

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 9 - DEZ - 2023

SUPER MARIO BROS. WONDER



REVIEWS

Star Ocean The Second Story R
WarioWare: Move It!
Super Mario RPG ... u. v. a.

SPECIALS

Das große Weihnachtsspecial
Die Zukunft von Mario Kart
Das NES (Teil 1) ... u. v. a.

RETRO REVIEWS

Starfox Adventures (GameCube)
Alpha Mission (NES)
Home Alone (SNES) ... u. v. a.

Inhaltsverzeichnis

9. Ausgabe 12/23

Editorial	02
News	06
Es wird gemütlich im Podcast!	06
Nintendo kündigt Live-Action-Film zu The Legend of Zelda an	07
Super Mario Bros. Wonder stellt Verkaufsrekord auf ..	08
SanDisk veröffentlicht 1,5 TB-Speicherkarte für die Nintendo Switch.....	09
Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen	10
Die Redaktion stellt sich vor	12
Das große Weihnachtsspecial	16
Der Weihnachtscomic	20
Reviews	22
Super Mario Bros. Wonder	22
Sonic Superstars	26
Meisterdetektiv Pikachu kehrt zurück	28
EA Sports FC 24	30
Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1.....	32
Super Mario RPG	34
WarioWare: Move it!	38
Star Ocean The Second Story R.....	40
F-Zero 99	59
Reviews // Indie-Games	44
Dredge	44
A Short Hike	49
Doppelposter: Super Mario Bros. Wonder und Detektiv Pikachu kehrt zurück	45
Special: Die Geschichte des Nintendo Entertainment Systems	50
Special: Retro Charts – Top 10 NES	53
Redaktionscharts + Umfrage	55
Special: Das Game of the Year – Stimmen aus der Redaktion	56



08 | News | Eiji Aonuma erhält Orden der Künste und Literatur



22 | Reviews | Super Mario Bros. Wonder



50 | Special | Die Geschichte des Nintendo Entertainment Systems



Super Mario Bros. Wonder stellt Verkaufsrekord auf

Das neue Abenteuer unseres Lieblingsklempners begeistert derzeit die Spieler rund um den Globus. Da wundert es natürlich nicht, dass die Verkaufszahlen ebenso positiv ausfallen. So teilte Nintendo Anfang November mit, dass sich der Titel zwei Wochen nach Verkaufsstart weltweit bereits über 4,3 Millionen Mal verkaufen konnte. Damit stellt Super Mario Bros. Wonder einen neuen Rekord auf: Kein Mario-Titel seit Aufzeichnung der Verkaufsdaten zu Nintendo Wii- und DS-Zeiten konnte diese Zahl innerhalb so kurzer Zeit erreichen! Ebenfalls interessant: Innerhalb der ersten drei Tage konnte auch in Europa ein Verkaufsrekord aufgestellt werden – hier hat sich ebenfalls kein Mario-Abnehmer zuvor so schnell verkauft. Herzlichen Glückwunsch an Nintendo und Super Mario – absolut verdient!

Patrick Ernemann
Redakteur



Neue Erweiterungssets zu LEGO Super Mario

Ab dem 01. Januar 2024 gibt es für LEGO- und Super Mario-Fans einige neue Erweiterungssets zu ergattern: „Schneeabenteuer mit Familie Pinguin“ und „Mopsie in Toads Laden“ werden für je 19,99 € angeboten. Zudem stehen „Yoshis wilder Wald“ (9,99 €), „Bowsers Monsterkarre“ (29,99 €) sowie „Dorrie und das versunkene Schiff“ (44,99 €) ebenfalls am gleichen Tag für die Käufer bereit.

Patrick Ernemann
Redakteur



Patrick Ernemann
Redakteur



Eiji Aonuma erhält Orden der Künste und Literatur

Eiji Aonuma ist seit vielen Jahren federführend an jedem Ableger der Zelda-Reihe beteiligt. Den bisher größten Erfolg konnte er wohl als Co-Creator mit dem aktuellen Teil Tears of the Kingdom verbuchen. Das französische Kulturministerium bestätigte nun die Wichtigkeit von Aonuma-san in der Videospielebranche und verlieh diesem den Orden der Künste und Literatur. Die sehr hoch angesehene Auszeichnung wurde übrigens auch Shigeru Miyamoto im Jahr 2006 zuteil. Herzlichen Glückwunsch an Eiji Aonuma zu dieser absolut verdienten Ehrung!

Nintendo veröffentlicht aktuelle Finanz- und Verkaufszahlen

Anfang November gab BIG-N in einem Finanzbericht alle aktuellen relevanten Zahlen des laufenden Geschäftsjahres bekannt. Diesem ist zu entnehmen, dass die Nintendo Switch-Konsolenfamilie Stand Ende September 2023 bei über 132 Millionen verkauften Einheiten liegt. Generell gestalten sich die Verkaufszahlen auch im siebten Jahr des Lebenszyklus positiv. Im ersten Halbjahr des Geschäftsjahres 2023/24



Weihnachtsspecial



Liebe Club-Mitglieder, pünktlich zur Weihnachtszeit möchten wir euch wieder mit einem passenden Special in Stimmung bringen. Dazu haben wir nicht nur einen heißen (alkoholfreien) Weihnachtspunsch gezaubert und leckere Plätzchen gebacken, sondern auch in unserer Nintendo-Kiste gekramt. Wir möchten euch heute einmal unsere Lieblings-Games für die weihnachtliche Winterzeit vorstellen – inklusive einer kulinarischen Empfehlung. Dabei geht es nicht nur um aktuelle Spiele für die Switch, wir machen selbstverständlich auch einen spannenden Ausflug in die Nintendo-Vergangenheit.

Schnappt euch also eure Kuschedecke, eine heiße Schokolade (oder wahlweise auch einen heißen Glühwein) samt Keksen und freut euch auf viel Spaß zur Weihnachtszeit!

Die Donkey Kong Country-Reihe (SNES)

Mitte der 1990er war die Donkey Kong Country-Reihe für viele Nintendo-Fans fest mit dem Weihnachtsfest verbunden – kein Wunder, erschienen doch alle drei Teile von 1994 bis 1996 stets wenige Wochen vor Weihnachten. Über die legendäre Spielereihe auf dem SNES müssen wir wohl kaum große Worte verlieren, immerhin zählen alle drei Titel bis heute zu den absoluten Highlights im Jump'n'Run-Genre. Natürlich konnte zur damaligen Zeit besonders die famose technische Umsetzung der Spiele begeistern, denn kaum jemand hielt solche Grafiken zuvor auf einem 16-Bit-System für möglich. Auch spielerisch konnten alle drei Ableger überzeugen.

Doch warum ist die Reihe geradezu prädestiniert für das Weihnachtsfest? Nun, zum einen sicherlich aufgrund der zeitlosen Spielbarkeit, aber vor allem wohl auch deshalb, weil uns die Spiele an unsere Kindheit bzw. Jugend erinnern. Wie viele von euch haben die drei Ableger zum jeweiligen Weihnachtsfest erhalten? Sicherlich nicht wenige! Daher dürften die Erinnerungen an ein besonders glückliches Weihnachtsfest auch heute noch zahlreiche Gamer auf der ganzen Welt erfreuen.

Dazu empfehlen wir:

Eine heiße Bananenmilch!



Im ersten Teil übernehmt ihr die Rolle von Donkey und Diddy



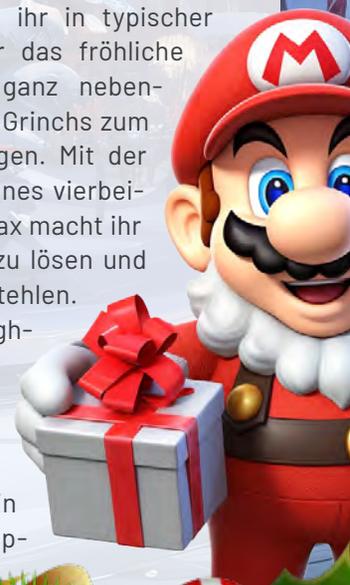
Der zweite Ableger ist für viele der Höhepunkt der Reihe



In Dixie Kong's Double Trouble wurde mit Kiddy ein neuer Charakter eingeführt

Der Grinch – Weihnachtsabenteuer (Switch)

Die Geschichte rund um den Weihnachtsmuffel dürfte wohl jedem Leser bekannt sein, schließlich gab es in den vergangenen Jahren die eine oder andere Verfilmung. Und ja, auch Videospielumsetzungen ließen nicht lange auf sich warten. Diese waren mal mehr, mal weniger anspruchsvoll, konnten die Fans aber für einige Stunden unterhalten. Im vergangenen Oktober erschien mit Der Grinch – Weihnachtsabenteuer nun auch ein Ableger für die Nintendo Switch. In der Rolle des grünen Weihnachtsfeindes sabotiert ihr in typischer Platformer-Manier das fröhliche Fest und helft ganz nebenbei, das Herz des Grinchs zum Wachsen zu bringen. Mit der Unterstützung seines vierbeinigen Freundes Max macht ihr euch auf, Rätsel zu lösen und Geschenke zu stellen. Das besondere Highlight ist der Koop-Modus, bei dem ein Spieler in die Rolle des Grinchs und der andere in die von Max schlüp-



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 20.10.2023
Entwickler: Nintendo
Vertrieb: Nintendo

Genre: Jump 'n' Run
Spieler: 1 - 4 (Lokal und Online)
Spieldauer: 25 Stunden
Preis: 59,99 €

SUPER MARIO BROS. WONDER

Super Mario Bros. Wonder



Auch als Elefant ist Mario unschlagbar

In der Direct-Ausgabe vom vergangenen Juni kündigte Nintendo mit Super Mario Bros. Wonder überraschend einen neuen 2D-Ableger mit unserem Lieblingsklempner an. Dabei war bereits in den ersten Trailern klar zu erkennen, dass wir uns auf viele innovative Spielideen und besondere Items freuen dürfen. Nun ist Super Mario Bros. Wonder endlich erschienen, und wir wollen euch nachfolgend aufzeigen, warum ihr dieses Spiel auf keinen Fall verpassen dürft!

Prinz Florian und das Blumenkönigreich

Was erwartet euch story-technisch im neuen Super Mario-Abenteuer? Prinz Florian aus dem Nachbarkönigreich des Pilzkönigreichs, dem sogenannten Blumenkönigreich, hat Mario, Luigi, Prinzessin Peach und Daisy sowie die verschiedenen Toads zu einem Besuch eingeladen. Es hätte so schön werden können, wäre da nicht Marios Erzfeind – der König der Koopas. Richtig gelesen, auch dieses Mal ist Bowser der Stö-

renfried. Entgegen der allgemeinen Annahme entführt er aber keineswegs Prinzessin Peach; stattdessen stibitzt er sich eine Wunderblume und verschmilzt auf diese Weise mit dem Schloss von Prinz Florian. Das Ergebnis: Bowser treibt nun als fliegende Festung sein Unwesen! Die Aufgabe von Mario und seinen Freunden ist somit klar: Bowser besiegen und die altbekannte Ordnung im Blumenkönigreich wiederherstellen.

Ein aufregendes Abenteuer voller Wunder

Bevor wir uns in das große Abenteuer wagen, wählen wir zunächst unseren Charakter aus. Hier gibt es die erste Besonderheit: Abgesehen von Mopsie und Yoshi unterscheiden sich die Charaktere lediglich optisch voneinander. Die beiden Ausnahmen hingegen nehmen im Spiel keinen Schaden und eignen sich dadurch perfekt entweder für jüngere Spieler oder solche, die bisher noch keine Erfahrung mit dem Genre gesammelt haben. Im Gegenzug können Mopsie und Yoshi keine Power-Ups verwenden.

Insgesamt warten sechs abwechslungsreiche und wundervolle Welten auf euch. Werdet ihr zu Beginn noch gemächlich an die Hand genommen, werden die nachfolgenden Gebiete anspruchsvoller, wobei ihr in der semi-offenen Spielwelt die Reihe der zu absolvierenden Level zum großen Teil selbst auswählen dürft. Warum nur zum großen Teil? Weil einige Level (wie zum Beispiel Boss-Stages) nur mit einer bestimmten Anzahl an Wundersamen anwählbar sind, die wiederum die Rolle der



Das Leveldesign ist einfach überragend!

Sterne und Monde aus vergangenen Mario-Abenteuern übernehmen. Gameplay-technisch erwartet euch mit Super Mario Bros. Wonder eine wahre Spielspaßgranate, die Platforming par excellence bietet! Im Prinzip rennt und springt ihr durch die Level, stets mit dem Ziel vor Augen, das Ende zu erreichen. Natürlich sammelt ihr auch Goldmünzen ein – und nicht nur diese! Mit den sammelbaren lilafarbenen Münzen dürft ihr auf der Weltkarte shoppen gehen und so zum Beispiel Extraleben einsacken.

Die Steuerung funktioniert tadellos und ist innerhalb weniger Minuten

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 17.10.2023
Entwickler: Sonic Team, Arzest
Vertrieb: SEGA

Genre: Jump 'n' Run
Spieler: 1 - 4 (Lokal), 1 - 8 (Online)
Spieldauer: 15 Stunden
Preis: 59,99 €

SONIC
SUPERSTARS

Sonic Superstars



Bridge Island weckt nostalgische Gefühle

Sega schickt den schnellsten Igel der Welt mit Sonic Superstars in ein neues Abenteuer. Während der letzte Ableger der Reihe, Sonic Frontiers, mit den offenen Zonen einen neuen Ansatz wagte, galt es mit dem aktuellen Teil, die Herzen der 2D-Fans im Sturm zu erobern und sich auf die Tugenden vergangener Sonic-Tage zu besinnen. Ob die Entwickler von SEGA und Arzest hier erfolgreich waren, verraten wir euch im vorliegenden Test.

Ein neuer Schauplatz und alte Bekannte

Dr. Eggman ist zurück! Gemeinsam mit Fang the Hunter (bekannt aus Sonic the Hedgehog: Triple Trouble) und dem merkwürdigen und verschlossen wirkenden Mädchen namens Trip, möchte er die wehrlosen Kreaturen von Northern Islands für seine Truppenverstärkung einsetzen und damit die Welt beherrschen. Ja, Northern Island ist tatsächlich eine gänzlich neue Location, was bereits zu Beginn des Spiels für große Vorfreude sorgt. Sonic und seine Freunde Tails, Knuckles und Amy machen sich also auf

den Weg, um ihren Erzfeind ein für alle Mal zu besiegen und den Frieden auf Northern Island wieder herzustellen.

Back to the Roots!

Abseits der neuen Welt stellen sich bereits kurz nach Spielbeginn vertraute Gefühle ein – zumindest dann, wenn man bereits eines der 2D-Games aus der Sonic-Reihe gespielt hat. Auch in Superstars wird die Spielwelt nämlich in Zonen mit je einem bis drei Leveln eingeteilt, diese werden im Spiel selbst aber als Akte bezeichnet. Bevor ihr euch in das neue Abenteuer wagt, dürft ihr zwischen einem



Die Introsequenz ist toll in Szene gesetzt

der vier bereits genannten Charaktere wählen, wobei jeder seine speziellen Fähigkeiten mitbringt. So kann Tails mit seinen Schwänzen für kurze Zeit durch die Luft fliegen, während z. B. Amy über einen Doppelsprung sowie einen kräftigen Hammer verfügt.

Der Start des Abenteuers auf Bridge Island erinnert zweifelsfrei an die Green Hill Zone vergangener Sonic-Tage. Aber keine Sorge, die unterschiedlichen Level sind je nach Inselthematik herrlich abwechslungsreich und bieten überall das gewohnt schnelle Sonic-Gameplay. Unser blauer Igel flitzt in seinem neuesten 2D-Jump 'n' Run nicht nur rasend schnell durch die Level, er erkundet auch geheime Wege und Abzweigungen. Von Zeit zu Zeit stellen sich euch größere Zwischen- und Endbosse in den Weg, die ihr mit der richtigen Strategie zu Schrott verarbeiten könnt. Die goldenen Ringe stellen auch weiterhin eure Energie dar, daher ist es wichtig, diese stets einzusammeln. Im Gegensatz zu früheren Ablegern der Reihe habt ihr nun eine unendliche Anzahl an Leben, ein Game Over im klassischen Sinne gibt es somit nicht mehr. Es wirkt in der Tat so, als hätten sich die Entwickler einiges aus Sonic Mania als Vorlage genommen und dieses mit modernen Zutaten vermengt. Je weiter ihr im Spielverlauf des Story-Modus voranschreitet, desto kreativer werden die zu absolvierenden Welten. So durchlauft ihr Passagen, in welchen die Schwerkraft alles auf den



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 24.10.2023
Entwickler: Konami, Rocket Studio, M2
Vertrieb: Konami

Genre: Action-Adventure / Stealth
Spieler: 1
Spieldauer: 50 bis 60 Stunden
Preis: 59,99 €

METAL GEAR

MASTER COLL

Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1



Ein dickes Paket!

In der letzten Ausgabe habe ich euch in meinem Retro-Review das Game-Cube-Remake des ersten Metal Gear Solid vorgestellt. Trotz einiger spannender Ansätze der Neuauflage riet ich aber ganz klar eher zum originalen Spiel. Dieses hat nun zusammen mit den beiden Fortsetzungen seinen Weg auf moderne Plattformen und somit auch die Nintendo Switch gefunden. Alle drei Spiele sind zeitlose Meisterwerke. Aber weiß die Master Collection auch auf technischer Seite zu überzeugen? Finden wir es heraus!

Was steckt drin?

Die Master Collection ist ein echtes Inhaltsmonster! Nach der Installation werdet ihr feststellen, dass sich ganze fünf Anwendungen auf eurem Switch-Dashboard befinden. Es gibt nicht etwa einen übergeordneten Hub, stattdessen kommt fast jedes Spiel als eigene App daher. Neben den Stars der Sammlung, Metal Gear Solid 1-3, bekommt ihr als nette Dreingabe noch Metal Gear 1 und 2 sowie Snake's Revenge, welche sich eine Kachel auf dem Dashboard teilen. Ganz großes

Lob verdient der Bonusinhalt, der abermals eine eigenständige Anwendung ist und neben Soundtracks und Graphic Novels auch die fantastischen Master Books umfasst, deren Hintergrundinfos jedem Serienfan ein dickes Grinsen ins Gesicht zaubern werden. Erwähnt sei auch, dass MGS1 als PAL- und NTSC-Variante enthalten ist, die VR und Special Missions dabei sind und sogar die Integral-Version mit an Bord ist. Metal Gear Solid 2 und 3 basieren auf den HD Remasters von Bluepoint, welche wiederum Umsetzungen der inhaltlich erweiterten Substance/Subsistence Re-Releases sind. Könnt ihr noch folgen? Ja? Sehr gut!

Verwirrend sind bei Metal Gear aber



Auch an die Ursprünge der Reihe wurde gedacht

nicht nur die unzähligen verschiedenen Versionen, sondern auch die übergreifende Story. Vereinfacht dargestellt geht es darum, dass ihr in der Rolle des Agenten Snake für den internationalen Frieden auf Geheimmissionen gegen den Terrorismus vorgeht. Eine zentrale Rolle spielen dabei nukleare Waffen und die titelgebenden bipedalen Panzer namens Metal Gear. Auch Politik spielt eine wichtige Rolle. Die Serie zeichnet sich vor allem dadurch aus, reale historische Ereignisse mit Fiktion auf höchst spannende Weise miteinander zu verknüpfen und bis auf die Metaebene hervorzudringen. Die Handlung ist komplex und wird nicht selten durch Cutscenes in Überlänge erzählt.

Wegweisende Stealth-Action

Metal Gear ist eine Actionreihe, bei der verdecktes Vorgehen belohnt wird. Durch den technischen Fortschritt sind MGS 2 und 3 spielerisch ausgefeilter, doch die Grundzüge des Franchises sind schon bei den alten Serienteilen zu erkennen. Ein besonderes Augenmerk liegt in dieser Sammlung klar auf MGS1. Was im Jahr 1998 aber noch für Begeisterung sorgte, ist 25 Jahre später aus der Zeit gefallen. Als eines der ersten 3D-Games ist es nicht ideal gealtert. Hat man sich aber erst einmal an die pixelige Optik und die schwerfällige Steuerung gewöhnt, macht Metal Gear Solid auch heute noch unglaublich viel Spaß und ist dem Remake The Twin Snakes trotz schwächerer Technik durch einen angenehmeren Spielfluss und besser ineinandergreifender Mechaniken klar überlegen.

Der MGS-Port bleibt seinem Original treu. Das dürfte alteingesessene Fans

freuen, Neulingen hätte man aber durchaus einige Komfortoptionen an die Hand geben können. Immerhin dürft ihr jederzeit speichern. Das geht bei den beiden Nachfolgern leider nicht mehr, allerdings sind diese auch von vornherein zugänglicher, nicht zuletzt, da es sich dabei um Portierungen der modernisierten HD-Versionen handelt.

Technisch durchwachsen

Schon im Vorfeld hat die Master Collection für Furore gesorgt, als Konami die offiziellen Zahlen für die Framerates der enthaltenen Games bekannt gegeben hat: Maximal 30FPS bei jedem Spiel! Das ist enttäuschend, aber kein Beinbruch! Gerade bei MGS1 kommt es aber ärgerlicherweise immer wieder zu unschönen Einbrüchen. Achtet auch unbedingt darauf, die NTSC-Version auszuwählen! Die PAL-Fassung läuft in 50Hz und somit nur maximal 25FPS. Die intern berechnete Auflösung von Teil 1 gleicht dem Original und wird mithilfe eines bilinearen Upscalers auf 1080P gebracht, was ein sehr unscharfes Bild zur Folge hat. Optionale Filter und Grafikeinstellungen wären hier wünschenswert gewesen. Die beiden Nachfolger sind im

Kern Portierungen der HD-Versionen aus dem Jahr 2011. Absolut unverständlich ist aber, warum die Spiele auf der PS3 und Xbox 360 mit 60FPS liefen, auf der leistungsstärkeren Switch aber nur mit 30 Bildern pro Sekunde.

Doch das ist nicht der einzige Rückschritt! Durch anisotrope Filterung sahen Texturen bei einem steilen Betrachtungswinkel auf den Konsolen der 7. Generation auch aus weiter Entfernung scharf aus. In der Master Collection gibt es dagegen nur Texturmatsch. Auch die Auflösung enttäuscht: MGS 2 und 3 werden intern nur in 720P gerendert und anschließend auf Full HD hoch-



MGS1 ist trotz veralteter Technik immer noch eine Wucht!

skaliert. Unschön: Die Retail-Version erfordert einen umfangreichen Download, da sich die meisten Spiele nicht direkt auf der Cartridge befinden.

Dominik Christ
Redakteur



Vorsicht ist Trumpf!



In Snake Eater geht es in die Wildnis



FAZITBOX

Die enthaltenen Titel sind allesamt Meilensteine der Spielgeschichte und haben auch viele Jahre nach ihrem Erscheinen kein bisschen von ihrer Faszination verloren. Die Ports hinterlassen bei mir aber gemischte Gefühle. Die Master Collection ist kein technisches Desaster, allerdings wäre so viel mehr drin gewesen. Metal Gear ist eine der wichtigsten Spielereihen aller Zeiten und hätte eine sorgfältigere Überarbeitung verdient. Es wurde nur das absolute Minimum an Aufwand betrieben. Die Spiele sind nach wie vor super, diese Collection wird ihrem großen Erbe aber leider nicht gerecht.

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 17.11.2023
Entwickler: Nintendo/ArtePiazza
Vertrieb: Nintendo

Genre: RPG
Spieler: 1
Spieldauer: 15 Stunden
Preis: 59,99 €

SUPER MARIO RPG

Super Mario RPG



Super Mario RPG ist eine wahre Augenweide!

Im Jahr 1996 erschien mit Super Mario RPG das erste Rollenspiel mit unserem Lieblingsklempner, welches allerdings nur in Japan und in den USA veröffentlicht wurde. Im vergangenen Juni kündigte Nintendo in einer Direct eine Neuauflage des legendären Rollenspiels für die Switch an, das grafisch ordentlich aufpoliert wurde und auch spielerisch neue Akzente setzen soll.

Bowser, der Bösewicht – oder doch nicht?

Wer das Original bereits gespielt hat, dem wird die Geschichte bekannt vorkommen, da sich diese im We-



Die Minispiele sorgen für Kurzweil

sentlichen nicht verändert hat: Marios ewiger Widersacher Bowser hat abermals Prinzessin Peach entführt und sie in sein Schloss verschleppt. Der Klempner zögert nicht lange und macht sich auf, die Prinzessin zu retten. Doch nachdem er dem König der Koopas in dessen Schloss eine gehörige Abreibung verpasst hat, tritt ein neuer Schurke in Form eines riesigen Schwertes auf den Plan. Dieser kracht direkt auf Bowsers Festung, sodass die Sternenstraße zerbricht und alle davongeschleudert werden. Mario erwacht in seinem Haus und macht sich erneut auf den Weg, um die Prinzessin zu finden. Ihr seht schon, die Geschichte ist keineswegs so simpel wie in den klassischen Mario-Titeln. Ganz im Gegenteil: Diese ist deutlich tiefgründiger, aber auch sehr humorvoll und mit einigen Easter Eggs gespickt.

Super Mario + RPG = Ein perfektes Duo

Im Kern ist Super Mario RPG ein waschechtes Rollenspiel, das sich zusätzlich einiger Elemente aus dem

Mario-Universum bedient und in einer isometrischen Perspektive gespielt wird. Ihr findet auf eurem Weg zahlreiche Häuser, in denen ihr übernachten oder diverse Ausrüstungsgegenstände sowie Waffen kaufen dürft. Richtig gelesen, Mario und seine Wegbegleiter können mit unterschiedlichen Ausrüstungsgegenständen ausgestattet werden, die euch spezielle Fähigkeiten verleihen. Diese sind nicht nur schmuckes Beiwerk, sondern erweisen sich im weiteren Spielverlauf als äußerst nützlich.

Ebenfalls typisch für das Genre ist der Umstand, dass Mario nicht alleine unterwegs ist, sondern er nach und nach Gefährten um sich scharf,



Zahlreiche Easter Eggs erfreuen das Nintendo-Herz

die mit ihm gemeinsam das große Abenteuer erleben und ihm im Kampf wichtige Unterstützung leisten. Insgesamt habt ihr fünf spielbare Charaktere an der Hand, von denen jeder auch seine eigene Intention für die gemeinsame Reise mitbringt. Mallow etwa sucht seine Familie, während Geno seine Heimat – die Sternenstraße – wiederherstellen möchte. Diese wurde nämlich komplett zerstört, wobei die insgesamt sieben Sternenteile im ganzen



Retro Charts – Top 10 NES

Liebe Mitglieder, heute präsentieren wir euch eure zehn Lieblingsspiele auf dem NES. Ihr könntet (und könnt für die anderen Konsolen immer noch) auf unserer Webseite abstimmen, was eure Top 3 NES-Games sind. Jedes Spiel, das ihr auf Platz 1 gewählt habt, bekam pro Nennung fünf Punkte. Für die Plätze 2 und 3 gab es je drei bzw. einen Punkt. Bei Gleichstand wurden die Spiele höher eingeordnet, die öfter genannt wurden. Hier seht ihr nun die Endergebnisse eurer Abstimmung.

Platz 1: Super Mario Bros. 3

Punkte: 110

Im dritten Teil der Super Mario Bros.-Reihe von 1991 (EU) haben König Koopa und seine Kinder die Königreiche besetzt und deren Herrscher in Tiere verwandelt sowie Prinzessin Peach entführt. Natürlich kann Mario das nicht zulassen, und so hüpfert oder fliegt er durch die verschiedenen Welten. Der Jump 'n' Run-Titel gilt bis heute als eines der besten Videospiele aller Zeiten und wurde über 17 Millionen Mal verkauft.



Platz 2: The Legend of Zelda

Punkte: 60

In diesem Action-Adventure aus dem Jahre 1987 macht sich Link auf, Ganon den Garaus zu machen. So bewegt ihr euch bewaffnet mit Schwert und Schild über eine riesige Oberwelt und entdeckt verschiedene Dungeons, in denen Prinzessin Zelda Fragmente des Triforce versteckt hat. The Legend of Zelda hat sich ca. 6,51 Millionen Mal verkauft und legte den Grundstein für die bis heute legendäre Zelda-Reihe.



Platz 3: Super Mario Bros.

Punkte: 44

Im Jahr 1987 kam Marios erstes Abenteuer in die deutschen Läden. In diesem Jump'n'Run-Klassiker müsst ihr Prinzessin Peach aus Bowlers Schloss retten, um die verzauberten Bewohner*innen des Pilzkönigreiches zu retten. Miyamotos Meisterwerk verkaufte sich laut Nintendo weltweit über 40 Millionen Mal.



Platz 4: Super Mario Bros. 2

Punkte: 28

Der zweite Teil der Super Mario Bros.-Reihe erschien im Jahr 1989 und war ursprünglich gar kein Mario-Titel. Da man den Schwierigkeitsgrad des eigentlichen zweiten Teils als zu schwer für den westlichen Markt einschätzte, baute man einfach die Mario-Charaktere in das Spiel Yume Kōjō: Doki Doki Panic ein. Herausgekommen ist ein ungewöhnliches Mario-Spiel, in dem unser Klempner mit seinen Freunden in einer Traumwelt den bösen König Wart besiegen muss.



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1998 (Europa)
Entwickler: Williams Entertainment
Vertrieb: Nintendo

Genre: Arcade-Racer
Spieler: 1-2
Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig

N64-Klassik-Test: Cruis'n USA

Die Cruis'n-Reihe nahm ihren Anfang bereits im Jahr 1994 in den Arcade-Hallen und brachte ganze drei Titel auf dem N64 hervor. Mit fast 1,8 Millionen Verkäufen schaffte der erste Ableger den Sprung in die Top 30 der erfolgreichsten Titel auf der Konsole.

Einmal quer durch die USA!

Ganz dem Titel entsprechend fährt ihr quer durch die gesamten United States von der West- zur Ostküste. Die 14 Strecken sind echten Städten bzw. Gebieten nachempfunden, wie z. B. San Francisco, Chicago, dem Grand Canyon oder Death Valley. Die Fahrzeuge sind, obgleich ohne Lizenz, ihren „echten“ Vorbildern ebenfalls zum Verwechseln ähnlich. So sieht der im Spiel genannte Italia P69 einem Ferrari zum Verwechseln ähnlich!

Aus dem Weg, ich muss zum nächsten Checkpoint!

Während die Fahrzeuge sich in klassischen Attributen wie Geschwindigkeit, Beschleunigung und Handling unterscheiden, könnt ihr die nach Schwierigkeitsgrad gestaffelten Strecken einzeln auswählen oder direkt den „Cruise the



Die Fahrzeuge sind echten Marken nachempfunden

USA“-Modus nutzen, bei dem ihr alle Rennen hintereinander als Sieger absolvieren müsst. Arcade-typisch hängt euch zusätzlich ein Zeitlimit im Nacken, welches sich durch das Passieren von Checkpoints wieder auffüllen lässt. Natürlich dürfen auch fieser Gegenverkehr und Hindernisse nicht fehlen, die euch - gepaart mit der recht hohen Spielgeschwindigkeit - einiges abverlangen. Das macht kurzfristig richtig viel Spaß und lädt aufgrund des niedrigen Umfanges immer wieder zu kleinen, halbstündigen Rennsessions ein - wie es sich für einen guten Arcade-Titel gehört.

Das geht aber hübscher!

Im Gegensatz zur Arcade-Version musste der Konsolenport technisch einige Federn lassen. So mangelt



Man fährt durch verschiedenste Gebiete der USA

es an Details, alles ist „matschiger“ und es ruckelt des Öfteren. Ebenfalls wurden leicht bekleidete Damen zensiert, welche nun „wärmer“ angezogen sind. Auch die Szene nach dem finalen Rennen, in der ein Präsident mit Bikini-Modells badet, fiel der Zensur zum Opfer. Im Allgemeinen ist die Optik sehr abwechslungsreich gehalten und der fetzige Soundtrack motiviert zum Rasen. Der Beigeschmack eines „lahmen“ Arcade-Ports bleibt jedoch bestehen, vor allem wenn man den Automaten selbst bespielt hat.

Fazit

Setzt euch ins Auto, wir fahren quer durch die USA! Ein spaßiger Arcade-Port, den Freunde des Genres problemlos in die Sammlung fahren dürfen. Da drückt man aufgrund der schwachen Grafik gerne das eine oder andere Auge zu!

Ruben Esch
Redakteur



Die Streckenauswahl ist sehr abwechslungsreich



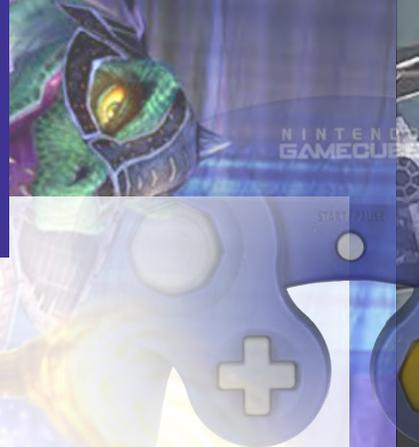
Der Rennstart wird gebührend gefeiert



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2002
Entwickler: Rare
Vertrieb: Nintendo

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



GameCube-Klassik-Test: Star Fox Adventures

Die britische Entwicklerschmiede Rare gehört seit vielen Jahren zu Microsoft. Doch vor dem Verkauf im Jahr 2002 war das Spielestudio fest mit Nintendo verbandelt. Kurz vor der Übernahme des britischen Entwicklerstudios gab es mit Star Fox Adventures noch ein besonderes Geschenk für GameCube-Spieler. Dabei wurde das Spiel ursprünglich für das Nintendo 64 angekündigt und sollte dort auf einer 512-Mbit-Cartridge erscheinen. Am Ende wurde allerdings ein GameCube-Titel daraus – und der hat es wahrlich in sich!

Fox McCloud is back!

Ihr schlüpft in die Rolle des berühmten Weltraumfuchses Fox McCloud, der mit seinem bekannten Team den auseinandergebrochenen „Dinosaur Planet“, welcher sich im Lylat System befindet, wiederherstellen soll. Zusätzlich müsst ihr die Füchsin Krystal aus den Klauen des bösen General Scales befreien und ganz nebenbei auch noch die sogenannten Krazoa-Geister finden, die den Krieg zwischen dem bösen General und den Bewohnern des Dinosaurier-Planeten aufhalten sollen.



Grafisch ist das Spiel noch immer eine Augenweide

Spielerische Vielfalt

Euch erwartet ein Action-Adventure, das sich spielerisch zwar an Elementen der Zelda-Reihe orientiert, diese aber mit zusätzlichen Ideen garniert. Ihr bewegt euch klassisch in einer großen 3D-Welt, die in verschiedene Gebiete unterteilt ist. Hin und wieder steigt ihr auch in euren Arwing und absolviert Shoot'em up-Level, die als Zwischenreise zum nächsten Planeten dienen.

Auf eurer Erkundung der Planeten trefft ihr auf allerlei Gegner, die ihr genretypisch mit Waffen oder besonderen Fähigkeiten aus dem Weg räumen müsst – mächtige Bossgegner inklusive! Zwischendurch lockern kleinere Rätsel das Spielgeschehen auf. Ab einem gewissen Spielfortschritt bekommt ihr zudem mit dem Dino-Jüngling Tricky einen tierischen Begleiter, der euch hilfreich zur Seite steht.

Eine lebendige Welt voller Details

Was die Entwickler von Rare technisch aus dem damals noch jungen GameCube herausgekitzelt haben, ist ein wahres Brett! Die Animationen der Charaktere könnten flüssiger nicht sein und kommen nicht nur im eigentlichen Spiel, sondern auch in den zahlreichen Zwischensequenzen perfekt zur Geltung. Die Gebiete, die der Spieler durchwandert, sind ebenfalls grandios in Szene gesetzt und begeistern mit vielen Details. Eine Unterstützung des 16:9 Breitbildformats ist natürlich ebenfalls gegeben. Auch soundtechnisch wird Erstklassiges geboten:



Der junge Dinosaurier Tricky ist euer treuer Begleiter

Eine tolle (englische) Sprachausgabe und wunderschöne Musikstücke sorgen für die passende Untermalung, die zudem in Dolby ProLogic II ausgegeben wird.

Fazit

Rare hat es geschafft, ein technisch sehr beeindruckendes Erlebnis auf den Spielewürfel zu zaubern, das zudem auch mit spielerischen Stärken auftrumpfen kann. Euch erwartet mit Star Fox Adventures ein spaßiges Abenteuer, das mit Fox McCloud in der Hauptrolle bis heute einen Platz in der GameCube-Hall-of-Fame innehat und in keiner Spielesammlung fehlen sollte!

Patrick Ernemann
Redakteur



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



Das BIG-N-Club-Team ist für jeden Spaß zu haben!

Am 28. Oktober 2023 fand unser großes Halloween-Community-Event im Kulturhaus Mannheim-Waldhof statt – natürlich exklusiv für unsere Mitglieder und ganz im Zeichen von unserem liebsten Hobby: Nintendo! Sowohl die eigentliche Halle als auch der zugehörige Gaststättenbereich wurden mit viel Nintendo- und Halloween-Dekoration versehen, um die Mitglieder in die passende Stimmung zu bringen. Die knapp 60 Teilnehmer durften dabei nicht nur ihr Können in den verschiedenen Turnieren (Mario Kart 8 Deluxe, Super Smash Bros. Ultimate und Tetris 99) beweisen, sondern auch Pokale und Sachpreise abstauben. Vielen Dank an dieser Stelle an unser Mitglied Jan (alias Hylijan), der uns abermals die tollen Pokale zur Verfügung gestellt hat. Wir wollen unseren Dank auch Nintendo selbst aussprechen: das zur Verfügung gestellte Merchandise wurde ebenfalls an die glücklichen Gewinner verteilt. Doch waren die Gaming-Turniere nur eines der Highlights! So wartete auch eine Kürbis-Schnitz-Challenge im Nintendo-Stil auf die

Mitglieder, bei welcher einige beeindruckende Kunstwerke geschaffen wurden. Ebenso sorgte der Verkleidungswettbewerb für viel Spaß. Hier gab es, wie auch beim Kürbis-Schnitzen, tolle Belohnungen für die Besten der Besten. Abseits der bereits genannten Höhepunkte kam das eigentliche Zocken selbstverständlich nicht zu kurz! Es durften nicht nur zahlreiche Switch-Konsolen bespielt werden (unter anderem mit dem erstklassigen Super Mario Bros. Wonder), sondern auch etliche Retro-Konsolen aus dem Hause Nintendo: NES (Mini), SNES Mini, Nintendo 64, GameCube und weitere Hardware boten eine große Abwechslung. Selbst der Virtual Boy durfte von unseren Teilnehmern für ein Spielchen verwendet werden. Für viele von ihnen war es sogar der erste Kontakt mit Nintendos 32-Bit-VR-Konsole! Unser Mitglied Kevin Schüpp vom Insert Coins e.V. brachte sogar einen Donkey Kong-Spieleautomaten mit, mit dem sich die Anwesenden ebenfalls bestens unterhalten konnten.

Passend dazu konnten die Teilnehmer

in der Retro-Area verschiedene Retro-Konsolen von Nintendo bestaunen, darunter etwa das 64 Disk Drive, seltene NES-Games oder die Color TV-Game-Reihe.

Spielspaß für Jung und Alt

Doch nicht nur die Konsolen luden zu spaßigen Stunden ein, auch die vielen Brett- und Gesellschaftsspiele rund um Super Mario, Kirby, Animal Crossing und mehr waren bei Jung und Alt sehr angesagt. Besonders beliebt waren auch die Mario Kart-Carrera Bahn und Mario Kart Live: Home Circuit! Bei letztgenanntem wurden spaßige Duelle auf den unterschiedlichsten (selbst gebauten) Strecken ausgetragen.

Für Speisen und Getränke war natürlich ebenfalls gesorgt. Von diversen Salaten über Toads cremige Kürbiscremesuppe bis hin zu Bowers Zombie-Finger-Hot Dogs gab es eine gute Verkostung im Halloween-Stil, die mit zahlreichen Snacks und Süßigkeiten abgerundet wurde. Als optischer Blickfang diente das neue Zelda-Auto unseres Mitglieds Madeleine alias nintentwocars, welches als Show-Car präsentiert und vom Folierer Florian Schade alias „fliort“ gestaltet wurde.

Zusammengefasst war es ein wirklich gelungenes Event, bei welchem sich unsere Mitglieder auch persönlich kennenlernen bzw. bereits gemachte Bekanntschaften vertiefen konnten. Die familiäre und vertraute Atmosphäre unter den Gleichgesinnten war wirklich spürbar. Hier zeigt sich abermals die große Stärke unseres BIG-N-Clubs: Unsere Community!

Patrick Ernemann
Redakteur



Das Nintendo 64 durfte nicht fehlen!



Der Donkey Kong-Automat war eines der Highlights



Groß und Klein beim Kürbis-Schnitzen



Die Kids hatten ebenfalls viel Spaß



Mario Kart Live: Home Circuit lud zu spannenden Wettkämpfen ein



Das tolle Zelda-Auto von Madeleine war ein echter Blickfang



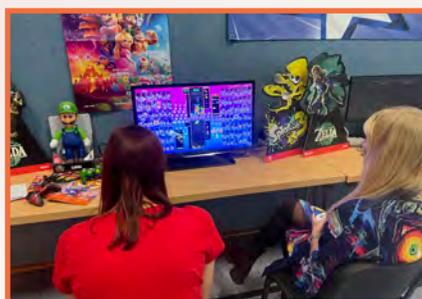
Auch Super Mario Bros. Wonder konnte ausgiebig gezockt werden



Zahlreiche Mitglieder waren am Start



Die glücklichen Gewinner der Turniere



Tetris 99 lud zu genialen Spielchen ein



Viele der Speisen wurden Halloween-like gestaltet

Vorschau auf 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 geplant.

Highlights sind u. a. :

Club Nintendo-Special



Der offizielle Club Nintendo samt dem dazugehörigen Club-Magazin war ein großes Highlight der 1990er Jahre und Vorbild für unseren BIG-N-Club. In der kommenden Ausgabe starten wir mit einem mehrteiligen Special, in welchem wir auch den damaligen Chefredakteur Claude M. Moysé interviewen.

Hogwarts Legacy



Das hochgelobte Open-World-Abenteuer sollte eigentlich schon im Sommer für die Nintendo Switch erscheinen. Kurz vor Release gaben die Entwickler allerdings die Verschiebung auf Ende des Jahres bekannt. Nun ist das Spiel endlich erschienen, und wir klären für euch, ob sich das Warten gelohnt hat.

Prince of Persia: The Lost Crown



Die Prince of Persia-Reihe begleitet Nintendo-Fans bereits seit dem NES. Nun erscheint mit The Lost Crown ein neuer Titel, der im Vorfeld mit vielen Lorbeeren versehen wurde. Für die kommende Ausgabe testen wir das Spiel ausführlich und stellen klar, ob sich das Abenteuer lohnt.

Nicht vergessen: Die nächste Ausgabe des Club-Magazins erreicht Mitte Februar euren Briefkasten!

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

Impressum

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

Vereinsanschrift:

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

Chefredakteur:

Patrick Ernemann

Stellvertretender Chefredakteur:

Marcel Eidinger

Redaktion: Ruben Esch, Michael Breuer, Norbert Böhm, Sabrina Ernemann, Theresa Hammer, Fahid Hamdi, Christian Küllmer, David Ullmann, Hakim Belhadri, Kevin Fox, Leonard Kaul, Niklas Geschwill, Fabian Frenzel, Elena Fink, Dominik Christ, Rachel Kuiper, Steffi Kuiper, Kilian Pfeiffer, Vanessa Herwartz, Márcio Tavares, Dennis Kraft (Forum), Christian Gehlen (Gastbeitrag)

Layout und Gestaltung:

Robin Graber, Vanessa Citak

Druck:

RSC Repro-Service-Center GmbH,
Frankenthal

Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verein.