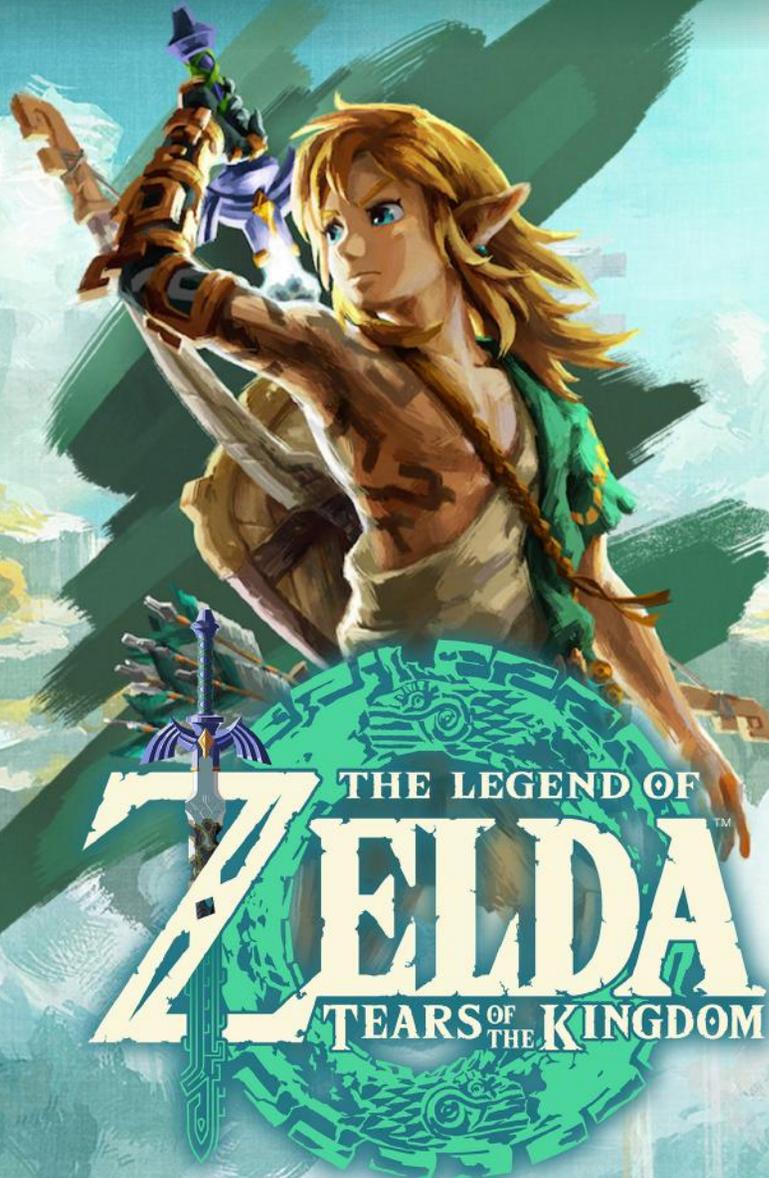


BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 6 - JUN - 2023



REVIEWS

The Legend of Zelda:
Tears of the Kingdom

Bayonetta Origins

Minecraft Legends... u. v. a.

SPECIALS

The Legend of Zelda

Das 64 Disk Drive (64DD)

Unser Super Mario-
Community-Event... u. v. a.

RETRO REVIEWS

Donkey Kong Land (Game Boy)

Adventures of Rad Gravity (NES)

Bomberman 64 (N64)... u. v. a.

HALLO LIEBE NINTENDO-FANS,

herzlich Willkommen zur aktuellen Ausgabe unseres BIG-N-Club-Magazins! Zur April-Ausgabe erreichten uns wieder allerhand E-Mails und Nachrichten mit eurem Lob. Dafür möchten wir uns natürlich von Herzen bei euch bedanken! Es ist wirklich schön zu sehen, wie unser Club wächst und die Community immer größer wird.

Die vorliegende Ausgabe steht selbstverständlich ganz im Zeichen des langerwarteten Nachfolgers zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild – was sich auch im grünlichen Design des Magazins widerspiegelt. Mit Tears of the Kingdom hat Nintendo erwartungsgemäß einen ganz großen Hit gelandet! Für uns ist das neueste Zelda-Abenteuer bereits jetzt das Game of the Year! Kein Wunder also, dass wir euch den Kracher umfassend vorstellen. Passend dazu gibt es ein großes Zelda-Special, inklusive eines sensationellen Gewinnspiels. Als Bonbon dürft ihr euch zudem auf zwei tolle Zelda-Poster freuen!

Doch auch abseits der allgemeinen Zelda-Euphorie bietet unser Club-Magazin wieder die volle Nintendo-Ladung! So haben wir die beliebten Retro-Tests um Spiele für den GameCube erweitert und spannende Interviews dürfen ebenso wenig fehlen wie aktuelle Reviews zu weiteren Switch-Hits.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Schmökern der aktuellen Ausgabe!

Euer Patrick Ernemann
Chefredakteur

Inhaltsverzeichnis

6. Ausgabe 06/23

Editorial	02
News	06
Multiplayer im Podcast!	06
Der BIG-N-Club e.V. in den Medien	06
Der BIG-N-Club e.V. passt den jährlichen Mitgliedsbeitrag an	07
Neue Updates für Monster Hunter Rise Sunbreak erschienen	09
Der BIG-N-Club-Redakton stellt sich vor	10
Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen	14
Das Interview mit Link	15
Reviews	16
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom.....	16
Bayonetta Origins.....	24
Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp.....	26
Atelier Ryza 3: Alchemist of the End & the Secret Key	28
Final Fantasy Pixel Remaster Collection	30
Minecraft Legends	32
Reviews // Indie-Games	33
Give me toilet paper	33
Death's Door.....	34
Night in the Woods	35
Interview mit Marcel Schumacher alias „Looks Like Link“	36
Interview mit Viet Nguyen	38
Toad Kocht / Luigi's Witzecke	40
Interview mit Jan Betray (Goronendruck)	42
Nachgedacht: Wie uns Videospiele im Alltag helfen	44
Doppelposter: Breath of the Wild & Tears of the Kingdom	45
Redaktionscharts + Umfrage	49
37 Jahre Zelda - Ein Blick auf den Start einer ikonischen Videospielereihe	50



06 | News | Multiplayer im Podcast!



16 | Reviews | The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom



56 | Special | Der BIG-N-Club e.V. präsentiert das große Super Mario-Community-Event



News: Wichtiges aus der Welt von und über Nintendo!

Multiplayer im Podcast!

Im Juli kommt eine neue große Podcast-Folge heraus. Zusammen mit den BIG-N-Club-Redakteuren Fabi und Hakim reden Micha und Ruben über Multiplayer-Erfahrungen. Im August gibt es sodann eine neue launige Folge Couch-Koop. Ihr wisst nicht, wo man unseren Podcast findet? Einfach bei Spotify, Amazon-Music, Apple Podcasts, usw. nach dem BIG-N-Club-Podcast suchen und loshören!

Michael Breuer
Redakteur



Ruben und Micha vom BIG-N-Club Podcast



Der BIG-N-Club e.V. in den Medien

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch in den News darüber informiert, dass wir ein eigenes BIG-N-Club-Museum eröffnen wollen, das sich ausschließlich mit Nintendo beschäftigen wird. Durch dieses Vorhaben wurden zahlreiche Medien auf uns aufmerksam, die über unser Vorhaben berichteten. So etwa die Mannheimer Morgen-Tageszeitung, die am 10. März (pünktlich zum Mario-Day) einen Artikel veröffentlichte. Weiter ging es dann Ende März mit dem Südwestrundfunk, der für einen TV- und Radio-Beitrag mit den Kameras anrückte. Und auch unser Super Mario-Community-Event wurde vom Rhein-Neckar Fernsehen mit den Kameras begleitet. Die Beiträge dazu bzw. die Links zu den entsprechenden Videos haben wir euch im Forum auf unserer Webseite aufgeführt (und in unseren Social-Media-Kanälen geteilt). Auch in den kommenden Wochen stehen weitere Artikel und TV-Beiträge über unseren BIG-N-Club auf dem Programm – wir halten euch natürlich auf dem Laufenden!

Patrick Ernemann
Redakteur



Hier konnten die Kinobesucher die Mario-Games anspielen

Der BIG-N-Club e.V. im CinemaxX Mannheim

Eine Woche vor unserem großen Super Mario-Community-Event (siehe Artikel in dieser Ausgabe) waren wir im Zuge unserer Kooperation mit dem CinemaxX Mannheim dort ebenfalls vertreten – dieses Mal allerdings mit einem eigenen Stand passend zum neuen Super Mario Bros.-Film. Auf die Kinobesucher warteten nicht nur Informationen zu unserem Club, sondern auch eine an den TV angeschlossene Nintendo Switch samt allen Mario-Games, die bisher auf Nintendos Hybrid-Konsole erschienen sind. So lieferten sich die Besucher packende Duelle in Mario Kart 8 Deluxe oder hüpften bei Super Mario 3D World + Bowser's Fury gemeinsam durch die abwechslungsreichen Level. Und als Bonbon durften die Besucher an unserem Gewinnspiel teilnehmen und tolle Preise gewinnen. Damit die Besucher auch etwas zum Staunen hatten, spendierten wir dem Kino zahlreiche Mario-Artikel aus unserer Sammlung als Leihgabe, um diese an den Ticketschaltern gebührend

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 12.05.2023
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 50+ Stunden
Preis: 69,99 €



The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

1.431 – Nein, das ist nicht die Menge der Rubine, die ihr für Links Armprothese hinlegen müsst. Es handelt sich um die Anzahl der Tage zwischen Enthüllung der Arbeiten an dem „Nachfolger zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ vom 11. Juni 2019 und der endgültigen Veröffentlichung von Tears of the Kingdom. Außerdem war der Abstand zwischen zwei Hauptablegern der Reihe nie so groß: 6 Jahre und 2 Monate!

Die Geburt des „DLC-Problems“ von Tears of the Kingdom

Aus den vielen Ideen für den Erweiterungspass zu Breath of the Wild geboren, hätte wohl niemand gedacht, dass die Wartezeit auf das neue Zelda-Abenteuer die Fans vor einer echten Geduldsprobe stellte. Zurecht, denn die Engine und somit das Grundgerüst für Physik, Kampfsystem und Charakterdesign stand bereits und hatte sich in Breath of the Wild bewährt.

Doch Nintendo hatte offensichtlich viel mehr mit dem Spiel vor; das konnte man bis kurz vor Veröffentlichung



Die Zwischensequenzen ziehen Spieler in ihren Bann



des Spiels allerdings nicht von der PR-Strategie behaupten. Bis vor einigen Wochen hielten sich die Stimmen aufgrund von zwei gezeigten Teasern sowie zwei offiziellen Trailern hartnäckig, dass Links neues Abenteuer nur wie ein DLC zu Breath of the Wild aussieht. Dies änderte sich mit Enthüllung des finalen Trailers im April – rund einen Monat vor offizieller Markteinführung. Nicht alle, aber viele Kritiker verstummten aufgrund des bildgewaltigen Trailers, der etwa zwei Wochen nach der Gameplay-Demonstration von Spielreihen-Producer Eiji Aonuma noch einmal einige Neuerungen und Teaser bereithielt.

Alles zurück auf 3 Herzen...

Obwohl einige Gameplay-Elemente für sich genommen viel Entwicklungszeit in Anspruch genommen haben müssen, können wir erst jetzt abschließend berichten, ob das Spiel wirklich mehr als nur ein DLC ist. Bevor wir in den eigentlichen Bericht gleiten, möchte Link von seinem freien Fall ins neue Abenteuer und die Geschehnisse zu Beginn erzählen (siehe Extrakasten auf der nächsten Seite).

Erstklassige Inszenierung der Story

Allein die Eingangssequenz zeigt schon, worauf ihr euch freuen dürft: Emotionale sowie epische Inszenierungen der Geschehnisse. Ohne hier groß auf die Story einzugehen, sorgt die aktivere Erzählweise der Geschichte dafür, dass ein großer Kritikpunkt an Breath of the Wild ausgemerzt wurde. Zwar sind auch in Tears of the Kingdom Rückblenden Teil der Erzählweise – die sogenannten Abenteuer-Erinnerungen bringen euch die vergangenen Ereignisse eindrucksvoll näher – jedoch spielt auch das gegenwärtige Geschehen eine Rolle. Die Story-Sequenzen sind authentisch inszeniert; das liegt vor allem am stimmigen Zusammenspiel von Gesehenem und der Hintergrundmusik bzw. den Begleitklängen.



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 17.03.2023
Entwickler: Platinum Games
Vertrieb: Sega

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 20 Stunden
Preis: 49,99 €

BAYONETTA
Origins
Cereza
and the
Lost Demon

Bayonetta Origins

Bilderbücher können magisch sein! Wer in Bilderbücher eintaucht, dem eröffnen sich neue Welten. Bei Bayonetta Origins: Cereza and the Lost Demon trifft beides zu. Das Spiel setzt noch einen drauf und erzählt die Geschichte nicht im Bilder-, sondern im Märchenbuchstil: Von der jungen, namensgebenden Hexe, als sie noch Cereza genannt wurde. Mit einem von einem Dämon besessenen Plüschtier an der Seite spielt es sich gleich doppelt gut!

Gespieltes Märchen

Cereza and the Lost Demon lässt den Spieler sanft in die frühe Kindheit der angehenden Hexe gleiten, als sie gerade ihre Lehre absolviert – bei Hexenmeisterin Morgana – und ohne Knarren an den Stiletto. Zu diesem Zeitpunkt ist sie noch keine Vertreterin femininer Selbstbestimmung und weit davon entfernt, in so unfassbar cooler Weise im Zeitlupen-Modus gegnerischen Geschossen auszuweichen wie heutzutage als Bayonetta.

Der Titel entführt den Spieler in eine Zeit, in der anfangs noch nicht die bildschirmfüllende Action regiert. Es ist also eine andere spielerische Herangehensweise, auf die das Augenmerk gelegt wurde. Platinum Games ist immerhin gerade dafür bekannt. Von der eigentlichen Geschichte sollte im Vorfeld nicht zu viel bekannt sein: Zu schön ist es, die Bilderbuch-gleichen Seiten mit dem einprägsamen Grafikstil und der gelungenen Erzählerstimme am eigenen Leib zu erleben. Nur so viel: Der Wald von Avalon ist gefährlich! Gefährlich sind auch die Feen, die dort hausen. Die junge



Das Geheimnis der Kiste wird gleich gelüftet

Cereza, seit langem auf der Suche nach ihrer verschollenen Mutter, hat absolutes Betretungsverbot auferlegt bekommen. Noch in der Ausbildung befindlich, hat sie bei Weitem nicht die Macht einer Hexe. Ihr fehlen die Fähigkeiten, die sie einzigartig machen würde.

Während einer schief gelaufenen Zauberübung macht Cereza Bekanntschaft mit Dämon Cheshire, der sich die Plüschkatze der angehenden Hexe zu eigen macht. Angelehnt ist der Dämon an die Grinsekatz aus Alice im Wunderland. Ab diesem Zeitpunkt steuert der Spieler ein magisches Team, mit dessen Fertigkeiten sich aller-



Cheshire ist oben, Cereza (rotes Licht) unten

lei tolle Dinge anstellen lassen. Gut so: Denn im verbotenen Wald von Avalon gibt es jede Menge zu tun.

Eine Steuerung, die in Fleisch und Blut übergeht

Mit dem linken Stick und den Schultertasten steuert ihr das junge Mädchen, rechts lenkt ihr den Dämon. In gewissen Situationen ist Teamarbeit unerlässlich. Gleichzeitig Cereza und Cheshire zu navigieren, fordert die Koordinationsfähigkeit, etwa dann, wenn die beiden unterschiedliche Wege gehen. Die Steuerung ist herausfordernd, aber eingängig. Etliche Aufgaben tun sich im Zusammenspiel auf, die nur im gemeinsamen Teamplay der beiden zu bewerkstelligen sind. Lässt Cereza den Dämonen aus dem knuddeligen Plüschtier frei, kann dieser etwa Höhenunterschiede meistern, um versteckte Gegenstände aufzuspüren oder weitere Hindernisse aus dem Weg



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 21.04.2023
Entwickler: Intelligent Systems/WayForward
Vertrieb: Nintendo

Genre: Strategie
Spieler: 1 - 4
Spieldauer: 50+ Stunden
Preis: 59,99 €

ADVANCE WARS
RE-BOOT CAMP

Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp



Auch gepanzerte Einheiten stürzen sich in die Schlacht

Die beliebte Advance Wars-Reihe dürfte langjährigen Videospiel-Veteranen durchaus ein Begriff sein, hat es die Strategie-Serie doch bisher auf mehrere Ableger geschafft und nahm bereits im Jahr 1988 auf dem Famicom ihren Anfang. Den letzten Auftritt hatte die Reihe im Jahr 2008 (Advance Wars: Dark Conflict) auf dem Nintendo DS. Nun erschien am 21. April nach langer Verzögerung ein Teil für die Nintendo Switch, der unter dem Namen Advance Wars 1+2: Re-Boot Camp

die beiden GBA-Spiele aus den Jahren 2002 bzw. 2003 in aufpolierter Form erneut an die Front schickt. Ob es sich lohnt, erneut in die Schlacht zu ziehen, klären wir in den nachfolgenden Abschnitten!

Auf dem Schlachtfeld!

Prinzipiell handelt es sich bei Advance Wars um ein rundenbasiertes Strategiespiel, in welchem ihr versucht, das Hauptquartier eures Gegners zu erobern oder alle Feinde auf der Karte zu eliminieren. Dafür stehen euch auf dem Schachbrett-artigen bis zu 18 verschiedene Einheitentypen zur Verfügung, die allesamt ihre Stärken und Schwächen besitzen. Diese müssen freilich genau studiert werden, damit ihr sie zur rechten Zeit und am richtigen Ort einsetzen könnt. Der Befehlshaber eurer Truppen, auch Kommandant genannt, unterstützt euch dabei und steht mit Rat und Tat zur Seite. Dies ist sogar wörtlich zu nehmen, da ihr zu Beginn ein umfangreiches Tutorial durchlaufen könnt, das

euch die einzelnen Strategiefäden zusammenknüpft. Zudem besitzt jeder Kommandant eine Spezialpower (auch Gaben genannt), die man nach einigen Zügen auch einsetzen darf. So erhalten eure Truppen beispielsweise mehr Glück, wodurch sie zeitweise stärkere Angriffe ausführen können.

Strategischer Tiefgang

Die Advance Wars-Reihe ist für ihren strategischen Tiefgang bekannt und hat für geduldige Spieler zahlreiche Möglichkeiten parat, um den Gegner zu besiegen. Dafür müsst ihr die verschiedenen Einheiten gemäß ihrer Fähigkeiten richtig einsetzen und genau überlegen, welche Schritte ihr als nächstes macht. Es bringt zum Beispiel wenig, mit gewöhnlicher Infanterie gegen Panzer vorzugehen. Auf der anderen Seite können die Panzer nichts gegen fliegende Bomber anrichten. Diese wiederum haben gegen Abfangjäger keine Chance! Ihr seht also, die richtige Strategie ist hier unabdingbar! Zusätzlich müsst ihr stets den Tank- und Munitionsvorrat eurer Einheiten im Auge behalten, um im entscheidenden Moment nicht mittellos dazustehen.

Ähnlich wie bei anderen Vertretern des Genres müsst ihr auch bei Advance Wars die unterschiedlichen Geländetypen berücksichtigen. Diese sorgen zum



Jeder Kommandant bringt seine Spezialfähigkeit mit



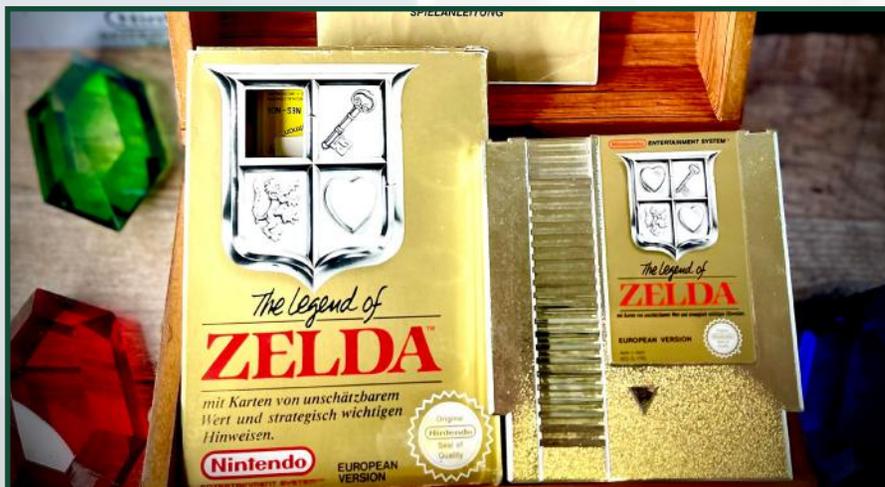


37 Jahre Zelda - Ein Blick auf den Start einer ikonischen Videospielreihe

Im Jahr 1986 legte Nintendo mit *Zeruda no Densetsu* den Grundstein für eine der ikonischsten Videospielreihen weltweit. Wie, ihr wisst nicht, um welche es sich handelt? Es geht um *The Hyrule Fantasy: Zeruda no Densetsu*. Hierzulande besser bekannt als *The Legend of Zelda*.

Im Februar vor 37 Jahren erschien in Japan der erste Teil der Zelda-Reihe für den Nintendo Family Computer (Famicom). Erst am 27. November 1987 wurde der Titel in Europa für das Nintendo Entertainment System (NES) veröffentlicht. Der Anfang einer der weltweit beliebtesten Spielereihen, die sich millionenfach verkauft hat und immer mehr Menschen in ihren Bann zieht.

Im Zuge der Veröffentlichung des 20. Hauptabteilers der Spielereihe - *Tears of the Kingdom*, welches am 12. Mai erschien - wollen wir in diesem Special kurz auf den Ursprung eingehen, die wichtigsten Personen hinter der Reihe vorstellen sowie mit *Ocarina of Time* einen Bogen zur großen Rückkehr von Ganondorf spannen. Das Erstlingswerk *The Legend of Zelda* verkaufte sich rund 6,5 Millionen Mal. Der erfolgreichste Titel der Reihe ist *Breath of the Wild* mit etwa 30 Millionen verkauften Exemplaren. Alles begann mit... Shigeru Miyamoto! Der Schöpfer von *Super Mario* schuf einen grün gekleideten Jungen namens Link, der anfangs von einem alten Mann ein Schwert erhält, weil:



Der ikonische Beginn!

It's dangerous to go alone!

Aber wieso eigentlich genau? Nun, der Fürst der Dunkelheit - Ganon genannt - dringt in das Königreich Hyrule ein und eignet sich das Triforce-Fragment der Kraft an. Bevor Ganon Prinzessin Zelda in einen Kerker einsperren kann, zerbricht diese das Triforce-Fragment der Weisheit in acht Teile und verstreut sie über das ganze Land, um eine größere Machtgewinnung zu verhindern. Nun ist es an Link, die acht Triforce-Teile zu finden und Zelda zu befreien. Dies ist die Erfolgsgeschichte von *The Legend of Zelda* und stellt die

Grundformel der Spiele dar. Im Zentrum steht so gut wie immer das Triforce - die manifestierte Kraft der drei Schöpfer-Göttinnen Din, Nayru und Farore. Das Triforce-Fragment der Kraft trägt Ganondorf (Ganon in Menschengestalt), der Träger des Triforce' des Mutes ist Link; Trägerin des Triforce der Weisheit ist Prinzessin Zelda.

BS Zelda

Im August 1995 veröffentlichte Nintendo in Japan eine überarbeitete Version des Ursprungsspiels. Es wurde als Serie ausgestrahlt und konnte mit Hilfe des Zusatzgerätes Satellaview auf dem Super Famicom (japanische Version des SNES) gespielt werden. Die Konsole erzeugte dabei die Grafik und den Sound - die Hintergrundmusik und die Stimme des Erzählers kamen über das Satellitensignal. Die Serie lief bis Ende 1995 bzw. Anfang 1996 und bot jede Woche ein neues Labyrinth. Diese mussten jeweils innerhalb einer Stunde bezwungen werden. Außer-



Der BIG-N-Club e.V. präsentiert das große Super Mario-Community-Event

Am 15. April 2023 fand unser großes Super Mario-Community-Event statt, welches wir anlässlich des neuen Mario-Kinofilms exklusiv für unsere Mitglieder ausgerichtet haben. Knapp 100 Mitglieder hatten sich im Vorfeld angemeldet, sodass der von uns gemietete Kinosaal im CinemaxX Mannheim auch mehr als nur gut gefüllt war. Um 12:30 Uhr war das Come-Together im Kino angesagt und nachdem sich alle mit Popcorn und Getränken eingedeckt hatten, ging es auch schon los. Doch bevor der eigentliche Film zu sehen war, gab es einen eigens produzierten Einspieler zum Event für die Mitglieder zu sehen – natürlich auf der großen Kinoleinwand! Dann war es endlich soweit und der neue Super Mario Bros.-Film begeisterte die Zuschauer. Was ein Wurf! Der Film ist ein echtes Highlight – besonders für langjährige Nintendo- und Super Mario-Fans. An jeder Ecke warten Easter Eggs aus vergangenen Mario-Games auf die Zuschauer. Doch auch zahlreiche Anspielungen auf andere Nintendo-Games waren vertreten – kurzum: Ein Paradies für jeden Fan von BIG-N!



Die Mitglieder deckten sich vor dem Film mit Popcorn und Getränke ein



Der neue Super Mario Bros.-Film ist ein echtes Highlight!

Danach ging es weiter zur Kulturhalle Feudenheim, denn natürlich gab es auch eine tolle Aftershow-Party. Hier sorgten verschiedene Switch-Konsolen für spaßige Zockerstunden, ebenso wie die NES- und SNES-Mini-Konsolen.



Das legendäre Selfie mit der Community

Das Highlight dürfte sicher das große Mario Kart 8 Deluxe-Turnier gewesen sein, bei welchem die drei Gewinner von DreiForce3 gesponserte Pokale im Mario Kart-Design gewinnen konnten. Doch auch die Kids gingen nicht leer aus, auch für sie gab es tolle Urkunden

samt kleinerer Goodies. Dass die gesamte Aftershow-Party unter dem Super Mario-Motto stand, war nicht zu übersehen. So gab es nicht nur eine Menge Deko mit unserem Lieblingsklempner, sondern auch zahlreiche Gesellschaftsspiele im Mario-Design, wie etwa „Mensch ärgere dich nicht!“, Uno, Memory und mehr. Selbstverständlich gab es musikalisch einiges auf die Ohren: Mit krachenden Remix-Versionen von Zelda, Mario, Donkey Kong und Co. heizten wir ordentlich ein. Für Speisen und Getränke war natürlich ebenfalls gesorgt. Von Brat- und Currywurst über Kaiserschmarrn bis hin zum Grillkäse gab es eine gute Verkostung, die mit zahlreichen Snacks und Süßigkeiten abgerundet wurde. Zusammengefasst war es ein wirklich tolles Event, bei welchem sich unsere Mitglieder auch persönlich kennenlernen konnten. Hier zeigte sich eine große Stärke unseres BIG-N-Clubs, denn wir haben schlicht und

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1997
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Shoot'em up
Spieler: 1 - 4
Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig

N64-Klassik-Test: Lylat Wars

Der außerhalb Europas als Star Fox 64 vertriebene Nachfolger des SNES-Klassikers Star Wing (Fox) war zu seinem Release etwas ganz Besonderes. Nicht nur, dass es im eigentlichen Sinne ein Reboot der SNES-Fassung darstellte, es wurde zusätzlich mit dem legendären Rumble Pak verkauft!

Der böse Wissenschaftler Andross

Der schreckliche Wissenschaftler Andross bedroht mit seiner riesigen Armee das gesamte Lylat System. Nur Fox McCloud und sein Team, bestehend aus Falco Lombardi, Slippy Toad und Peppy Hare, können das Schicksal zum Guten wenden. Hier besuchen sie viele, abwechslungsreiche Planeten und Weltraummissionen, nicht nur im Arwing, sondern auch mit einem Panzer sowie einem U-Boot.



Ein ganzes System gilt es zu erkunden

Rette die Welt nach deinen Vorstellungen!

Star Fox-typisch erwartet euch ein hervorragend steuerbares 3D-Shoot'em up im linear ablaufenden „Corridor Mode“ oder im freien „All-Range Mode“, in welchem der Spieler spannende Dog Fights erleben darf. Durch bestimmte Aufgaben, die in verschiedenen Leveln abgeschlossen



Die Kampfstation erinnert doch an was?

werden können, öffnet ihr alternative Routen in Richtung Endboss. So besteht die Möglichkeit, bei mehrfachem Durchspielen immer verschiedene Planeten bzw. Bosse in bekannten Gebieten anzutreffen und zu meistern. Das ist nicht nur motivierend, sondern erhöht auch die Spielzeit, da die einzelnen Routen zum Finale doch ziemlich schnell durchflogen sind. Durch die verschiedenen Vehikel wird auch spielerische Abwechslung geboten. Gute Spieler können sich Medaillen verdienen, welche Skins, Fahrzeuge für den Mehrspieler Modus oder auch einen Expert-Modus freischalten. Apropos Mehrspieler, hier erwartet euch mit bis zu drei weiteren Freunden ein echtes Arena-Fest voller Flüche und (kurzzeitig) gekündigte Freundschaften.

Schöne neue 3D-Welt

Optisch wird einiges aus dem N64 herausgeholt! Alle Planeten haben unverkennbare Unterschiede, mit stimmiger Atmosphäre. Auch wenn auf dem Bildschirm richtig viel los ist, bleibt es im gut spielbaren Rahmen, obgleich der Mehrspieler-Modus mit jedem neuen Spieler immer langsamer wird. Der Soundtrack passt wunderbar zu den epischen Kämpfen und pumpt einen regelrecht auf, jede noch so schwie-



Auch am Boden wird gekämpft

rige Herausforderung zu meistern. Dank dem Rumble Pak ist jeder Treffer spürbar, eine zu der Zeit noch nie dagewesene Controller-Immersion!

Fazit

Einmal alles besser! Lylat Wars ist in allen Bereichen ein souveränes Reboot seines Super Nintendo-Pioniers. Dieser Pflichttitel sollte in keiner Nintendo 64-Sammlung fehlen!

Ruben Esch
Redakteur



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2002 (Europa)
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

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

GameCube-Klassik-Test: Luigi's Mansion

Als der GameCube im Jahr 2002 in Deutschland auf den Markt kam, schickte Nintendo ausnahmsweise einmal nicht Hausmaskottchen Mario als Launchtitel ins Rennen. Stattdessen durfte sein jüngerer Bruder Luigi sein Können unter Beweis stellen.

Mario, wo bist du?

Luigi erhält eines Tages eine mysteriöse Nachricht. So habe er angeblich an einer Lotterie teilgenommen und eine sagenhafte Villa gewonnen! Das seltsame daran ist allerdings, dass Marios Bruder an keinem Gewinnspiel teilgenommen hat. Sofort vereinba-



Der Geist im Schaukelstuhl

ren die beiden Klempner-Brüder ein Treffen an der besagten Villa. Doch als Luigi dort eintrifft, ist von Mario weit und breit keine Spur zu finden. Stattdessen wird Luigi bei seinem Eintritt in die Villa von einem Geist angegriffen und kurz danach von Professor Immanuel Gidd gerettet. Nach einem kurzen Plausch erfährt Luigi, dass die Villa erst vor wenigen Tagen aufgetaucht sei. Weiter wird er vom Professor mit einem Game Boy Horror (der optisch an einen Game Boy Color angelehnt ist) und einem Staubsauger, dem Schreckweg 08/16, ausgestattet. Luigis Aufgabe ist es nun, die Villa von

den Geistern zu befreien und seinen Bruder Mario zu finden!

Ghostbusters á la Luigi!

Der Schreckweg 08/16 ist eines der zentralen Spielelemente. Die unterschiedlichen Geister, die ihr auf eurem Streifzug durch die Villa entdeckt, müssen zunächst mit der Taschenlampe geblendet und anschließend eingesaugt werden. Dies ist natürlich nicht ganz so einfach, da sich die Gespenster winden, sodass ihr zunächst deren Energieanzeige auf null reduzieren müsst.

Aufgelockert wird das Spiel durch Rätseleinlagen und durch den Erkundungsfaktor. So könnt ihr mit eurem Staubsauger so gut wie jedes Objekt an- bzw. absaugen, um versteckte Schätze und allerlei Bargeld zu finden. Um gegen besondere Gegner gewappnet zu sein, kann Luigi besondere Element-Münzen erlangen, sodass der Schreckweg 08/16 auch Eis- oder Feuerangriffe einsetzen kann. Selbstredend wartet von Zeit zu Zeit ein Obermotz auf euch, den ihr nur mit einer speziellen Strategie besiegen könnt.

Fast wie im Film

Zum Release von Luigi's Mansion traute man seinen Augen kaum – das Spiel war technisch derart gut umgesetzt, dass man fast den Eindruck bekam, einem animierten Film beizuwohnen. Selbst nach etwas mehr als 20 Jahren kann sich das technische Gewand hinter dem unterhaltsamen Abenteuer immer noch sehen lassen. So sind die Animationen der Charaktere toll gelungen und auch die Umgebungsgrafiken wissen zu begeistern. Die mu-



Das Spiel strotzt ist eine wahre Augenweide

sikalische Seite steht dem positiven Eindruck in nichts nach! Wenn Marios Bruder schlotternd und mit zitternder Stimme nach Mario ruft und dabei schwungvolle Melodien ertönen, kommt wirklich Freude auf.

Fazit

Luigi's Mansion ist und bleibt einfach ein Klassiker! Angefangen von dem erstklassigen Gameplay über den tollen Humor, bis hin zur grandiosen Technik – die famose Geisterhatz kann auch heute immer noch perfekt unterhalten.

Patrick Ernemann
Redakteur



CRANKY'S LESEHÜTTE

Hallo liebe Leserinnen und liebe Leser,

vielen Dank für eure zahlreichen Einsendungen und euer tolles Lob zu unserer letzten Ausgabe. Natürlich gab es auch dieses Mal einige Fragen an die Redaktion und an unseren lieben Cranky. Einige von ihnen haben wir nachstehend abgedruckt. Wir freuen 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.

Für ein kurzes Feedback und Fragen an Cranky könnt ihr euch auch gerne über unseren WhatsApp-Kanal unter [+49 621 43 29 70 84](tel:+4962143297084) melden.

Ein Lob samt Geschenk!

Hallo Patrick, erst einmal vielen Dank für die unermüdliche Kraft und Zeit, die du und die übrigen Mitglieder der Club-Redaktion in die Weiterentwicklung des Clubs investieren. Mit dem regelmäßigen Magazin, der Mitgliederkarte, Podcast, Forum und wie ich in der aktuellen Ausgabe des Magazins lesen durfte, einer geplanten Club-Hotline, habt ihr bereits in so kurzer Zeit so vieles abgedeckt, dass ich mich nur wundern kann, was uns Mitgliedern zukünftig noch „blüht“. Ich freue mich bereits jetzt schon sehr auf das angekündigte Community-Event zum kommenden

Super Mario-Film. Anbei übersende ich die noch verfügbaren physischen Ausgaben des Game Boy Pocket-Heftes. Vielleicht hast du ja schon bereits davon gehört – ein kleines Fanprojekt, das mit Ausgabe 10 ein Ende gefunden hat. Vielleicht passen die Ausgaben ganz gut in eure Sammlung.

Alexander Stein

BIG-N-Club antwortet:

Hallo Alexander, wow, da waren wir wirklich platt! Vielen lieben Dank für die netten Worte und natürlich auch für die tollen Ausgaben des Game Boy Pocket-Heftes. Es ist wirklich beeindruckend, was du hier auf die Beine gestellt hast! Da spürt man die Leidenschaft – genau wie die Punkte, die du bezüglich unseres Clubs beschreibst. Die Club-Hotline ist dank WhatsApp-Business bereits aktiv, wenn natürlich auch in anderer Form als damals im ehemaligen Club Nintendo. Der Vorteil hierbei: Ihr könnt uns auch gerne Bilder und Videos darüber zukommen lassen!

Cranky kommentiert:

Mein lieber Alexander, durch dein Lob schweben diese faulen Redakteure nun wieder auf Banane sieben. Da muss ich sie nun aber direkt runterholen! Ich habe mir deine Game Boy-Heftchen einmal angesehen und muss sagen, ich bin begeistert! Das bringt jede Banane zum Platzen! Wenn du die Heftchen mal wieder aufleben lässt, komme ich gerne auf einen Bananen-Shake vorbei!

Lob und Fragen

Hallöchen liebes BIG-N-Club-Team, ich bin schon seit einiger Zeit bei euch Mitglied und hatte schon längst vor, euch zu schreiben. Aber besser spät als nie :-D. Zu Beginn möchte ich euch

ein großes Kompliment aussprechen! Was ihr da mit eurem Club auf die Beine gestellt habt, ist wirklich einzigartig. Ihr habt es wirklich geschafft, einen Club samt Magazin zu veröffentlichen, das im echten 90er-Establishment überkommt. Das schafft man nicht einfach mal so! Dabei sprüht besonders das Magazin vor Fanliebe, sodass es wirklich ein absolutes Erlebnis ist! Vielen, vielen, vielen Dank, jetzt gibt es endlich wieder ein gutes Nintendo-Only-Magazin! Ich habe euren Weg ja bereits über eine gute Zeit verfolgt und finde es toll, dass ihr so langsam auch in den Medien vertreten seid (der SWR Beitrag war genial!). Zudem sehe ich ja auch auf der Webseite den Verlauf der Mitgliedszahlen. Der Podcast war auch eine tolle Idee! Ich habe bereits alle Folgen angehört und freue mich riesig auf die kommenden! Also, vielen Dank liebes BIG-N-Club-Team für dieses wahnsinnig tolle Magazin und auch vielen Dank an euren Vorstand, der das Ganze mit seiner Idee auf den Weg gebracht hat! Zum Abschluss noch zwei Fragen: Wann bringt ihr mal ein Super Mario-Poster und wann können wir mit Retrotests für den Nintendo DS rechnen?

Julian

BIG-N-Club antwortet:

Hallo Julian, vielen Dank für deine lobenden Worte, über die sich das gesamte Team wirklich sehr gefreut hat. Wir bekommen tatsächlich oft das Feedback, dass wir das Beste der 1990er mit dem heutigen Flair verbinden. Das finden wir besonders toll, da genau dies unser Grundgedanke beim Club-Magazin war. Natürlich wollen wir dir auch noch deine beiden Fragen beantworten: Poster zu Super Mario wird es natürlich in der kommenden Sonderausgabe geben. Bezüglich der Classic-Tests zum Nintendo DS kön-



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. :

Pikmin 4



Viele Jahre mussten Fans der putzigen Pikmin auf eine Fortsetzung warten. Nachdem mit Pikmin 3 Deluxe vor einiger Zeit ein Wii U-Port auf der Nintendo Switch erschien, ist der vierte Teil der beliebten Echtzeit-Strategie-Reihe ein brandneuer Titel.

Der Virtual Boy



Wir steigen abermals in die Nintendo-Zeitmaschine und stellen euch in einem Special Nintendos 32-Bit-VR-Headset aus dem Jahr 1995 vor. Dabei geht es nicht nur um die Geschichte, sondern auch um die technische Umsetzung und die erschienenen Spiele.

Disney Illusion Island



Ein neues Micky Maus-Abenteuer wartet auf die Nintendo Switch-Spieler. Wir unterziehen dem 2D-Platformer einen umfangreichen Test und verraten euch, ob das Spiel auch für Nicht-Disney-Fans ein Muss ist.

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

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 Pfeiffer

Layout und Gestaltung:

Robin Graber
Vanessa Citak

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