



REDAKTIONELLER
G A M I N G
B E R A T E R



ONLY FOR



NINTENDO
GAMECUBE™

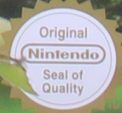
DEUTSCHER BILDSCHIRMTXT

PIKMIN 2™



3+
TM

www.pegi.info



PAI

Nintendo®



Pikmin 2 ist einer der, wenn nicht sogar der beliebteste Ableger der Pikmin-Reihe. Das Echtzeit-Strategiespiel wurde 2004 für den Nintendo Gamecube veröffentlicht und erhielt kürzlich einen Release auf der Nintendo Switch. Angesichts dessen ist es an der Zeit für eine Review!

Story: Die Handlung von Pikmin 2 setzt direkt dort fort, wo uns Pikmin 1 zurückgelassen hat: Nachdem unser Protagonist Olimar dem fernen Planeten PNF-404 entkommen konnte, kehrt er auf seinen Heimatplaneten Hocotate zurück, nur um festzustellen, dass sein Arbeitgeber pleite ist. Um die Schulden seiner Firma Hocotate Freight in Höhe von 10.000 Pokos zu begleichen, wurde Olimars geliebtes Schiff, die Dolphin, direkt verkauft, und sein Chef schickt ihn erneut nach PNF-404. Dieses Mal wird er von seinem Kollegen und dem zweiten spielbaren Charakter Louie begleitet. Ihr Ziel: Wertvolle Schätze sammeln, um die Schulden ein für alle Male zu begleichen. Auf dem Planeten entdecken die beiden die niedlichen und fleißigen Kreaturen namens „Pikmin“, die ihnen bei der Erforschung und dem Kampf gegen feindliche Lebewesen helfen.

Gameplay: Das Gameplay kombiniert Elemente von Echtzeitstrategie, Rätsellösung und Erkundung. Diese muss man mit einer 100 Pikmin starken Truppe, in begrenzt langen In Game-Tagen meistern. Der Spieler muss hierfür die verschiedenen Fähigkeiten der Pikmin nutzen, um Hindernisse zu überwinden, Ressourcen zu sammeln und gefährliche Kreaturen zu besiegen, während Olimar und Louie nach wertvollen Schätzen suchen.

Von Zeit zu Zeit geht es auch in besondere laby-

rinthartige

Gebiete: die Höhlen. Sie sind in mehrere Ebenen unterteilt, die jeweils verschiedene Herausforderungen und Rätsel bieten. Je tiefer es hinunter geht, desto schwieriger wird es. Doch der eigentliche Trick der Höhlen liegt im geschickten Management der Pikmin-Truppe. Ein Verlust in diesen dunklen Tiefen ist endgültig, denn verlorene Pikmin können hier nicht ersetzt werden. Jeder Schritt in die Höhlen erfordert daher eine sorgfältige Planung und Aufmerksamkeit.

Charme: Die Spielwelt hat einem ganz besonderen Charme, wegen Winzigkeit von Olimar und seinem Gefolge, die gerade einmal einen Zentimeter groß sind. Dieses Miniaturleben eröffnet sehr viele kreativen Ideen!

Fazit: Abschließend lässt sich sagen: Pikmin 2 ist einfach ein unglaublich unterhaltsames Spiel, das ich jedem nur ans Herz legen kann. Mit seinem schönen Gameplay und hohem Wiederspielwert bietet es wirklich stundenlangen Spaß.



Text: Nicolas Gradewald (10C)
Zeichnung: Danavanoska Maier

Persona 5 : Dieses Spiel zählt zweifellos zu meinen absoluten Lieblingsspielen und den besten RPGs, die ich je gespielt habe. Aus diesem Grund möchte ich es euch gerne empfehlen.

Zuerst jedoch die Fakten rund ums Spiel:

Persona 5 ist ein JRPG (Japanese Roleplaying Game) von Atlus, das erstmals am 15. September 2016 veröffentlicht wurde. Es ist für alle gängigen Plattformen verfügbar und ist von der USK ab 16 freigegeben. Aber worum geht es in Persona 5 eigentlich? Das und vieles mehr werde ich euch jetzt erzählen!

Story: Im fünften Teil der Persona-Reihe übernehmen wir die Rolle des Protagonisten „Joker“, der nach einem Vorfall in seiner alten Schule gezwungen ist, nach Tokyo zu ziehen und an einer neuen Schule von vorn zu beginnen. Dort entdeckt er jedoch, dass die Welt hinter den glänzenden Fassaden der Gesellschaft düster ist. Gemeinsam mit einer Gruppe von Freunden, die er im Laufe des Spiels trifft, entdeckt er das Metaverum und beginnt, die unterschiedlichsten „Paläste“ zu erkunden - Verzerrungen im kollektiven Unterbewusstsein, welche die starken Wünsche und Ängste der Menschen widerspiegeln. Unter dem Deckmantel von Dieben, die Herzen stehlen, bekannt als die „Phantomdiebe“, kämpft die Gruppe gegen korrupte Erwachsene, die die Gesellschaft ausnutzen und unterdrücken. Doch während sie ihre moralische Mission verfolgen, müssen sie auch ihr eigenes Leben als normale Schüler füh-

ren, Beziehungen aufbauen und ihre inneren Konflikte überwinden.

Gameplay: Persona 5 bietet eine einzigartige Mischung aus Dungeon-Crawler-Elementen und rundenbasierten Kämpfen, die in den Palästen stattfinden und dem Alltagsleben des Protagonisten mit Social-Sim-Elementen. Neben dem Erkunden der Paläste und dem Kampf gegen Schattenwesen mit Personas (Manifestationen der inneren Stärke und Persönlichkeit) müssen die Spielerinnen und Spieler auch das normale Leben des Protagonisten meistern. Diese Verschmelzung der beiden Gameplay-Elemente ist typisch für die modernen Ableger des Persona-Franchise.

Meine Highlights: Was ich am Spiel besonders mag, ist der jazzy Soundtrack des Spieles von Shoji Meguro, der mit gesungenen Stücken wie „Last Surprise“, „Rivers in the Desert“, „Wake up, get up, get out there“ und vielen weiteren glänzt. Auch die visuelle Gestaltung des Spielmenüs ist wirklich mehr als beeindruckend! Alles ist sehr stilistisch und folgt dem für diesen Teil typisch roten Farbmuster.

Fazit: Alles in allem kann ich Persona 5 jedem RPG- und Anime-Fan nur herzlichst empfehlen! Die Story ist wirklich packend und das Gameplay ist sehr spaßig. Ich selbst habe schon viel zu viele Stunden im Spiel verbracht und würde mich daher wirklich freuen, wenn ihr ihm auch mal eine Chance geben würdet!

Empfehlung von: Nicolas Gradewald (10C)



ouverture de l'artbook officiel de Persona 5



USK
ab
16
freigegeben

16
www.pegi.info

ATLUS



METROID PRIME TRILOGIE

Die Metroid Prime Trilogie, bestehend aus den Spielen „Metroid Prime“, „Metroid Prime 2: Echoes“ und „Metroid Prime 3: Corruption“, sind einige meiner Lieblings-Action-Adventures! Entwickelt vom US-amerikanischen Spieleentwickler Retro Studios und veröffentlicht von Nintendo, entführt uns diese Trilogie in die spannende Welt der intergalaktischen Kopfgeldjägerin Samus Aran. Jetzt, kurz vor dem Erscheinen des vierten Teils (Metroid Prime 4: Beyond – 2025), ist es mal wieder Zeit, einen Rückblick auf das Trio zu werfen.

Metroid Prime (2002)

Hauptschauplatz: Tallon IV

Story: Kopfgeldjägerin Samus Aran wird zu einer Forschungsstation der Weltraumpiraten gerufen, die in der Umlaufbahn von Tallon IV liegt. Nachdem sie dort Hinweise auf biologische Experimente und den Einsatz von Phazon (einer mysteriösen und gefährlichen Substanz) entdeckt, folgt sie den Piraten auf den Planeten. Samus erkundet verschiedene Gebiete von Tallon IV, einschließlich der Ruinen einer alten Chozo-Zivilisation. Die Chozo hatten vor langer Zeit ein Wesen namens „Metroid Prime“ eingesperrt, das durch den Einfluss von Phazon mutiert ist. Samus besiegt Metroid Prime, das jedoch einen Teil ihrer Phazon-verstärkten Kräfte absorbiert und damit den Grundstein für die zukünftigen Ereignisse legt.

Metroid Prime 2: Echoes (2004)

Hauptschauplatz: Aether

Story: Samus wird nach Aether geschickt, um nach einer verschollenen Galaktischen Föderations-Einheit zu suchen. Aether ist in zwei Dimensionen geteilt: das helle Aether und das dunkle Aether. Letztere wird von den kriegerischen Ing kontrolliert. Samus muss zwischen den beiden Dimensionen reisen, um Schlüssel zu sammeln und die Bedrohung durch die Ing zu beenden. Währenddessen begegnet sie ihrem dunklen Gegenstück, Dark Samus, einer Manifestation von Metroid Prime, das nach dem vorherigen Kampf überlebte. Samus gelingt es, die Ing zu besiegen und die Dunkelheit von Aether zu vertreiben.

Metroid Prime 3: Corruption (2007)

Hauptschauplatz: Verschiedene Planeten (Norion, Bryyo, Elysia, und die Weltraumpiraten-Homeworld)

Story: Die Galaktische Föderation wird von Dark Samus und den Weltraumpiraten bedroht, die Phazon als Waffe verwenden. Samus und andere Kopfgeldjäger werden mit Phazon-basierter Technologie ausgestattet, um Dark Samus entgegenzutreten. Während eines Angriffs auf die Föderation auf dem Planeten Norion wird Samus mit Phazon infiziert, was ihr neue Kräfte verleiht, sie aber auch langsam korrumpiert. Samus reist zu verschiedenen Planeten, um Phazon-Samen zu zerstören und Dark Samus zu bekämpfen. Der Höhepunkt der Geschichte findet auf dem Planeten Phaaze statt, der die Quelle von Phazon ist. Samus besiegt Dark Samus endgültig und zerstört Phaaze, wodurch die Phazon-Bedrohung beendet wird.

Gameplay: Die Metroid Prime Trilogie kombiniert nahtlos Erkundung und Rätsel, Kampf, Backtracking und Upgrades in einem immersiven First-Person-Adventure. Spieler navigieren durch komplexe Umgebungen, lösen Rätsel und nutzen verschiedene Waffen (Beams) und Visiere, um Feinde zu bekämpfen. Der Fortschritt erfordert häufiges Zurückkehren zu vorherigen Bereichen, um neue Wege mit erworbenen Fähigkeiten, wie dem Morphball oder dem Grapple Beam, zu öffnen. Spezielle Mechaniken (wie das Wechseln zwischen Dimensionen in „Metroid Prime 2: Echoes“ und der Hypermodus in „Metroid Prime 3: Corruption“, der mächtige Phazon-basierte Fähigkeiten bietet) erweitern das Gameplay zusätzlich und fordern strategisches Denken und geschickten Einsatz der einzigartigen Upgrades.

Fazit: Die Metroid-Prime Trilogie besteht aus drei wunderbaren Spielen. Egal ob auf GameCube, Wii oder jetzt zuletzt auch auf dem Switch – die Atmosphäre holt mich immer ab und zieht mich in ihren Bann! Auch wenn ihr, so wie ich früher, dem Ego-Shooter-Genre gegenüber eher skeptisch seid, sind die Metroid Prime-Teile wirklich sehr gute Spiele und ihr solltet sie unbedingt einmal ausprobieren!

Empfehlung: Nicolas Gradewald (10C)

PORTAL 2

ist ein Game, das jeder Videospiele-Fan

in seinem Leben mindestens einmal gespielt haben sollte. Daher ist es kein Wunder, dass auch ich euch dieses Spiel aus dem Powerhaus Valve nur wärmstens empfehlen kann. Doch worum geht es in Portal 2?

Story: In Portal 2 spielen wir das Testsubjekt „Chell“, ein Mädchen, welches nach langer Zeit im Hyperschlaf in dem völlig verwahrlosten Aperture Science Enrichment Center wieder aufwacht. Nachdem Chell im ersten Teil das Genetic Life and Disk Operating System (GLaDOS) besiegt hat, scheint die gesamte wissenschaftliche Einrichtung mit all ihren Testkammern vor sich hin zu rotten. Nach unserem Erwachen begrüßt uns plötzlich der Persönlichkeitskern Wheatley. Er möchte gemeinsam mit uns nun dieser wissenschaftlichen Hölle in Weiß entfliehen. Nach kurzer Zeit gelangen wir in GLaDOS' Kammer. Dort liegt sie, kaputt, völlig zerstört und ausgeschaltet. Doch wie es der Zufall so will, erwecken sie sie versehentlich wieder zum Leben.

„Wir haben uns lange nicht gesehen. Wie geht es dir? Ich war ganz schön beschäftigt damit, tot zu sein. Du weißt schon, nachdem du mich ERMORDET HATTEST. Wir haben beide vieles gesagt, das dir noch leidtun wird. Aber ich glaube, wir können unseren Streit hinter uns lassen. Der Wissenschaft zuliebe. Du Monster.“ - GLaDOS.

Und schon steckt uns der Roboter wieder in die Testkammern der Einrichtung. Werden wir entkommen können? Werden wir überleben? Das alles ist noch ungewiss...

Gameplay: Der Fokus des Spiels liegt eindeutig auf der Bewältigung der Testkammern des Enrichment Centers. Dabei nutzt unsere Protagonistin Chell das namensgebende Aperture Science Handheld Portal Device (auf Deutsch: das Mobile Portalgerät). Mit diesem Gerät kann sie auf weißen Oberflächen blaue und orange-farbene Portale platzieren, die als Wurmlöcher fungieren und ihr erlauben, durch den Raum zu

navigieren.

Was anfangs noch simpel klingt, entwickelt sich schon nach wenigen Kammern zu einer extremen Herausforderung. Wir müssen der Wissenschaft zuliebe mit den verschiedensten Hindernissen klarkommen, darunter Geschütztürme, Lichtbrücken, Beschleunigungsgel, gewichtete Speicherkuben, Laser und Neurotoxin. Das Gameplay bleibt jedoch stets abwechslungsreich, da gelegentliche Story-Passagen Action und Tiefgang bieten. Diese verschiedenen Elemente sind nahtlos in die Testkammern integriert, wodurch man nicht nur seine räumliche Denkfähigkeit, sondern auch seine Fähigkeit zur Problemlösung unter Beweis stellen muss.

Atmosphäre und Humor: Zwei der besten Aspekte von Portal 2 sind zweifellos seine Atmosphäre und sein Humor. Im Gegensatz zum ersten Teil der Portal-Reihe, der von Isolation und Ungewissheit geprägt war, taucht dieses Mal eine Aura des Verfalls des Futuristischen auf. Diese wird durch das ausgefeilte Design der Umgebungen und die passende Musik perfekt vermittelt. Ein weiteres Highlight, das das Spiel zur Geltung bringt, ist der schwarze Humor, der sich durch das gesamte Game zieht. Insbesondere GLaDOS, sie ist zweifellos einer der unvergesslichsten Charaktere in Portal 2 und trägt maßgeblich zum Humor des Spiels bei. Ihre zynischen Kommentare und bissigen Bemerkungen sind nicht nur sehr unterhaltsam, sondern bieten auch eine Story relevanten Einblick in ihre Persönlichkeit.

Fazit: Portal 2 ist eines der besten Adventures überhaupt und dazu im Vergleich zu anderen AAA-Spielen auch noch sehr günstig, daher sollte es in keiner Bibliothek eines Steam-Nutzers fehlen. Ich kann es euch wirklich sehr nahelegen und würde mich freuen, wenn ihr selbst mal die Portalkanone in die Hand nehmen und das Aperture Science Enrichment Center erkunden würdet! Und vergesst nicht: The Cake is a lie!

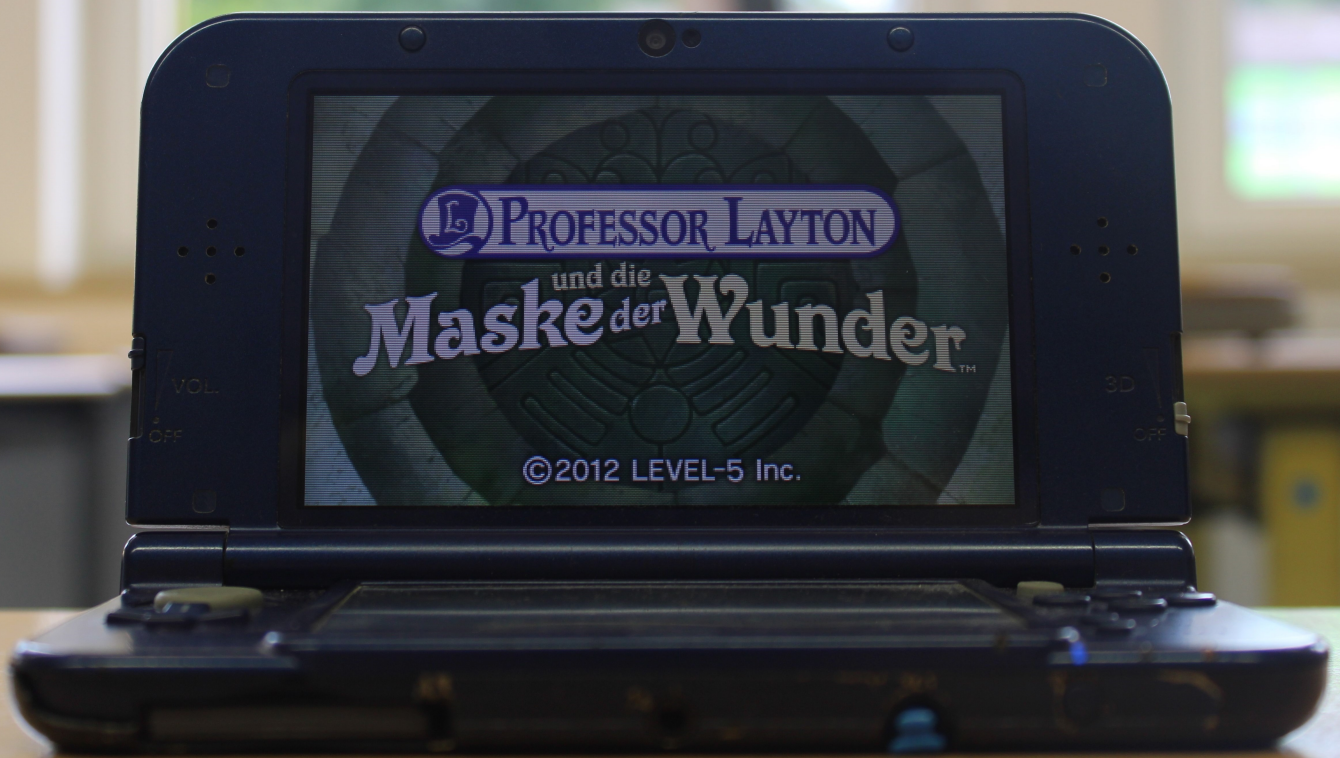
Empfehlung von:

Nicolas Gradewald (10C)

APERTURE
LABORATORIES



LESEN Z
BRUNNEN DRÄUS.



Ace Phoenix Wright Attorney

In dem Visual-Novel-Adventure „Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy“ schlüpfen wir erneut in die Rolle des Strafverteidigers Phoenix Wright. Gemeinsam mit seiner Assistentin Maya Fey lösen wir in 14 Episoden eine Vielzahl von Fällen und versuchen Verhandlungen zu gewinnen.

Gameplay: In allen drei Teilen der Trilogie stehen zwei wesentliche Gameplay-Elemente im Fokus: die detaillierte Untersuchung der Tatorte und die spannenden Gerichtsverhandlungen. Während den Untersuchungen

erforschen die Spieler Tatorte, sammeln Beweise und befragen Zeugen, um Hinweise zu sammeln und das Aufdecken der Mordfälle voranzutreiben.

Doch der eigentliche Höhepunkt der Games liegt im Gerichtssaal, wo Spieler ihr Können als Anwalt unter Beweis stellen müssen. Hier muss man nicht nur Zeugen ins Kreuzverhör nehmen und ihre Aussagen widerlegen, sondern auch die Beweise präsentieren, um die eigene Argumentation zu stärken und die Unschuld unserer Klienten zu beweisen. Spieler müssen sich ebenfalls den Anklägern stellen, darunter bekannte Anwälte, wie Miles Edgeworth, Franziska von Karma und Godot,

um ihre Argumente zurückzuweisen und Einspruch zu erheben.

Fazit: Die „Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy“ ist der perfekte Einstieg in die „Ace Attorney“-Reihe. Mit packenden Fällen, charismatischen Charakteren und cleveren Rätseln hat mich das Spiel einfach überzeugt. Die drei Games sind wahre Meisterwerke und eignen sich nicht nur für Fans von Krimi und Drama.

Empfehlung von:
Nicolas Gradewald (10C)

PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

Ein weiteres Juwel des Rätselgenres ist die Professor-Layton-Reihe. Auf einen Ableger möchte ich etwas genauer eingehen: Professor Layton und die Maske der Wunder.

Story: Im fünften Spiel der Reihe begleiten wir Professor Hershel Layton und seine treuen Assistenten Emmy Altava und Luke Triton auf eine Reise in die Wüstenmetropole Monte d'Or. Auf Bitte von Laytons ehemaliger Schulfreundin Angela Ledore machen sie sich auf den Weg, um das Geheimnis hinter der legendären Maske des Chaos zu enträtseln, von der man sagt, sie könne ihrem Träger jeden

Wunsch erfüllen. Doch während sie gemütlich über einen bunten Karneval schlendern, geschehen plötzlich mysteriöse Dinge: Menschen werden von einer maskierten Gestalt namens dem „Maskierten Gentleman“ versteinert. Die Wahrheit über dieses Ereignis liegt tief mit Hershels Vergangenheit verborgen. Nun liegt es an Layton, Luke und Emmy, dem Chaos ein Ende zu setzen.

Gameplay: Die Spieler reisen durch verschiedene Orte, um Hinweise zu sammeln und das Mysterium der Maske des Chaos zu lösen. Dabei treffen unsere Protagonisten auf eine Vielzahl von Rätseln, die es zu knacken gilt. Diese sind sehr vielfältig

und reichen von Logik- und Mathematikrätseln bis hin zu optischen Täuschungen und Labyrinthen. Die Spieler müssen also ihre grauen Zellen anstrengen, um eine Lösung zu finden.

Fazit: Nachdem ich über dieses Spiel gestolpert bin, habe ich mich direkt in die Reihe verliebt! Die Rätsel, wunderschöne animierte Cutscenes und sympathischen Charaktere haben für mich den Nagel auf den Kopf getroffen! Ich kann es jedem, der mal wieder so richtig rätseln will, sehr empfehlen!

Empfehlung von:
Nicolas Gradewald (10C)