

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 5 - APR - 2023



REVIEWS

Kirby's Return to Dream
Land Deluxe

Tales of Symphonia Remastered

Octopath Traveler II... u. v. a.

SPECIALS

Die Nintendo Switch feiert
Geburtstag

Die unmöglichen Switch-Ports

Zelda-Sammlung... u. v. a.

RETRO REVIEWS

Street Fighter 2 (Game Boy)

Adventures of Lolo 2 (NES)

Goldeneye 007 (N64)... u. v. a.

HALLO LIEBE

NINTENDO-FANS,

herzlich Willkommen zur aktuellen Ausgabe unseres BIG-N-Club-Magazins! Zunächst möchten wir uns für eure vielen Zuschriften und das zahlreiche Lob zu unserer vergangenen Ausgabe bedanken. Die Mitgliederzahl unseres Vereins wächst stetig und immer mehr Nintendo-Fans schließen sich uns an – darüber freuen wir uns natürlich sehr. Dies ist auch gleichzeitig der Ansporn für uns, weiterhin unser Bestes zu geben!

In der vorliegenden Ausgabe unseres Club-Magazins haben wir wieder ein buntes Programm für euch. So haben wir uns mit Kirby's Return to Dream Land Deluxe den neuesten Teil der beliebten Kirby-Reihe genauer angeschaut. Doch nicht nur Jump'n'Run-Liebhaber kommen auf ihre Kosten, auch Rollenspiel-Veteranen haben Grund zur Freude. Mit Octopath Traveler II wartet ein erstklassiges Spiel auf euch. Und wie ihr anhand des Covers bereits erkennen konntet, hat auch Metroid Prime Remastered seinen Platz in der aktuellen Ausgabe gefunden – inklusive eines tollen Poster!

Dies war aber natürlich noch lange nicht alles! Die beliebten Retro-Tests sind ebenso mit von der Partie wie auch tolle Specials, Interviews, Gewinnspiele und vieles mehr. Ein besonderers Highlight für Fans der Legend of Zelda-Reihe haben wir auch parat: Wir stellen die Zelda-Sammlung unseres Redakteurs Renke umfassend vor.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Schmökern der aktuellen Ausgabe!

Euer Patrick Ernemann
Chefredakteur

Inhaltsverzeichnis

5. Ausgabe 04/23

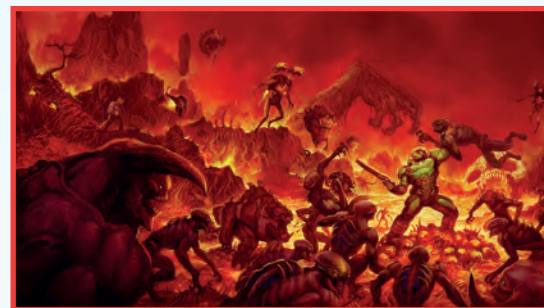
Editorial	02
News	06
Der Podcast hüpf!	06
Pizzatainment bringt Super Mario-Pizza in eure Märkte	07
Nintendo Switch erhält großes Firmware-Update	08
Der BIG-N-Club-Merchandise-Shop ist eröffnet	09
Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen	10
Der BIG-N-Club e.V. stellt sich vor	12
Special: Die unmöglichen Switch-Ports	16
Reviews	20
Kirby's Return to Dream Land Deluxe	20
Octopath Traveler II	22
Tales of Symphonia Remastered	26
Metroid Prime Remastered	28
Session: Skate Sim	30
Reviews // Indie-Games	32
Blanc	32
The Forgotten City	33
There Is No Game: Wrong Dimension	34
Das Interview mit Kirby	35
Das Interview mit Jochen Gebauer von The Pod	36
Toad Kocht / Luigi's Witzecke	38
Special: Unser Pixelhobby Bügelperlen	40
Doppelposter: Metroid Prime Remastered und Kirby	41
Redaktionscharts + Umfrage	45
Special: Deutschlands größte Zelda-Sammlung!?	46
Das Interview mit dem NES Commando	50
So spielt der BIG-N-Club e.V	52
Nachgedacht: Verfilmungen von Videospiele – tolle Ergänzung oder vorprogrammiertes Versagen?	53
Special: Die Nintendo Switch feiert Geburtstag	54
Special: Eintauchen in Hyrule	57



06 | News | Der Podcast hüpf!



20 | Reviews | Kirby's Return to Dream Land Deluxe



16 | Special | Die unmöglichen Switch-Ports



Nintendo Switch erhält großes Firmware-Update

Ende Februar war es soweit und die Nintendo Switch erhielt ein „major“ Firmware-Update, welches die Version auf 16.0.0 anhebt. Allerdings fragt man sich hier abermals, welche Features den Sprung auf die nächste große Version rechtfertigen. Es wurde lediglich implementiert, dass nicht verwendbare Spitznamen durch „???“ ersetzt werden. Natürlich dürfen bei einer Aktualisierung der Version nicht die allgemeinen Verbesserungen fehlen, die der Systemstabilität zur Optimierung der Benutzererfahrung dienen.

Marcel Eiding
Redakteur



Zum MAR10 Day „über-raschte“ uns BIG-N mit...

... etlichen Aktionen rund um Marios „Feiertag“, den 10. März. Darunter zählt auch ein Nintendo Switch-Bundle mit roten Joy-Con, einem Stickerset zum Super Mario Bros. Animationsfilm und einem Download-code für Super Mario Odyssey. Dieses wird zeitbegrenzt für 299,99 € im My Nintendo Store oder im Einzelhandel angeboten.

Marcel Eiding
Redakteur

Hinweis zur Beendigung der Kaufoption im Nintendo eShop veröffentlicht

Seit dem 27. März 2023 könnt ihr keine Käufe mehr im Nintendo eShop für Wii U und 3DS tätigen. Solltet ihr jedoch weiterhin nicht eingelöstes Guthaben auf eurer Nintendo Network ID haben, könnt ihr sie mit eurem Nintendo-Account verbinden, um dieses bis März 2024 auf der Nintendo Switch einlösen zu können.

Marcel Eiding
Redakteur

Die diesjährige E3-Messe wurde abgesagt

Anfang des Jahres behauptete IGN, dass die drei Videospielegiganten Sony, Microsoft und Nintendo nicht an der E3 2023 teilnehmen werden. Nun kam es allerdings noch dicker, denn der Veranstalter ESA hat die prestigeträchtige Videospielemesse auch für dieses Jahr abgesagt. Es ist fraglich, ob die E3 in Zukunft überhaupt noch in der bisherigen Form existieren wird.

Nintendo stellte klar, dass sie bei jedem Event eine individuelle Entscheidung treffen und immer überlegen, wie sie mit Fans in Kontakt treten können. Im Fall der E3 kamen sie zu dem Entschluss, dass die Messe nicht in die Planungen seitens des Unternehmens passt.

Marcel Eiding
Redakteur



Super Nintendo World in Hollywood feiert große Eröffnung

Bereits im Jahr 2021 eröffnete Nintendo in Kooperation mit Universal während der Hochphase der Coronapandemie ihren Freizeitpark Super Nintendo World in Osaka, Japan. Am 17. Februar 2023 war es nun auch in Hollywood soweit und der Super Mario-Park öffnete seine Pforten für die Öffentlichkeit. Bei den Feierlichkeiten waren neben Doug Bowser, Präsident von Nintendo of America, auch General Manager Shinya Takahashi sowie Nintendo-Urgestein und Super Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto vertreten. Letzterer ging darauf ein, dass BIG-N ebenfalls darüber diskutiert hat, andere IPs wie Splatoon in den Park aufzunehmen. Diese Überlegung wurde jedoch fallen gelassen, um es „einfacher“ zu halten und man mit Super Mario einen sehr beliebten Charakter thematisiere. Mit der Eröffnung in Hollywood endet das Bestreben Nintendos allerdings noch lange nicht, seine Themenparks an verschiedene Orte der Welt zu bringen. Weitere Parks sind in Orlando Florida und Singapur für Mitte 2025 geplant. Des Weiteren erhält der Park in Osaka nächstes Jahr eine Donkey Kong-Erweiterung. Es gibt also genug zu tun für Miyamoto, der kürzlich seinen 70. Geburtstag feierte.

Marcel Eiding
Redakteur



Die unmöglichen Switch-Ports

Als die Nintendo Switch im Jahr 2017 auf den Markt kam, wusste sie technisch durchaus zu beeindrucken – das hing aber auch stark damit zusammen, aus welcher Perspektive man die Situation betrachtete. Als Handheld stand die Switch fast konkurrenzlos gut da! Noch nie zuvor gab es eine dedizierte tragbare Konsole, die solch eine Leistung aufzuzeigen hatte.

Zog man allerdings einen Vergleich zur damals aktuellen PS4 und Xbox One, wurde schnell klar, dass Nintendo mal wieder nicht beim Grafik-Wettrüsten der Konkurrenz mitmischen wollte. Neben einem innovativen Konzept wird der Erfolg einer Nintendo-Konsole seit jeher durch hochqualitative Software bestimmt. Nintendos Eigenproduktionen sind nahezu immer ein Qualitätsgarant, jedoch können sie die Aufgabe nicht allein tragen.

Bis in die frühen 2000er hatte Nintendo großzügige Unterstützung von zahllosen namhaften Publishern, doch diese hat im Laufe der Wii-Ära immer mehr nachgelassen. Auch der Nachfolger, die Wii U, konnte diesen Negativtrend nicht aufhalten. Mit Sicherheit hing das auch damit zusammen, dass der technische Vorsprung der Konkurrenz immer größer wurde und viele Publisher vorrangig AAA-Blockbuster in Hochglanz-Optik produzieren wollten, die nicht ohne Weiteres auf die Wii oder Wii U hätten portiert werden können.

Auch die Switch kann technisch nicht mit den „großen“ Konsolen mithalten, doch der Abstand zur Konkurrenz ist nicht mehr ganz so groß wie noch in der vorherigen Generation. Wurden anfangs überwiegend Titel der Xbox 360, PS3 und Wii U auf die Switch portiert, wagten sich die Entwickler irgendwann auch an die Umsetzung von aufwändigen Games, welche ursprünglich für die PS4 und Xbox One produziert wurden. Dass dieses Vorhaben überhaupt funktionieren konnte, ist den verhältnismäßig schwachen CPUs der PS4/Xbox One geschuldet. Trotzdem grenzt es in manchen Fällen an Magie, dass die Entwickler die Games überhaupt zum Laufen gebracht haben. Lasst uns über die unmöglichen Switch-Ports sprechen!

Doom (2016)

Das Reboot von Doom brachte 2016 die PS4 und Xbox One ordentlich ins Schwitzen. Ein Jahr später kam der Titel in angepasster Form für die Switch heraus – über 15 Jahre nach dem letzten Serienteil auf einer tragbaren Nintendo-Konsole. Ähnlich wie im Jahr 2001 auf dem GBA ist auch

das 2016er Doom auf der Switch ein echter Vorzeigetitel, der alles aus der Hardware herausholt.

Entwickler Panic Button gelang das schier Unmögliche: Sie brachten das komplette Spiel ohne inhaltliche Abstriche auf Nintendos Konsolenflaggschiff. Die Level sind vollständig enthalten und wurden nicht in mehrere kleinere Areale aufgeteilt, um Arbeitsspeicher zu sparen. Zum Vergleich: Die Portierung von Doom 3 für die Classic Xbox hat damals Abstriche bei der Größe und Komplexität der Level gemacht.

Die Downgrades wurden bei Doom 2016 deutlich eleganter angegangen. Was im Vergleich zu den anderen Konsolenversionen direkt ins Auge springt, ist die spürbare Reduzierung der Auflösung. Doom läuft in der Switch-Variante mit einer dynamischen Auflösung, welche auf 720P begrenzt ist. Dieser Wert wird allerdings nahezu nie erreicht. Das Ergebnis ist ein sehr weiches Bild, das dank der gewählten Anti-Aliasing-Methode dennoch sehr ansehnlich ausfällt, zumindest auf dem kleinen



Auch auf der Switch ist Doom unverkennbar

Auch Effekte und die Beleuchtung sehen fantastisch aus und müssen sich nicht hinter den anderen Konsolenversionen verstecken.

Ein großes Sorgenkind dieses Ports sind Pop-Ups, welche meistens sehr offensichtlich ausfallen. Sowohl im Gameplay als auch in Cutscenes hinterlassen sie ein unschönes Gesamtbild. Es gibt viele spät ladende Texturen und teilweise sogar ganze Objekte, die vor euren Augen aufpoppen. Ein weiterer großer Nachteil ist die enorme Kompression bei Texturen und dem Sound – irgendwie musste das Spiel ja auf eine einzige Cartridge passen. Die Auflösung beträgt maximal 720P und wird bei Bedarf nach unten skaliert. Auch hier lässt die gewählte Form der Kantenglättung das Bild sehr weich und unscharf erscheinen, vor allem auf einem großen Fernseher.

Die Framerate ist bei 30FPS abgeregelt und wird die meiste Zeit gut gehalten. Was die Entwickler hier vollbracht haben, ist einfach unglaublich beeindruckend! Für den großen Bildschirm gibt es klar empfehlenswertere Alternativen, doch als Handheld-Erfahrung ist diese Portierung ein Sieg auf ganzer Linie. Übrigens ist es seit dem Patch 3.6 möglich, die Spielstände zwischen der Switch und dem PC problemlos hin und her zu schieben und Grafikeinstellungen vorzunehmen.

Crysis Remastered

“Can it run Crysis?” Diese Frage mussten sich PC-Spieler nicht nur beim ursprünglichen Release im Jahr 2007, sondern auch noch viele Jahre danach regelmäßig stellen.

Tatsächlich war Crysis seiner Zeit weit voraus und hat nicht nur die damalige

Hardware zum Schmelzen gebracht. Selbst viele aktuelle Rechner werden von Cryteks wegweisendem Shooter heute noch in die Knie gezwungen. Schon im Jahr 2011 gab es die ersten „unmöglichen Ports“ von Crysis, als das Spiel für die Xbox 360 und PS3 umgesetzt wurde. Diese Versionen waren eine Totalkatastrophe! Technisch waren sie meilenweit vom Original entfernt, liefen wie eine Diashow und bei dem Umstieg von der CryEngine 2 auf 3 ging

13 Jahre nach Release endlich gerecht wurde. Deutlich spannender wird es aber bei einem Blick auf die Portierung für die Switch, welche technisch deutlich näher an einer PS3 als an der PS5 ist. Was das Team hier abgeliefert hat, ist nichts Geringeres als ein technisches Wunder. Natürlich kommt die Switch-Version nicht an die Next Gen-Konsolen heran, doch es handelt sich um eine einwandfrei spielbare und optisch ansprechende Version von Crysis,



Crysis in dieser Qualität auf einem Handheld zu sehen, ist absolut surreal

viel vom ursprünglichen Stil verloren – ein enorm störender Blaustich und übertriebenes Bloom stießen auf wenig Zuspruch.

Im Jahr 2020 sollte es schließlich den nächsten Versuch geben. Vor allem auf der PS5 und Xbox Series X wurde das Remaster gespannt erwartet



und tatsächlich lieferte das verantwortliche Studio Saber zusammen mit Crytek auf diesen Konsolen eine Fassung ab, welche dem PC-Original

die mit den 2011er-Portierungen den Boden aufwischte. Zwar ist die Basis für die Switch-Version nach wie vor die Xbox 360-Fassung, doch die technische Umsetzung ist auf einem völlig anderen Level. Das hängt auch damit zusammen, dass diese Neuveröffentlichung auf der CryEngine 5 läuft, welche deutlich ressourcenschonender arbeitet und auch auf schwächeren Endgeräten ein gutes Ergebnis erzielen soll.

Außerdem ist die Farbkorrektur wieder näher am Original und auch das störende Bloom wurde entfernt. Besonders beeindruckend ist das Beleuchtungssystem. Der Switch-Port nutzt eine hochwertige Global Illumination-Technologie, welche für eine realistische Beleuchtung sorgt. Sogar indirekter Lichteinfall wird berücksichtigt und die Szenen

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 24.02.2023
Entwickler: HAL Laboratory
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump'n/Run/Platformer
Spieler: 1 - 4
Spieldauer: 20 Stunden
Preis: 59,99 €



Kirby's Return to Dream Land Deluxe



Kirby ist wieder einmal in Bestform unterwegs

Im Jahr 2011 erschien mit Kirby's Adventure Wii ein spaßiger Titel für Nintendos revolutionäre Konsole, der zu den letzten großen Highlights der Wii-Ära zählte. Kirbys Wii-Abenteuer konnte damals Spieler und Fachpresse rund um den Globus begeistern. Knapp 12 Jahre später lässt HAL Laboratory das Spiel unter dem Namen Kirby's Return to Dream Land Deluxe auf der Nintendo Switch in neuem Glanz erstrahlen. Nun stellt sich unweigerlich die Frage: lediglich ein simpler Port oder steckt mehr dahinter?



Retten wir Magalor!

Die Geschichte des Spiels ist rasch erzählt und gleicht der Ur-Fassung wie ein Ei dem andern. Kirby und seine Freunde machen sich auf, den intergalaktischen Reisenden mit Namen Magalor zu retten. Dieser wurde mit seinem Raumschiff nämlich zunächst in ein Wurmloch gezogen, nur um anschließend auf Kirbys Heimat-

planeten Popstar aufzuschlagen. Natürlich fackeln Kirby und seine Freunde nicht lange und stürzen sich in ein umfangreiches 2,5D-Abenteuer. Gemeinsam mit bis zu drei weiteren Mitspielern dürft ihr von nun an durch die abwechslungsreichen Level der insgesamt acht Welten hüpfen und die fünf fehlenden Teile von Magalors Schiff bergen.

Ein fun-tastisches Gameplay!

Am eigentlichen Gameplay gibt es auch in Kirby's Return to Dream Land Deluxe nichts auszusetzen. Dabei werden sich Kirby-Veteranen sofort



Sphärenspuk bekommt gleich was auf die Mütze!

heimisch fühlen, doch auch Neulinge finden sich umgehend zurecht. Nach wie vor glänzt Kirby mit seinem Talent, verschiedene Gegner einsaugen und so deren Fähigkeiten kopieren zu können. Diese so genannten Spezial-Powers sorgen für ein vielseitiges und kurzweiliges Moveset und laden zum Experimentieren ein. Im Gegensatz zum 2011er-Original gibt es zwei neue Spezial-Powers: Sand- und Mecha-Kirby! Uns hat besonders die letztgenannte Verwandlung gefallen, da sie mit Lasern, Feuer- und Düsenantrieb sowie Bomben äußerst vielseitig eingesetzt werden kann.

Obleich das Spiel von Natur aus keineswegs schwer ist, bekommen Genre-Neulinge die Möglichkeit, den so genannten Helfer-Magolor zu aktivieren. Dieser verleiht euch die doppelte KP und rettet euch aus Abgründen. Doch natürlich hat das Spiel noch einiges mehr zu bieten. Eine große Neuerung stellt dabei das Lustige Magoland dar. Dabei handelt es sich um einen Freizeitpark, der mit insgesamt zehn Minispielen bestückt ist und weitere Goodies bereithält. Natürlich dürft ihr diese auch mit bis zu drei weiteren Mitspielern erleben – eine spaßige Angelegenheit!

Der Magalor-Epilog

Sobald ihr den Story-Modus durchgespielt habt, wartet der Magalor-Epilog auf euch.



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 24.02.2023
Entwickler: Square Enix
Vertrieb: Square Enix

Genre: Strategie/JRPG
Spieler: 1
Spieldauer: 70 Stunden
Preis: 59,99 € / 189,99 € (Collector's Edition)

OCTOPATH
TRAVELER

Octopath Traveler II

Octopath Traveler aus dem Jahr 2018 ist ein rundenbasiertes JRPG, das vor allen Dingen durch seine schöne HD-2D-Grafik glänzt, welche mich doch stark an die goldenen Zeiten des SNES erinnert. Am 24. März 2023 erschien der lang erwartete Nachfolger unter anderem für die Nintendo Switch. Ihr steuert, wie auch beim ersten Teil der Reihe, acht Figuren (daher auch der Name „Octo“), welche unterschiedliche Geschichten erleben. Jede davon unterscheidet sich deutlich von den anderen. Dabei lernt ihr sehr sympathische Figuren mit verschiedenen Beweggründen und individuellen Fähigkeiten kennen. Zunächst stelle ich euch die acht Protagonisten kurz vor, damit ihr euch leichter für euren ersten Charakter entscheiden könnt. Zusätzlich zu den in meinen Kurzinfos beschriebenen Fähigkeiten beherrscht jeder Charakter auch noch unterschiedliche „Wegeaktionen“. Ebenso besitzt jeder der acht Akteure von der Tageszeit abhängige, unterschiedliche Talente.

Die Octopath Traveler

Hikari – der Krieger

Waffen: Schwerter und Speere

Talent: „Gelernte Fertigkeiten“ – neue Kampfaktionen von den Bewohnern der Welt erlernen und im Kampf einsetzen.

Latente Macht: „Schattenfestung“ – entfessele die Dunkelheit in dir, um Zugang zu Spezialfähigkeiten zu erhalten.

Throné – die Diebin

Waffen: Dolche und Schwerter

Talent: „Segen der Nacht“ – erhöht automatisch den physischen und den elementaren Angriff sowie das Tempo aller Verbündeter in der Nacht.



Die zahlreichen Effekte können sich wahrlich sehen lassen

Latente Macht:

„Hinterlasse keine Spuren“ – ermöglicht es ihr, zweimal in einem einzigen Zug zu handeln.

Temenos – der Kleriker

Waffen: Stäbe

Talent: „Urteil des Mondes“ – in der Nacht blendet dieses Talent automatisch die Gegner und erniedrigt ihre physische und elementare Verteidigung zu Beginn eines Kampfes.

Latente Macht:

„Beurteilung“ – senkt die Schildpunkte von Feinden mit jedem Angriff.

Ochette – die Jägerin

Waffen: Bögen und Äxte

Talent: „Fangen und Zubereiten“ – fangt Monster und nutzt sie zum Kämpfen.

Latente Macht:

„Tierische Instinkte“ – entfessele Ochettes innere Bestie und erhalte Zugang zu Spezialfähigkeiten.

Castti – die Apothekerin

Waffen: Äxte

Talent: „Mischen“ – kombiniert Zutaten, um gefährliche und heilende Tränke zu brauen.

Latente Macht:

„Jeder Tropfen zählt“ – ermöglicht Castti das Zusammenbrauen ohne Materialkosten.

Agnea – die Tänzerin

Waffen: Dolche

Talent: „Gemeinsamer Tanz“ – Agneas Tanz kann besondere Effekte bei bezirrten Begleitern auslösen.

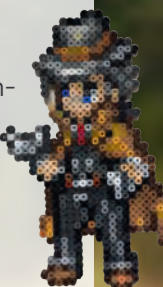
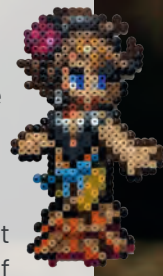
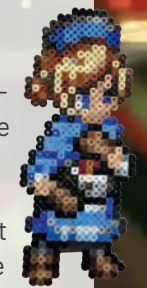
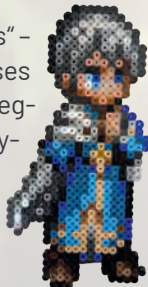
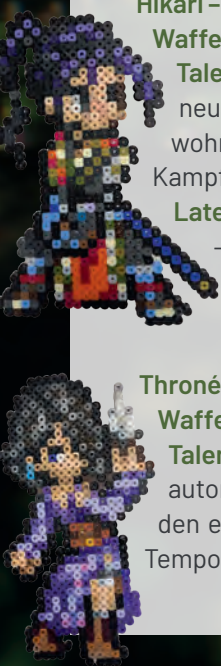
Latente Macht:

„Jetzt alle zusammen“ – erweitert die Reichweite von Fähigkeiten auf alle in der Gruppe.

Partitio – der Händler

Waffen: Speere und Bögen

Talent: „Geschäftspartner“ – abhängig davon, welchen NPC ihr angeheuert habt, genießt ihr Vorteile beim Handel und im Kampf.



Latente Macht:

„Hoot und Holler“ – füllt sofort alle BP für ein Gruppenmitglied auf.

Oswald – der Gelehrte

Waffen: Stäbe

Talent: „Gegner studieren“ – zu Beginn eines Kampfes enthüllt Oswald eine gegnerische Schwäche.

Latente Macht:

„Zauber konzentrieren“ – ermöglicht Zauber, die normalerweise alle Feinde zum Ziel haben, auf ein einziges Ziel mit erhöhter Kraft zu fokussieren.



Gruppenmitglieder kaum bis gar nicht mit einbezogen haben. Obgleich diese Kritik auch beim Nachfolger nicht komplett ausgemerzt wurde, bietet dieser aber nun diverse Nebenhandlungen, die zumindest zwei der Charaktere eine gemeinsame Handlung bestreiten lassen. Das stärkt die Bindung und bringt taktischen Tiefgang in den Kämpfen mit. Diese zu Beginn noch recht überschaubaren Nebenhandlungen verflechten sich im weiteren Spielverlauf zu einer interessanten Geschichte.

Das Spiel ist so gestaltet, dass jeder Charakter direkt zu Beginn eine brauchbare Wahl darstellt. Ihr könnt somit eigentlich keine falsche Entscheidung treffen! Nehmt euch einfach die Figur, die euch direkt anspricht, denn ihr werdet im weiteren Verlauf des Spiels auch die Geschichten der anderen Charaktere erleben dürfen.

Willkommen in Solista

Octopath Traveler II spielt in der Welt von Solistia und ermöglicht wieder die Erkundung einer wunderschönen und detaillierten Welt mit einer Vielfalt an Details. Dabei fällt diese deutlich größer aus als noch im Vorgänger.

Ich habe mich dazu entschieden, mit Hikari zu starten, einem jungen Krieger aus dem Land Ku. Ein großer Kritikpunkt des Vorgängers war, dass die Geschichten die jeweils anderen



Das Schlachtfeld eines Kriegers!

2D-Grafik im Jahr 2023?

Sowohl die Grafik als auch die Geschichte sind für mich die Säulen, welche Octopath Traveler II tragen. Es funktioniert auch im Jahr 2023 wieder wunderbar und Octopath Traveler ist ja beileibe nicht das einzige Spiel der Neuzeit, das beweist, dass der 2D-Look auch heute noch zu modernen Konsolen passt.



Stärkere Feinde erkennt ihr an ihrer Größe

Verbessert wurde auch die Erkundung der Städte, denn die neuen Kamerawinkel sind ein Fortschritt gegenüber den manchmal starren Blickwinkeln des Vorgängers. Aber nicht nur die gesamte Welt sondern auch die rundenbasierten Kämpfe sind dank des herrlichen Pixelstils, der schönen Effekte und des coolen Sounds sehr gelungen. Der Soundtrack ist wieder eine Klasse für sich, auch wenn einige Musik-



Natürlich gibt es auch zahlreiche Städte zu erkunden

stücke aus dem ersten Teil recycelt wurden. Sei es drum, die Musik kann voll und ganz überzeugen, daher habe ich mir den Soundtrack auch direkt bestellt (dieser ist aktuell leider nur in Japan erhältlich).

Etwas mehr Taktik und Strategie als beim Vorgänger

Jeder Gegner hat eine Reihe von physischen und elementaren Schwächen. Ein Treffer mit der passenden Attacke entblößt diese Schwäche für jedes weitere Aufeinandertreffen. Wiederholte Angriffe, welche die Schwachstelle ausnutzen, reduzieren Schildpunkte des Gegners. Wenn dieser Schild durchbrochen ist, ist er kurzzeitig betäubt und deutlich verwundbarer – ein guter Zeitpunkt, um nun ordentlich Schaden auszuteilen. Zum Glück haben alle Figuren unterschiedliche Talente, damit Ihr alle Möglichkeiten zur Genüge ausprobieren könnt. Den Boost-Modus aus dem ersten Teil werden Veteranen bereits kennen.



Der nächste Angriff sitzt perfekt!

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 17.02.2023
Entwickler: Namco Tales Studio
Vertrieb: Namco

Genre: JRPG
Spieler: 1 - 4
Spieldauer: 40 bis 100 Stunden
(abhängig von Nebenquests)
Preis: 39,99€

Tales of
Symphonia
REMA

Tales of Symphonia Remastered

Nach etwa 20 Jahren war die Weltenerneuerung also wieder notwendig – als Fan der Reihe mag man sogar sagen: endlich! Denn mit dem Switch-Remaster kommt das vielleicht schönste Rollenspiel der GameCube-Ära endlich auf die Nintendo Switch.

Die wunderschöne grausame Welterneuerung

In der epischen Geschichte zur Welterneuerung in Sylvarant begleitet ihr als Lloyd Irving mit einer Gruppe zusammengewürfelter Helden die Auserwählte Colette, die grob zusammengefasst verschiedene Siegel



Auf unserer Reise besuchen wir viele verschiedene Dörfer

öffnen muss, um die Göttin Martel wieder zu erwecken und damit ihre Welt zu retten. Dabei müssen wir jede Menge Monster verschiedener Arten besiegen, Rätsel lösen und mit den Eigenheiten der Charaktere zurechtkommen – besonders deutlich wird das emotionale und liebevolle Charakterdesign in den vielen Nebenquests. Als wäre so eine Reise zur Welterneuerung nicht schon



Temporeiche Kämpfe sorgen für abwechslungsreiches Gameplay

schwer genug, haben wir mit den Desians noch eine Gruppe von menschenverachtenden Widersachern im Weg stehen, deren Menschenfarmen wir am besten gleich mitzerstören.

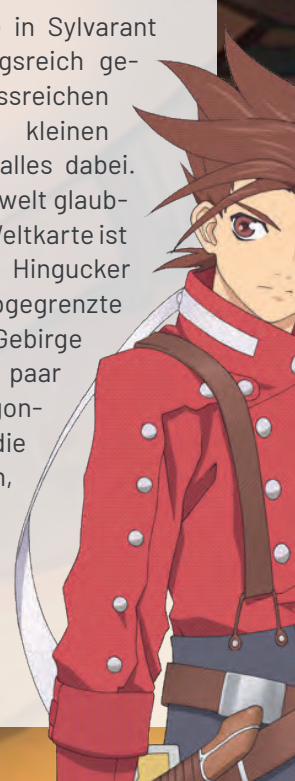
Von Tollpatsch bis Hochstapler – alle sind dabei

Die vielen interessanten Charaktere, mit denen ihr in Tales of Symphonia auf eure Reise geht, könnten unterschiedlicher nicht sein. So habt ihr mit Lloyd nicht nur den typischen Antihelden als Protagonisten, der mit seiner etwas dümmlichen, aber liebenswerten Art für viele Schmutzler sorgt, sondern könnt unter anderem auch mit der archäologieverrückten Professorin Raine, dem Hochstapler und Frauenhelden Zelos, der tollpatschigen Colette, dem etwas naiven, aber hochintelligenten Genis und der geheimnisvollen und gutmütigen Assassine Sheena spielen. Besonders in den optionalen Dialogen, die an verschiedenen Stellen per Knopfdruck angeschaut werden können, werden die unterschiedlichen Charaktere

wunderbar beleuchtet. Dabei verzaubern die originalen, japanischen Stimmen (Untertitel sind natürlich möglich!) die Reise auf stimmungsvolle Art und versorgen euch mit zusätzlichen Informationen zu den einzelnen Helden.

Erkunde die Welt, wie es dir gefällt!

Die Dörfer und Städte in Sylvarant sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Von einflussreichen Hauptstädten bis zu kleinen Wüstenkarawanen ist alles dabei. Dadurch wirkt die Spielwelt glaubhaft und lebendig, die Weltkarte ist hingegen optisch kein Hingucker und wirkt durch klar abgegrenzte Gebiete wie Wald oder Gebirge sehr leer. Lediglich ein paar grau-schwarze Polygonhaufen mit Füßen, die die Feinde darstellen sollen, laufen über die Karte. Praktischerweise könnt ihr den Kämpfen bei Bedarf größtenteils aus dem Weg





In solchen Gebäuden können wir uns ausruhen

gehen. Doch auch wenn die Welt optisch nicht besonders zum Erkunden einlädt, bietet sie viele Geheimnisse, die dazu motivieren, jede abgelegene Ecke zu erkunden. Nicht zu vergessen ist auch, dass ihr durch unterschiedliche Handlungen das Spiel und das Ende beeinflussen könnt.

Button-Smashing auf hohem Niveau

Die Kämpfe in Echtzeit sind tatsächlich recht abwechslungsreich und werden euch früher oder später einiges abverlangen. Funktioniert am Anfang noch rein offensives Button-Smashing, so werdet ihr damit im späteren Spielverlauf gegen mehrere und stärkere Gegner nicht mehr weit kommen. Ihr könnt nicht nur die eigenen Fähigkeiten beeinflussen und den Kämpfen anpassen, auch die Fähigkeiten eurer drei Mitstreiter sind wichtig.

Über Shortcuts könnt ihr euch heilen lassen oder eure Kumpanen zu bestimmten Attacken aufrufen. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad lassen sich die meisten Kämpfe mit ein wenig Blocken und vielen offensiven Fähigkeiten schnell beenden. Gerade auf höheren Schwierigkeitsgraden wird es aber immer wichtiger, das sogenannte Multi-Line-Linear Motion-Battle-System (also dem Kampf auf einer imaginären

Technische Umsetzung und Zweitmeinung

Tales of Symphonia ist eines der besten JRPGs aller Zeiten und daran wird sich nie etwas ändern. Was uns Bandai Namco hier aber als Remaster auftischen will, ist ein schlechter Witz! Die erste Enttäuschung kam schon vor der Veröffentlichung, als angekündigt wurde, dass das Wii-Sequel Dawn of the New World nicht enthalten sein wird. Dies ist aber nur das kleinste Problem dieser Neuveröffentlichung. Die technische Umsetzung ist schlichtweg inakzeptabel! Wie schon der PS3-Port läuft das Spiel nur mit 30 Bildern pro Se-

kunde – das GameCube-Original bot die doppelte Framerate! Grafische Verbesserungen muss man mit der Lupe suchen. Am stärksten stechen hier die Texturen heraus, welche durch die Anwendung eines KI-Up-scalers allerdings nicht sonderlich ansehnlich ausfallen. Außerdem plagen die Switch-Version zahlreiche Bugs und unerklärliche Fehler, wie fehlende Effekte oder abgeschnittene Dialoge. Es ist fraglich, wie viel Besserung der bereits angekündigte Patch hier letztendlich bringen kann.

Dominik Christ
Redakteur

Linie zwischen eigenem Charakter und anvisiertem Ziel, wobei jeder Charakter eine eigene Linie besitzt) zu beherrschen, auszuweichen, zu blocken, und zur richtigen Zeit so effektiv wie möglich anzugreifen. Besonders in Boss-Kämpfen sind Heilgegenstände und Team-Attacken wichtig!

Leonard Kaul
Redakteur



FAZITBOX

Für mich war Tales of Symphonia vielleicht DAS Spiel auf dem GameCube. Die gesamte Geschichte ist unglaublich liebevoll und emotional erzählt, bietet einige Wendungen, und vor allem für die damaligen Verhältnisse sehr viele Möglichkeiten. Das Kampfsystem, in dem man sogar mit bis zu drei weiteren Mitspielern auf die Gegner eindreschen kann, ist wirklich sehr Spaßig.

Grafisch wurde ich leider komplett enttäuscht. Obgleich sich im Vergleich zur Ur-Fassung technisch nicht viel getan hat, wird dennoch ein Preis von knapp 40 € verlangt! Was mich aber wieder einmal am meisten stört: Die schwache Performance, die erst mit einem Patch verbessert werden soll. Warum nicht gleich ein ordentliches Spiel auf den Markt bringen?

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 09.02.2023
(03.03.2023 als Retail)
Entwickler: Retro Studios

Vertrieb: Nintendo
Genre: Shooter/Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 20 Stunden
Preis: 39,99 €



Metroid Prime Remastered

Am 08. Februar 2023 überraschte Nintendo uns alle, als bei der Nintendo Direct das in Gerüchten bereits diskutierte Metroid Prime Remastered angekündigt wurde. Dieses war direkt nach der Ankündigung digital im Nintendo eShop verfügbar. Am 03. März 2023 erschien auch endlich die Retailfassung des Spiels.

Womit hat Samus Aran zu kämpfen?

Metroid Prime, sowie die beiden bereits veröffentlichten Nachfolger, spielen zwischen dem ursprünglichen Metroid aus dem Jahr 1986 für das NES sowie dem Game Boy-Ableger Metroid II: Return of Samus aus 1991. Die Kopfgeldjägerin erhält ein Notsignal einer Weltraumfregatte und wird von der galaktischen Föderation beauftragt, sich genauer anzusehen, was vorgefallen ist. Die Besatzung des Schiffes ist allerdings so gut wie tot. Hier scheint ein Gen-Experiment außer Kontrolle geraten zu sein, was man allerdings erst im Laufe des Spiels erfährt.

Die Fregatte stammt von den Weltraumpiraten, die Samus glaubte besiegt zu haben. Nachdem sie auf dem Schiff von einem Mutterparasiten angegriffen wird und diesen zur Strecke bringt, flüchtet sie von diesem Schiff. Auf Ihrer Flucht sorgt eine Explosion



Findet die Chozo-Artefakte!



Samus Aran geht in ihr erstes 3D-Abenteuer

zum einen dafür, dass sie nahezu alle ihre Upgrades und Waffen verliert, zum anderen stürzt sie mit ihrem Schiff auf den Planeten Tallon IV. Hier stößt sie auf die radioaktive Substanz Phazon. Auf dem Planeten haben die Weltraumpiraten mit dem Phazon experimentiert und nahezu alle Lebensformen ausgelöscht bzw. damit verseucht. Um die weitere Verseuchung zu verhindern, muss Samus zum Kern des Meteoriten gelangen, welcher auf diesem Planeten abgestürzt ist. Dies hatte nämlich zur Folge, dass das Phazon sich weiter ausbreiten konnte. Ziel des Spiels ist es, zwölf Chozo-Artefakte zu finden, um einen Weg zum Einschlagskrater zu öffnen, wo nicht nur der Meteorit auf Samus wartet.

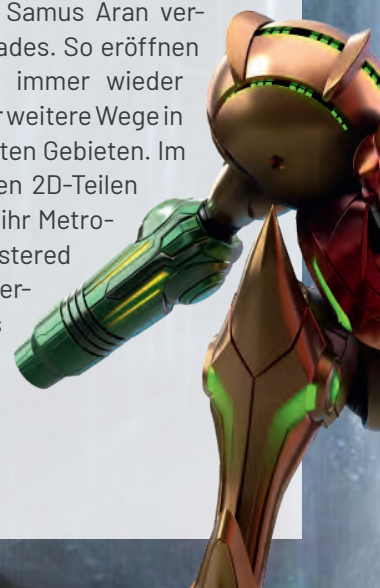
Metroid Prime Remastered hat es in sich!

Mit Metroid Prime gelang der Metroid-Reihe im Jahr 2002 der Sprung in das erste 3D-Abenteuer. Dabei verlor man aber keineswegs die „Metroid-Formel“ aus den Augen. Das merkt man auch daran, dass das Spiel mehr als 20 Jahre später noch immer begeistern



Es gilt, verschiedenste Gebiete zu erkunden

kann! Wie schon in den 2D-Ablegern dreht sich das Spielprinzip um das Erkunden verschiedener Gebiete. Für das Weiterkommen benötigt unsere Kopfgeldjägerin Samus Aran verschiedene Upgrades. So eröffnen sich schließlich immer wieder neue Areale oder weitere Wege in bereits erforschten Gebieten. Im Gegensatz zu den 2D-Teilen der Reihe spielt ihr Metroid Prime Remastered aus der Ego-Perspektive, was die Atmosphäre nochmals deutlich verstärkt.



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1991 (Europa)
Entwickler: HAL Laboratory
Vertrieb: HAL Laboratory

Genre: Puzzle
Spieler: 1
Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig

NES-Klassik-Test: Adventures of Lolo 2

Die Geschichte dahinter

Im zweiten Teil der Trilogie dreht sich natürlich wieder alles um Prinzessin Lala. Und wie könnte es anders sein, wurde sie schon wieder entführt! Aber Lolo hat gerade sowieso nichts Besseres zu tun und so macht er sich auf den Weg, sie aus Eggers Turm zu befreien. Ob ihm dies auch im zweiten Anlauf wieder gelingen wird?

So wird gespielt

Der zweite Teil spielt sich exakt wie der erste und es gibt nur einige wenige Neuerungen. Natürlich wurden die Level allesamt neu gestaltet und sind auch vom Schwierigkeitsgrad auf einem ähnlichen



Sehr knifflige Räume

Niveau. Wie bereits erwähnt, muss Lolo einen Turm erklimmen um seine Lala zu retten. Auf neun Etagen mit jeweils fünf Räumen geht es hoch nach oben. Doch ganz oben im Turm angekommen, flüchtet König Egger mit einem Luftschiff in sein Luftschloss. So müssen die letzten fünf Räume in luftiger Höhe absolviert werden. Doch wer glaubt, es sei danach zu Ende, wird eines Besseren belehrt! In Adventures of Lolo 2 wird nämlich zum Schluss direkt gegen den großen Bösewicht



König Egger auf der Flucht in sein Luftschloss

Egger gekämpft. Mann gegen Mann oder besser gesagt „Kugel“ gegen „Monster“! Erst danach sind Lolo und Lala wieder vereint. Oder doch nicht? Nein, auch danach ist noch nicht endgültig Schluss, zumindest nicht für die, die noch nicht genug vom Puzzeln bekommen. Es gibt noch vier versteckte Räume, die mit der Passwortfunktion geöffnet werden können. Hierzu muss man zu Beginn „Passwort“ auswählen und PROA, PROB, PROC oder PROD eingeben. Diese vier Räume haben



Der Endboss König Egger

es nochmal so richtig in sich und fordern ohne Zweifel euer gesamtes Können!

Fazit

Wer einfach mehr vom ersten Teil haben möchte, kann beim zweiten auf jeden Fall zugreifen. Ansonsten

ist es aber sehr schade, dass es so wenig Neues zu entdecken gibt. Bei der Musik hätte man definitiv mehr Abwechslung bringen können. Der Schwierigkeitsgrad ist wieder sehr hoch und wird ungeübte Puzzler den letzten Nerv rauben! Die finale Begegnung mit König Egger und die vier PRO-Räume sind definitiv die Highlights des zweiten Lolo-Abenteuers.

Norbert Böhm

Redakteur



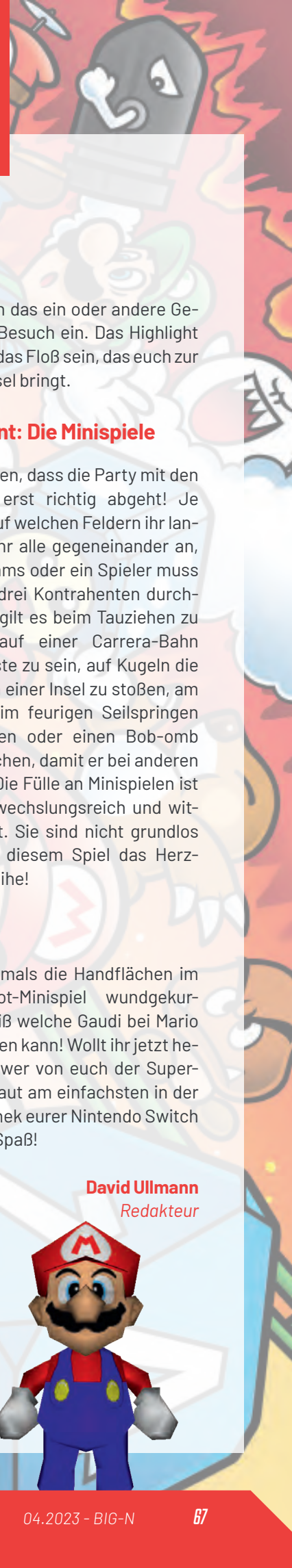
Das Passwort für die versteckten Räume



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1999 (Europa)
Entwickler: Hudson Soft
Vertrieb: Nintendo

Genre: Partyspiel
Spieler: 1 - 4
Seltenheit: Häufig
Preis: Mittel



N64-Klassik-Test: Mario Party

Wer ist der Superstar? It's-a me, Mario! Nein, Luigi! Ach was, Peach! Donkey Kong schlägt sie alle! Wario No. 1! Hey, was ist mit Yoshi? Diese schwierige Frage konnte Mario Party auf dem Nintendo 64 im Jahr 1999 beantworten – und das in bester Brettspielmanier!

Werdet der Superstar!

Wer ein wildes Wettrennen zum Zielpfahl oder eine satte Prügelei erwartet hat, muss nicht enttäuscht sein. Toad bringt das nötige Regelwerk mit und zeigt: Das Prinzip ist schnell erklärt und der Spaß vorprogrammiert. Allein oder mit bis zu drei Spielern bewegt ihr euch abwechselnd in der Rolle der genannten Charaktere über verschiedene Spielbretter. Sie setzen sich aus diversen Feldern zusammen. Landet ihr auf einem blauen Feld, bekommt ihr drei Münzen, auf Rot werden sie euch



Von Toad-City aus startet eure Party

abgezogen. Manche Felder lösen zusätzliche Effekte oder Szenarien aus. Das kann für ordentliche Lacher und Schadenfreude sorgen, aber auch für Frust und Ärger.

Auf die Perspektive kommt es an! Haben sich alle Spieler bewegt, startet ein Minispiel und danach endet die Runde. Der Sieg winkt euch, wenn ihr eine Menge Münzen anhäuft, möglichst viele Minispiele gewinnt und



Das wohl bekannteste Minispiel der gesamten Reihe

die meisten Power-Sterne sammelt. Letztere erkaufte ihr gegen Münzen.

Auf nach Toad-City

Damit die Party steigen kann, springt ihr in die Röhre von Toad-City. Toad leitet euch durch die Vorbereitung, egal ob Rundenanzahl oder Schwierigkeit der Gegner. Die Wahl des Spielbretts will wohlüberlegt sein: Mal müsst ihr Wegzölle leisten, woanders pflanzt ihr fiese Piranha-Pflanzen oder ihr schießt euch mit Bob-ombs-Kanonen von einem Ort zum anderen. Bowser ist natürlich stets dabei und will euch das Leben schwer machen. Wer sich durch alle Spielbretter kämpft, darf ihm am Ende sogar das Handwerk legen.

Unsere Yoshi's Trick-Zone im vorliegenden Magazin verrät euch übrigens einige Tipps. Ansonsten lädt in Toad-City noch das ein oder andere Gebäude zum Besuch ein. Das Highlight dürfte aber das Floß sein, das euch zur Minispiel-Insel bringt.



Helft den Yoshis auf ihrer beschaulichen Insel

ad-City noch das ein oder andere Gebäude zum Besuch ein. Das Highlight dürfte aber das Floß sein, das euch zur Minispiel-Insel bringt.

Spaßgarant: Die Minispiele

Kenner wissen, dass die Party mit den Minispielen erst richtig abgeht! Je nachdem, auf welchen Feldern ihr landet, tretet ihr alle gegeneinander an, in Zweierteams oder ein Spieler muss sich gegen drei Kontrahenten durchsetzen. Mal gilt es beim Tauziehen zu gewinnen, auf einer Carrera-Bahn der Schnellste zu sein, auf Kugeln die anderen von einer Insel zu stoßen, am längsten beim feurigen Seilspringen durchzuhalten oder einen Bob-omb weiterzureichen, damit er bei anderen explodiert. Die Fülle an Minispielen ist überaus abwechslungsreich und witzig gestaltet. Sie sind nicht grundlos bereits seit diesem Spiel das Herzstück der Reihe!

Fazit

Wer sich damals die Handflächen im Schlauchboot-Minispiel wundgekurbelt hat, weiß welche Gaudi bei Mario Party abgehen kann! Wollt ihr jetzt herausfinden, wer von euch der Superstar ist, schaut am einfachsten in der N64-Bibliothek eurer Nintendo Switch vorbei. Viel Spaß!

David Ullmann
Redakteur



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1995
Entwickler: Sun L
Vertrieb: Capcom

Genre: Beat'em up
Spieler: 1-2
Seltenheit: Häufig
Preis: Mittel

Game Boy-Klassik-Test: Street Fighter 2

Im Jahr 1995 schaffte Capcom das Wunder und portierte das legendäre Street Fighter 2 für Nintendos Keksdose. Was Beat'em up-Fans damals bereits begeisterte, sorgt auch heute noch für eine Menge Spaß!

The World Warriors

M. Bison, der Anführer der weltweiten Verbrecherorganisation Shadaloo, steht auf dem Gipfel seiner Macht und es ist eure Aufgabe, ihn zu besiegen. Tretet in verschiedenen Ländern gegen unterschiedliche Kämpfer an, um am Ende als Gewinner auf dem Siebertreppchen zu stehen! Das Spiel basiert auf den ersten Street Fighter 2-Titeln der Arcade- und Heimkonsolen. In klassischen 1vs1-Kämpfen müsst ihr euch mit Schlägen, Tritten und Special-Moves gegen eure Kontrahenten behaupten. Dabei stehen euch insgesamt neun Charaktere mit unterschiedlichen Kampfmustern zur Verfügung.

Welchen Weg ihr mit eurem Lieblingskämpfer beschreitet, bleibt euch in drei verschiedenen Spielmodi überlassen. Während ihr im „normalen Modus“ den klassischen Durchgang absolviert und alle Gegner der Reihe nach niederstreckt, tretet ihr im „Survival-Modus“ so lange gegen andere Kämpfer an,



Mit welchem Kämpfer tretet ihr an?



Blanka hat gleich das Nachsehen

bis der eigene Lebensbalken zur Neige geht. In diesem Modus bestreitet ihr zwar nur eine Runde pro Kampf, bekommt den angeschlagenen Lebensbalken jedoch in den nächsten Kampf übertragen, um euer Können besser auf die Probe zu stellen. Über den „Versus-Modus“ könnt ihr mit einem Link-Kabel gegen einen menschlichen Mitspieler antreten, der das Modul ebenfalls besitzt. Die hervorragende Unterstützung des Super Game Boys muss lobend erwähnt werden, da auch die grafische Präsentation (inkl. eines exklusiven Rahmens) sehr gelungen und auch der Zweispieler-Modus erhalten ist.

Sonic Boom!

Ogleich die Game Boy-Variante im Vergleich zur SNES-Version nicht für die übliche Sechs-Tasten-Kombi ausgelegt ist, wurde mit der Zwei-Tasten-Steuerung (A- und B-Button) eine gute Balance geschaffen. Die Entwickler haben sich hier eines einfachen Kniffs bedient: Kurzes Drücken löst einen schwachen, aber schnellen Schlag/Tritt aus, während ein langes Drücken einen starken Schlag/Tritt zur Folge hat.

Durch diverse Kombo-Ausführungen verbunden mit dem Steuerkreuz könnt ihr bekannte Special-Moves, wie etwa den Hadouken von Ryu oder den Elektro-Schocker von Blanka, ausführen. Aufgrund des geringeren Speicherplatzes muss der Titel leider auf einige Details wie zum Beispiel einen leben-



Street Fighter II ist bis heute ein erstklassiges Beat'em up!

digen Hintergrund oder auch einige Sound-Samples verzichten. Auch fehlen mit Dhalsim, Vega und E Honda drei Kämpfer aus den großen Konsolenversionen. Was aus selbigem Grund wegfällt, sind auch die Story-Endings der jeweiligen Charaktere, wo anstelle der jeweiligen Szene ein Schriftzug mit „Congratulations!“ zu sehen ist.

Fazit

Capcom hat uns gezeigt, dass ein gutes Kampfspiel auch auf dem Game Boy funktionieren kann. Die Charaktere sind dabei gut umgesetzt und die musikalische Untermalung weiß ebenfalls zu gefallen. Ein perfektes Spiel für zwischendurch!

Christian Küllmer
Redakteur



Nachwelt festgehalten und dienen meinen Comics, die ich zu Jubiläums- oder eben Themenchallenges wie die vorliegende anfertige, als Sprechblasen. Für das leibliche Wohl ist dabei ebenfalls gesorgt, ob ich nun an belgische Spezialbiere, Chips, Käse- und Salamiwürfel oder Martins selbst zubereitete Fleischbällchen denke.

Wenn es das Wetter zulässt, wird sogar der Grill inklusive leckerer Yoshi-Burger sowie Prinzessinnen-Törtchen ausgepackt und wir zocken unter freiem Himmel. Und über all' dem steht ER, dem wir alle huldigen und der die Zügel respektive Ampel in der Hand hält: Der große und weise LAKITU, die Legende, das TIER! Fazit: Die Super Mario Kart Challenge (die künftig übrigens ihre 120. Auflage – seit 2005 – feiert!) steht für das Kind im Mann, das sich in dieser Form einmal pro Monat austoben darf. An dieser Stelle nochmal ein FETTES Dankeschön an meine drei Kontrahenten: Lasst uns noch lange Zeit die Reifen heizen und nicht mit roten Panzern geizen!

Liebe Grüße aus Ostbelgistan wünscht Euer Watte!



BIG-N-Club antwortet:

Hey Watte, was für ein grandioser Comic – vielen Dank dafür! Da dein Werk doch einige Bilder mehr hatte, konnten wir ihn zwar nicht für die Challenge berücksichtigen, allerdings haben wir es hier wie gewünscht abgedruckt. Wir waren allesamt sehr beeindruckt von deinem künstlerischen Talent und eure Super Mario Kart-Challenge klingt wirklich nach sehr viel Spaß. Da werden Erinnerungen an die alten SNES-Zeiten wach – wunderbar! Ein kleines Goodie bekommst du von uns natürlich noch per Post, so ein Werk verdient auch eine kleine Belohnung!

Cranky kommentiert:

Watte – wie kommt man auf einen solchen Namen? Mit Watte reinige ich höchstens meine Ohren. Aber zurück zum Thema: Dein Comic kann sich wirklich sehen lassen! Nicht, dass ich so etwas nicht auch hinbekommen hätte, aber aktuell habe ich keine Lust zu zeichnen. Aber wieso würdest du dich mit meiner Lesecke „zufriedengeben“? Hier schaffen es nur die tollsten Zuschriften rein... tststs. Unverschämtheit! Eure Zockerdinge erinnern mich an meine aktive Zeit, als ich noch jung war und die Spiele eine echte Herausforderung boten. Heute ist das alles viel zu lasch! Aber an der nächsten Super Mario Kart-Challenge nehme ich gerne teil. Dann zeige ich euch jungen Hüpfern, wer hier der Schnellste ist! Aber so ein Pokal reicht mir nicht, da müsst ihr schon eine ordentliche Ladung Bananen springen lassen oder ein paar von Martins Fleischbällchen!

Fragen an Cranky

Dennis Schröder:

Wann erscheint die Sonderausgabe?

Cranky antwortet:

Immer langsam mit den jungen Pferden! Die Sonderausgabe erscheint nach aktueller Planung im Juli dieses Jahres. Willst du wissen, worum es in dieser geht? Da kannst du lange warten! Ich werde dir doch nicht verraten, dass es da um einen gewissen italienischen Klempner geht!

Tommy Heise:

Wann macht ihr mal Game-Challenges mit Bestzeiten?

Cranky antwortet:

Warum? Willst du etwa mitmachen? Wenn ja, kann ich dir sagen, dass du gegen mich sowieso keine Chance haben wirst! Also ja, so etwas wird in diesem Jahr definitiv noch kommen!

Bernd Reiler:

Kann man euch auch per WhatsApp kontaktieren?

Cranky antwortet:

Immer dieses moderne Zeug! Aber ja, der BIG-N-Club hat einen eigenen WhatsApp-Account. Speichert euch die folgende Nummer ab, vielleicht gibt es dann auch Antworten von mir: +49 621 - 43 29 70 84!



YOSHIS TRICK-Z

Von nun an wird unser tapferer Dinosaurier 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.

Fire Emblem: Engage

Es mag verlockend sein, mit einzelnen Einheiten vorzurücken, um dem Gegner Schaden zuzufügen. Die Rache kann aber sofort retour kommen, besonders wenn der Gegner über schnelle Einheiten verfügt. Eure übermütige Einheit kann schnell umstellt und getötet werden, was im Klassik-Modus endgültig ist.

Am besten rückt ihr in Teams aus zwei bis vier Einheiten vor, die sich gegenseitig unterstützen und nicht umzingelt werden können. Beachtet dabei die roten Pfeile der Gegner und setzt Einheiten entsprechend ihrer Talente ein: Frontkämpfer in der ersten Reihe, Bogenschützen, Magier und Heiler dahinter aufgestellt. Beachtet bei euren Kämpfen auch immer das Waffendreieck,



Die Terraintypen bieten euch verschiedene Vorteile im Kampf gegen eure Gegner.



Legt euch vor den Kämpfen eine Strategie zurecht!

um euch einen Vorteil im Kampf gegen euren Gegner zu verschaffen. Schwertkämpfer sind gut gegen Axtkrieger, Lanzenträger sind gut gegen Schwertkämpfer und Axtkrieger sind gut gegen Lanzenträger. Beachtet ihr bei euren Angriffen dieses Schere, Stein, Papier-Prinzip, könnt ihr bei euren Gegner einen Bruch verursachen, der ihn verwundbar macht. Stark gepanzerte Einheiten sind allerdings immun gegen das Brechen der Kampfhaltung. Ihnen rückt ihr am besten mit Magieangriffen auf die Pelle. Achtet hierbei auf die Pfeile auf den Einheiten-Porträts, um den entsprechenden Vorteil zu erkennen. Bogenschützen und Magier haben Nachteile im Nahkampf und sollten entsprechend eingesetzt werden. Das Waffendreieck wird auch unten rechts im Bild in Symbolform angezeigt.

Analysiert das Terrain und nutzt die Gelände-Effekte wie Steinsäulen, Wälder oder Gehölz zu eurem Vorteil. Spezialfelder wie Türen oder brüchige Wände lassen sich meist mit ein bis zwei Attacken zerstören

und eröffnen neue Pfade. Achtet auf Stachel-Barrikaden, die Bodentruppen am Passieren hindern. Diese können aber dazu verwendet werden, andere Einheiten hineinzuschleudern, was hohen Schaden verursacht. Letzteres setzt jedoch den Einsatz von Schmetterwaffen wie Großlanzen oder Klingen voraus. Turmfelder sind besonders nützlich, da sie eine Einheit nicht nur etwas besser schützen, sondern auch dazu beitragen, dass sie pro Runde Lebenspunkte regeneriert. Ein kleiner Hinweis: Viele Terraintypen haben keinen Einfluss auf Flugeinheiten!

Kämpft nicht ohne Heilmittel! Bringt immer genug Heilmittel mit, vorzugsweise mindestens drei pro Charakter. Nutzt im Notfall die Tausch-Funktion, um Gegenstände zwischen Einheiten zu transferieren. Ein Heiler sollte verletzte Einheiten zuerst versorgen. Wenn kein Heiler verfügbar ist, benutzt ein Heilmittel.

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.

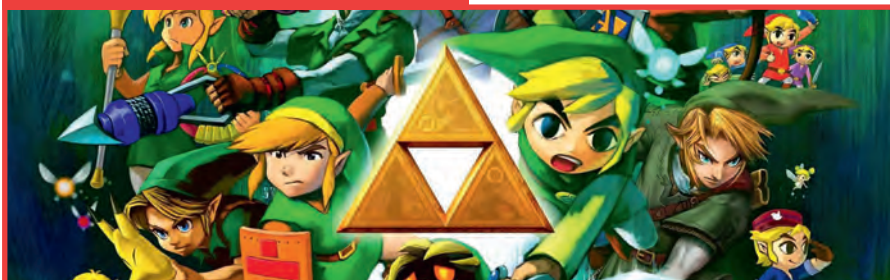
Highlights sind u. a. :

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom



Der langerwartete Nachfolger von The Legend of Zelda: Breath of the Wild steht in den Startlöchern und wir können es kaum noch abwarten, endlich selbst Hand anzulegen. In einem riesigen XXL-Test verraten wir euch, ob der Titel die hohen Erwartungen erfüllen kann.

The Legend of Zelda-Special



Passend zum Release des neuen Open-World-Titels für die Nintendo Switch liefern wir euch ein umfangreiches Special zu Nintendos Action-Adventure-Reihe. Wir werfen einen Blick in die Vergangenheit und analysieren, wohin die Reise der legendären Spieleserie zukünftig gehen könnte.

Final Fantasy I-VI Collection (Pixel Remaster)



Endlich erscheint die Pixel Remaster-Collection der alten Final Fantasy-Games auch für die Nintendo Switch. Wir prüfen die Zusammenstellung auf Herz und Nieren und verraten euch zudem, ob sich auch die zusätzlich angebotene Collector's Edition lohnt.

Nicht vergessen: Die nächste Ausgabe des Club-Magazins erreicht im Laufe des Junis 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, Kilian Pfeifer, Vigan Gashi (Gast-Redakteur)

Layout und Gestaltung:

Robin Graber
Vanessa Citak

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