

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 4 - FEB - 2023



FIRE EMBLEMTM **ENGAGE**

REVIEWS

Fire Emblem Engage
Crisis Core: FF VII Reunion
It takes two... u. v. a.

SPECIALS

Retro Nerds Münsterland e.V.
Die Resident Evil-Cloud-Akte
Fit in den Frühling... u. v. a.

RETRO REVIEWS

Darkwing Duck (Game Boy)
Illusion of Time (SNES)
Mario Kart 64 (N64)... u. v. a.

HALLO LIEBE

NINTENDO-FANS,

herzlich Willkommen zur aktuellen Ausgabe unseres BIG-N-Club-Magazins! Die ersten Wochen des neuen Jahres liegen bereits hinter uns und wir hoffen, ihr seid alle gut und gesund ins Jahr 2023 gerutscht. Für das laufende Jahr wünschen wir euch von Herzen nur das Beste, viel Gesundheit und immer das richtige Game in der Konsole!

In der vorliegenden Ausgabe unseres Club-Magazins warten wieder spannende Tests auf euch – unter anderem haben wir mit Fire Emblem Engage den neuesten Teil der beliebten Fire Emblem-Reihe unter die Lupe genommen. Und auch Rollenspiel-Fans wird ein besonderes Schmankerl geboten: Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion haben wir ebenfalls umfassend geprüft. Das war aber noch lange nicht alles! Unter anderem haben unsere Redakteure abermals einige Retro-Spiele getestet und präsentieren euch auch das eine oder andere Special, wie zum Beispiel die Resident Evil-Cloud-Reihe auf der Switch.

Damit ihr auch richtig fit in den Frühling starten könnt, gibt es zudem ein Special mit den besten Switch-Games gegen den Winterspeck. Natürlich haben wir auch wieder einige Gewinnspiele für euch, bei denen ihr tolle Preise gewinnen könnt!

Wir wünschen euch viel Spaß beim Schmökern der aktuellen Ausgabe!

Euer Patrick Ernemann
Chefredakteur

Inhaltsverzeichnis

4. Ausgabe 02/23

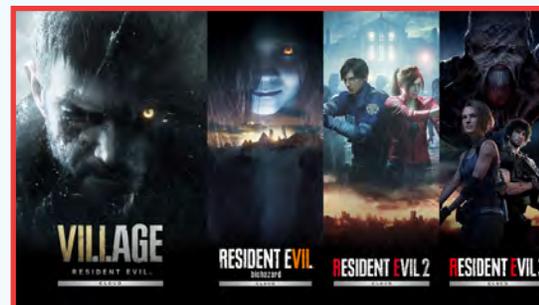
Editorial	02
News	06
Die März-Ausgabe des BIG-N-Club-Podcast – wir plaudern über den Game Boy!	06
Nintendo räumt Auszeichnungen bei den Game Awards ab	07
Bandai Namco sucht Mitarbeiter für Nintendo-Vertragsprojekt	08
Mario Strikers: Battle League Football erhält letztes kostenloses Update	09
Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen	10
Der BIG-N-Club e.V. stellt sich vor	12
Special: Außergewöhnliches aus der Welt von Nintendo	16
Special: Fit in den Frühling	18
Reviews	22
Fire Emblem Engage	22
It takes two	26
Dragon Quest Treasures	28
Tactis Ogre: Reborn	30
Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion.....	32
Romancing Saga Minstrel Song Remastered	36
Toad Kocht / Luigi's Witzecke	35
Special: Die Resident Evil-Cloud-Akte	38
Buchvorstellung: Franz Zwerschina Videospiele-Kinderbücher inkl. Gewinnspiel	44
Doppelposter: Fire Emblem Engage und Zelda: OoT	45
Reviews // Indie-Games	49
What Remains of Edith Finch	49
Lonely Mountains Downhill	50
Redaktionscharts + Umfrage	51
Genauer hingeschaut: 4 Dinge, die Tears of the Kingdom besser machen muss als Breath of the Wild	52
Auf den Punkt gebracht: Die Nintendo-Faszination	53
Special: Retro Nerds Münsterland e.V.	54



06 | News | Die März-Ausgabe des BIG-N-Club-Podcast – wir plaudern über den Game Boy!



22 | Reviews | Fire Emblem Engage



38 | Special | Die Resident Evil-Cloud-Akte



News: Wichtiges aus der Welt von und über Nintendo!

Die März-Ausgabe des BIG-N-Club-Podcasts – wir plaudern über den Game Boy!

In der März-Ausgabe des BIG-N-Club-Podcasts quatschen Micha und Ruben über den Game Boy. Als Gäste begrüßen sie unseren Redakteur und IT-Support Fabian sowie Cengiz, Mitglied des grandiosen Podcasts Geek Geplauder. Im April erscheint sodann eine weitere tolle Folge des Grimme-Preis-verdächtigen Formats Couch-Koop. Zu finden ist der BIG-N-Club-Podcast auf allen gängigen Streaming-Portalen wie Spotify oder Apple Podcasts.

Michael Breuer
Redakteur



Nintendo und Platinum-Games enthüllen die Vorgeschichte zur Bayonetta-Reihe

Im Rahmen der Game Awards stellten die Videospielgrößen eine Vielzahl an Enthüllungen vor. Auch Nintendo war mit von der Partie. In Zusammenarbeit mit PlatinumGames kündigten sie einen komplett neuen Titel der Bayonetta-Reihe an. Dieser hat aber mit der actionlastigen Hauptreihe wenig zu tun, außer, dass dieses malerische Action-Adventure in Bilderbuchart die Vorgeschichte der Umbrahexe erzählt. Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon erscheint am 17. März 2023 exklusiv für die Nintendo Switch – sowohl digital als auch im Einzelhandel.

Marcel Eidinger
Redakteur



Hideki Kamiya möchte an der Bayonetta-Reihe festhalten

Hideki Kamiya, der Vizepräsident und legendäre Gamedesigner von PlatinumGames, ließ vor einiger Zeit verlauten, dass er einem Nachfolger von Okami nicht abgeneigt sei. Auf eine Ankündigung diesbezüglich warten wir weiterhin, allerdings versprüht Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon durch seinen Grafikstil enorme Vibes in diese Richtung. Auch zur Bayonetta-Reihe äußerte sich Kamiya: Während er vor geraumer Zeit schon Andeutungen in Richtung Bayonetta 4 machte, ließ er kürzlich verlauten, er könne sich nicht vorstellen, dass die Reihe mit der actionreichen Hexe jemals enden wird. Intern werde sogar davon gesprochen, wie man ganze neun Ableger der Reihe entwickeln könnte.

Marcel Eidinger
Redakteur

Außergewöhnliches aus der Welt von **Nintendo**

Nintendo gibt es bereits seit 1889. Kein Wunder also, dass in den zahlreichen Jahren viele Nintendo-Produkte das Licht der Welt erblickt haben. Auch aus der Zeit vor den Videospielekonsolen hat der japanische Riese schon einiges an Spielzeug auf den Markt gebracht. Grund genug also, einmal einen Blick auf die außergewöhnlichsten Gerätschaften von Nintendo zu werfen. In dieser wiederkehrenden Kategorie werden wir euch immer wieder besondere Highlights vorstellen – natürlich allesamt aus meiner privaten Nintendo-Sammlung!

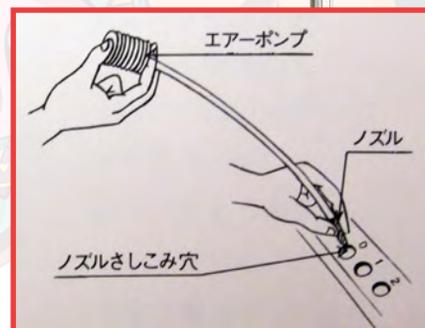
Für die aktuelle Ausgabe haben wir uns wieder zwei besondere Gadgets ausgesucht. Viel Spaß!

Dynamic Soccer

Inspiziert vom britischen Spielzeugunternehmen John Waddington (und durch dieses auch lizenziert), brachte Nintendo zwischen 1965 und

1970 zwei Tischfußballspiele auf den Markt. Eines davon war Table Soccer und das andere Dynamic Soccer aus dem Jahr 1970, welches Gerüchten zufolge aufgrund des japanischen Erfolgs bei den Olympischen Sommerspielen 1968 entwickelt wurde. Besonders interessant war der Umstand, dass Nintendo zu jener Zeit die Lizenzierung von Spielzeugen beendete und fortan selbst in die Herstellung ging. Dynamic Soccer war somit (im Gegensatz zu Table Soccer) ein Original aus dem Hause Nintendo!

Obgleich Dynamic Soccer ebenfalls als Fußballspiel agierte, bot es ein komplett neuartiges Spielgefühl. Denn hier kam pro Spieler eine kleine Luftpumpe zum Einsatz, die mit einem Schlauch in eines der zahlreichen Löcher eingeführt wurde. Diese waren mit den Ziffern 0 bis 9 versehen, welche ebenso auf dem Fußballfeld zu finden waren.



Mittels der kleinen Handpumpe wird die Luft erzeugt

Erzeugte man also mit der Luftpumpe einen Luftstoß in eines der Löcher am Rand, wurde die Luft durch unterirdische Kunststoffleitungen zum jeweiligen Pendant auf dem Spielfeld geblasen, damit eine Styroporkugel (als Ball) entsprechend bewegt werden konnte. Insgesamt wurden zehn Bälle gespielt und die Gesamtpunktzahl am Ende eines Matches bestimmte den Sieger.

Hin und wieder findet man Dynamic Soccer bei japanischen Auktionshändlern, wobei auch hier je nach Zustand mehrere hundert Euro fällig werden können!



Der typische 1970er-Flair ist unverkennbar!

INFORMATIONEN

Hersteller: Nintendo
Erstveröffentlichung: 1970
Startpreis: 1.980 Yen (etwa 20 US-Dollar zur damaligen Zeit)
Verkaufszahlen: Nicht bekannt
Erfinder: Inspiriert durch John Waddingtons Table-Soccer
Seltenheit: selten
Preis: teuer

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 20.01.2023
Entwickler: Intelligent Systems
Vertrieb: Nintendo

Genre: Strategie/JRPG
Spieler: 1 - 5 (Mehrspieler-Modus nur online)
Spieldauer: 45 Stunden
Preis: 59,99 € (99,99 € für die Divine Edition)

FIRE EMBLEM ENGAGE

Fire Emblem Engage



Der Protagonist Alear hat eine große Aufgabe vor sich

Die Fire Emblem-Reihe hat bei Nintendo eine lange Tradition. Im Jahr 1990 erschien der erste Ableger für das Famicom (die japanische Variante des NES) und erschuf ein Franchise, das die Kombination aus Strategie- und Rollenspiel-Elementen wie kaum ein anderes zur Perfektion führte.

Mit Fire Emblem: Three Houses veröffentlichte Nintendo vor drei Jahren ein neues Abenteuer exklusiv für die Nintendo Switch. Während im vergangenen Jahr mit Fire Emblem Warriors: Three Hopes ein zusätzliches Spin-off aus der Warriors-Reihe erschien, beglückt Nintendo zu Beginn des Jahres 2023 die Fans mit einem brandneuen Hauptteil. Vorhang auf für Fire Emblem Engage!

Das große Abenteuer beginnt

Der neueste Fire Emblem-Ableger beginnt mit unserem Helden, der auf dem Kontinent Elyos aus einem 1.000-jährigen Schlaf erwacht und anscheinend keinerlei Erinnerungen mehr an die vergangenen Ereignisse hat.

Bevor ihr euch in das Abenteuer stürzt, dürft ihr entscheiden, ob es sich bei dem Protagonisten um einen Mann oder um eine Frau handeln soll. Wir haben uns für den männlichen Charakter entschieden und es bei dem vorgefertigten Namen Alear belassen. Kurz nach seinem Erwachen wird Alear von zwei Teenagern darüber informiert, dass er tausend Jahre geschlafen habe und ein legendärer



Der Artstyle ist einfach umwerfend

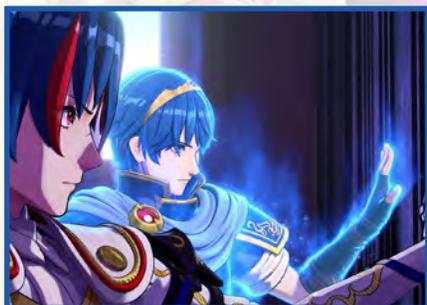
Drache, der so genannte Wyrmgott, sei. Obwohl dies bereits schwer zu verdauen ist, verfügt Alear über die erstaunliche Fähigkeit, Helden aus vergangenen Zeiten zu beschwören. Diese Geister, die in der Regel in Ringen schlummern, werden auch als Embleme bezeichnet und sind Pro-

tagonisten aus den anderen Fire Emblem-Teilen. Kein Wunder also, dass sie seit jeher als besonders mächtige Waffen angesehen werden.

Es erfreut allerdings nicht jeden, dass ihr endlich aus dem langjährigen Schlaf erwacht seid. Dies bekommt ihr relativ schnell zu spüren, als schattenhafte Kämpfer auftauchen und euch attackieren. Doch die eigentliche Bedrohung hinter diesen Kreaturen ist noch deutlich schlimmer: Der Dämonendrache Sombron, der sich als Befehlshaber herausstellt, sieht in eurem Erwachen sein Vorhaben gefährdet, seine finsternen Pläne zu verwirklichen. Ihr nehmt die Herausforderung dennoch an, mit dem Ziel, die gesamten zwölf Ringe in euren Besitz zu bringen und die Welt vor dem niederträchtigen Dämonendrachen zu retten.

Eine Frage der richtigen Strategie

Wie für die Fire Emblem-Reihe üblich, müsst ihr auch in Engage ein Händchen für die richtige Strategie beweisen. Solltet ihr bisher noch keinen Ableger der Reihe gespielt haben, gibt es hier eine Einführung: Eure Aufgabe ist es, die Feinde auf diversen Schlachtfeldern, die ähnlich wie ein Schachbrett aufgebaut sind, zu besiegen. Damit dies gelingt, sollte die Stärke eures jeweiligen Kämpfers natürlich einen gewissen Wert aufweisen. Habt ihr eurem Feind alle Lebenspunkte entzogen, geht ihr aus dem Duell als Gewinner hervor.



Die Embleme bringen zahlreiche alte Bekannte ins Spiel

Natürlich ist diese kurze Ausführung des Spielprinzips nur die Spitze des Eisbergs. Wollt ihr tiefer in die Materie eintauchen, so erhaltet ihr zahlreiche strategische Möglichkeiten, wie etwa das so genannte Waffendreieck aus Schwert, Axt und Lanze. Ähnlich wie beim altbekannten „Schere, Stein, Papier“-Prinzip ziehen die Äxte gegenüber den Schwertern den Kürzeren. Die Äxte wiederum punkten gegen Lanzen und diese haben einen entscheidenden Vorteil gegenüber Schwertern. Doch damit nicht genug: Euch stehen zusätzlich noch Zaubersprüche, Bögen und auch Dolche zur Verfügung. Damit ihr euch im defensiven Bereich austoben könnt, haben die

Entwickler hier eine große Anzahl an taktischen Finessen eingebaut. Wollt ihr eure Feinde beim Vormarsch hindern, dürft ihr beispielsweise Barrikaden errichten oder eure Truppenmitglieder aus Gefahrenzonen teleportieren. Zusätzlich sind eure Charaktere in Klassen unterteilt, die jeweils mit Stärken und Schwächen versehen sind. Habt ihr etwa einen Flugwyvern vor euch, dann holt diesen am besten mit Pfeil und Bogen vom Himmel.



Auch die einzelnen Felder auf dem Schlachtfeld sorgen für taktische Finesse. So seid ihr in den Wäldern zum Beispiel schwerer zu erwischen.

Eine Welt voller Aufgaben

Ein weiteres zentrales Spielelement kommt den bereits eingangs erwähnten Emblemen zu. Bei diesen handelt es sich um bekannte Charaktere der Reihe. Diese sind in den Emblem-Ringen versiegelt und können von euch erweckt werden. Darunter sind zahlreiche bekannte Gesichter wie Marth, Ike oder auch Byleth. Mit diesen könnt ihr nicht nur die Werte eures Charakters steigern, sondern auch passive Fähigkeiten der getragenen Embleme auf eure Einheiten übertragen.

Eure Missionen wählt ihr auf einer übersichtlichen Weltkarte aus, welche auch die bereits bereisten Gebiete aufzeigt. Diese könnt ihr für neue Aufgaben erneut besuchen, um dort neuen Feinden den Garaus zu machen und nebenbei noch an etwas Geld zu gelangen. Zwar sind diese Missionen optional, aber dennoch sehr zu empfehlen. So könnt ihr mit dem Absolvieren dieser die Beziehungen zwischen euren Emblemen verbessern oder komplett neue Charaktere für euer Team rekrutieren.



Auf eurem Abenteuer trifft ihr auf zahlreiche Verbündete



Darf es ein bisschen mehr sein?

Neben der regulären physischen und digitalen Version des Spiels habt ihr auch die Möglichkeit, die so genannte Divine Edition zu erwerben. Diese Special Edition enthält neben dem eigentlichen Spiel noch zahlreiche Goodies. So bekommen die Käufer nicht nur schöne Art-Karten sowie ein Poster dazu, sondern auch ein schmuckes Steelbook und ein umfangreiches Artwork-Buch. Übrigens, wenn ihr die reguläre Version des Spiels im My Nintendo-Store bestellt, erhaltet ihr dort zwei Bonus-Artikel gratis dazu: Ein Poster mit der Karte von Elyos und einen Pin mit einem besonderen Symbol aus dem Spiel – aber natürlich nur, solange der Vorrat reicht!



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 09.12.2022
Entwickler: Tose
Vertrieb: Square Enix

Genre: Adventure/Rollenspiel
Spieler: 1
Spieldauer: 30 Stunden
Preis: 59,99 €



Dragon Quest Treasures

Dragon Quest-Spin-off

Da ich im Frühjahr 2022 komplett von dem bombastischen Spiel Dragon Quest XI S: Streiter des Schicksals gefesselt war und alle Hauptfiguren sehr liebgewonnen hatte, war ich natürlich sehr erfreut zu hören, dass ein Spin-off zur Reihe geplant war. Erik und seine Schwester Mida sollten ihr eigenes Abenteuer erhalten.

Anfang Dezember war es endlich soweit und Dragon Quest Treasures wurde released. Dann lasst uns mal in dieses schöne Spiel eintauchen!

Drakonien, wir kommen!

Die Geschichte beginnt auf dem Piratenschiff, auf dem die beiden verwaisten Geschwister Erik und Mida leben und von eigenen Schätzen träumen. Sie schleichen sich von Bord und befreien zuvor zwei seltsame Gestalten: die fliegende Katze Schnurrsula und das ebenfalls fliegende Schwein Porcus.

Kurz darauf finden Erik und Mida zwei mystische Drachendolche, welche die Kinder und ihre Begleiter durch ein Portal in das Land Drakonien teleportieren. Mit Hilfe der Dolche können unsere Hauptfiguren von nun an mit Monster kommunizieren. Schnurrsula und Porcus stellen sich ihnen als zwei Junggötter vor, welche Hilfe bei der Suche nach den sieben legendären Drachensteinen benötigen, um wieder nach Hause zu kommen. Die beiden Geschwister sagen natürlich sofort ihre Hilfe zu und schon beginnt das Abenteuer.



Erik und Mida träumen von eigenen Schätzen

Die vier richten sich auf einem verwaisten Bahnhofsgelände der Transdrakonischen Eisenbahn eine Basis ein und gründen ihr Schatzsucherteam. Im Gegenzug bittet der stellvertretende Chef der Transportgesellschaft, Herr Bleheimer, die Abenteurer ebenfalls um Hilfe. Er möchte die Eisenbahngesellschaft wiederbeleben, wofür die verwaisten Bahnhöfe auf den einzelnen Inseln in Stand gesetzt werden müssen. Nun denn, es gibt viel zu tun!

Die Schatzsuche beginnt

Erkunden wir also Drakonien, ein Land, das aus sechs verschiedenen Inseln besteht, welche zusammen die Körper zweier versteinerten Drachen bilden. Fünf dieser Inseln sind mit Schätzen übersät, die es zu finden gilt. Unterstützt werden wir dabei von verschiedenen Monstern, welche wir für unser Team rekrutieren.

Alle diese Monster haben spezielle Fähigkeiten, wie z. B. einen Highjump, die Möglichkeit zu gleiten oder Erik und Mida zu tragen. Die wichtigste Fähigkeit unserer Monster ist aber die Schatzvision.

Als Teammitglieder können uns die witzigen Gesellen zeigen, wo die gesuchten Schätze liegen. Sobald unser Schatzdetektor (unser Drachendolch) angeschlagen hat, erkennen wir am Verhalten unserer Begleiter und an den Schatzkistensymbolen über deren Köpfen, wie nah wir einer Schatztruhe sind.

Die Gegenstände unterscheiden sich in „Firlefanzen“, also weniger wertvolle Gegenstände, und kostbare Funde. Mit jedem Schatz erhalten wir Erfahrungspunkte und steigen im Rang auf. Je mehr Reichtümer wir in unsere Basis bringen, desto mehr Hinweise schalten wir für die Hauptstory frei.



Schnell lernen wir erste Schätze auszugraben

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 13.12.2022
Entwickler: Square Enix
Vertrieb: Square Enix

Genre: JRPG
Spieler: 1
Spieldauer: 15 – 40 Stunden
Preis: 59,99 €

CRISIS FINAL FANTASY

Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion



Ein bekannter Schauplatz für Final Fantasy VII-Fans

Final Fantasy VII zählt von je her zu den ikonischsten 3D-JRPGs aller Zeiten. Kein Wunder also, dass Square Enix das Universum rund um Cloud, Sephiroth und Konsorten mit den Jahren erweiterte. Ursprünglich im Jahr 2007 für PlayStation Portable erschienen, erzählt Crisis Core: Final Fantasy VII die Vorgeschichte zum Hauptableger. Zur Feier des 35-jährigen Jubiläums der Final Fantasy-Reihe wurde bekannt gegeben, dass der beliebte PSP-Ableger zum 15. Jubiläum ein HD-Remaster erhält. Da dieses auch mit „mehr als ein Remaster“ vermarktet wurde, ist es umso erstaunlicher, dass auch Switch-Spieler hier in den Genuss



Eine der 300 optionalen Missionen

einer nativen – wenn auch downgegradeten – Vollversion kommen. Somit entging das Unternehmen einem Debakel, welches sie erst im letzten Frühjahr mit den Cloud-Versionen der Kingdom Hearts-Titel erlebten.

Die Vorgeschichte eines Meilensteins

Crisis Core setzt ungefähr sieben Jahre vor den Ereignissen des zeitlosen Klassikers Final Fantasy VII an und steckt euch in die Stiefel des aufstrebenden Helden Zack Fair. Dieser arbeitet für den Energiekonzern Shinra in der Megametropole Midgar als SOLDAT. Die Handlung von Crisis Core wird in Gang gesetzt, nachdem zwei hochrangige SOLDATEN, darunter auch Zacks Mentor, aus zunächst unerklärlichen Gründen desertieren. Im Laufe der Story deckt ihr nicht nur die dunklen Machenschaften des Shinra-Konzerns auf, sondern lernt auch viele Charaktere des Hauptspiels kennen, unter anderem dessen Protagonisten Cloud Strife.

In Final Fantasy VII wird Zack Fair nur am Rande angeschnitten, er ist aber immens wichtig für das Verstehen von Clouds Persönlichkeit und seiner Charakterentwicklung. Crisis Core ist ein absolut essenzieller Bestandteil der Compilation of Final Fantasy VII, welche ein Sammelsurium verschiedener Spiele, Bücher und Filme in der Welt von Final Fantasy VII darstellt.

Allerdings werden in Zacks Abenteuer wichtige Twists und Enthüllungen des Hauptspiels vorweggenommen – Crisis Core ist als eine einzige große Spoilerwarnung zu verstehen, seid euch dessen unbedingt im Klaren. Wenn dies ein Problem für euch ist, dann solltet ihr vielleicht erst das Original durchspielen und euch erst danach dem Prequel widmen. Final Fantasy VII ist glücklicherweise für alle moderne Systeme erhältlich, was auch die Nintendo Switch miteinschließt.

Als SOLDAT gibt es viel zu tun

Das Herz des Spiels ist die Hauptquest, welche euch mindestens 15 Stunden beschäftigen wird. In dieser werdet ihr durch ein lineares Abenteuer geführt und von einer Storysequenz zur nächsten gejagt. Die zu durchstreifenden Gebiete sind

Resident Evil auf der Switch

Die Cloud-Akte

In den ersten Switch-Jahren brachte Capcom mehrere Teile der Resident Evil-Reihe auf die Hybrid-Konsole. Bei diesen Titeln handelt es sich allerdings allesamt um ältere Titel, wie etwa das Remake des ersten Teils aus dem Jahr 2002 oder auch der fünfte und sechste Teil der Serie aus dem Jahr 2009 bzw. 2012.

Da die modernen Ableger der Reihe technisch deutlich anspruchsvoller sind und man bei Capcom offenbar keine Kompromisse bei einer möglichen Switch-Portierung in Kauf nehmen wollte, entschied man sich für eine Cloud-Veröffentlichung.

Im nachfolgenden Special wollen wir uns die Cloud-Ableger im Detail anschauen und prüfen, ob diese den hohen Erwartungen gerecht werden können.

Zu Beginn noch der Hinweis, dass ihr sämtliche Cloud-Titel auf der Nintendo Switch zuvor in einer kurzen Demo testen könnt, ehe ihr die Vollversion käuflich erwerbt.

Was ist Cloud-Gaming?

Beim modernen Cloud-Gaming befindet sich das eigentliche Spiel nicht lokal in der Konsole, sondern liegt auf einem Server des Cloud-Gaming-Anbieters. Über das Internet werden die vom Spieler eingegebenen Befehle (die Controller-Eingaben) vom Server empfangen, verarbeitet und anschließend als Bild und Ton zurück auf die Switch-Konsole geschickt.

Das Spiel wird somit gestreamt und muss daher auch nicht erst auf die Konsole geladen werden. Um das Cloud-Gaming so flüssig wie möglich zu erleben, wird eine konstante Internetverbindung mit hoher Geschwindigkeit benötigt. Möchte man Spiele in Full-HD-Qualität wiedergeben, werden zwischen 20 und 50 Mbit/s benötigt, für eine 4K-Darstellung hingegen sollten es Minimum 50 Mbit/s sein.



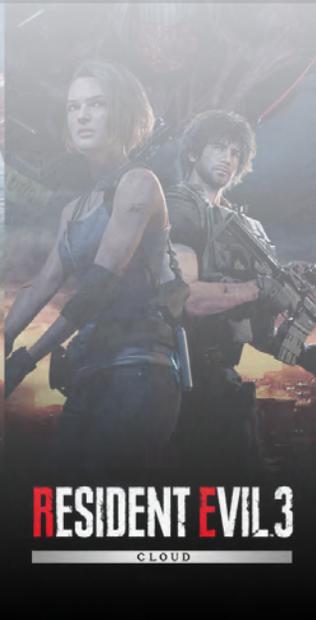
VILLAGE
RESIDENT EVIL
CLOUD



RESIDENT EVIL.
biohazard
CLOUD



RESIDENT EVIL 2
CLOUD



RESIDENT EVIL 3
CLOUD

INFOBOX

Veröffentlichungstermin: 28.10.2022
Entwickler: Capcom
Genre: Action/Adventure/Horror

Spieler: 1
Spieldauer: 15 Stunden
Preis: 39,99 €

Die Cloud-Akte - Resident Evil Village

Resident Evil Village schließt direkt an den siebten Teil der Reihe an, in dem wir uns mit Ethan und seiner Frau Mia auf das Abenteuer begeben haben. Auch in Village übernimmt der Spieler die Rolle von Ethan, der inzwischen mit Frau und Tochter in Europa ansässig ist. Kurz nachdem ihr das Töchterchen ins Bett gebracht habt, nimmt das Unheil seinen Lauf: Mia stirbt und Ethan befindet sich wenig später in einem verschneiten Dorf wieder, um seine Tochter zu retten.

Wer sich mit der Ego-Perspektive bisher nicht anfreunden konnte, den wird es freuen, dass ihr durch den mittlerweile hinzugefügten DLC die Möglichkeit habt, das actionreiche Grusel-Abenteuer auch in der Third-

Person-Perspektive zu erleben. In einigen Aspekten werdet ihr stilistisch als auch spielerisch an den vierten Ableger erinnert. So ist auch der bekannte Waffenkoffer wieder mit dabei. Apropos: Auch in Resident Evil

Village geht es actionreich zur Sache! Und so erwartet den Spieler das typische Resident Evil-Flair der Neuzeit, in welchem ihr Waffen und Munition sammelt, heilende Gegenstände einsetzt und böse Monster mit euren Waffen ins Jenseits pustet.



Die Atmosphäre ist wirklich genial!

Damit die Erkundung nicht zu kurz kommt, gibt es zahlreiche, weitläufige Gebiete, in welchen sich so manche Schätze verstecken, aber auch gefährliche Bestien auf euch lauern.



Gleich passiert etwas!

Spielerisch wird also gewohnte Kost geboten, wobei dies hier durchaus positiv gemeint ist! Im Spielpaket sind auch verschiedene weitere Goodies enthalten, wie etwa das „Trauma-Paket“ oder das „Survival-Set“. Mit der „Winter's Expansion“, die seit dem 02. Dezember 2022 erhältlich ist, gibt es zusätzlich weitere Missionen und Aufgaben zu entdecken.

Einen Blick auf die Technik

Das Cloud-Gaming funktioniert bei Resident Evil Village erstaunlich gut und sorgt mit seiner flüssigen und stimmungsvollen Grafik sowie der bedrohlich wirkenden Soundkulisse immer wieder für ein Staunen. Dazu trägt auch die sehr gute deutsche Sprachausgabe bei. In unserer Testsession hatten wir zwar drei Server-Probleme zu beklagen, bei einer Gesamtspielzeit von ca. 15 Stunden war dies aber verschmerzbar.

Patrick Ernemann
Redakteur

VILLAGE
RESIDENT EVIL™

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1995 (Europa)
Entwickler: Quintet
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Seltenheit: Mittel
Preis: Mittel

SNES-Klassik-Test: Illusion of Time

So ziemlich in der Mitte des Lebenszyklus des Super Nintendos erschien Ende des Jahres 1993 in Japan – und im Frühjahr 1995 hierzulande – Illusion of Time; in Nordamerika als Illusion of Gaia veröffentlicht.

Dies ist keines der Spiele, welches sofort genannt wird, wenn es um die Highlights des SNES geht – was sehr bedauerlich ist. Denn es ist von der Story und der Atmosphäre her ein absolutes Topspiel.

Die nahende Katastrophe

Ihr schlüpft in die Rolle von Will, der nach einem Schiffbruch psychische Kräfte entwickelt. Im Prinzip stellt euch das Spiel vor die Aufgabe, die Erde (im Mittelalter) vor dem bösen Einfluss eines Kometen zu retten. Dafür reist ihr durch verschiedene Gebiete mit historischem Ursprung. Unter anderem erkundet ihr alte Inkka-Tempel, die Chinesische Mauer und aus Sagen übermittelte Regionen wie den Turm von Babel.

Streng lineares Gameplay

Neben den kleineren Erkundungsmöglichkeiten geht es in den Dungeons darum, die einzelnen Bereiche von Gegnern zu säubern.



Schon der erste Bosskampf kann anspruchsvoll werden



Bei der Gottheit Gaia kann Will sich temporär verwandeln

Erreicht ihr dies, wird ein Edelstein freigesetzt, der eine automatische Aufwertung des Charakters in einem der Werte Angriff, Verteidigung oder Gesundheit vornimmt. Hier sollte genau nachgeschaut werden, da es im weiteren Verlauf des Spiels sonst sehr schwierig werden kann, voranzukommen. Der Fortschritt an sich stellt sich äußerst linear dar. Bereits besuchte Gebiete und Bereiche können nicht erneut besucht werden. Während das Kampfsystem an sich nicht komplex daherkommt, haben es die Bosskämpfe teils wirklich in sich. Schon der erste Boss vermag euch bei falscher Taktik ordentlich eins auf die Mütze zu geben.

Um euch das Leben einfacher zu machen, habt ihr die Möglichkeit, Will in zwei weitere Formen zu verwandeln. Zum einen in Freedan, den „Dunklen Ritter“, zum anderen in Shadow, einem Energiewesen. Beide verfügen über unterschiedliche Eigenschaften und Angriffsmöglichkeiten.

Technisch äußerst solide

Illusion of Time weiß nicht nur Gameplay-technisch zu überzeugen; auch die Technik kann sich sehen lassen. Neben dem liebevollen Characterdesign sorgt die grafische Arbeit an den

einzelnen Schauplätzen für eine immersive Atmosphäre. Der Soundtrack wartet mit eingängigen Melodien auf, die in der Gänze allerdings nicht an die der größeren Genre-Vertreter von Square und Enix heranreichen.

Dieses Action-Adventure kann für Quintet nach Soul Blazer als weiterer Schritt bezeichnet werden, um letztlich ein Meisterwerk zu entwickeln, welches zwei Jahre später erscheinen sollte – und in Zukunft hier genauer beleuchtet wird: Terranigma.

Fazit

Illusion of Time kann mit seiner Handlung und Hintergrundgeschichte ordentlich punkten. Die einzigartige Atmosphäre wird durch die Wahl der Schauplätze und dem dazu gespielten Soundtrack erzeugt und sucht seinesgleichen. Das Kampfsystem ist zwar simpel gehalten, sorgt aber durch die unterschiedlichen Spielformen ebenfalls für einige Stunden Spielspaß.

Leider ist der Spielverlauf sehr linear, sodass ihr vermutlich mehr als einen Durchgang benötigt. Dies stellt hier allerdings keine große Schande dar, denn das Action-Adventure darf auch in einem Atemzug mit bekannteren Konsolengrößen genannt werden.

Marcel Eidinger
Redakteur



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1997 (Europa)
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Fun-Racer
Spieler: 1-4
Seltenheit: Häufig
Preis: Mittel

N64-Klassik-Test: Mario Kart 64

Nach dem legendären Super Mario Kart auf dem SNES durften im Jahr 1997 auch europäische N64-Besitzer die ersten richtigen 3D-Strecken mit ihrem Lieblingsklempner befahren. Neben den auf Polygongrafik basierten Rennpisten verzückte vor allem der simultane Vier-Spieler-Modus die Spieler.

Tolle Spielmodi und ein rasantes Fahrerlager

Zu Beginn habt ihr die Qual der Wahl zwischen verschiedenen Spielmodi. Neben dem in drei Hubraumklassen unterteilten klassischen Grand Prix-Modus (den ihr auch mit einem weiteren Mitspieler genießen dürft) wartet im Einzelspieler-Menü auch noch das beliebte Zeitfahren auf euch.

Spielt ihr hingegen mit bis zu drei weiteren menschlichen Mitspielern, so dürft ihr nicht nur das VS.-Rennen auswählen, sondern auch den tollen Battle-Modus. In diesem müsst ihr nach bester Mario Kart-Manier die Ballons zerstören, die sich am gegnerischen Kart befinden. Auch im Fahrerlager wird Abwechslung geboten. So dürft ihr zwischen acht Fahrern wählen, die allesamt ihre eigenen Stärken und Schwächen besitzen.



Kommt dem Pinguin nicht zu nahe!



Jeder Fahrer hat seine Stärken und Schwächen

Bowser, Wario und Donkey Kong sind echte Schwergewichte, die zwar nur langsam ins Rollen kommen, dafür aber unter Volldampf alle anderen Fahrer von der Strecke fegen. Yoshi, Toad und Peach hingegen sind die Leichtgewichte, die mit einer schnellen Beschleunigung überzeugen können. Mario und Luigi sind wie immer wahre Allrounder!

Facettenreiche Strecken

Mario Kart 64 wartet mit insgesamt 16 Rennstrecken auf, die alle stilistisch an ein spezielles Thema aus dem Mario-Universum angelehnt und in echtem 3D gehalten sind. Durch die analoge Steuerung bewegen sich die Karts präzise über die Strecke, während ihr mit dem rechten Schulterbutton gekonnte Drifts hinlegen könnt, die euch bei richtiger Anwendung sogar einen Turbo-Boost bescherten. Zusammen mit der umfangreichen Auswahl an Items (die ihr in Item-Boxen findet) habt ihr zahlreiche Möglichkeiten, euren Gegner den Auspuff zu zeigen! Der beliebte blaue Panzer hatte in Mario Kart 64 übrigens seinen ersten Auftritt.



Bowser ist als Rammbock unterwegs

Apropos Auftritt: Marios böser Gegenspieler Wario durfte hier auch zum ersten Mal auf die Rennpiste. Besonders kurios: In der japanischen Version des Spiels fluchte dieser sogar auf Deutsch. Wenn er zum Beispiel über eine Banane fuhr, fluchte er: „So ein Mist!“

Fazit

Mario Kart 64 hat bis heute nichts von seinem Reiz eingebüßt. Der erste richtige 3D-Ableger der beliebten Fun-Racer-Reihe war durch den einzigartigen Multiplayer-Aspekt zu seiner Zeit eine echte Revolution. Auch heute macht das Spiel immer noch eine Menge Spaß!

Fahid Hamdi
Redakteur



CRANKY'S LESEHÜTTE

Hallo liebe Leserinnen und liebe Leser,

vielen Dank für eure vielen Einsendungen und euer großartiges Lob zu unserer letzten Ausgabe.

Wenn ihr weiter so fleißig seid, werden wir Cranky's Lesehütte mehr Platz im Magazin einräumen. Natürlich gab es auch dieses Mal einige Fragen an die Redaktion und an unseren lieben Cranky. Einige von ihnen haben wir nachstehend abgedruckt.

Selbstverständlich freuen wir uns auch zukünftig über eure Leserpost, gerne per E-Mail unter post@bign-club.de oder ganz klassisch per Brief. Selbstverständlich dürft ihr auch gerne eigene Zeichnungen oder gemalte Bilder beilegen, die wir dann in unserer Lesehütte abdrucken.

Nachbestellung

Holerö liebe BIG-N-Club-Redaktion, zuerst möchte ich euch zu eurem erstklassigen Magazin beglückwünschen! Es ist wirklich fantastisch, was ihr da auf die Beine gestellt habt.

Da ich erst mit der Dezember-Ausgabe zu euch gestoßen bin, interessiert mich natürlich die Möglichkeit, ob und wie ich die ersten beiden Ausgaben erhalten kann. Mir ist natürlich bewusst, dass ich die Ausgaben digital in meinem Mitglieds-Account einsehen kann, aber als Sammlerin möchte man gerne die Printfassung im Regal haben.



Danke für eure Antwort und macht weiter so!

Eure Saskia

BIG-N-Club antwortet:

Vielen Dank liebe Saskia für das Lob, das freut uns natürlich zu hören. Die Frage nach einer möglichen Nachbestellung haben wir schon öfters erhalten und beantworten deine Frage gerne in dieser Ausgabe.

Grundsätzlich ist es ähnlich wie in einem klassischen Abonnement eines Magazins. Das Abo bzw. die Mitgliedschaft beginnt mit dem Eintrittsdatum. In unserem Falle bedeutet dies, dass das Mitglied ab Beginn der Mitgliedschaft sechs Ausgaben zuzüglich Sonderheft und der Clubkarte erhält. Dadurch sind die vorherigen Ausgaben natürlich nicht in der Mitgliedschaft enthalten.

Die vorherigen Ausgaben sind leider bereits vergriffen, ausgenommen einer Restauflage, die wir für Messeauftritte oder Kooperationen im Besitz haben. Wir können die Magazine zwar nachdrucken, in einer kleineren Auflage ist der Preis pro Magazin aber natürlich wesentlich höher. Nimm einfach unter info@bign-club.de Kontakt zu uns auf und wir schauen, was wir tun können. Alternativ kann man natürlich auch bei der Anmeldung mitteilen, dass man Interesse an den vorherigen Ausgaben hat. Hier nehmen wir dann gerne direkt Kontakt auf.

Cranky kommentiert:

Wer die vorherigen Magazine haben möchte, kann mich auch gerne direkt kontaktieren. Ich versuche dann, diesen faulen Redakteuren einige Ausgaben abzuluchsen! Wobei, spart euch das Geld, denn auch in den vorherigen Ausgaben komme ich noch viel zu selten zu Wort!

Na ja, in dieser Ausgabe gibt es zumindest ein kleines Interview mit mir!

Papierfragen

Hallo liebe Redaktion, da ich selbst in der kreativen Branche arbeite, kann ich die hervorragende Qualität eures Heftes bestätigen. Mich würde aber mal interessieren, welche Papierstärke ihr benutzt, da sich euer Magazin deutlich hochwertiger anfühlt als andere Magazine. Bitte behaltet diese Qualität bei!

*Liebe Grüße,
Daniel Metzker*

BIG-N-Club antwortet:

Hallo Daniel, zunächst möchten wir uns für dein Lob bedanken und natürlich beantworten wir auch gerne deine Frage: In der Regel verwenden wir für das Cover 170g/m² (Hochglanz) und für den Innenteil 115-135g/m² (Hochglanz). Die Papierstärke des Innenteils machen wir auch von der Anzahl der Seiten abhängig. Generell gilt: Bei einer großen Seitenanzahl (wie in der Dezember-Ausgabe) setzen wir eher auf 115g/m², bei weniger Seiten dann auf die 135g/m².

Uns ist natürlich wichtig, dass ihr ein hochwertiges Heft in den Händen haltet und es sich auch von der Haptik von den allgemeinen Magazinen unterscheidet. Für diese Entscheidung bekommen wir fast ausnahmslos viel Lob, allerdings auch vereinzelte Anfragen, ob wir die Papierstärke nicht senken könnten. Uns interessiert natürlich, wie die anderen Mitglieder dies sehen – lasst uns also auch hier gerne euer Feedback zukommen.

Cranky kommentiert:

Wenn es nach mir ginge, hätten wir das Magazin einfach auf Zeitungspapier gedruckt.

YOSHIS TRICK-Z

Unser tapferer Dinosaurier möchte euch mit Tipps & Tricks zu den verschiedensten Spielen versorgen. Ihr kommt irgendwo nicht weiter oder seid auf der Suche nach einer Komplettlösung? Dann schreibt uns gerne unter post@bign-club.de.

Mario + Rabbids Sparks of Hope

Um das neueste Mario-Abenteuer bestehen zu können, haben wir nachfolgend einige Tipps für euch!

Erkundet die Welten:

Die fünf verschiedenen Welten beherbergen zahlreiche Geheimnisse. Daher empfiehlt es sich, alles genau unter die Lupe zu nehmen. Zudem gibt es diverse Aktivitäten, die mit unterschiedlichen Belohnungen daherkommen.

So erhaltet ihr zum Beispiel Planetenmünzen, die ihr bei Händlern gegen Items tauschen könnt. Zusätzlich könnt ihr in jeder der fünf Welten einen Planeten-Schlüssel kaufen. Dieser ist notwendig, um die Planetenkammer erforschen zu können. Übrigens: Ihr müsst die Aufgaben nicht sofort erledigen, sondern könnt euch zu Beginn auch lediglich auf die Story fokussieren. Denn erst wenn ihr die Hauptstory einer Welt abgeschlossen habt, werden dort alle Nebenmissionen verfügbar.

Setzt eure Sparks ein:

Es gibt insgesamt 30 Sparks im Spiel zu finden, die euch allesamt verschiedene aktive und passive Fähigkeiten verleihen. So können diese beispielsweise die Angriffskraft stärken oder euren Charak-



Mit unseren Tipps habt ihr *leichtes Spiel!*

ter tarnen. Zudem können mehrere Spark-Kräfte auch miteinander kombiniert werden. Jeder Charakter kann maximal zwei Sparks ausrüsten, wobei ein Wechsel (außer im Kampf) jederzeit möglich ist. Ihr solltet darauf achten, eure Sparks regelmäßig zu verbessern. Hierfür nutzt ihr entweder die Sternenteilchen, die es überall im Spiel zu finden gibt, oder ihr greift zu einem Sternentrank, den ihr beim Händler erwerben könnt. Ihr könnt eure Sparks bis zur Stufe fünf aufleveln.

Verbessert vorhandene Fähigkeiten und schaltet neue frei:

Neben den Sparks solltet ihr auch darauf achten, eure Helden stetig zu verbessern. Mit jedem neuen Level erhöhen sich nämlich die Werte der Charaktere und ihr erhaltet ein Fertigkeiten-Prisma.

Mit diesem könnt ihr bei eurem Fertigkeitenbaum die Attribute verbessern und neue freischalten. Sofern ihr dies nicht manuell gestalten wollt, bietet euch das Spiel ebenfalls die Möglichkeit, dies automatisch für euch zu tun.

Die Fertigkeiten-Prismen lassen sich übrigens jederzeit kostenlos zurücksetzen, falls ihr eure Fähigkeiten neu zusammenstellen wollt.

TUNIC

In der letzten Ausgabe haben wir euch das tolle Adventure vorgestellt. Uns haben in den letzten Wochen einige Anfragen zum Spiel erhalten, daher möchten wir euch ein paar Tipps mit auf den Weg geben.

Es gibt gar keine Anleitung!

Das ist nur bedingt richtig! Zu Beginn könnt ihr auf einen kleinen Teil der digitalen Anleitung zugreifen. TUNIC möchte den Spieler ermutigen, das Spielprinzip und die Lösungen der Rätsel möglichst aus eigenem Antrieb zu entdecken.

Nur wenige Wörter sind in der Anleitung klar auf Deutsch verfasst. Doch wenn ihr euch die entsprechenden Notizen und Zeichnungen im Detail anschaut, werdet ihr durchaus sinnvolle Tipps entdecken.

Vorschau für die nächste Ausgabe:

Auch für die nächste Ausgabe des Club-Magazins haben wir wieder jede Menge News, Reportagen, Testberichte, Specials und vieles mehr für euch parat.

Highlights sind u. a. :

Kirby's Return to Dream Land Deluxe



Die Neuauflage des Wii-Klassikers Kirby's Adventure wird von uns auf Herz und Nieren geprüft. Kann die rosafarbene Knutschkugel auch in der Neuauflage für die Nintendo Switch überzeugen? Wir verraten es euch!

Tales of Symphonia Remastered



Im Jahr 2003 erschien mit Tales of Symphonia ein Ableger der beliebten Tales-of-Reihe für den Nintendo GameCube und konnte Fans und Kritiker begeistern. Die Freude war groß, als Bandai Namco für die Nintendo Switch ein Remaster ankündigte. Ob sich dieses lohnt, verraten wir euch in der nächsten Ausgabe.

Octopath Traveler 2



Mit Octopath Traveler läutete Square Enix im Jahr 2018 den HD-2D-Grafikstil ein. Das Rollenspiel konnte mehr als nur überzeugen. Der angekündigte Nachfolger wird daher bereits sehnsüchtig erwartet. Selbstverständlich erkunden wir die Mischung aus Retro-Pixelart und 3DCG für euch!

Nicht vergessen: Die nächste Ausgabe des Club-Magazins erreicht im Laufe des Aprils euren Briefkasten.

Wichtiger Hinweis: Bei diesem Magazin handelt es sich um keine offizielle Nintendo-Publikation!

Impressum

BIG-N-Club e.V.
Vertreten durch den Vorstand:
Patrick Ernemann
Eingetragen im Vereinsregister
Mannheim unter 70 34 22

Vereinsanschrift:

BIG-N-Club e.V.
Schloßstraße 14 in 68549 Ilvesheim
E-Mail-Adresse: info@bign-club.de
Webseite: bign-club.de

Chefredakteur:

Patrick Ernemann

Stellvertretender Chefredakteur:

Marcel Eidinger

Redaktion: Ruben Esch, Michael Breuer, Norbert Böhm, Sabrina Ernemann, Theresa Hammer, Fahid Hamdi, Christian Küllmer, David Ullmann, Florian Rakoczy, Hakim Belhadri, Patrick Fox, Kevin Fox, Leonard Kaul, Niklas Geschwill, Fabian Frenzel, Elena Fink, Dominik Christ, Renke Kuiper, Steffi Kuiper

Layout und Gestaltung:

Robin Graber
Vanessa Citak

Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verein. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos, etc.