

# BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 7 - AUG - 2023

## PIKMIN™



### REVIEWS

Disney Illusion Island  
Story of Season:  
A Wonderful Life  
Trinity Trigger... u. v. a.

### SPECIALS

Außergewöhnliches aus  
der Welt von Nintendo  
Original vs. Fälschungen  
Der Virtual Boy... u. v. a.

### RETRO REVIEWS

Eternal Darkness (GameCube)  
Batman Returns (SNES)  
Aladdin (NES)... u. v. a.

# HALLO LIEBE

## NINTENDO-FANS,

herzlich Willkommen zur aktuellen Ausgabe unseres BIG-N-Club-Magazins! Die Juni-Ausgabe kam bei euch unglaublich gut an, wie uns das großartige Feedback gezeigt hat. Dafür möchten wir uns in aller Form bei euch bedanken!

Die vorliegende Ausgabe ist ebenfalls eine Besondere, denn im August vor genau einem Jahr haben wir das erste Club-Magazin für unsere Mitglieder veröffentlicht. Wahnsinn, wie schnell die Zeit vergeht! Vielen lieben Dank für eure tolle Unterstützung im ersten Jahr unseres Clubs und auch dafür, dass ihr uns trotz der (leider notwendigen) Preiserhöhung nach wie vor die Treue haltet – das freut uns wirklich sehr! Passend dazu veröffentlichen wir in dieser Ausgabe das Ergebnis der großen Mitgliederumfrage der letzten Wochen – seid gespannt!

Doch wie sieht es mit dem berühmten „Sommerloch“ im Jahr 2023 aus? Davon ist weit und breit nichts zu sehen! So konnten wir mit Pikmin 4 nicht nur den nächsten großen Nintendo-Hit testen, auch Story of Seasons: A Wonderful Life und Disney Illusion Island versüßen einem die Sommerzeit. Selbstverständlich dürft ihr euch auch wieder auf einige Retro-Tests freuen; ebenso auf Interviews und tolle Specials. So berichten wir nicht nur über den Virtual Boy aus dem Jahre 1995, sondern haben auch in der beliebten Rubrik „Außergewöhnliches aus der Welt von Nintendo“ wieder zwei besondere Spielzeuge parat.

---

Wir wünschen euch viel Spaß beim Schmökern der aktuellen Ausgabe!

Euer Patrick Ernemann  
**Chefredakteur**

# Inhaltsverzeichnis

## 7. Ausgabe 08/23

<b>Editorial</b> .....	<b>02</b>
<b>News</b> .....	<b>06</b>
Sega kündigt Sonic Superstars an.....	06
Erfolgreiche Spendenübergabe an das Kinderhospiz Sterntaler .....	07
Skyrim auf Platz sieben der meistverkauften Videospiele .....	08
Der Podcast nimmt das NES unter die Lupe! .....	09
Eine neue Ausgabe der Nintendo Direct .....	09
<b>Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen</b> .....	<b>12</b>
<b>Die Redaktion stellt sich vor</b> .....	<b>14</b>
<b>Special: Die große BIG-N-Mitglieder-Umfrage</b> .....	<b>18</b>
<b>Reviews</b> .....	<b>20</b>
Pikmin 4 .....	20
Disney Illusion Island .....	24
Story of Seasons: A Wonderful Life .....	26
Trinity Trigger.....	28
<b>Special: Außergewöhnliches aus der Welt von Nintendo ....</b>	<b>30</b>
<b>Das Interview mit Nintentwocars</b> .....	<b>32</b>
<b>Reviews // Indie-Games</b> .....	<b>34</b>
Firewatch.....	34
Neon White .....	35
<b>Special: Wissenswertes rund um die Nintendo Switch.....</b>	<b>36</b>
<b>Special: Der Virtual Boy – virtuelle Realität mit Hindernissen</b> .....	<b>38</b>
<b>Doppelposter: Pikmin 4 und Diddy Kong Racing</b> .....	<b>41</b>
<b>Redaktionscharts + Umfrage</b> .....	<b>45</b>
<b>Toad Kocht</b> .....	<b>46</b>



**08 | News** | Skyrim auf Platz sieben der meistverkauften Videospiele



**20 | Reviews** | Pikmin 4



**36 | Special** | Wissenswertes rund um die Nintendo Switch



# News: Wichtiges aus der Welt von und über Nintendo!

## Nintendo veröffentlicht erste Zahlen zum Geschäftsjahr 2023/24

Anfang August veröffentlichte Nintendo seinen Finanzbericht zum ersten Quartal des neuen Geschäftsjahres. Aus diesem geht hervor, dass der Start positiv war und etwa 14 % über dem Vorjahreszeitraum lag. Durch knapp 4 Millionen weitere Verkäufe liegt die Nintendo Switch-Konsole nun bei fast 130 Millionen verkauften Einheiten. Bis März 2024 prognostiziert Nintendo 15 Millionen Konsolenverkäufe; nach fast sieben Jahren dürfte das Ende der aktiven Zeit der Switch bevorstehen. Der Umsatz belief sich im Zeitraum von April bis Juni 2023 auf rund 3 Milliarden Euro, woraus das Unternehmen ca. 1,2 Milliarden Euro Gewinn machen konnte.

**Marcel Eidinger**  
Redakteur



## The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom feiert großen Erfolg

Der aktuelle Zelda-Ableger konnte weltweit nicht nur Höchstwertungen einfahren (96 % bei OpenCritic und 96 % bei MetaCritic), sondern auch verkaufstechnisch großartige Erfolge erzielen. So wurden innerhalb der ersten drei Tage nach Veröffentlichung weltweit mehr als 10 Millionen Einheiten verkauft; in den ersten acht Wochen nach Release sogar überragende 18,5 Millionen Exemplare. Auch in Europa gab es Grund zu feiern, denn Tears of the Kingdom feierte den erfolgreichsten Start eines Nintendo-Spiels überhaupt – ebenso in Deutschland, Österreich und in der Schweiz! Apropos Deutschland: Wenige Wochen nach dem Launch wurde Links neuestes Abenteuer die Multi-Platin-Auszeichnung des game sales Awards für 600.000 verkaufte Exemplare verliehen. Wir beglückwünschen Nintendo zu diesem großartigen Erfolg, der absolut verdient ist!

**Patrick Ernemann**  
Redakteur



## Gerüchte über eine Verfilmung des Zelda-Epos

Angestachelt durch den großen Erfolg des neuen Super Mario-Animationsfilmes, gab es in den vergangenen Monaten zahlreiche Gerüchte und Spekulationen über eine Verfilmung von The Legend of Zelda. Einige Insider sprachen gar von bereits stattgefundenen Gesprächen zwischen Nintendo und Illumination Entertainment, die sich auch für den Mario-Animationsfilm verantwortlich zeichnen. Diese Gerüchte wurden von der Fangemeinde gespalten aufgenommen. Während sich die eine Fanseite auf einen animierten Zelda-Film freute, befürchteten andere, dass der typische Illumination-Humor bei einem Zelda-Film unpassend sein könnte. Mitte Juni sorgte schließlich der CEO von Illumination Entertainment, Chris Meledandri, für Klarheit: Aktuell befindet sich kein Zelda-Film in Entwicklung. Da Meledandri mittlerweile aber auch Teil des Vorstandes von Nintendo ist, dürften zukünftige gemeinsame Projekte nicht lange auf sich warten lassen. Ob und wie es aber am Ende mit einer Zelda-Verfilmung aussieht, bleibt abzuwarten.

**Patrick Ernemann**  
Redakteur



## INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)  
Veröffentlichungstermin: 21.07.2023  
Entwickler: Nintendo  
Vertrieb: Nintendo

Genre: Adventure/Strategie  
Spieler: 1 - 2 (Lokal)  
Spieldauer: 40 Stunden  
Preis: 59,99 €

# PIKMIN

## Pikmin 4



Rote Pikmin

Die roten Pikmin sind natürlich auch wieder mit dabei

Das Beste kommt zum Schluss, heißt es so schön: Mit dem vierten Teil der Pikmin-Reihe nähert sich die Serie der Perfektion. Unnötiger Ballast wie Zeit-Missionen sind über Bord geworfen. Fans erwartet das ultimative Abenteuer mit den charmanten, kleinen Pflanzenwesen – und ein bellender Wau-Wau, der zum Knuddeln einlädt: Otschin!

Als der Abspann über den Bildschirm flimmert, sind 45 Tage in der Spielwelt vergangen. Das war's noch nicht, leuchtet mir ziemlich schnell ein. Es gibt sie also, eine fünfte, groß angelegte Welt voller Gefahren, Schätze und Überraschungen. Und eine Zusatzstory rund um Captain Olimar. Das ist gut so, denn die Pik-



Es gibt jede Menge zu erleben!

min-Reihe hat sich in den vergangenen Jahren weiterentwickelt, hin zu einem Spiel, das man im vorliegenden vierten Teil als den vollendeten Serienvertreter bezeichnen könnte.

### Von damals und heute...

Mehr als 30 Stunden war es mein Ziel, Captain Olimar zu finden. Jenen kleinen Weltraum-Helden, der seit Teil eins der Reihe Protagonist und Herr der speziellen Wesen ist, die so putzig daherkommen, dass es ein wahres Freudenfest ist, sie bei ihrer Arbeit zu beobachten. Kein Wunder, denn Shigeru Miyamoto gilt als Schöpfer der bunten Kreaturen. Die Kreativität, die in seinen Spielen steckt, ist auch Zutat der Pikmin-Teile. Hinter mir liegen zu diesem Zeitpunkt vier große Welten und 1.467 gekeimte Pikmin verschiedener Farben. Ich habe alle Welten zu 100 Prozent abgeschlossen. Alle Schätze sind gefunden, alle gestrandeten Raumfahrer entdeckt. Ich habe Massen an Feinden erledigt, in typischer Pikmin-Manier. Pikmin – das ist für mich persönlich ein Spiel ultimativer

Entspannung. Früher war das nicht so! Denn die Zeit-Missionen waren stressfördernd, oft nervig in der Umsetzung. Die Steuerung war teils knifflig. Jetzt ist Erkundung angesagt, gehilltes Erleben, perfektioniertes Navigieren. An allen Ecken und Enden findet man Verbesserungen, die dem Spielprinzip zuträglich sind und das Eintauchen in die Area-le zu etwas Besonderem machen.

### Eine beeindruckende Rettungsmission

In Pikmin 4 steuert man einen gestrandeten Mini-Astronauten auf Rettungsmission in einer riesigen, kunterbunten Welt, die sich an reale Vorbilder anlehnt. Ihr seid auf der Suche nach weiteren abgestürzten Personen, deren Raumschiff eine Bruchlandung erlitt. Auch Captain Olimar verlangt nach Rettung. Den putzigen kleinen, etwas verwirrt wirkenden Astronauten kennt man aus den vorherigen Serienteilen bestens.

Mit Hilfe von Kommandos befehligt ihr die kleinen, pflanzenähnlichen Wesen, die es in unterschiedlichen Farben gibt. Jede Farbe steht dabei für eine spezielle Fähigkeit, die euch nützliche Dienste erweist. Rote Pikmin sind feuerresistent, blaue lieben das kühle Nass. Gelbe Pflanzenwesen sind elektrisierend und können dank geringen Gewichts höher geworfen werden. Weil das noch nicht reicht, haben die Schöpfer des Spiels eine Reihe weiterer Vertreter integriert, die euch in gewissen Momenten hilfreich unter die Arme greifen. So gibt es schwarze Pikmin,

## INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)  
Veröffentlichungstermin: 28.07.2023  
Entwickler: Diala Studios  
Vertrieb: Disney

Genre: Jump'n'Run  
Spieler: 1 - 4 (Lokal)  
Spieldauer: 10 Stunden  
Preis: 39,99 €

Disney  
**ILLUSION ISLAND**

# Disney Illusion Island



## Spielt gemeinsam mit bis zu drei weiteren Freunden im Koop-Modus!

Disney- und vor allem Micky Maus-Fans denken oft wehmütig an die alten 2D-Zeiten zurück. Kein Wunder, gab es doch zu 8- und 16-Bit-Zeiten tolle Jump'n'Run-Abenteuer zu erleben. Daher war die Freude groß, als Disney mit Illusion Island einen neuen 2D-Platformer mit Micky und Co. ankündigte. Grafisch und spielerisch erinnerten die ersten Trailer allerdings stark an die modernen Rayman-Ableger, was durchaus als Kompliment zu verstehen war. Wir haben uns für euch durch das Spiel gewagt und erzählen euch nachfolgend, ob Jump'n'Run-Fans bedenkenlos zugreifen dürfen.

## Eine Insel voller Geheimnisse

Obleich die Hintergrundgeschichte nur Mittel zum Zweck ist, wollen wir euch diese natürlich nicht vorenthalten. Eure Aufgabe ist es, in der Rolle von Micky, Donald Duck, Goofy und Minnie die geheimnisvolle Insel Monoth zu erkunden. Auf dieser trifft ihr auf eine Gruppe putziger Häschen, die euch darum bitten, die drei gestohlenen mystischen Bücher zu finden, um mit diesen ein großes Unheil

abzuwenden. Das lassen sich unsere Cartoon-Helden natürlich nicht zweimal sagen und schon beginnt euer Abenteuer!

## Vier Freunde sollt ihr sein!

Die vier Disney-Charaktere sind allesamt sehr authentisch und humorvoll umgesetzt. So spielt Donald den typisch schlecht gelaunten Matrosen, während Micky und Minnie gewohnt die sympathische Allrounder-Rolle übernehmen. Tja, und Goofy darf natürlich auch nicht fehlen – auch wenn er fast immer mit Essen beschäftigt ist und ziemlich naiv durch die Gegend rennt. Und obgleich das Kern-



## Die Zwischensequenzen fangen den Comic-Charme sehr gut ein

element des Spiels die Plattformelemente sind, haben es die Entwickler dennoch perfekt geschafft, die Interaktionen mit den Protagonisten einzuarbeiten – zur großen Freude für jeden Disney-Fan!

Illusion Island ist mit seinen vier Hauptcharakteren perfekt geschaffen für lustige Multiplayer-Abende im Koop-Stil und tatsächlich – diese Formel passt wie Micky zu Minnie! Am ehesten ist der Koop-Modus mit jenem aus New Super Mario Bros. U Deluxe zu vergleichen, da alle vier Spieler ihren Charakter auf dem gleichen Bildschirm steuern.

## Was gibt es zu tun?

Werfen wir nun einen ausführlichen Blick auf das Gameplay, was für den einen oder anderen Spieler eine große Überraschung bedeuten kann! Denn auch wenn das Spiel im Herzen noch immer als Jump'n'Run fungiert, ist es gleichzeitig wie ein Metroidvania aufgebaut.

Die einzelnen Level sind nahtlos miteinander verbunden, wobei euch eine gut gestaltete Karte den Überblick behalten lässt. Habt ihr erst einmal euren Charakter ausgewählt, geht es auch schon los und ihr macht euch auf die Reise, die großen Gebiete zu erkunden sowie allerlei Sammelobjekte zu ergattern. Natürlich sorgen auch versteckte Wege und Abschnitte für Kurzweil, auch wenn diese genretypisch nicht immer direkt zu erreichen sind. Hier müsst ihr im weiteren Spielverlauf (und mit neuen Fähigkeiten ausgestattet) zurückkehren.



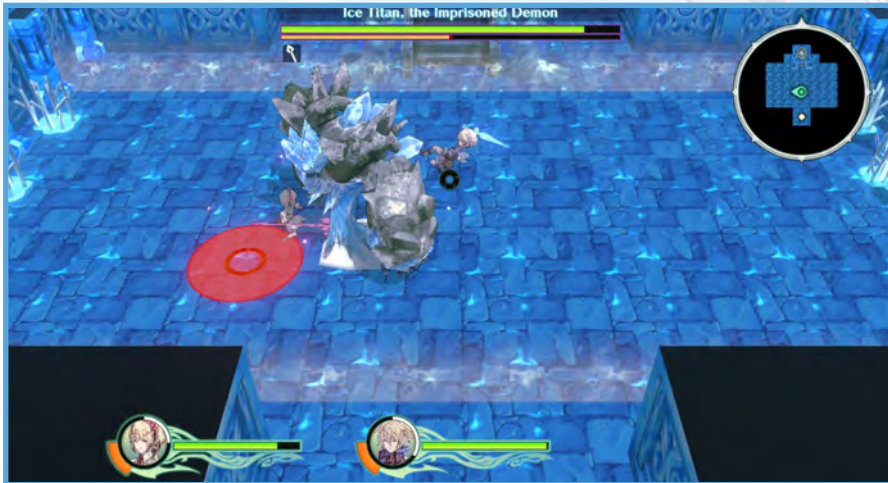
## INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)  
Veröffentlichungstermin: 16.05.2023  
Entwickler: FuRyu  
Vertrieb: Marvelous Europe

Genre: JRPG/Action-Adventure  
Spieler: 1 - 3 (Lokal)  
Spieldauer: 15 Stunden  
Preis: 49,99 €

# TRINITY TRIGGER

# Trinity Trigger



## Die Bossgegner sind mit der richtigen Strategie leicht zu besiegen

Um Retro- und JRPG-Fans glücklich zu machen, kündigte Entwickler FuRyu vor einiger Zeit Trinity Trigger an. Das Spiel, das sich eindeutig an vergangene Rollenspiel- und Action-Adventure-Highlights aus den 16-Bit-Tagen orientiert, erhielt bereits vor Veröffentlichung einige Aufmerksamkeit. Dies lag nicht zuletzt daran, dass im Entwicklerteam einige Größen des Genres zusammenkamen. So brachten etwa Yuki Nobuteru (Trails of Mana), Yura Kubota (Octopath Traveler) und Raita Kazama (Xenoblade Chronicles) ihre bisherigen Erfahrungen mit ein. Doch genügt dies, um aus dem Spiel ein echtes JRPG-Highlight werden zu lassen?

## Eine Geschichte von Chaos und Ordnung

In der Welt von Trinitia gab es vor langer Zeit einen heftigen Kampf zwischen dem Gott der Ordnung und dem Gott des Chaos. Nachdem auch nach Jahren kein Gewinner aus den Schlachten

hervorging, entschied man sich dafür, die Menschen gegeneinander in den Kampf zu schicken. Dafür werden immer wieder sogenannte Gotteskrieger geboren, deren Aufgabe es ist, für eine der beiden Gottheiten zu kämpfen. Da sich diese Kämpfer aber selten treffen bzw. bereits im Vorfeld das Zeitliche segnen, ist es bis heute zu keinem finalen Sieg gekommen.

Der Hauptdarsteller von Trinity Trigger, der junge und blonde Cyan, zieht mit zwei neuen Freunden auf der Seite des Chaos in die große Schlacht. Nur so kann er schließlich verstehen, was es bedeutet, von einem Gott auserwählt worden zu sein. Und vielleicht gibt es ja noch einen Weg, dem Schicksal zu entkommen?

## Wie in alten Zeiten!

Sofern ihr die alten 16-Bit-JRPG- und Action-Adventure-Games wie Secret of Mana oder Secret of Evermore gespielt habt, werdet ihr euch sofort heimisch fühlen. So ist nicht nur die



## Grafisch hätte man noch etwas mehr herausholen können!

Perspektive nahezu identisch, auch das Waffenmenü dürfte euch bekannt sein. Zudem seid ihr wie bei Secret of Mana zu dritt unterwegs – da kommt der lokale Koop-Modus gerade recht! Denn mit zwei weiteren Mitspielern entfaltet das Gameplay sein volles Potential.

Apropos Gameplay: Auch dies ist ganz im klassischen Stil gehalten. Neben Faustwaffen und Bögen stehen euch auch Schwerter, Zauberstäbe und einiges mehr zur Verfügung. Die Kämpfe, die zumeist in den Dungeons auf euch warten, laufen dabei in Echtzeit ab. Eure Feinde haben jedoch stets einen bestimmten Schwachpunkt, sodass sich das Wechseln der Waffen durchaus lohnt. Betätigt ihr den Action-Button (A-Knopf) mehrfach, könnt ihr Combo-Angriffe ausführen, aber nur so lange, bis eure Ausdauer aufgebraucht ist. Diese könnt ihr mit einer geringen Wartezeit allerdings wieder auffüllen. Weiterhin habt ihr Zugriff auf zwei Arten von Spezialangriffen: Einen, der von jedem Charakter individuell eingesetzt werden kann sowie einen mächtigen Gruppenangriff. Sehr interessant sind vor allem die sogenannten Trigger, die als kleine und niedliche Wesen auftreten. Diese



## Der Virtual Boy – virtuelle Realität mit Hindernissen



### Die japanische Verpackung des Virtual Boys

Nintendo ist schon seit jeher für innovative Produkte und Ideen bekannt. Einige dieser Ideen waren ihrer Zeit voraus und konnten gewaltige Erfolge erringen. Heute stellen wir euch eine Nintendo-Konsole vor, die zwar alles andere als erfolgreich war, aber durchaus als innovativ bezeichnet werden kann: Vorhang auf für den Virtual Boy!

### Der Traum von der virtuellen Realität

Im Jahr 1995 veröffentlichte Nintendo mit dem Virtual Boy ein stationäres Virtual Reality-Headset in Japan und in den USA. Bei der besonderen Kon-



### Auch der Klassiker Tetris ist vertreten

sole handelte es sich um eine tragbare 32-Bit-Tisch-Videospielkonsole, die den Spieler den Traum der virtuellen Realität ein ganzes Stück näherbringen sollte. Dabei reichten die Wurzeln des Gerätes bereits bis ins Jahr 1985 zurück. Zu diesem Zeitpunkt entwickelte das Unternehmen Reflection Technology, Inc. (RTI) mit Sitz in Massachusetts eine spezielle Technologie zur Darstellung roter LED-Okulare namens Scanned Linear Array. RTI produzierte einen stereoskopischen Head-Tracking-Prototypen mit dem Namen Private Eye. In erster Linie ging es darum, mit dem Produkt Partner zu finden, um den Markt der Unterhaltungselektronik zu erobern.

Nachdem Sega aufgrund der einfarbigen Anzeige und Bedenken hinsichtlich der Reisekrankheit ablehnte, war Nintendo am Zug. Der Erfinder der Ultra-Spielzeugreihe und des Game Boys, Gunpei Yokoi, war begeistert von den Möglichkeiten des Private Eye und der damit verbundenen Technologie. Seine Vision war klar: Etwas Einzigartiges musste her, mit dem man

der Konkurrenz weiter davoneilen und Nintendos Ruf als innovativen Spieleentwickler festigen konnte. Unter dem Codenamen „VR32“ schloss Nintendo schließlich eine exklusive Vereinbarung mit Reflection Technology, Inc zur Lizenzierung der Technologie für die Displays.

Noch vor der Veröffentlichung versuchte Nintendo, die Fähigkeiten der Konsole auf Messen und besonderen Veranstaltungen aufzuzeigen. So wurde auf der E3- und CES-Messe im Jahr 1995 ein 30-sekündiges Video abgefilmt, das als Driving Demo eine Fahrt aus der First-Person-Perspektive zeigte, vorbei an Verkehrsschildern und Palmen.

### Zukunftsweise Technik oder müder Hüpfen?

Insgesamt verbrachte Nintendo ganze vier Jahre mit der Entwicklung und errichtete sogar eine Produktionsanlage in China, um das VR32 in ein entsprechendes Design zu bringen, das zum einen erschwinglich, zum anderen gesundheitsbewusst sein sollte. Das Ziel war es, die erste Videospielkonsole zu veröffentlichen, die stereoskopische 3D-Grafiken darstellen konnte.



### Mario's Tennis ist das erfolgreichste VB-Spiel!



# Interview mit Steffen Halbig von Crytek



**Crysis Remastered auf der Switch kann sich wahrlich sehen lassen!**

Wir hatten die Möglichkeit, mit Steffen Halbig von Crytek ein Interview zu führen. Der gute Mann ist seit über 16 Jahren bei dem Videospieldentwickler aus Frankfurt aktiv und hat nicht nur an den ersten Crysis-Teilen für den PC gearbeitet, sondern als Project Lead auch die Entwicklung der Remastered-Reihe angeführt. Zudem ist er ebenfalls ein leidenschaftlicher Nintendo-Fan!

## **BIG-N-Club:**

Vielen Dank für deine Bereitschaft und deine Zeit, uns einige Fragen zu beantworten. Viele unserer Leser sind große Crysis-Fans und haben sich über die Remastered-Umsetzung der Reihe für die Nintendo Switch sehr gefreut. Wie kam es zur Idee, diese doch technisch sehr anspruchsvolle Spielreihe für die Hybrid-Konsole zu veröffentlichen?

## **Steffen Halbig:**

Zu Beginn haben wir uns auf die Xbox- und PlayStation-Fassung konzentriert. Allerdings hatten wir schon immer Interesse an der Switch-Plattform. Wir kamen dann in Kontakt mit Saber Interactive, die mit The Wit-

cher 3 auch einen tollen Switch-Port hingelegt haben. Wir haben dort angefragt, ob man nicht Lust hätte, das Unmögliche möglich zu machen und mit uns gemeinsam Crysis Remastered auf die Switch zu bringen. Die Antwort fiel direkt positiv aus und so machten wir uns natürlich umgehend an die Arbeit!

## **BIG-N-Club:**

Die Crysis Remastered-Trilogie sieht auch auf der Switch sehr beeindruckend aus! Was waren die größten Herausforderungen hinsichtlich der technischen Umsetzung und inwieweit hat euer Knowhow mit dem Erstellen die Portierung von Crysis 2 und 3 beeinflusst?

## **Steffen Halbig:**

Zu Beginn verlief die Entwicklung tatsächlich noch etwas holprig, aber nachdem erst einmal die Grundstruktur geschaffen war, kamen wir gut voran. Natürlich mussten wir von der Performance her einiges optimieren, damit das Spiel flüssig und mit einer anständigen Auflösung lief. Glücklicherweise bietet die Switch die sogenannte Dynamic-Resolution-Technik, so passt sich die Auflösung während des Spiels dem Geschehen an. Die Entwicklung von Crysis 2 und 3 verlief dann nahezu parallel zum ersten Teil, so konnten wir die gemachten Erfahrungen direkt nutzen. Im Gegenzug haben wir nach dem Release von Crysis Remastered Patches veröffentlicht, die das Spiel technisch weiter nach vorne brachten. So konnten wir sicherstellen, dass alle drei Teile technisch auf einem gleichen Level waren.

nik, so passt sich die Auflösung während des Spiels dem Geschehen an. Die Entwicklung von Crysis 2 und 3 verlief dann nahezu parallel zum ersten Teil, so konnten wir die gemachten Erfahrungen direkt nutzen. Im Gegenzug haben wir nach dem Release von Crysis Remastered Patches veröffentlicht, die das Spiel technisch weiter nach vorne brachten. So konnten wir sicherstellen, dass alle drei Teile technisch auf einem gleichen Level waren.

## **BIG-N-Club:**

Wir haben innerhalb unserer Redaktion natürlich ebenfalls viele, die Crysis auf der Switch mit Freuden gespielt haben. Technisch gesehen sind uns besonders die grandiosen Physik- und Lichteffekte aufgefallen. War es schwierig, diese so ansprechend auf die Switch zu bringen?

## **Steffen Halbig:**

Ja, darauf sind wir in der Tat schon etwas stolz. Bei der Physik, die stark CPU-lastig ist, haben wir bei Crysis Remastered an die hundert Optimierungszyklen durchlaufen, bei Teil 2



**Steffen Halbig ist bereits seit über 16 Jahren Teil von Crytek!**

## INFOBOX

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

Genre: Rennspiel  
Spieler: 1-4  
Seltenheit: Häufig  
Preis: Günstig



# N64-Klassik-Test: Diddy Kong Racing



## Der freundliche Taj hilft!

Diddy Kong gilt nicht nur als sprunghafte Verwandtschaft Donkey Kongs, sondern konnte sich besonders auch in motorisierten Vehikeln gut beweisen.

## Ein Action-Adventure-Rennspiel?

Gewohnheiten brechen: Dies stand bei der Entwicklung im Hause Rare wohl an oberster Stelle. Denn anstatt einen typischen Mario Kart-Klon zu servieren, wurde vor allem am Einzelspieler-Modus gehörig geschraubt. Denn euch erwartet ein richtiger Abenteuer-Modus! Die Geschichte ist mit dem Schweinezauberer namens Wizpig, der mit seinen vier bösen Wächtern die Insel von Tiger Timber übernommen hat, eher belanglos. Natürlich lässt sich der Umstand nur mit Rennen und Bosskämpfen (ihr lest richtig!) in einer offen befahrba-



## Eine Mini-Open-World im Abenteuer Modus



## Die Strecken sind wunderschön designed

ren Hub-Welt beheben. Unterstützt werdet ihr dabei von Taj, einem Elefanten-Dschinn! Mit zehn Fahrern, 20 wunderschön gestalteten Strecken (aufgeteilt auf fünf Themenwelten) sowie vier Arenen werdet ihr mit einem ausreichenden Umfang belohnt.

## Schnall dich ganz fest an, Mario Kart!

Abwechslung ist in diesem Spiel das Wort der Stunde! Rare bringt ganze drei verschiedene Vehikel auf den Auswahltisch: Das klassische Kart, ein wasserfestes Hovercraft oder das vogelfreie Propellerflugzeug. Diese können auch teilweise gemischt im Rennen genutzt werden, was eine wunderbare spielerische Innovation bietet. Denn jedes Gefährt steuert sich nicht nur anders, sondern bringt neue Möglichkeiten auf die Strecken, die es zu meistern und zu entdecken gilt. Das macht jeden einzelnen Kurs gehaltvoller und einzigartiger als so manche, immer gleiche Mario Kart-Bahn. Alles fühlt sich auf die gegebene „Freiheit“ toll gepolished an und bringt im Multiplayer-Modus nochmals einen besonderen Mehrwert. Und im Singleplayer sind die Boss-Rennen gegen einen Dinosaurier, Walross oder ein Schwein richtige Herausforderungen, die dank des

Schwierigkeitsgrades je nach Fahrkönnen einige Versuche benötigen.

## Schönes Fahren

Technisch steckt dieser Titel fast jede Rennkonkurrenz mit Leichtigkeit weg. Alles ist in stimmig-bunter Polygon-Optik verpackt mit sehr detaillierten Strecken und knuffigen Figuren. Die Framerate hält sich ebenso in einem sehr guten, spielbaren Bereich, was sich selbst heute noch sehr flüssig anfühlt. Der Rare-typische Soundtrack hat Ohrwurm-Charakter und passt wie die Faust aufs Auge zu jeder Begebenheit bzw. Strecke. Man merkt, das wahre N64-Meister am Werk waren!

## Fazit

Diddy kann es besser! Der wahrscheinlich beste Fun-Racer auf dem Nintendo 64, der nicht nur neue Wege geht und vorgibt, sondern das bekannte Gameplay perfektioniert. Keine Sammlung sollte diesen Titel missen!

**Ruben Esch**  
Redakteur



## INFOBOX

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

Genre: Jump'n'Run  
Spieler: 1  
Seltenheit: Mittel  
Preis: Teuer

# Game Boy-Klassik-Test: Wario Land 2

Der böse Gegenspieler von Super Mario hat in seiner Geschichte bereits einige Abenteuer erleben dürfen. Wario Land 2 erschien im Jahr 1998 für den damals neuen Game Boy Color und mischte das Jump'n'Run-Genre mächtig auf!

## Piraten, überall Piraten!

Eine von Kapitänin Syrup geschickte Piratengruppe ist in das Schloss von Wario eingedrungen, stahlen dessen Goldsäcke und fluteten alle Räumlichkeiten, als dieser nichtsahnend in seinem Bett lag



## Die Eule steht euch flugbereit zur Seite

und schlief. Als Wario kurz darauf erwacht und die Wasserzufuhr unterbricht, stellte er fest, dass seine Schatzkammer leer ist – und so nimmt er die Verfolgung auf, um seine Schätze zurückzuholen!



## Wario in Bestform!



## Die Rammattacke ist sehr effektiv!

Das Ziel des Spiels ist es, eine Vielzahl von Level zu durchlaufen, verschiedene Gegnertypen zu besiegen und Hindernisse zu überwinden, um am Ende jedes Storykapitels einem Boss den Allerwertesten zu verschlehen.

## Jede Menge Action!

Der Spieler durchläuft fünf Kapitel mit jeweils fünf Leveln in Form von Ramm- und Po-Stampf-Aktionen. So stellt sich Wario den Feinden entgegen, die ihn mit allen möglichen Angriffsmustern attackieren. Während der Spieler zwischenzeitlich dank einer Eule fliegen und einer Schildkröte übers Wasser schwimmen kann, gelangt man als frisch plattgeschlagene Figur auch durch Spalten, die man vorher nicht passieren konnte. Bei einer Art Me-



## Kapitänin Syrup vs. Wario

morie-Spiel erlangt man an diverse Sammelobjekte wie etwa einen Wikinger-Helm. Diese besonderen Objekte, die versteckt in der Welt verteilt sind, haben aber keinen Einfluss auf das eigentliche Gameplay.

Was dieses Spiel von anderen Plattform-Spielen unterscheidet, ist die Tatsache, dass Wario im Gegensatz zu anderen Videospielcharakteren unsterblich ist. Egal ob durch Angriffe oder einen freien Fall in den Abgrund, die Spielfigur bleibt stets unbeschadet. Dies eröffnet eine Reihe von neuen Möglichkeiten.

Die Level und die Pixel-Figuren sind gut gestaltet und das Spiel bietet einige tolle Herausforderungen, die sowohl neue als auch erfahrene Spieler unterhalten können. Auch der Soundtrack kann begeistern und passt wie die Wariofaust aufs Auge!

## Fazit

Mit seiner humorvollen und etwas albernen Atmosphäre bietet Wario Land 2 eine unglaublich unterhaltsame Spielerfahrung. Es ist und bleibt ein echter Klassiker und ein Must-Have in jeder Game Boy Color-Sammlung!

Christian Küllmer  
Redakteur



## INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2003  
Entwickler: Nintendo  
Vertrieb: Nintendo

Genre: Rennspiel  
Spieler: 1-8  
Seltenheit: Häufig  
Preis: Mittel



# GameCube-Klassik-Test: Mario Kart: Double Dash!!

Arbeitsteilung mal anders: Bei Mario Kart: Double Dash!! gingen gleich zwei Charaktere in einem Kart an den Start und hauten den Kontrahenten in bester Funracer-Manier Panzer und Bananen um die Ohren! Wie das ging? Ganz einfach: Der eine fuhr, der andere kümmerte sich um die Items. Spielspaß und Chaos waren vorprogrammiert!

## Die Kombi macht's möglich!

Wer die Mario Kart-Reihe kennt, fühlt sich direkt heimisch. Ihr fahrt Rennen und setzt Items ein, um euch den Sieg zu sichern. Innovation verspricht nun das System mit den zwei Fahrern, das einige spielerische Feinheiten bereithält. Jedes Duo verfügt über ein Spezial-Item. Donkey und Diddy bauen mit Megabananen den Abstand zum Pulk aus, wogegen Bowser und Bowser Jr. mit ihren Bowserpanzern durch die Massen pflügen. Mario und Luigi nutzen ganz klassisch Feuerbälle. Der Clou: Die Fahrer lassen sich kombinieren, sodass für jeden Spielstil etwas dabei ist! Verliert aber nicht Tempo, Beschleunigung und Gewicht aus den Augen!



**Eine Brücke ist der perfekte Platz für eine Banane!**



## Unterwegs im rollercoaster-artigen Wario-Colosseum

Dass zwei Charaktere gemeinsam fahren, kann auch bedeuten, dass sich im Multiplayer zwei Spieler ein Kart teilen! Auf Knopfdruck wird sich abgewechselt. Natürlich lässt sich auch ein eigenes Duo ins Rennen schicken. Wortwörtlich bahnbrechend ist die Möglichkeit, via Breitband-Adapter die Mehrspieler-Gaudi auf bis zu acht Spieler auszuweiten!

## Umfang und Fahrgefühl holen auf

Habt ihr eure Kombination im vollgestopften Roster von 20 Fahrern gefunden, stehen euch vier Cups mit je vier Strecken zur Verfügung, die in unterschiedlichen Hubraumklassen (Schwierigkeitsgraden) befahren werden wollen. Daneben gibt es das Zeitfahren und den Versus-Modus. Im Schlachtmodus laden neben dem Ballon-Wettkampf nun auch der Insignien-Diebstahl und der Bob-omb-Wettkampf dazu ein, eure Freundschaften auf die Probe zu stellen.

Am Fahrgefühl wurde im Vergleich zu den Vorgängern geschraubt. Die Eingaben sind direkter und auch

die Kollisionsabfrage fällt nicht so derb ins Gewicht, wie noch in Mario Kart 64. Mit etwas Übung kann sich gezielt in die Kurven gelegt und Driftturbo ausgenutzt werden, was sich sehr belohnend anfühlt!

## Grafik und Sound zünden den Goldpilz!

Egal ob Fahrer, Karts, Items oder Hindernisse: Mario Kart: Double Dash!! nutzt die Hardware des GameCubes und spendiert allem ein 3D-Modell. Die Strecken sind abwechslungsreich und markant designt. Sie versprühen sogar einen regelrechten Double-Dash-Flair! Der ikonische Soundtrack trägt dazu bei, denn allein das Titel-Thema ist ein totaler Dauerbrenner. Fans mit Auge fürs Detail fällt auch das Worldbuilding auf: So kann zum Beispiel an Peachs Strand in der Ferne Daisys Dampfer aus einem anderen Cup erspäht werden.

## Fazit

Double Dash!! bietet auch heute noch ein einmaliges Mario Kart-Erlebnis und gehört in jede Sammlung! Das Alleinstellungsmerkmal mit den Fahrerduos ist und bleibt ein Spaßgarant, der im Multiplayer wie ein Kugelwilli nach vorne preschen kann!

**David Ullmann**  
Redakteur

# CRANKY'S LESEHÜTTE

## Hallo liebe Leserinnen und liebe Leser,

vielen Dank für eure zahlreichen Einwendungen 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](mailto: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.

## Wünsche zum Erscheinungsrhythmus

Hallo liebes BIG-N-Club-Team, zu Beginn meiner Mail möchte ich euch zunächst für euer tolles Magazin loben! Es ist einfach krass, was ihr da auf die Beine gestellt habt. Euer Magazin ist wirklich klasse und könnte in dieser Qualität auch locker im Zeitschriftenhandel erfolgreich sein. Das einzige, was mich wirklich stört, ist die Tatsache, dass das Club-Magazin nur jeden zweiten Monat erscheint. Gerade im Hinblick auf die N-Zone, die zwar qualitativ nicht so gut ist, büßt ihr an Aktualität ein, was man gerade an den News

oder den Tests sehen kann. Besteht vielleicht die Möglichkeit, den Erscheinungsrhythmus auf monatlich umzustellen? Ich zahle dafür auch gerne die doppelte Mitgliedsgebühr! Ansonsten bin ich absolut zufrieden, macht weiter so!

**Liebe Grüße euer Daniel Stein**

### **BIG-N-Club antwortet:**

Hallo Daniel, vorab vielen Dank für dein Lob, es freut uns sehr, dass du so zufrieden mit uns bist! Natürlich beantworten wir gerne deine Frage bezüglich des Erscheinungsrhythmus. Wenn es nach uns ginge, würden wir jeden Monat eine Ausgabe unseres Club-Magazins an unsere Mitglieder herausgeben. Dies ist aber aufgrund der Tatsache, dass das gesamte Team ehrenamtlich arbeitet, leider nicht machbar. Du darfst zudem nicht vergessen, dass wir alle unseren Lebensunterhalt verdienen müssen und daher noch einen Hauptberuf ausüben. Selbst eine Verdoppelung des Mitgliedsbeitrages würde nicht helfen, da dieser so oder so komplett für das Magazin verwendet wird.

Natürlich ist uns bewusst, dass wir durch das zweimonatige Erscheinen des Magazins nicht ganz auf dem aktuellen Stand sind. Auch bekommen wir im Vorfeld keinerlei Testmuster oder Einladungen zum Anspielen von Games, sodass wir die Spiele erst bei Release kaufen und testen können. Wir hoffen aber dennoch, dass du auch zukünftig Freude an unserem Magazin haben wirst!

### **Cranky kommentiert:**

Papperlapapp, alles faule Ausreden! Würden die Redakteure endlich mal so arbeiten wie ich, dann wäre das auch durchaus möglich! Wenn ich

hier die Führung hätte, dann gäbe es sogar alle 14 Tage ein neues Magazin. Und überhaupt, warum darf ich die Leserbriefe nur „kommentieren“? Das ist doch schließlich meine Lesehütte! Ich sollte mich bei der Gewerkschaft beschweren!

## Fragen über Fragen

Huhu BIG-N-Club-Team, euer Magazin ist echt der Hammer! Wenn ich es durchblättere, fühle ich mich total in die 90er Jahre versetzt (mein Gott, war das eine geile Zeit!). Vielen Dank für dieses tolle Flashback! Natürlich habe ich aber auch einige Fragen an euch:

1. Wann glaubt ihr, kommt die Switch 2 auf den Markt? Ihr habt doch sicher Insider-Informationen, oder?
2. Spielt ihr nur auf Nintendo-Konsolen oder habt ihr auch andere Geräte im Hause?
3. Wann gibt es das nächste Community-Event?
4. Eure Tests sind super! Warum gibt es keine Vorschauberichte? Nintendo lädt doch öfters zu Vorab-Spielesessions ein!
5. Gibt es von euch auch Autogrammkarten?
6. Wann gibt es mal ein Interview mit Cranky?

Vielen Dank – meine Fragen dürft ihr gerne in der Leserpost abdrucken, da diese sicherlich auch für andere interessant sind!

**Viele Grüße,  
Peter von der Holzblockhütte**

### **BIG-N-Club antwortet:**

Hallo Peter, besten Dank für deine netten Worte, darüber hat sich das

