

# BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 8 - OKT - 2023

## SEA OF STARS

A RETRO-INSPIRED TURN-BASED RPG

### REVIEWS

Mortal Kombat 1

Baten Kaitos I & II HD Remaster

Super Bomberman R2... u. v. a.

### SPECIALS

Das große Halloween-Special

Das Satellaview

Die gamescom 2023... u. v. a.

### RETRO REVIEWS

Pokémon Colosseum (GameCube)

Blast Corps (N64)

Alien 3 (NES)... u. v. a.

# Inhaltsverzeichnis

## 8. Ausgabe 10/23

<b>Editorial</b> .....	<b>02</b>
<b>News</b> .....	<b>06</b>
Großer Verkaufserfolg für RPG-Highlight	
Sea of Stars .....	06
Nintendo veröffentlicht drei neue	
Switch-Bundles .....	07
Die Piranha-Pflanze schnappt auch bei LEGO zu .....	08
Drei Millionen Verkäufe für Final Fantasy	
Pixel Remaster .....	09
<b>Eine neue Ausgabe der Nintendo Direct erfreut die Fans ...</b>	<b>10</b>
<b>Aktuelle Veröffentlichungen und kommende</b>	
<b>Neuerscheinungen</b> .....	<b>12</b>
<b>Die Redaktion stellt sich vor</b> .....	<b>14</b>
<b>Reviews</b> .....	<b>18</b>
Sea of Stars .....	18
Landwirtschaftssimulator 23 .....	22
Mortal Kombat 1 .....	24
Super Bomberman R2 .....	26
Baten Kaitos I & II HD Remaster .....	28
<b>Das große Halloween-Special</b> .....	<b>30</b>
Gruselige Spieletipps .....	31
Gruselige Charaktere .....	33
Kreatives zu Halloween aus der Welt von Nintendo .....	34
Halloween-Challenge .....	36
Toad kocht & Witze .....	37
Wir zeichnen einen Buu Huu .....	38
<b>Reviews // Indie-Games</b> .....	<b>40</b>
Blasphemous II.....	40
Golf Story.....	41
Bug Fables: The Everlasting Sapling.....	42
<b>Doppelposter: Halloween-Mario und Mortal Kombat 1.....</b>	<b>43</b>
<b>Redaktionscharts + Umfrage</b> .....	<b>47</b>
<b>Special: Das Satellerview</b> .....	<b>48</b>



**07 | News** | Nintendo veröffentlicht drei neue Switch-Bundles



**18 | Reviews** | Sea of Stars



**30 | Special** | Das große Halloween-Special



## Nintendo veröffentlicht drei neue Switch-Bundles

Am 20. Oktober 2023 veröffentlichte Nintendo drei neue Switch-Bundles. Reine Handheld-Spieler dürfen sich hier auf ein Bundle mit Animal Crossing: New Horizons freuen, das wahlweise mit einer korallen- oder türkisfarbenen Switch Lite und dem vorinstallierten Spiel aufwarten kann – dabei ist die Rückseite der Konsole im beliebten Blätter-Design von Animal Crossing gehalten.

Das dritte Bundle schließlich beinhaltet die reguläre Switch-Konsole im klassischen Design samt einer digitalen, bereits vorinstallierten Version von Nintendo Switch Sports. Zusätzlich enthält das Paket einen Beimgurt sowie einen Downloadcode für eine 3-monatige Nintendo Switch Online-Mitgliedschaft.

**Patrick Ernemann**  
Redakteur



## Neues OLED-Modell der Nintendo Switch

Im Zuge der Nintendo Direct zu Super Mario Bros. Wonder, die am 31. August 2023 ausgestrahlt wurde und zahlreiche Neuigkeiten zum kommenden Mario-Abenteuer bereithielt, kündigte Nintendo für den 06. Oktober 2023 ein neues Modell der OLED-Switch an. Diese ist Mario-typisch in einem saten Rot gehalten und auch die Joy-Con reihen sich in die klassische Mario-Farbe ein. Zudem wurde die Rückseite mit kleinen, aber feinen Grafiken aus der beliebten Jump'n'Run-Reihe versehen.

**Patrick Ernemann**  
Redakteur



## Erfolgreiche Gründungsversammlung zum BIG-N-Club-Museum e.V.

Am 03. September 2023 kamen die sieben Gründungsmitglieder des BIG-N-Club-Museum e.V. zwecks Gründung des Vereins zusammen. Der neu gegründete Verein soll sich ausschließlich um das kommende BIG-N-Club-Museum kümmern, das sich wie bereits berichtet, komplett um Nintendo drehen wird.

Die entsprechende Satzung wurde am besagten Tag von allen Gründungsmitgliedern (die natürlich auch allesamt im BIG-N-Club e.V. aktiv sind) unterzeichnet und anschließend zur weiteren Bearbeitung beim Finanzamt und den entsprechenden Ämtern eingereicht. Wenige Tage nach der Gründungsversammlung kreierte unser Grafiker Robin zudem das finale Logo unseres BIG-N-Club-Museum e.V., welches sich designtechnisch perfekt in das Vorhaben einfügt. Wir halten euch selbstverständlich weiter auf dem Laufenden.

**Patrick Ernemann**  
Redakteur



## INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)  
Veröffentlichungstermin: 29.08.2023  
(Retail: Frühjahr 2024)  
Entwickler: Sabotage Studio

Vertrieb: Sabotage Studio  
Genre: JRPG  
Spieler: 1  
Spieldauer: 25 bis 30 Stunden  
Preis: 33,99 €

# SEA OF STARS

## Sea of Stars



### Der Archivar leitet die Story ein

Im Frühjahr des Jahres 2020 eröffnete Sabotage Studio eine Kickstarter-Kampagne für ein JRPG, welches von Retro-Titeln der 16-Bit-Ära inspiriert sein sollte. Das Entwicklerteam hinter dem Indie-Hit The Messenger plante mit Sea of Stars seinen nächsten Streich, und viele Retro-Fans waren direkt sehr angetan von der Präsentation. Dies spiegelte sich auch in der Crowdfunding-Kampagne wider, welche durch die Decke ging und mit über 1,5

Millionen US-Dollar das angestrebte Ziel von 133.000 US-Dollar somit um mehr als das Zehnfache übertraf. Das Studio plante eine Veröffentlichung im Jahr 2022, doch leider fiel die Wartezeit auf das rundenbasierte Rollenspiel etwas länger aus. Was der sehnlich erwartete Titel zu bieten hat und ob dieser zurecht mit Vorschusslorbeeren überschüttet wurde, verraten wir euch im nachfolgenden Testbericht. Im Vorfeld sorgte die Inspiration von Spielen wie Super Mario RPG, Illusion of Time, Final Fantasy VI oder Chrono Trigger für Jubelstürme. Vor allem von letztgenanntem Titel finden sich einige Anleihen in Sea of Stars, worauf ich im weiteren Verlauf näher eingehen werde.

### Lange Wartezeiten und holpriger Start

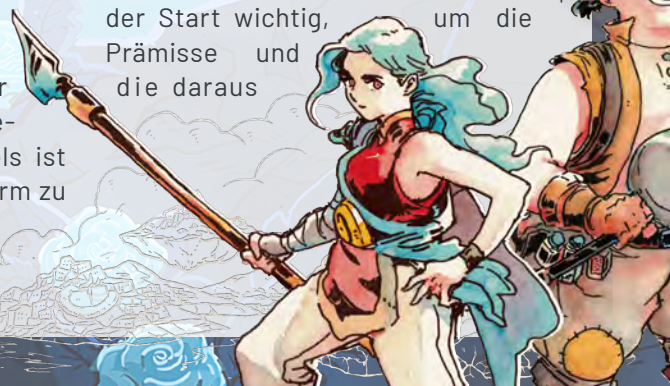
Zunächst lasst uns aber über etwas Offensichtliches sprechen: Die Startzeit des Spiels ist lang; bis ihr den Startbildschirm zu Gesicht bekommt, vergehen mit Anzeige der Keyart und

der darauffolgenden Logos von Sabotage Studio sowie Kowloon Nights gut und gerne 20 Sekunden. Bleiben wir bei Ladezeiten: Ihr müsst beim Wechsel von Gebieten zwischen 7 und 10 Sekunden einplanen. Nun, da wir diesen ersten Kritikpunkt hinter uns gebracht haben, lasst mich euch erzählen, wie der Beginn von Sea of Stars vonstattengeht. Eingeleitet wird die Geschichte durch den Archivar, der darüber berichtet, dass er eine Abenteuerlegende erkunden möchte, von der er glaubt, dass diese eine Lösung für die Qualen des bösen Alchemisten „The Fleshmancer“ bieten könnte.

Und so beginnt die Erzählung in einer Welt, in der die sogenannten Krieger der Sonnenwende in der Magie der Sonnenfinsternis ausgebildet werden, um die Unheil bringenden Eremiten, Schöpfungen des Fleshmancers, zu läutern und so den Frieden zurückzubringen. So machen sich der Sonnenklingentänzer Zale und die Mondmönchin Valere nach der Ausbildung in der Zenith-Akademie auf den Weg zum vermeintlich letzten Eremiten. Doch bevor ihr selbst voll ins Spielgeschehen eingreifen könnt, spannt euch die Einleitung mit vielen Textboxen auf die Folter. Für Genre-Neulinge oder eher ungeduldige Spieler, die direkt eintauchen wollen, kann der Einstieg schon eine kleine Hürde darstellen. Andererseits ist gerade der Start wichtig, um die Prämisse und die daraus



### Die exklusive Retail-Version für Unterstützer der Kampagne



## INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)  
Veröffentlichungstermin: 19.09.2023  
Entwickler: Netherrealm Studios  
Vertrieb: Warner Bros. Games

Genre: Prügelspiel  
Spieler: 1 - 2  
Spieldauer: > 10 Stunden  
Preis: 69,99 €



# Mortal Kombat 1

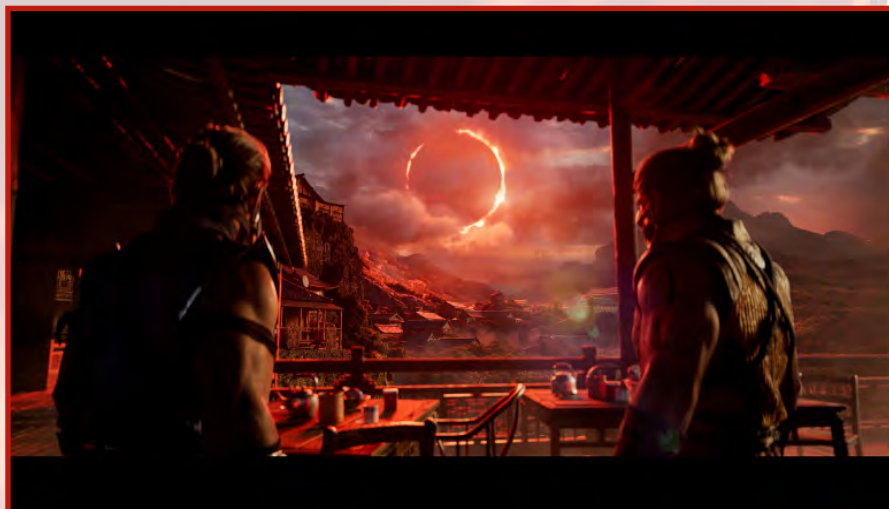
Mortal Kombat gehört nicht nur zu einem der ältesten Prügelspiel-Vertretern, sondern als Franchise auch zu den erfolgreichsten. Neben elf Hauptteilen und vier Spin-Offs wurden auch verschiedene Comics, sowie Kino- bzw. Animationsfilme veröffentlicht. Das Team rund um Serienschöpfer Ed Boon schwingt jedoch im 12. Eintrag den Vorschlaghammer und startet die Geschichte neu!

## Nicht mehr so, wie wir es kennen!

Willkommen im Reboot! Nach dem fulminanten Kampagnen-Finale in Mortal Kombat 11 hat Liu Kang als neuer Gott die komplette Zeitlinie resettet. Das heißt im Klartext: kaum Bezüge mehr zur „alten“ Geschichte oder den bekannten Figurenkonstellationen! Kung Lao und Raiden müssen ihre Fähigkeiten erst erlangen, Sub-Zero und Skorpion sind nun Brüder, die vormals böse Sindel herrscht noch als Imperatorin der Außenwelt. Euch erwartet eine filmreife Präsentation, ein herrlich böser Shang Tsung und natürlich ganz viel Blut!

## Viel zu tun!

Während ihr den Story-Modus in wenigen Stunden abgeschlossen habt, könnt ihr euch mit den Türmen wieder durchgehenden Kampf-Herausforderungen stellen. Dieser kommt dem klassischen Arcade-Pendant am nächsten und eignet sich somit besonders für kurzweilige, schnelle Erfolge zwischendurch. Der Zeitfresser ist aber definitiv der besonders spaßige Invasions-Modus! Dabei besucht ihr neue Zeitlinien,



## Die Story wird in großartigen Zwischensequenzen erzählt

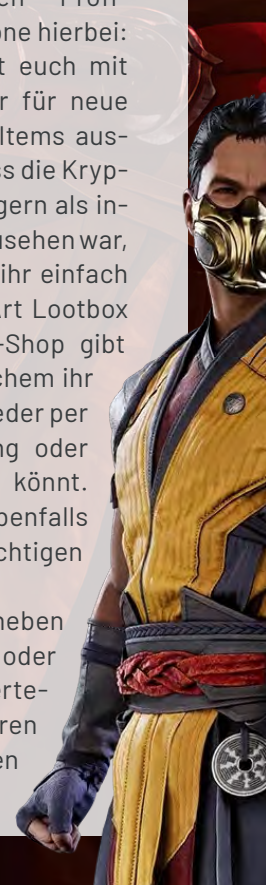
welche in sehr schön designten Maps wie bei einem Brettspiel durchstreift werden. Neben Kämpfen erwarten euch Minigames und lustige Multiplikatoren, wie fliegende Dämonen, welche in der Arena zwischendurch Feuer speien. Als wäre das nicht genug, existiert ein RPG-System mit Level-Ups, Items und Verzauberungen. Dieser Modus ist in Seasons aufgeteilt, sodass alle zwei Monate die aktuelle Map/Geschichte durch eine neue ausgetauscht wird. Dies sollte dann für eine langfristige Motivation sorgen. Ein bezahlbarer Battle-Pass oder ähnliches existiert aber (zu unserer Freude) nicht! Besonders umfangreich sind wieder die Trai-



## Leider ist die Optik nicht fehlerfrei!

nings- bzw. Tutorialmodi ausgestattet. Während ihr im erstgenannten mit vielen Einstellungen gezielte Situationen aufbauen könnt, um diese zu meistern, lernt ihr in Letzterem durch hunderte Lektionen das komplette Spielsystem kennen – Profi-Tricks inklusive! Das schöne hierbei: Jeder Abschluss belohnt euch mit Ingame-Währung, die ihr für neue Kostüme, Artworks und Items ausgeben könnt. Schade, dass die Krypta, welche in den Vorgängern als interaktive Item-Höhle anzusehen war, nicht mehr existiert und ihr einfach nur eure Coins für eine Art Lootbox einwerft. Einen Ingame-Shop gibt es natürlich auch, in welchem ihr rein optische Dinge entweder per erspielter Sonderwährung oder via Echtgeld dazukaufen könnt. Neue Kämpfer gibt es ebenfalls wieder nur im kostenpflichtigen Kombat-Pass.

Online könnt ihr euch neben Freundschaftskämpfen oder Turnieren auch in gewerteten Matches mit anderen Spielern messen, um einen



## INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)  
Veröffentlichungstermin: 15.09.2023  
Entwickler: Monolith Soft, tri-Crescendo  
(Original) / Logicalbeat Co. Ltd. (Remaster)

Vertrieb: Bandai Namco  
Genre: JRPG  
Spieler: 1  
Spieldauer: 90 bis 160 Stunden  
Preis: 49,99 €

# Baten Kaito

# Baten Kaitos I & II HD Remaster

Der GameCube war nicht unbedingt für seine Masse an Rollenspielen bekannt, jedoch waren einige der Vertreter wirklich hervorragend. Dazu zählen auch Baten Kaitos sowie sein Nachfolger beziehungsweise Prequel, welches 20 Jahre vor dem Erstling spielt. Umso schöner, dass sich Publisher Bandai Namco dazu entschieden hat, diese Klassiker auf die Nintendo Switch zu portieren! Denn besonders der zweite Teil dürfte vielen überhaupt nicht bekannt sein, da er niemals in Europa erschienen ist.

## Eine neue Welt über den Wolken

Beide Rollenspiele wurden in Zusammenarbeit von Monolith Soft und tri-Crescendo entwickelt. Monolith ist heutzutage hauptsächlich für die fantastische Xenoblade-Reihe bekannt. Letzteres Studio hat sich mit Eternal Sonata einen Namen gemacht und viele bekannte JRPGs mitentwickelt. Dass Baten Kaitos von solch genreerfahrenen Entwicklern kommt, ist jederzeit spürbar. Und trotz aller Tradition gibt es genügend Elemente, die das Abenteuer vom Rollenspiel-Einheitsbrei abheben.

Aber der Reihe nach! Die Geschichte handelt vom Konflikt Gut gegen Böse, wobei die Menschheit gegen einen scheinbar unbesiegbaren Gegner, einen übermächtigen bösen Gott, antritt. Nach einem unerbittlichen Kampf schafften es die



## Gelegentlich habt ihr die Wahl zwischen mehreren Dialogoptionen

Menschen aber tatsächlich, die göttliche Gestalt zu verbannen. Doch der Sieg hatte seinen Preis: Zurück blieb nur ein verwüstetes, nicht mehr bewohnbares Land, sodass die Völker fortan im Himmel lebten. Auf diesem fliegenden Kontinent entspinnt sich eine vielschichtige Story, die von Hoff-

erneut aufgegriffen, der Held ist hier allerdings ein anderer.

## Kartenbasiertes Gameplay in einem traditionellen JRPG

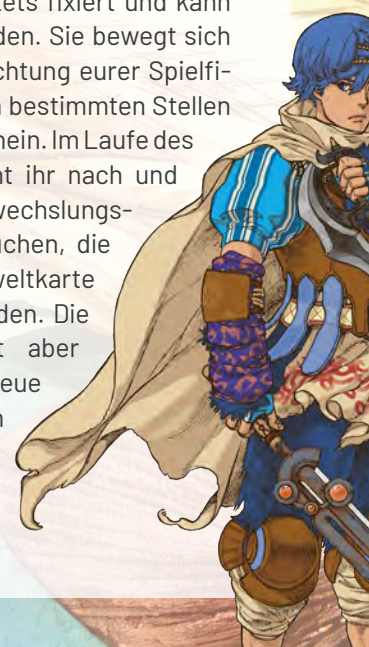
Aber auch das Gameplay weiß zu überzeugen! Der spielerische Kern wirkt so weit vertraut, da er auf traditionellen Rollenspieltugenden aufbaut. In Städten und Dörfern habt ihr genretypisch die Möglichkeit, mit Objekten und NPCs zu interagieren, um an neue Informationen zu gelangen. Die Kamera bleibt dabei stets fixiert und kann nicht rotiert werden. Sie bewegt sich mit der Schrittrichtung eurer Spielfigur und zoomt an bestimmten Stellen ins Geschehen hinein. Im Laufe des Abenteuers könnt ihr nach und nach viele abwechslungsreiche Orte besuchen, die über eine Oberweltkarte angesteuert werden. Die Spielstruktur ist aber streng linear, neue Orte müssen in der vorgegebenen Reihenfolge besucht werden.



## Die Hintergrundstory ist cineastisch inszeniert!

nung, Freundschaft sowie Spiritualität handelt und über die gesamte Spielzeit mitreißen kann.

Ihr selbst schlüpft im ersten Teil in die Rolle eines Schutzgeistes, der die vierte Wand durchbricht und mit Kalas, dem eigentlichen Protagonisten, kommunizieren kann. Im zweiten Spiel wird das Konzept des Schutzgeistes





## Die vorberechneten Hintergründe kommen auch in HD super rüber

Später ist es allerdings möglich, bereits abgeschlossene Inseln erneut zu besuchen und übrige Geheimnisse aufzudecken.

Das Kampfsystem ist eine große Besonderheit von Baten Kaitos. Es ist traditionell rundenbasiert, allerdings mit einem einzigartigen Kniff verfeinert: Sämtliche Skills, Angriffe und so weiter sind Karten, im Spiel „Magnus“ genannt. Seid ihr am Zug, müsst ihr eure Karten auswählen und so eure Aktionen festlegen. Wie viel Schaden man austellt und wie stark die eigene Party einstecken muss, hängt maßgeblich von den Werten der Magnus ab. Nur durch das richtige Kombinieren der Karten könnt ihr die bestmögliche Bilanz aus Angriff und Verteidigung erzielen – dahinter verbirgt sich der besondere taktische Kniff des Kampfsystems. Dieses Konzept ist zugegebenermaßen gewöhnungsbedürftig und stieß damals auf viel Kritik. Auch ich musste mich beim

Replay im Rahmen dieses Reviews erst wieder daran gewöhnen. Ist diese anfängliche Skepsis aber überwunden, eröffnet sich ein strategisch überaus anspruchsvolles Kampfsystem, welches so in dieser Form bis heute einzigartig ist. Es sei angemerkt, dass im Nachfolger nicht mehr jede Figur ihre eigenen Karten besitzt, sondern das ganze

Team ein gemeinsames Deck hat. Das sorgt für einen angenehmeren Spielfluss. Darüber hinaus wurde im HD Remaster eine Auto-Battle-Funktion eingeführt für alle, die mit den Kämpfen einfach nicht warm werden wollen.



## Gefechte finden auf einem separaten Kampfbildschirm statt

## Was bietet die Neuauflage?

Zunächst dürfen wir uns erwartungsgemäß auf einige grafische Verbesserungen freuen. Die Spiele laufen im Docked-Modus in Full HD, bieten eine optimierte Benutzeroberfläche und sehen auf einem modernen Fernseher sauber aus. Die Bildrate ist recht inkonsistent. In vielen Gebieten ist sie zwar höher als auf dem GameCube, in einigen anspruchsvollen Szenen kann es aber zu spürbaren Einbrüchen kommen. Außerdem wurden die Modelle der wichtigsten Charaktere sub-

til aufgewertet. Die vorberechneten Hintergründe der Originalversionen wurden sehr gut hochskaliert.

Neben der bereits erwähnten Auto-Battle-Funktion gibt es noch weitere Qualitätsverbesserungen, etwa eine optionale vorübergehende Deaktivierung der Zufallskämpfe und eine automatische Speicherfunktion. Neu dazugekommen ist auch ein neuer Modus namens NewGame+. Etwas schade ist der gänzliche Verzicht auf die englische Sprachausgabe der GameCube-Versionen. Baten Kaitos I bietet auf der Switch deutsche Texte, wohingegen der Nachfolger nur englisch untertitelt ist. Gesprochen wird in beiden Games ausschließlich japanisch. Großes Lob verdient auch der abwechslungsreiche Soundtrack, der damals wie heute einfach klasse ist.

**Dominik Christ**  
Redakteur

## FAZITBOX

Baten Kaitos I & II sind einzigartige JRPGs, die auch fast 20 Jahre nach der Erstveröffentlichung nichts von ihrer Faszination verloren haben. Das Konzept mit den Sammelkarten wirkt nach wie vor fremdartig und im ersten Moment abschreckend, eröffnet nach der Eingewöhnung aber eine erstaunliche spielerische Tiefe. Die Qualitätsverbesserungen stehen dem Titel sehr gut zu Gesicht, egal ob ihr euch als Veteranen oder Neulinge ins Abenteuer stürzt. Kann man über die fehlende englische Sprachausgabe hinwegsehen, handelt es sich hierbei ganz klar um die definitiven Versionen dieser Klassiker!

# HALLOWEEN-SPECIAL

Wir schreiben Oktober 2023 und das nächste saisonale Fest steht an: Halloween! Im Laufe der letzten Jahre schwappte die Be"geisterung" für das spätjährliche Kürbis- und Gespens-terfest aus den USA immer mehr zu uns herüber und sorgt für teils gruselige oder auch lustige Zusammenkünfte der Nachbarschaft und darüber hinaus. Auch im Redaktions-team von unserem BIG-N-Club gibt es überzeugte Fans von Halloween und so wollen wir dem spukigen Fest auch in diesem Jahr einen Abschnitt spendieren. Dieses Mal soll es vor allem um gruselige Spieletipps für Nintendos Konsolen gehen. Des Weiteren stellen wir euch ein paar schaurige Charaktere aus dem Nintendo-Universum vor; aber auch die Kreativität wird nicht außer Acht gelassen. Viel Spaß beim inspirieren lassen!





# GRUSELIGE SPIELETIPPS

## Maniac Mansion

In dem im Jahr 1990 für das NES erschienene Point-and-Click-Adventure von Lucas Games schlüpft ihr in die Rolle von sechs Jugendlichen, die in ein gruseliges Haus einbrechen, um ihre Freundin Sandy zu retten. Diese wurde vom verrückt gewordenen Wissenschaftler Dr. Fred entführt, der grausame Experimente



**Mansion 1: Rettet Sandy aus den Fängen von Dr. Fred!**

an ihr durchführen will. Im Haus angekommen, rätselt ihr euch durch verschiedene Räume und versucht den schaurigen Bewohnern aus dem Weg zu gehen. Wenn euch diese erwischen, schmeißen sie euch in einen dunklen Keller oder bringen euch um. Das Spiel steckt voller Humor und makaberen Momenten. So könnt ihr eine Mumie duschen, ein allseits bekanntes Tentakelwesen füttern oder einen Hamster in der Mikrowelle explodieren lassen. Außerdem wird das Spiel immer wieder durch unterschiedliche Ereignisse unterbrochen, die das Geschehen beeinflussen. Maniac Mansion ist auch heute noch ein tolles Spiel, das atmosphärisch und storytechnisch viel zu bieten hat und zurecht als Meilenstein der Adventure-Spiele gilt.

**Michael Breuer**  
Redakteur

## INFOBOX

Plattform: NES  
Erstveröffentlichung:  
1992 (Europa)  
Entwickler: Lucasfilm  
Games  
Vertrieb: Jaleco  
Entertainment  
Genre: Point-and-Click-  
Adventure  
Spieler: 1  
Seltenheit: mittel  
Preis: mittel

# MANIAC MANSION

## INFOBOX

Plattform: Super Nintendo  
Erstveröffentlichung:  
1992 (Europa)  
Entwickler: Konami  
Vertrieb: Konami  
Genre: Action/Platformer  
Spieler: 1  
Seltenheit: häufig  
Preis: mittel



## Super Castlevania IV

Stellt euch vor: Alle klassischen Film- und Literaturmonster sitzen an einem Tisch und wollen nur eines: In einem einzigen Spiel vertreten sein! Das ist Super Castlevania IV, nicht nur mein Halloween-Tipp, sondern sogar mein liebstes SNES-Spiel überhaupt! Der Titel selbst ist eine Neuerzählung des NES-Erstlings im 16 Bit-Gewand, aber was für eines! Euch erwartet eine stark verbesserte Steuerung mit hervorragendem Movement (nicht gerade die Stärke der Serie), tollem Leveldesign, wunderschöner Grafik und dem wohl besten Soundtrack, der jemals aus einer 16-Bit-Maschine ertönt ist. Die Gegner und vor allem Bosse sind le-

gendär und dank des fairen, aber herausfordernden Schwierigkeitsgrad sollten auch die meisten Vampirjäger das Ende sehen können. Und es passt wunderbar zu einem schaurigen Spieleabend!

**Ruben Esch**  
Redakteur



**Ruben liebt sein Castlevania!**

## Das Satellaview – wenn das Super Famicom auf einen Satelliten trifft!

In den 1990er Jahren waren Videospiele noch anders gestrickt: Keine Add-Ons, keine Patches, keine DLCs! Warum? Wahrscheinlich, weil die damaligen Möglichkeiten dies noch nicht wirklich zuließen. Doch wieder einmal war es Nintendo, die ein ganz besonderes Gerät auf den Markt brachten – Vorhang auf für das Satellaview!

### Es kommt von den Sternen!

Im April des Jahres 1995 veröffentlichte Nintendo das Satellaview für 18.000 Yen ausschließlich in Japan. Dabei handelte es sich um ein Satellitenmodem, das als Peripheriegerät an der Unterseite des Super Famicom angeschlossen werden konnte. Der Spitzname des Gerätes war klug gewählt und eine Mischung aus den Wörtern „Satellit“ und „View“. Im Gegensatz dazu war der komplette Name deutlich länger: Broadcast Satellaview X, weshalb man ihn einfach mit „BS-X“ abkürzte.



**Unser Super Famicom mit ange-schlossenem Satellaview**



**Die Verpackung rückte das Zusatzgerät in den Vordergrund**

Das von Nintendo entwickelte Satellitenmodem nutzte den Satellitenradiodienst St. GIGA, über den Spieldaten während eines speziellen Bereichs namens Super Famicom Hour übertragen wurden. Während



**Excitebike: Bun Bun Mario Battle war ein spaßiges Rennspiel**

dieser Sendezeit konnte man Spiele auf den internen Speicher des Satellaview oder einen optionalen Memory Paks herunterladen. Zum Starten der Satellaview-Hardware und der entsprechenden Verbindung mit St. GIGA wurde ein im Lieferumfang enthaltenes Modul (mit dem Titel „The Story of The Town Whose Name Was Stolen“)

in den Steckplatz des Super Famicom eingesetzt. Als Maskottchen des Satellitenmodems schickte Nintendo natürlich Super Mario ins Rennen, der sich passenderweise in einen Raumanzug gekleidet durch den Weltraum bewegt. Dies erklärt auch den entsprechenden Raumanzug in Super Mario Odyssey.

### Neue Spiele braucht das Land

Insgesamt wurden 114 Spiele für das Satellaview veröffentlicht. Während einige speziell für den Dienst entwickelt wurden, handelte es sich bei vielen lediglich um Remakes oder spezielle Upgrades älterer Famicom- und Super Famicom-Titel. Dazu zählten etwa BS F-Zero Grand Prix 2, das mit einem neuen Grafikgerüst für die Gleiter, Strecken und das Menü aufwarten konnte. Zudem gab es mit dem Ace Cup, der aus fünf Strecken bestand, auch neues aufregendes Spielefutter.

Und auch für Mario- und Zelda-Fans gab es Grund zur Freude. So erschien

## Die Nintendo-Sammlung von Kilian Pfeiffer

### Im Bann von BIG-N!

Als der Game Boy auf den deutschen Markt kam, war ich sieben Jahre alt. Mein Freund Tobi hatte einen zum Geburtstag bekommen. Ich war geflasht von der Technik des Geräts, vor allem von Super Mario Land. Das Spiel war der Startschuss zur Nintendo-„Abhängigkeit“ und Wegbereiter für meinen heutigen Job. Was daraus noch entstanden ist? Eine „kleine“, aber feine Sammlung, die meinen ganz persönlichen „Nintendo-Raum“ mit Leben erfüllt.

Mein Spielzimmer ist eine kunterbunte Wundertüte. Es ist mein persönliches Eldorado. Der Eintritt in einen Raum, der ganz und gar jener Firma gewidmet ist, die mich mein Leben lang begleitet hat: Nintendo! Schließe ich die Tür, bin ich im Nintendoland. Jedes Fleckchen ist Nintendo. Regalreihen gibt es hier, tausende Spiele darauf. An den Wänden hängen amiibo-Figuren, alle veröffentlichten Nintendo-Konsolen in x-verschiedenen Varianten. Goodies und Merchandise, wo man nur hinschaut. Mehr als 30



**Ein seltenes Stück: die Famicom-Box von Nintendo**



**Bis zur Decke gestapelt: Game Boy Advance-Games!**

Jahre Sammelleidenschaft haben ihre Spuren hinterlassen.

Anders ausgedrückt: In meinem Raum warten alle meine Schätze, die mir über die Jahre ans Herz gewachsen sind und das Leben versüßen. Zu jedem einzelnen Objekt gibt es eine Geschichte, auch wenn natürlich nicht mehr alle im Kopf präsent sind.

Wo beginnt man, wo hört man auf? Unser Chefredakteur Patrick Erneemann hat über sein Leben mit Nintendo ein hunderte Seiten dickes Buch verfasst. Eins ist also klar: Hier ist nur Platz für die Kurzversion. Immerhin hat mich die Liebe zu Nintendo zu meinem Job gebracht. Ich bin Redakteur und arbeite als freischaffender Journalist für verschiedene Medienhäuser.

### Wenn Mario der Schuldige ist!

Wie das alles begann? Super Mario trägt die Hauptschuld! Endlich hielt ich im Jahr 1990 mei-

nen eigenen Game Boy in den Händen. An jedem Geburtstag, zu jedem Osterfest – natürlich auch an Weihnachten – musste Spielenachschub her. Die Game Boy-Sammlung wuchs. Noch heute bin ich stolz auf meine erste Bauchtasche, in der ich meinen Handheld samt Spielen auf jeden Trip mit meinen Eltern mitnahm. Der graue Kasten war mein stetiger Begleiter. Das Super Nintendo folgte, das NES erhielt ich gebraucht. Die Sammlung wuchs. Von jenem Geld, das ich beim Austragen von Zeitungen verdiente, wurde ordentlich in Cartridges investiert.

Die Nintendo 64-Zeit ist rückblickend eine der schönsten Kindheitserinnerungen überhaupt. Fast alle finanziellen Mittel, die ich von Omas, Tanten oder Eltern zugesteckt bekam, wanderten in Software, oft neu oder gebraucht. In späteren Jahren erweiterte ich die noch fehlenden Titel, sodass – Stand heute – das Full-Set fast komplettiert ist. Aber eben nur

# Interview mit Sven Plate



Sven Plate ist ein deutscher Synchrosprecher, der seine markante Stimme zahlreichen Figuren in Film und Fernsehen leiht. Mit seiner wandelbaren und ausdrucksstarken Stimme verleiht er den Charakteren Leben und sorgt dafür, dass sie im Gedächtnis bleiben. Durch seine langjährige Erfahrung und sein Talent hat sich Sven Plate einen Namen in der deutschen Synchronbranche gemacht und ist eine gefragte Stimme in der Entertainment-Welt. Nintendo-Fans ist er bekannt durch die Regie der deutschen Vertonung von The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

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

Hallo Sven! Vorab vielen lieben Dank, dass du dir die Zeit für uns genommen hast. Eine einfache Frage vorweg: Hast du in der Vergangenheit schon mal ein Videospiel gespielt? Wenn ja, welches?

## **Sven:**

Ich bin kein großer Videospielder! In meiner Jugend gab es noch keine Videospiele. Später habe ich dann gerne Pac-Man gespielt.

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

Du bist als Synchrosprecher tätig. Wie bereitest du dich auf eine neue Sprechrolle vor und welche Methoden oder Techniken verwendest du, um

dich in einen Charakter hineinzusetzen?

## **Sven:**

Eigentlich haben die meisten Synchrosprecher da gar keine Technik. Wir haben teilweise fünf verschiedene Rollen am Tag, da hat man keine Zeit für Vorbereitung. Anders ist es bei großen Kinorollen, da sieht man sich den Film oft vorher an.

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

Gibt es jemanden, der dich in deinem Leben besonders inspiriert hat?



Seine wohl bekannteste Sprechrolle "Bugs Bunny"

## **Sven:**

Am ehesten Benjamin Völz, er ist u. a. die Stimme von Charlie Harper bei Two and a Half Men.

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

Deine wohl bekannteste Sprechfigur ist ja der Hase Bugs Bunny. Wirst du wegen deiner Stimme oft auf der Straße erkannt?

## **Sven:**

Ja, zum Beispiel neulich mit meinem Kollegen Tobias Müller, nach dem Cosday in Frankfurt. Da fragte mich einer



der Beamten an der Gepäckkontrolle, ob ich nicht Synchrosprecher wäre. Zurzeit ist es durch unser TikTok-Format „Einminutenstar“ wöchentlich der Fall. Früher kam es eher zwei oder drei Mal im Jahr vor.

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

Was war dein schönster Moment, der dir während einer Session in Erinnerung geblieben ist?

## **Sven:**

Das ist oft schwer zu sagen. Es sind eher viele schöne Momente. Einen Einzelnen wüsste ich jetzt nicht!

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

Du hast bei der Synchronisation von The Legend of Zelda: Breath of the Wild Regie geführt. Wie sah da der Tagesablauf aus?

## **Sven:**

Die Regie bei Zelda war toll! Wir hatten von Nintendo extra einen japanisch sprechenden Mitarbeiter an die Seite bekommen, der auf die Aussprache geachtet hat. Ansonsten haben wir täglich von 9:00 bis etwa 18:00 Uhr aufgenommen und die vielen verschiedenen Sprecher davor über ihre Rolle gebrieft.

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

Wieviel Zeit nahm das gesamte Projekt in Anspruch?

## INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1997  
Entwickler: Rare  
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Puzzler  
Spieler: 1  
Seltenheit: Häufig  
Preis: Günstig

# N64-Klassik-Test: Blast Corps

In den Frühzeiten der 3D-Games experimentierten viele Entwickler mit den neuen Möglichkeiten. Rare war hier besonders originell und brachte mit Blast Corps den wahrscheinlich einzigartigsten Titel auf der 64-Bit-Konsole heraus!

## Zerstörungs-Helden gesucht!

Das Abbruchunternehmen Blast Corps hätte sich sicherlich einen anderen Job gewünscht. Der Atomtransporter Missile Carrier fährt aufgrund eines Defekts nur per Autopilot den geraden Weg zum Ziel! Jedes Hindernis kann eine explosive Katastrophe auslösen. Es liegt nun an euch, mit verschiedenen Vehikeln wie Raupen, Muldenkipper, raketenbestückte Motorräder oder selbst Mechs den Weg freizumachen.

## An die Arbeit!

Euer Ziel ist klar: In den Hauptleveln den Weg für den Transporter ebnen. Da sich jedes Vehikel mit seiner Zerstörungskraft anders steuert, erwarten euch immer neue Herausforderungen und eine entsprechend hohe Abwechslung. So kann z. B. euer Muldenkipper nur durch Drifts



**Stampfattacken auf Gebäude gibt es auch!**

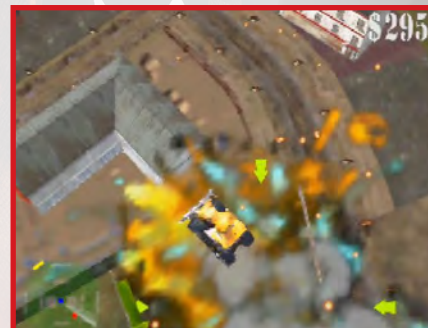


**Drift-Fans kommen auch zum Zug!**

Gebäude zerstören und die Raupe benötigt entsprechenden Anlauf. Oft steht ihr auch vor kleineren Rätseln, indem ihr eure Fahrzeuge verlassen und per Kran transportieren bzw. mit Blöcken Lücken füllt. Es verstecken sich auch Geheimnisse und Sonderziele in den Leveln, die aber beim ersten Spielen aufgrund des Zeitlimits nur schwer erreichbar sind. Gut, dass ihr beim nachträglichen Anwählen auch in Ruhe alles absuchen könnt. So sind auch die versteckten Wissenschaftler bei einem erneuten Durchgang leichter auffindbar. Dazu gesellen sich witzige Bonuslevel, wie Mech-Fluglevel oder auch das Absolvieren von Rennstrecken! Kaum ein Level gleicht dem anderen, was den Spielspaß dank der vielen kleinen Ideen durchgehend auf einem sehr hohen Niveau hält! Wenn ihr euren Job gut macht, erhaltet ihr als Belohnung Medaillen. Die Profis unter



**Schnell! Der Carrier kommt!**



**Explosionen gibt es zu Hauf**

euch streben aber natürlich nach der höchsten Auszeichnung: Platin! Doch seid gewarnt: Der Schwierigkeitsgrad ist hier entsprechend hoch, belohnt aber konstantes Durchhalten mit dem befriedigenden Gefühl, alles aus sich und dem Spiel herausgeholt zu haben!

## Braun in Braun

Optisch fällt der Titel leider etwas ab! Während die Perspektive mit seiner Draufsicht die schick modellierte Fahrzeuge bestens einfängt, sind die Level nur in wenigen Farben und sehr matschigen Texturen getränkt. Hier kennt man Rare doch etwas kompetenter! Der Soundtrack ist eingehend und gut komponiert, fühlt sich aber ebenso als eher mittelprächtiges Werk seitens des Entwicklers an.

## Fazit

Hier kracht es gewaltig! Ein spielerisch einzigartiger Titel, der trotz seiner schwachen Technik unbedingt in jeder Nintendo 64-Sammlung gespielt werden muss!

**Ruben Esch**  
Redakteur

## INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2001  
Entwickler: Capcom  
Vertrieb: Nintendo

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

# Game Boy Color-Klassik-Test: The Legend of Zelda: Oracle of Ages und Oracle of Seasons

Im Jahr 2001 veröffentlichte Nintendo zwei Ableger aus der The Legend of Zelda-Reihe, die bis heute überaus populär sind: Oracle of Ages und Oracle of Seasons. Die von Capcom entwickelten Spiele sollten ursprünglich sogar einen dritten Teil beinhalten – ganz nach dem Vorbild der drei Triforce-Teile und der drei Göttinnen von Hyrule. Dies wurde aber aufgrund technischer Schwierigkeiten verworfen, sodass am Ende nur Oracle of Ages und Oracle of Seasons blieben – zwei Spiele, die für jeden langjährigen Zelda-Fan einen heiligen Gral bedeuten und auf besondere Art und Weise miteinander verbunden sind.

## Epische Geschichten im Doppelpack

Zu Beginn eines vorweg: Sowohl bei Oracle of Ages als auch bei Oracle of Seasons handelt es sich jeweils um ein eigenständiges Spiel aus der Zelda-Reihe. Das Besondere an beiden Titeln ist allerdings die Möglichkeit, die Spiele miteinander zu verbinden. Bevor wir zu diesem wegweisendem Feature kommen, werfen wir allerdings einen Blick auf die Geschichte der beiden Spiele. In The Legend of Zelda: Oracle of Seasons wird das „Orakel der Jahreszeiten“, die Tänzerin Din, vom bösen General Onox entführt. Zudem verbannt er den Tempel der



**Zu Beginn seines Abenteuers ist Link noch unbewaffnet**

Jahreszeiten und den dort aufbewahrten Stab der vier Jahreszeiten in eine andere Welt. Links Aufgabe ist es nun, die acht Essenzen der Na-



tur zu finden, um dem mächtigen Maku-Baum zu alter Stärke zu verhelfen. In The Legend of Zelda: Oracle of Ages hingegen nimmt die böse Zau-



**Die Göttin Nayru ist äußerst musikalisch veranlagt**



**Ihr trefft auf zahlreiche lustige und interessante Gesellen**

berin Veran das „Orakel der Zeit“ mit Namen Nayru gefangen. Dadurch will sie die Vergangenheit ändern und die Macht über das Land Labryna erhalten. Dies kann Link natürlich nicht zulassen und macht sich auf, die Essenzen der Zeit zu finden, um mit Hilfe des Maku-Baumes Labryna und schließlich auch Nayru zu retten. Das eingangs erwähnte Feature, dass beide Spiele in besonderer Weise miteinander verbunden werden können, ist eines der zentralen Elemente. Habt ihr eines der Spiele durchgespielt, erhaltet ihr ein 20-stelliges Passwort, welches ihr beim Start des jeweils anderen Titels eingeben könnt. Dadurch könnt ihr das zweite Spiel mit eurem bisherigen Spielstand fortsetzen und einen weiteren Handlungsstrang freischalten – beide Spiele in seiner Sammlung zu haben, lohnt sich also!

## Von Jahreszeiten und Zeitreisen

Gameplaytechnisch wird euch Zelda-typisch einiges geboten, wobei

## INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2002 und 2003  
Entwickler: Camelot  
Vertrieb: Nintendo

Genre: Rollenspiel  
Spieler: 1  
Seltenheit: Häufig  
Preis: Mittel

# Game Boy Advance-Klassik-Test: Golden Sun und Golden Sun – Die vergessene Epoche

## Aus Eins mach Zwei

Als der japanische Entwickler Camelot anfing, ein Rollenspiel namens Golden Sun für das Nintendo 64 zu planen, war noch nicht klar, dass das Spiel einige Umwege gehen würde. Da sich der Game-Cube-Release schon am Horizont abzeichnete, wurde schnell umgeplant und das Spiel für den Game Boy Advance programmiert. Während

der Entwicklung merkten die Verantwortlichen jedoch, dass das JRPG zu groß für ein GBA-Modul war. Kurzerhand entschloss man sich, Golden Sun in zwei Teile aufzusplitten, was sich als gute Idee entpuppte. Der erste Teil verkaufte sich 1,65

Millionen mal, der Nachfolger kam auf 1,12 Millionen verkaufte Exemplare. Bis heute gelten die Golden Sun-Spiele als Vorzeigetitel auf dem GBA und tauchen regelmäßig in Best-Of-Rollenspiel-Listen auf. Zwar sind die Games für Sammler



## Die Kämpfe sind ein kleines Spektakel

immer noch gut erhältlich, kosten aber mit ca. 30€ (Modul) bzw. 70€ (OVP) nicht gerade wenig. Umso schöner, dass Nintendo den ersten Teil schon bald innerhalb seines Switch Online-Pakets veröffentlichen möchte.

## Willkommen auf Weyard

Die Golden Sun-Teile spielen in einer Welt namens Weyard. Eine antike Wissenschaft namens Alchemie, die auf den Elementen Feuer, Wind, Wasser und Erde basiert, beherrschte lange das Streben der Menschen. Sie ermöglicht es z. B., aus Blei Gold herzustellen, ewiges

Leben zu schenken oder unglaubliche Macht zu entfesseln. Da es durch sie immer wieder zu schweren Kriegen kam, wurde die Kraft versiegelt. Einige Menschen haben jedoch bis heute die Gabe der Psynergy, die aus der Alchemie hervorgegangene Magie, zu nutzen. Diese Auserwählten werden Adepten genannt.

Eines Tages wird der Friede der Menschheit gestört, da dunkle Gestalten in ein Heiligtum eindringen und die vier Elementar-Sterne stehlen, welche die Siegel der Alchemie brechen können und damit das Bestehen der Welt bedrohen.

## Los Grünschnabel, rette die Welt!

In Golden Sun schlüpfst ihr in die Rolle des Teenagers Isaac, welcher von seinem Kumpel Gareth dabei begleitet wird, die Welt zu retten und ihre entführte Freundin Jenna zu finden. Hierfür müssen die beiden jungen Adepten verhindern, dass vier auf der ganzen Welt verteilte Leuchttürme durch die Elementar-Sterne aktiviert werden und die Alchemie somit freigesetzt wird. Zum Glück treffen sie die beiden Adepten Mia und Ivan, die sich den Abenteurern anschließen. Als die Gruppe den Venus-Leuchtturm erreicht, ist er bereits von den Dieben der Elementar-Sterne, Saturos und Menardi, aktiviert worden. Diese haben auch Jenna dabei, sowie



Willkommen in Weyard!



Findet die Leuchttürme!