ›Super Mario‹-Welt und den hauptsächlich aus Minispielen bekannten verrückten ›Raymans Raving Rabbids‹ war nicht die naheliegendste Idee. Besonders bemerkenswert ist dabei, dass Nintendo, sonst sehr streng mit dem eigenen geistigen Eigentum, den französischen Partnern von Ubisoft weitestgehend freie Hand ließ.

Schon der Spieleinstieg ist herrlich hanebüchen. Die anarchischen Rabbids landen mit ihrer Zeitreise-Waschmaschine im Kellerlabor einer jungen Erfinderin und stiften Chaos mit dem was sie finden, einem Gerät, das eine Fusion aus zwei Objekten herstellt. Prompt wird alles wieder eingesogen (ja, in die Zeit- und

dimensionsreisende Waschmaschine!) und nach einem Abstecher in Marios Pilzkönigreich landen Mario und Peach im entstandenen Schlamassel. In der neuen Welt haben sich Elemente aus dem Keller und der Super Mario Welt vereint und blankes Chaos herrscht.

So macht sich der ehemalige Klempner daran, wieder für Ordnung zu sorgen. Zur Seite stehen ihm ein sprechender Roboter, der als Hauptinformationsgeber des Spiels fungiert, und als erste Mitstreiter sind der Luigi-Rabbit und der Selfie-verrückte Peach-Rabbit dabei. Nun erscheinen noch einige Fantasiewaffen und los geht es. Bekämpft werden müssen im rundenbasierten Kampf diverse Rabbit-Kreationen, mal mit Sprungfedern, mit besonderen Kräften oder einfach nur in groß. Höhepunkte sind Zwischen- und Endgegner, wie etwa die Vermischung mit dem Affen Donkey Kong. Die ergibt einen großen, weißen Rabbit, der leicht dummlich dreinschaut und wie verrückt nach seinen Bananen giert.

Der Weg zur Rettung ist ein linearer, mit Einzelkämpfen gespickter Pfad. Jedes der Kapitel besteht aus 10 Abschnitten, in denen es ein bis drei Kämpfe zu bestreiten gibt. Die Kampfumgebung geht nahtlos in die normale Umgebung über. Dazwischen bieten kleinere Rätsel ab und an etwas Abwechslung zum sonst monotonen Vorwärtslaufen.

Gekämpft wird nach bewährter Formel, wie sie bereits aus anderen rundenbasierten Strategiespielen bekannt ist: Das Schlachtfeld ist in kleine, gleichmäßige Quadrate aufgeteilt. Die Charaktere haben bestimmte Bewegungsreichweiten, also eine Anzahl Felder, die sie pro Runden gehen können. Gleiches gilt für die Angriffsdistanz. Jede Runde stehen Mario und Konsorten dann vor der Wahl eine ihrer Spezialfähigkeiten zu benutzen, anzugreifen oder sich ein zweites Mal zu bewegen.



In Sicherheit vor feindlichen Schüssen befinden sich die knuffigen Krieger, wenn sie eine Deckung vor sich haben. Bei einem hohen Block ist das ein kompletter Schutz vor Beschuss, bei halbhoher Deckung eine 50:50 Chance getroffen zu werden. Trefferwahrscheinlichkeiten werden im Allgemeinen etwas einfacher gehandhabt als bei der »erwachsenen« Konkurrenz und beschränken sich auf 0%, 50% oder 100%. Vereinfacht bleibt auch die Wahl der Waffen oder Fähigkeiten. Das ist weniger als Minuspunkt zu sehen, denn als Ausrichtung des Spiels.

Neben Kinderhänden liegt »Mario + Rabbits - Kingdom Battle« bestens in den Händen von Gelegenheitsspielern, gerade mit der tragbaren Switch. Ein Match für zwischendurch in der Bahn ist immer drin und auch mal kurz aufschauen ist bei einem rundenbasierten Spiel kein Problem. Ist nach gut 20 Stunden das Ende erreicht, wird neben einigen Herausforderungen und einem mauen Koop-Modus jedoch nichts

Weiteres geboten.



Optisch und akustisch ist ›Kingdom Battle‹ eine runde Sache, genau wie von einem Nintendo-Titel erwartet – nur entstammt es dem Hause Ubisoft. Ihnen ist gelungen, den ›Super Mario‹-Stil passend einzufangen und gleichzeitig die hauseigenen Hasen gleichwertig einfließen zu lassen. Speziell die fusionierten Charaktere zeigen eine innige Liebe zum Detail und eine passende Portion Ironie. Die dioramaartige Perspektive tut ihr Übriges zum speziellen Aussehen des Titels.

Technisch gesehen liegt die Auflösung hinter den Möglichkeiten der Hybrid-Konsole zurück und erreicht weder die Auflösung des Switch-Displays im Mobilmodus noch die eines FullHD Fernsehers im stationären Modus. Dank einer starken Kantenglättung fällt das in der realen Nutzung niemandem auf und scheint sogar den plastisch-künstlichen Grafikstil unter die Arme zu greifen. In der mobilen Nutzung bleibt die Benutzeroberfläche in Größe und Gestaltung unverändert, eine Anpassung der Schrift und Icons wäre hier wünschenswert gewesen.

Fazit

›Mario + Rabbids - Kingdom Battle‹ ist ein buntes Aufeinandertreffen zweier kinderfreundlicher Maskottchen-Riegen, das auf den ersten Blick befremdlich wirkt – ja, sogar öffnen die Rabbids der Absurdität Tür und Tor. Dazu wirken die alteingesessenen Nintendo-Charaktere schon fast bieder, bilden aufgrund dessen jedoch einen guten Gegenpol. Spielerisch erfüllt das Spiel seine Prämisse, eine einsteigerfreundliche Alternative zu etablierten, komplexen Rundenstrategiekonkurrenten zu sein, welche auch beruhigt in Kinderhände gelegt werden kann. Kleinen (und großen) Besitzern einer Nintendo Switch kann die verrückte Schlacht um das Pilzkönigreich also vorbehaltlos ans Herz gelegt werden.

[|FLORIAN RUSTEBERG](#)

Titelangaben

[Mario+Rabbids - Kingdom Battle](#)

Ubisoft

exklusiv erhältlich für Nintendo Switch