BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 10 - FEB - 2024

REVIEWS

Prince of Persia: The Lost Crown
Another Code: Recollection
Batman Arkham Trilogie *... u. v. a.*

SPECIALS

Das Event von Variants Online
Ein Jahr BIG-N-Club-Podcast
Der Nintoaster *... u. v. a.*

RETRO REVIEWS

F-Zero GX (GameCube)
Snowboard Kids (N64)
Secret of Evermore (SNES) *... u. v. a.*

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

Inhaltsverzeichnis
10. Ausgabe 02/24

Editorial **02**

News **06**

BIG-N-Club-Museum e.V. erfolgreich gegründet 06

BIG-N-Games steht kurz vor der Gründung 07

Shigeru Miyamoto denkt nicht ans Aufhören 08

E3: Die Videospielmesse wurde nun offiziell eingestellt 09

Aktuelle Veröffentlichungen und kommende Neuerscheinungen **10**

Die Redaktion stellt sich vor **11**

Special: Die Geschichte des Club Nintendo **14**

Special: Interview mit Claude M. Moyse **18**

Reviews **22**

Prince of Persia: The Lost Crown 22

Another Code: Recollection 24

Hogwarts Legacy 26

Die Schlümpfe 2 – Der Gefangene des grünen Steins .. 28

Gothic Classic + Gothic II Complete Classic 30

Batman: Arkham-Trilogie 32

Pokémon Karmesin und Purpur DLC: Der Schatz von Zone Null 34

Special: Variants Online X Schießsportzentrum Westerwald **36**

Special: Der Nintoaster **38**

Reviews // Indie-Games **40**

Outer Wilds 40

Divinity: Original Sin 2 45

Doppelposter: Prince of Persia: The Lost Crown und Another Code: Recollection **41**

Special: Retro Charts – Top 10 Game Boy **46**

Special: Ein Jahr BIG-N-Club-Podcast **48**

Comic: The Legend of Zelda **50**

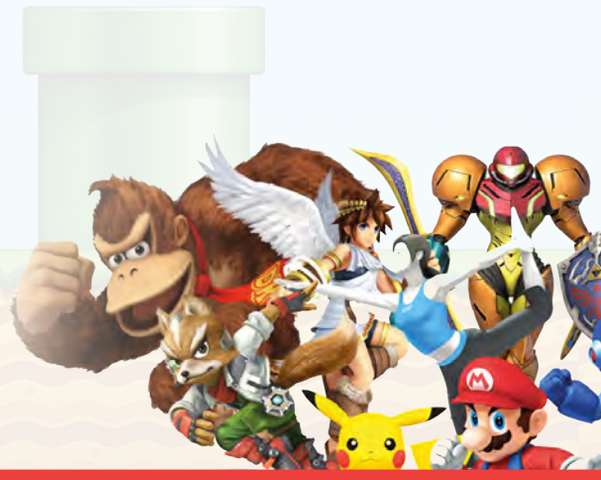
Redaktionscharts + Umfrage **51**

Nachgedacht: Wie Nintendo Menschen zusammenbringt **52**

08 | News | *Shigeru Miyamoto denkt nicht ans Aufhören*

14 | Reviews | *Prince of Persia: The Lost Crown*

36 | Special | *Variants Online X Schießsportzentrum Westerwald*



Zelda-Director Hidemaro Fujibayashi in der Variety500-Liste vertreten

Jedes Jahr kürt das Variety-Magazin die 500 einflussreichsten Führungskräfte, die die Ausrichtung in der globalen Medienindustrie bestimmen. Sowohl der Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa als auch sein Kollege von Nintendo of America, Doug Bowser, sind auf dieser Liste bereits seit einiger Zeit vertreten.
Im Dezember des vergangenen Jahres wurde die aktuelle Liste veröffentlicht. In diese hat es nun auch der Director zahlreicher Zelda-Titel geschafft. Dabei wird Hidemaro Fujibayashi vor allem für seine Arbeiten an Tears of the Kingdom geehrt. Schließlich sei seine Arbeit eng mit dem großen Erfolg der Nintendo Switch verbunden.

Patrick Ernemann
Redakteur

Koji Kondo ist nun ein Hall-of-Fame-Eingeweihter

Ende Januar wurde bekannt, dass der legendäre Nintendo-Komponist Koji Kondo während der 27. Jährlichen D.I.C.E. Awards-Zeremonie geehrt wurde, in die Hall of Fame der Academy of Interactive Arts & Sciences aufgenommen zu werden. Das Nintendo-Urgestein zeichnet sich bereits seit 1984 verantwortlich für das Sound-Programming, die Sound-Effekte und Musik von diversen Nintendo-Klassikern wie die Super Mario Bros.- und The Legend of Zelda-Spielereihe verantwortlich. Durch seine komponierten Musikstücke genießt er Legendenstatus bei den Nintendo-Fans und sorgt auch nach 40 Jahren dafür, dass sich die Nintendo-Magie in unserem Gehör festsetzt.

Marcel Eidinger
Redakteur

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom erhält weitere Auszeichnungen

Das jüngste Abenteuer unseres Helden Link konnte nicht nur Verkaufsrekorde knacken und Spieler rund um den Globus begeistern, sondern auch zahlreiche Auszeichnungen einheimsen. Bei den Game Awards 2023 wurde es beispielsweise als bestes Action-Adventure ausgezeichnet; das EDGE-Magazin ehrte das Spiel sogar mit dem Titel „Spiel des Jahres 2023".

Patrick Ernemann
Redakteur

Shigeru Miyamoto denkt nicht ans Aufhören

Er ist nicht nur der geistige Vater von Mario, Donkey Kong, Zelda und Co., sondern auch durch seine Führungskompetenz einer der einflussreichsten Personen im Videospiel-Business: Shigeru Miyamoto!
Mittlerweile ist Miyamoto-san 71 Jahre alt, sodass man durchaus annehmen könnte, dass dieser bereits seinen Ruhestand plant. Doch genau das Gegenteil ist der Fall – wie er im Interview mit The Guardian mitteilte. So gab er zum Besten, dass er selbst nach 45 Jahren bei Nintendo keinen Gedanken an die Rente verschwende. Mit einem Lächeln gab er zu verstehen, dass ihn der Tag, an dem er umfalle, deutlich mehr beschäftige als der eigentliche Ruhestand.
Er lege sich aber auch einen Fünf-Jahres-Plan zurecht, sodass man für den Fall der Fälle – sollte etwas geschehen – auch wisse, an wen man das Zepter weiterreichen könne.

Marcel Eidinger
Redakteur

SPECIAL

Die Geschichte des Club Nintendo Teil 1: Die Anfänge

Bei der Gründung unseres BIG-N-Club e.V. war er natürlich DAS große Vorbild: Der offizielle Club Nintendo, der besonders in den 1990er Jahren seine Hochzeit hatte und die zahlreichen Fans und Mitglieder nicht zuletzt mit dem hauseigenen Club-Magazin begeistern konnte.

Um den damaligen Club Nintendo verdient zu würdigen, haben wir uns für ein mehrteiliges Special entschieden. In diesem werden wir euch nicht nur den Club an sich und eine Auswahl besonderer Magazinausgaben vorstellen, sondern auch einen Blick auf die besonderen Prämien, Sonderausgaben, Comics und vieles mehr werfen. Da das Magazin in den verschiedensten europäischen Ländern veröffentlicht wurde, gab es vom Layout her natürlich auch einige Unterschiede. Wir konzentrieren uns in unserem Special hauptsächlich auf den deutschen Markt (alles andere würde den Rahmen sprengen), werfen aber auch einen Blick auf Österreich und die Schweiz. Und da Zeitzeugen immer wichtig sind, kommen auch unsere Redakteure zu Wort, um von ihren schönsten Club Nintendo-Momenten zu erzählen.

Als besonderes Bonbon zu unserem Special-Auftakt präsentieren wir euch zudem ein exklusives Interview mit dem legendären Claude M. Moyse – dem damaligen Chefredakteur des Club Nintendo-Magazins.

Das magische Jahr 1989

Das Jahr 1989 war für Nintendo-Fans in vielerlei Hinsicht mit etlichen Höhepunkten gespickt. So wurde etwa der Game Boy in Japan sowie in den USA auf den Markt gebracht und Nintendo selbst feierte das 100. Firmenjubiläum. Auch gab es die Premiere der Super Mario Bros. Super Show! und Captain N: The Game Master flimmerte auf NBC zum ersten Mal über den Bildschirm. Apropos Bildschirm: Auch der Film „The Wizard" (auf Deutsch: Der Zauberer), in welchem zahlreiche Nintendo-Spiele und -Produkte vertreten sind, wurde in diesem Jahr veröffentlicht.

Das Play Nintendo!-Magazin aus dem Jahr 1988

Doch was hat das Jahr 1989 mit dem Club Nintendo zu tun? Nun, in diesem Jahr wurde die erste Ausgabe des Club Nintendo-Magazins offiziell auf den Markt gebracht – mit Start in Großbritannien. Da die Magazine damals für den deutschen Markt direkt aus dem Englischen übersetzt wurden, war die Anzahl der Rechtschreibfehler allerdings sehr hoch, was auch direkt auf dem Cover zu erkennen

Die erste Ausgabe des Club-Nintendo-Magazins aus dem Jahr 1989

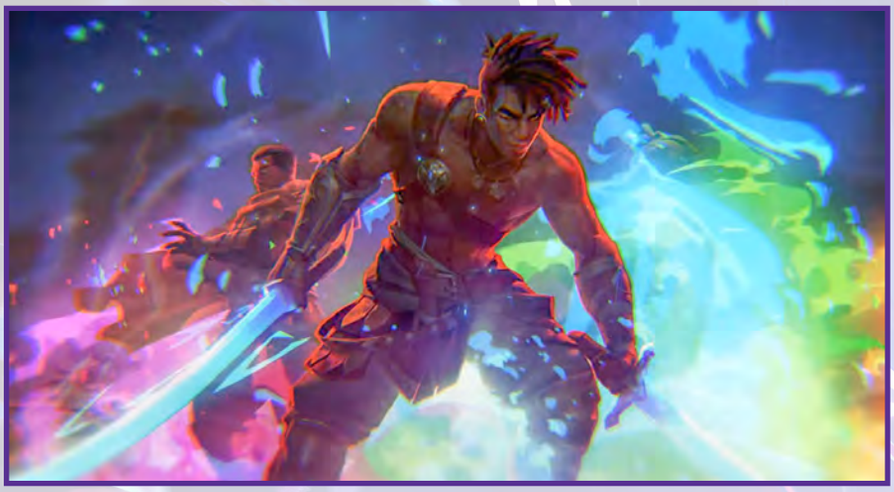
war. Dieser Fauxpas fiel aber nicht wirklich ins Gewicht, war die Begeisterung über dieses neue Nintendo-Magazin bei den Fans doch immens (zudem gab es in der zweiten Ausgabe eine extra Beilage, in der man sich für die Fehler entschuldigte). Schließlich gab es in den USA mit dem Nintendo

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 18.01.2024
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Vertrieb: Ubisoft

Genre: Action-Adventure, Metroidvania
Spieler: 1
Spieldauer: > 15 Stunden
Preis: 49,99 €

Prince of Persia: The Lost Crown



Die Zwischensequenzen sind bunt und atmosphärisch genial gestaltet

Die klassische Videospiel-Marke Prince of Persia wird mit neuem Anstrich durch den französischen Entwickler Ubisoft Montpellier wiedererweckt. Dank ihrer legendären Einträge wie Beyond Good and Evil sowie allen Rayman-Titeln können wir auf einen Gaming-Hit hoffen!

Auf der Suche nach dem Prinz!

Etwas stimmt auf dem sagenumwobenen, in der iranischen Mythologie verankerten Berg Qaf nicht. Prinz Ghassan wurde dorthin verschleppt, was den Krieger-Clan der Unsterblichen veranlasst, diesen zu retten. Ihr kämpft euch als dessen Mitglied namens Sargon durch verschiedene sehr abwechslungsreiche Biome des Berges, um die Geheimnisse des Verschwindens zu lüften. Präsentiert wird die zugegeben eher dünne Geschichte in teilweise wahnwitzigen Zwischensequenzen, welche aus einem Action-Blockbuster stammen könnten. Ein Fest für die Augen, auch wenn kein Charakter hier in irgendeiner Weise weiter ausgebaut wird oder mehr Tiefe erhält. Leider sind dem Spieler jede Figur, einschließlich des Helden, sehr egal, obwohl hier sicherlich Potenzial bestanden hätte!

Metroidvania auf Persisch!

Euch erwartet ein modernes Action-Adventure im Metroidvania-Stil, heißt, ihr durchstreift eine sehr große Karte, erlangt durchgehend neue Fähigkeiten und kommt dadurch wieder in alte Gebiete zurück, um neue Wege zu eröffnen. Dieser rote Faden wird in regelrechter Perfektion im Spieldurchlauf gesponnen, weshalb ihr durchgehend motiviert seid, das sehr umfangreiche Spiel zu erforschen.

Die Kämpfe sind effektreich

Als Gedankenstütze wurde ein schlaues Markersystem implementiert, bei dem ihr eine begrenzte (aufwertbare) Menge an Spots mit Screenshots markieren könnt. So können z. B. nicht passierbare Wege optisch in Erinnerung gebracht werden, um vorab abzuschätzen, ob ihr denn die entsprechende Fähigkeiten schon besitzt. Eine großartige Idee, die unnötige Wege erspart! Natürlich erlangt ihr durchgehend neue Fähigkeiten, im Stile der PoP-typischen Zeitmechanik. So erstellt ihr „Zeitklone" (die auch im Kampf benutzt werden können) oder manipuliert beispielsweise Objekte und löst diverse Rätsel. Auch das Movement wird durch verschiedene Fähigkeiten stetig erweitert, was euch regelrecht durch fallengespickte, ebenfalls fordernde Sprungpassagen „fliegen" lässt. Freut euch auf tolle sowie einzigartige kreative Fähigkeiten und einen der besten Level- bzw. Weltendesigns in diesem Genre.

Es wird auch geschossen!

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 14.11.2023
Entwickler: Avalanche Software
Vertrieb: Warner Bros. Games

Genre: Action-Rollenspiel
Spieler: 1
Spieldauer: 30 Stunden
Preis: 59,99 €

Hogwarts Legacy

Der Brief aus Hogwarts kam zwar nicht zum elften Geburtstag, aber endlich dürfen wir ebenfalls dort hin!

Jedes Jahr zur Winterzeit infizieren wir uns mit dem Harry-Potter-Virus. So läuten wir alljährlich die Vorweihnachtszeit mit einem Film-Marathon ein. Dieses Mal durften wir die Zeit der Magie noch intensiver erleben, denn nun erschien Hogwarts Legacy endlich auch auf der Nintendo Switch.

Hogwarts, wie es früher einmal war

Die Handlung spielt vor der Zeit von Harry Potter im späten 19. Jahrhundert. Nachdem der eigene Charakter erstellt wurde, beginnt die Story mit einer verspäteten Einladung in die fünfte Klasse als Schüler der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei. Nach einer Einführungssequenz wird die berühmte Frage des sprechenden Hutes gestellt: „Zu welchem Haus gehörst denn du?"
Insgesamt heißt es nun, der Abenteuerlust zu verfallen und das Schloss und die Gegend zu erkunden, Zaubersprüche und Fähigkeiten zu erlernen und die Pflanzen- sowie Tierwelt kennenzulernen. Der Unterricht gehört zur Hauptstory, wirkt allerdings eher wie schmuckes Beiwerk. Anders als eure Mitschüler, habt ihr noch eine besondere Gabe – die alte Magie, der in der Geschichte des Spiels eine besondere Rolle zukommt.
Und was wäre Hogwarts ohne eine spannende Auseinandersetzung mit den dunklen Mächten? Es droht ein Aufstand der Kobolde unter der Leitung von Ranrok! So kämpft ihr gegen dunkle Magier, Spinnen, Trolle und Kobolde. Die Hauptstory ist dabei relativ rasch durchgespielt,

Die Reise beginnt natürlich außergewöhnlich

aber es gibt einige schöne und unterhaltsame Nebenaufgaben: Helft dem Hausmeister Mr. Moon die Demiguise-Statuen zu finden, meistert Merlins Prüfungen, entdeckt die Geheimnisse von Hogwarts und werdet zum Akrobaten der Lüfte auf eurem eigenen Besen oder auf einem Hippogreif.
Ihr könnt übrigens auch der dunklen Magie verfallen, allerdings hat dies keine wirklichen Auswirkungen auf die Story. Die Moral davon? Eigentlich keine!

Ein magischer Look?

Die Grafik ist für die Nintendo Switch allgemein in Ordnung. Die Hybrid-Konsole ist leider nicht gerade für ihre Grafik-Power bekannt. Daher wurde die Auflösung dynamisch angepasst und auch beim Open-World-Charakter des Spiels müssen wir mit Einschränkungen leben, da es nun einzelne Bereiche gibt, welche mit Ladebildschirmen miteinander verbunden sind. Insgesamt wirkt das Spiel im Vergleich zu den anderen Konsolen äußerst dunkel und kontrastarm, Details gehen verloren und das Bild wirkt matschig, da die Tiefenschärfe fehlt. Besonders fällt dies im Dock-Modus auf, da dort die Auflösung im Vergleich zum Handheld-Modus höher ausfällt.
Der Sound ist insgesamt toll gestaltet. Alle Stimmen, Effekte und Sounds klingen qualitativ stets gut verständlich, nachvollziehbar und sehr

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 01.12.2023
Entwickler: Rocksteady Studios, Turn Me Up Games

Vertrieb: WB Games
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 35 bis 60 Stunden
Preis: 59,99 €

Batman: Arkham-Trilogie

Arkham Knight macht der Switch technisch sehr zu schaffen!

Bis in die späten Nullerjahre genossen Spieleumsetzungen bekannter Franchises anderer Medien keinen sonderlich guten Ruf. Die meisten waren nicht besonders gut, was den Begriff Lizenzschrott salonfähig machte. Das sollte sich im Jahr 2009 schlagartig ändern, als die Rocksteady Studios Batman: Arkham Asylum veröffentlichten. Nicht nur hatten wir hier ein ausnahmslos gutes Superhelden-Abenteuer, sondern eines der bis heute besten Actionspiele aller Zeiten. Dieses Meisterwerk findet nun gemeinsam mit den beiden nicht weniger herausragenden Nachfolgern Arkham City und Arkham Knight seinen Weg auf die Nintendo Switch!

Willkommen im Irrenhaus

In der Arkham-Reihe schlüpft ihr erwartungsgemäß ins Kostüm des dunklen Ritters. Im ersten Teil müsst ihr den Joker und seine Schergen daran hindern, die Kontrolle über die titelgebende Irrenanstalt Arkham Asylum an sich zu reißen. Im Nachfolger droht der skrupellose Dr. Hugo Strange damit, Bruce Waynes geheime Identität auffliegen zu lassen und steckt ihn in die Gefängnisstadt Arkham City – einen abgeriegelten Bezirk von Gotham, wo Schwerverbrecher um die Vorherrschaft kämpfen. Im Serienfinale Arkham Knight wird die gesamte Stadt evakuiert, da Scarecrow plant, sein halluzinogenes Giftgas in Gotham City freizusetzen. Die drei Spiele sind spannend erzählt und halten einige überraschende Wendungen parat. Auch trefft ihr auf zahlreiche vorlagengetreu eingefangene Schurken aus dem Batman-Universum, die Comicfans kennen werden. Die Beziehung zwischen Batman und dem Joker spielt erwartungsgemäß über die gesamte Spielzeit eine tragende Rolle und fügt sich eindrucksvoll ins Gesamtkonstrukt ein.

Im Arkham Asylum

Ich bin Batman!

Die drei Abenteuer verfolgen zwar dieselbe grundlegende Designphilosophie, fühlen sich aber sehr verschieden an, was hauptsächlich an den Schauplätzen liegt. Im Herzen sind die Arkham-Games waschechte Metroidvanias. Das bedeutet, dass ihr im Laufe eurer Abenteuer immer mehr Fähigkeiten und Gadgets erlangt, mit denen ihr wiederum zuvor unzugängliche Areale erschließen könnt. Dieses Spielprinzip kommt bei Teil 1 noch am ehesten durch die kompakte Spielwelt rüber. Ihr bewegt euch ausschließlich in der Nervenheilanstalt Arkham Asylum und deren direkt angrenzenden Gebäuden. In Arkham City und vor allem Knight ist die Welt deutlich größer, wodurch diese Ableger einen spürbar anderen Spielfluss entfalten und sich stellenweise mehr nach einem typischen Open-World-Adventure anfühlen. Im Serienfinale ist der zugängliche Bereich sogar so groß, dass ihr Gotham mit eurem Batmobil unsicher machen könnt.

Genretypisch steht bei den Spielen die Erkundung der Umgebung an erster Stelle. Ihr bereist abwechslungsreiche Schauplätze, an denen immer wieder Hindernisse euer Vorkommen erschweren. Metroidvania-typisch benötigen die meisten dieser Hindernisse ein entsprechendes Gadget. Darüber hinaus ist nicht selten Köpfchen gefragt,

denn an vielen Stellen müsst ihr euer Geschick als Detektiv unter Beweis stellen und vergangene Ereignisse rekonstruieren oder teilweise komplexe Rätselketten lösen.
Gelegentlich kommen aber auch die Fäuste zum Einsatz. Die Kämpfe spielen sich enorm dynamisch und flüssig. Arkham Asylum hat damals das Freeflow-Kampfsystem eingeführt, was seitdem von zahlreichen Action-Games adaptiert wurde. Zu Recht, denn so gut angefühlt haben sich Schlagabtausche in Videospielen selten zuvor. Schläge fühlen sich unheimlich wuchtig an, und durch timingbasierte Konter kommt eine angenehme taktische Komponente mit dazu. Doch oft habt ihr auch die Möglichkeit, aus dem Schatten heraus zuzuschlagen und eure Gegner heimlich auszuschalten. Ihr bewegt euch dabei mit eurem Greifhaken von Vorsprung zu Vorsprung, studiert die Laufwege der Gangster, sorgt mit euren Werkzeugen für Verwirrung und schlagt zu, wenn es niemand kommen sieht – jedes Mal unheimlich befriedigend! Ein großes Highlight sind zudem die zahlreichen phänomenal gestalteten Bosskämpfe gegen die A-Riege der Batman-Bösewichte!

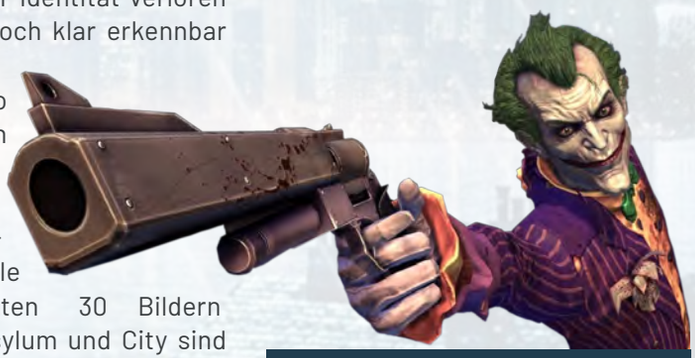
Technisch schwankend

Zunächst einmal: Arkham Asylum und City basieren technisch auf den originalen Versionen der PS3 und Xbox 360, nicht den 2016er Remasters. Die Switch-Ports kommen insgesamt etwas schärfer daher, sind davon abgesehen aber nah an den Ursprungsversionen. Nicht so bei Arkham Knight! Dieses Spiel erschien ursprünglich für die Konsolen der 8. Generation und reizte diese fast bis an die Grenzen aus. Entsprechend mussten bei der Konvertierung auf die Switch einschneidende Downgrades vorgenommen werden. So müsst ihr etwa mit deutlich matschigeren Texturen, sichtbarer Kantenbildung, schwächeren Partikeleffekten und einer eingeschränkten Weitsicht leben. Wenigstens hat das Spiel trotz aller Anpassungen aber nichts von seiner Identität verloren und ist immer noch klar erkennbar Arkham Knight.
Kommen wir also zum Elefanten im Raum: Die Performance! Keines der enthaltenen Spiele läuft mit konstanten 30 Bildern pro Sekunde, Asylum und City sind jedoch die meiste Zeit zumindest nah dran. Anders bei Arkham Knight – hier gibt es nichts schönzureden. Das Spiel ruckelt stellenweise so stark, dass es schwierig wird, dem Geschehen auf dem Bildschirm zu folgen. In meinen Augen hätten die Entwickler den Titel in diesem Zustand niemals veröffentlichen dürfen!

Dominik Christ
Redakteur

Der Umgebungsscanner ist ein hilfreiches Werkzeug

Das Batmobil macht einfach Laune!



FAZITBOX

Die Arkham-Trilogie ist eine der Besten aller Zeiten und bis heute ein absolutes Genre-Highlight. Das Serienfinale kann ich aufgrund einer inakzeptablen Framerate leider nicht bedenkenlos empfehlen. Doch auch nur für die beiden Vorgänger lohnt sich diese Collection bereits.

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital)
Veröffentlichungstermin: 07.12.23
Entwickler: Mobius Digital
Vertrieb: Annapurna Interactive

Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Spieldauer: 20 Stunden
Preis: 22,99 €
(34,99 € Archaeologist Edition inklusive DLC)

Indie-Game-Test: Outer Wilds

Eigentlich sollte Outer Wilds schon im Jahr 2021 für die Switch erscheinen, allerdings wurde der Release immer wieder verschoben. Nun, mit über zwei Jahren Verspätung, kam der Indie-Hit Ende 2023 auf Nintendos aktueller Konsole raus und ich konnte ihn endlich spielen.

Erforscht ein ganzes Sonnensystem

In einer fernen Galaxie

In Outer Wilds schlüpft ihr in die Rolle eines außerirdischen Forschers. Das Spiel beginnt am Tag eures ersten Raumflugs, an dem ihr mit eurem Raumschiff in das kleine Sonnensystem eures Heimatplaneten startet. Eure Aufgabe ist es, etwas über die Nomai, eine alte Alienrasse, herauszufinden. Und so erkundet ihr die Planeten in eurer Umgebung und erfahrt, dass diese auf der Suche nach dem Auge des Universums waren. Außerdem bemerkt ihr schmerzlich, dass die Sonne nach 22 Minuten explodiert und ihr in einer Zeitschleife steckt.

Erforschen und Sterben

Euch bleiben pro Spieldurchgang also nur 22 Minuten, um das Sonnensystem zu erkunden. Dafür fliegt ihr mit eurem Raumschiff die sehr kleinen Planenten ab. Überall findet ihr alte Ruinen und abgefahrene Konstruktionen der Nomai, in denen ihr immer mehr Hinweise über deren Verbleib und das Auge des Universums findet. Zum Glück werden eure Erinnerungen im Bordcomputer gespeichert und zusammengefasst, denn ihr müsst eine Menge Aufzeichnungen studieren und richtig kombinieren. Daneben müsst ihr teils schwierige Rätsel lösen, um an geheime Orte zu gelangen. Das Spiel baut die Zeitschleife dafür perfekt ins Gameplay ein: So sehen einige Planeten am Anfang und Ende des Zyklus ganz anders aus. Leider ist das Fliegen mit Raumanzug und Raumschiff nicht immer einfach und auch schwarze Löcher machen einem das Leben schwer, sodass man meistens vor Ablauf des Zeitlimits stirbt. Ein Tod bedeutet dann öfters, viele Spielminuten zu wiederholen, was ein hohes Maß an Frusttoleranz voraussetzt.

Entdeckt seltsame Orte

Ein tolles Sonnensystem!

Outer Wilds besticht durch eine interessante und vielschichtige Story, die einen dazu motiviert, ständig weitere Ausflüge zu unternehmen, um noch mehr über die faszinierenden Naomi zu erfahren. Außerdem bietet die Welt viel zu entdecken, denn die Planeten sind toll designt. So gibt es einen komplett mit Wasser bedeckten Planeten, auf dessen Oberfläche unzählige Wirbelstürme wüten oder einen rätselhaften Eiskometen, welcher durch das Sonnensystem rast.

Fazit

Für Spieler, welche gerne frei entdecken, Rätsel lösen und eine mitreißende Geschichte Schicht für Schicht freilegen wollen, ist Outer Wilds eine Offenbarung. Diese hat aber auch den Preis vieler Bildschirmtode und einiger Frustmomente.

Michael Breuer
Redakteur

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1993 (Europa)
Entwickler: Bit Manager
Vertrieb: Infogrammes

Genre: Jump 'n' Run
Spieler: 1
Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig

NES-Klassik-Test: Asterix

Die Geschichte dahinter

Wir befinden uns im Jahre 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten. In dieser Geschichte geht es um den vermissten Obelix, der nach seiner täglichen Wildschweinjagd nicht zurückgekehrt ist. Augenblicklich tritt der Dorfrat zusammen und beratschlagt, was nun zu tun sei. Asterix meldet sich sofort, um nach seinem besten Freund Obelix zu suchen und macht sich eilig auf den Weg.

Mit etwas Zaubertrank wird es schon klappen!

In diesem zauberhaften Klassiker steuert ihr den berühmten Gallier Asterix. Euer Weg führt durch schön gestaltete Level. So reist ihr vom beschaulichen Gallien, über Ägyptens gefährliche Pyramiden, bis ins Herz von Rom. Natürlich braucht es hierfür keinerlei Waffen, nur ab und an ein kleines Schlückchen Zaubertrank oder einen Bissen Wildschweinbraten. Ein echter Gallier kämpft nämlich mit seinen Fäusten! Trotzdem solltet ihr auf Nummer sicher gehen und alle Sterne sammeln sowie auch die A-Blöcke zerschlagen. Dafür bekommt ihr Punkte, Extra-Leben und weitere Goodies. Sämtliche Feinde, wie zum Beispiel Römer, Wildschweine oder auch Vögel, werden von Asterix einfach mit der Faust in die Luft katapultiert und hinterlassen dabei ein „PAF".
Berührt ihr einen Feind oder werdet von ihm getroffen, wird euch ein Flügel abgezogen. Von denen stehen euch bei voller Energie vier Stück zur Verfügung. In den Leveln gibt es aber zum Glück weitere Flügel zu finden; somit kann die Energie immer wieder aufgefüllt werden. Ebenso gibt es Schilder für eine zeitlich befristete Unverwundbarkeit oder auch Lorbeerkränze für ein Extra-Leben zu finden. Wenn ihr einen Schlüssel entdeckt, führt euch dieser in einen kleinen Bonus-Raum, in welchem es Sterne und andere Dinge gibt. Nach jedem vierten Level wartet ein Bosskampf, der für Asterix allerdings keine große Herausforderung darstellt. Insgesamt führt der Weg durch 16 Level, ehe Obelix befreit werden kann und somit nicht den Löwen zum Fraß vorgeworfen wird.

In den Pyramiden gibt es viele Fallen

Die Römer lernen fliegen

Endlich in Rom angekommen: „Obelix, ich komme!"

Ein paar Hiebe und der Bösewicht ist erledigt!

Fazit

Durch das recht späte Erscheinungsdatum wurde hier alles richtiggemacht! Das Ergebnis: Eine tolle Grafik, die auch mit schönen Hintergrund-Optiken zu begeistern weiß, was damals nicht selbstverständlich war. Zusätzlich wartet eine abwechslungsreiche Musikkulisse auf euch, die zu jeder Szene passt und einen zum Mitsummen verleitet. Der Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls angemessen und steigert sich von Level zu Level. Eine absolute Empfehlung, da auch der Preis noch recht günstig ist.

Norbert Böhm
Redakteur

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1992
Entwickler: Arsys Software (Portierung)
Vertrieb: Konami

Genre: Jump 'n' Run
Spieler: 1
Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig

SNES-Klassik-Test: Prince of Persia

Das klassische Prince of Persia, entwickelt von Jordan Mechner (Karateka), setzte Ende der 1980er auf Heimcomputern technische Maßstäbe. Super Nintendo-Fans mussten sich etwas länger für einen Port gedulden, welcher jedoch richtig gut ausfiel.

Running Prince

Immer diese persischen Wesire! Der Böse Jaffar nimmt die Prinzessin – während der Sultan auf Reisen ist – gefangen und wirft den Helden schnurstracks in den Kerker. Sie erhält zwei Stunden Bedenkzeit: heiraten oder sterben! Es liegt jetzt an euch, ganze 20 Level der wahren Liebe vom Palast bis zum Thronsaal zu durchschreiten und den Machenschaften ein Ende zu setzen.

Only 2 Hours!

Und ihr habt tatsächlich „nur" 120 Minuten Zeit, das Game durchzuspielen! Wer zu langsam ist, den erwartet der schlechte Game-Over-Screen. Das hört sich aber schlimmer an, als es ist, da ihr nach jedem Abschnitt ein Passwort erhaltet und somit immer Pausen einlegen könnt. Der Weg zur Prinzessin ist gespickt mit verschiedenen Fallen wie wackelige Böden,

Liebe kennt keine Grenzen!

Stacheln oder Sägen, sowie Gegnern, die euch zu einem Schwertduell herausfordern. Der Schwierigkeitsgrad ist hierbei recht hoch angesiedelt, zumal ihr jede Aktion genau timen müsst, da die jeweilige Bewegungsanimation bis zur nächsten Eingabe erst abgespielt wird. Heißt, dass ein weiter Sprung beispielsweise pixelgenaues Timing erfordert. Jedoch gewöhnt man sich recht fix an dieses Steuerungskonzept und flitzt gekonnt in Indiana Jones-Manier an allen Gefahren vorbei.

Magische Optik

Das Original glänzte mit nie dagewesenen Animationen, die für ihre Zeit unglaublich schienen. Auf dem SNES bewegen sich die Figuren noch aufwendiger und generieren eine realistische, filmische Anmutung. Das kann man von den Leveln

Weitsprung auf Persisch

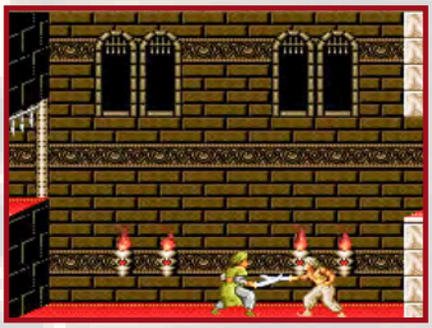
selbst nicht unbedingt behaupten. Diese sind passend inszeniert, jedoch recht eintönig und monoton in Grau/Braun aufgebaut, weshalb hier eine optische Langeweile entsteht. Der Sound wiederum macht mit seinen orientalischen Klängen alles richtig und funktioniert wunderbar für diesen Titel.

Fazit

Der Klassiker funktioniert auch auf dem Super Nintendo gut! Trotz anfänglicher Lernhürden und hohem Schwierigkeitsgrad erwartet euch ein selten schönes Setting mit kurzweiligem Gameplay. Findet eure Prinzessin!

Ruben Esch
Redakteur

Fallen sind immer tödlich!



Kämpfe erfordern Konzentration

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2003
Entwickler: Square Enix
Vertrieb: Nintendo

Genre: Taktik-RPG
Spieler: 1 – 2 mittels Link-Kabel)
Seltenheit: Häufig
Preis: Mittel

Game Boy-Advance-Test:
Final Fantasy Tactics Advance

Final Fantasy Tactics ist ein beliebtes und von Square Enix entwickeltes Spiel, das ursprünglich für die PlayStation erschien und im Jahr 2003 den Weg auf den Game Boy Advance fand. Es bietet spannende Kämpfe, bei denen die Spieler ihre Einheiten klug positionieren und ihre Fähigkeiten mit Bedacht einsetzen müssen.

Die Reise beginnt

Der kleine Junge Marche Radiuju, der mit seinen Freunden in der realen Welt eher ein eintöniges Leben führt, wird zufällig durch ein mysteriöses Zauberbuch in das geheimnisvolle Land Ivalice transportiert. In dieser magischen Welt voller Kreaturen und neuen Spezies übernimmt er die Rolle des Anführers und muss eine Widerstandsgruppe bilden, um die Ordnung im Land wiederherstellen zu können. Auch muss er einigen Geheimnissen auf den Grund gehen, damit sie wieder wohlbehalten nach Hause kommen können.

Strategisches Denken ist gefragt

Final Fantasy Tactics Advance vereint rundenbasierte Kämpfe mit strategischen Elementen. Der Spieler stellt ein Team aus verschiedenen Charakterklassen wie Rittern, Dieben, Magiern und Priestern zusammen, die wiederum über einzigartige Fähigkeiten verfügen. Diese können im weiteren Verlauf natürlich verbessert werden.
Neben den Zauber-Fähigkeiten der Klasse kann auch die Ausrüstung der Charaktere verbessert werden. Dies ermöglicht wiederum eine hohe Flexibilität und Gestaltung der eigenen Truppen und eröffnet zahlreiche taktische Möglichkeiten, die Feinde niederzustrecken. Neben diesen Kämpfen bietet das Spiel auch eine Vielzahl von Erkundungsmöglichkeiten und Nebenmissionen. Spieler können die Welt von Ivalice erkunden, Geheimnisse entdecken und mit anderen Charakteren interagieren.
Diese Nebenaktivitäten erweitern das Spielerlebnis und ermöglichen es den Spielern, tiefer in die Geschichte und die Welt einzutauchen.
Obwohl die Grafikleistung des GBA nicht mit der PlayStation mithalten kann, schafft es Final Fantasy Tactics Advance dennoch, eine beeindruckende visuelle Atmosphäre zu schaffen. Die detaillierten Charakter-Sprites und die liebevoll gestaltete Umgebung lassen die Welt von Ivalice zum Leben erwachen. Und auch der Soundtrack passt perfekt zum Geschehen. Mittels des Link-Kabels dürft ihr sogar gegen andere Spieler antreten, die ebenfalls eine Version des Spiels besitzen. Diese Funktion ermöglicht ein aufregendes Spielerlebnis mit Freunden und weckt den Wettkampfgeist!

Magie wie Feuer oder Eis können angewendet werden

Die unterschiedlichen Klassen bringen Abwechslung ins Spiel

Ohne gute Ausrüstung kommt man nicht weit!

Fazit

Final Fantasy Tactics Advance ist ein fantastisches Taktik-Rollenspiel, das sich perfekt für unterwegs eignet. Mit seiner fesselnden Handlung, den abwechslungsreichen Kämpfen und der bekannten Final Fantasy-Atmosphäre wird eine Menge Spielspaß geboten.

Christian Küllmer
Redakteur

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 2003
Entwickler: Amusement Vision
Vertrieb: Nintendo

Genre: Rennspiel
Spieler: 1
Seltenheit: Mittel
Preis: Teuer

GameCube-Klassik-Test: F-Zero GX

Im Jahr 2003 gab es zwischen Nintendo und Sega ein Joint-Venture der besonderen Art: Segas Entwicklungsstudio Amusement Vision entwickelte mit F-Zero GX einen brandneuen Ableger der bis heute beliebten Sci-Fi-Rennspielserie für den Nintendo GameCube. Und das Ergebnis konnte sich wahrlich sehen lassen!

Formel Zero!

Das Spielprinzip ist rasch erklärt: Mit futuristischen Fahrzeugen rast ihr über die halsbrecherischen Strecken und versucht, den ersten Platz zu belegen. Dabei gibt es keine Waffensysteme, allerdings einen Turbo-Boost, der auch gleichzeitig eure Schildenergie darstellt. Dies bedeutet: Ihr müsst wohl überlegen, wann ihr den Boost nutzen wollt, um im Grand Prix-Modus gegen 29 Kontrahenten zu bestehen. Durch Siege spielt ihr neue Fahrzeuge frei – denn gerade mal vier Gleiter stehen euch zu Beginn zur Verfügung.

Abwechslungsreich, aber höllisch schwer!

Neben dem Grand Prix warten zahlreiche weitere Spielmodi auf euch. Hier sticht besonders der Story-Modus heraus, der mit schönen Zwischensequenzen und tollen Missionen aufwarten kann. So müsst ihr etwa ein Rennen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits beenden. Die Aufgaben sind vielfältig und in den höheren Schwierigkeitsstufen höllisch schwer. Manchmal glaubt man sogar, man könne die Mission überhaupt nicht erfolgreich beenden, doch mit der richtigen Übung gelingt es am Ende doch noch! Dazu trägt auch die erstklassige Steuerung bei, die jede eurer Befehle ohne Verzögerung ins Spiel überträgt.
Im Shop dürft ihr euch mit neuen Gleitern und Zubehör eindecken. Auch eine Gestaltungsfunktion ist vorhanden, sodass ihr euren Flitzer nach Belieben anpassen und lackieren dürft. Natürlich wartet auch ein Multiplayer-Modus mit bis zu vier Spielern auf euch. Und eine Videofunktion für bestrittene Rennen wurde ebenfalls integriert. Hier könnt ihr euch das Rennen in den unterschiedlichsten Blickwinkeln erneut ansehen und sie dabei mit der passenden Musik unterlegen.

Auf dem Weg zur Spitze

Die optische Brillanz ist bis heute spürbar!

Technisch aus der Zukunft!

Die technische Umsetzung ist einfach nur umwerfend! Bereits das futuristische Design sorgt für staunende Gesichter: Euch erwarten aufwändige Polygonbauten und knackig scharfe Texturen. Dabei läuft das Geschehen stets mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde – und dies sogar im Vierspieler-Modus. Passend dazu treibt euch das Spiel mit einem grandiosen Mix aus Metal-Gitarren und Techno-Sounds zur Höchstleistung an. Der absolute Wahnsinn!

Selbst im Multiplayer-Modus läuft das Spiel stets flüssig

Fazit

F-Zero GX ist bis heute eines der besten Rennspiele, das mit einer unglaublichen Spielbarkeit und massig Content begeistert. Hinzu kommt die perfekte technische Umsetzung, die grafisch und soundtechnisch für die damalige Zeit neue Maßstäbe setzte. Nur der extrem hohe Schwierigkeitsgrad kann ungeübte Spieler schnell abschrecken. Was bleibt, ist der Wunsch nach einer modernen Neuauflage des Klassikers – Nintendo, wir können es kaum abwarten!

Patrick Ernemann
Redakteur

CRANKY'S LESEHÜTTE

Hallo liebe Leserinnen und liebe Leser,

vielen Dank für eure zahlreichen Einsendungen und euer tolles Lob zu unserer letzten Ausgabe. Natürlich gab es auch dieses Mal einige Fragen an die Redaktion und an unseren lieben Cranky. Einige von ihnen haben wir nachstehend abgedruckt.
Wir freuen uns auch zukünftig über eure Leserpost, gerne per E-Mail unter **post@bign-club.de** oder ganz klassisch per Brief. Selbstverständlich dürft ihr auch gerne eigene Zeichnungen oder gemalte Bilder beilegen, die wir dann in unserer Lesehütte abdrucken.
Für ein kurzes Feedback und Fragen an Cranky könnt ihr euch auch gerne über unseren WhatsApp-Kanal unter **+49 621 43 29 70 84** melden.

Die gamescom 2024

Ich bin bereits seit der dritten Ausgabe Mitglied und muss euch ein großes Lob aussprechen. Es ist wirklich krass, mit welcher Leidenschaft die Magazine gestaltet sind und mit welchem Herzblut die Artikel geschrieben werden. Dankeschön, dass ihr so etwas auf die Beine gestellt habt! Ich hätte mir keinen besseren Nachfolger für den Club Nintendo wünschen können.
Ich habe noch eine Frage zur gamescom 2024. Im letzten Jahr war der BIG-N-Club ja nicht mit einem eigenen Stand vertreten (warum eigentlich nicht?) – wie wird dies in diesem Jahr aussehen? Es wäre wirklich super, wenn ihr dort einen großen Bereich hättet. So könnten sich die Fans und Mitglieder mit euch unterhalten und vielleicht auch das eine oder andere Goodie abstauben?! Zudem wäre es eine wirklich tolle Werbemöglichkeit für den Club!

Macht weiter so und bis bald, euer Stefan aus dem Allgäu

BIG-N-Club antwortet:
Hallo lieber Stefan,
zunächst möchten wir uns bei dir für deine netten Worte bedanken. Diese bedeuten uns viel und sollen gleichzeitig auch Ansporn sein, dass wir auch in Zukunft mindestens genauso viel Liebe und Herzblut in den Club sowie natürlich in das Magazin stecken!
Bezüglich der gamescom haben wir tatsächlich viele Fragen bekommen. Die meisten dieser bezogen sich darauf, warum wir im vergangenen Jahr nicht mit einem eigenen Stand, sondern nur als „Läufer" unterwegs waren und ob wir dies in diesem Jahr ändern werden. Der einzige Grund, warum wir auf der gamescom 2023 nicht mit einem Stand vertreten waren, war schlicht und einfach der finanzielle Aspekt. Die Standgebühr kann je nach Größe mehrere tausend Euro betragen, die wir als Verein einfach nicht aufbringen können. Da die Mitgliedsbeiträge lediglich die Kosten für das Magazin decken, sind wir bezüglich weiterer Investitionen sehr eingeschränkt. Vieles war in der Vergangenheit nur möglich, da unser Team und speziell der Vorstand viele Punkte auf eigene Kosten gedeckt haben.
Da uns allerdings die Wichtigkeit der gamescom bewusst ist, möchten wir in diesem Jahr gerne mit einem eigenen Stand vor Ort sein. Aktuell ist unser Vorstand dabei, die Kostenpunkte auszuloten, da diese von ihm privat getragen werden. Sobald wir hier Neuigkeiten haben, werden wir sie dir und den anderen Mitgliedern direkt mitteilen.

Cranky kommentiert:
Ach ja, die gute alte gamescom! Ich war auf der Messe auch mal unterwegs, das hat mir aber auch gereicht! Alle Besucher wollten Autogramme und Bilder mit mir, da hatte ich von der Messe selbst nicht wirklich was. Das ist einfach zu viel für meine Nerven! Aber wer weiß, vielleicht bin ich dann ebenfalls am BIG-N-Club-Stand anzutreffen ...

Verkaufsbörse und die Switch 2

Hallöchen liebes BIG-N-Club-Team!
Ich wende mich heute per E-Mail an euch, da ich zwei Fragen habe. Gerne dürft ihr diese auch in Cranky's Lesehütte beantworten, da sie bestimmt auch für die anderen Mitglieder interessant sein dürften.

1. In einigen der früheren Nintendo-Magazine gab es eine Verkaufsbörse. Dort konnten die Leser Kleinanzeigen abdrucken lassen, wenn sie gewisse Spiele suchen oder verkaufen wollten. Wäre das nicht auch eine Idee für euer Magazin?

2. Was erwartet ihr von der Switch 2?

Herzliche Grüße und macht bitte weiter so! Euer Mitglied Sebastian aka MrConsolero

BIG-N-Club antwortet:
Hallo Sebastian,
vielen Dank für deine Nachricht und natürlich auch für deine Fragen, die

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 parat.

Highlights sind u. a. :

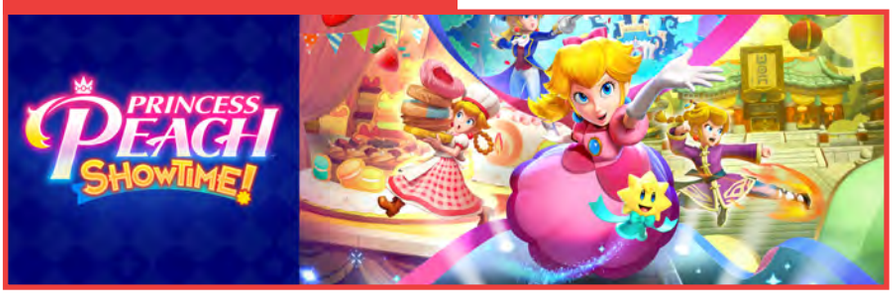
Mario vs. Donkey Kong

Die Neuauflage des Game Boy Advance-Klassikers wird seit vielen Monaten mit großer Spannung erwartet. Für das kommende Club-Magazin prüfen wir den Switch-Titel auf Herz und Nieren. Zudem werfen wir einen Blick auf die Vergangenheit der Mario vs. Donkey Kong-Spielereihe.

NES-Special (Teil 2)

Unser NES-Special geht in der kommenden Ausgabe in die zweite Runde. Hier nehmen wir für euch das technische Grundgerüst der 8-Bit-Konsole unter die Lupe und stellen euch die grafisch stärksten Spiele vor.

Princess Peach: Showtime!



Auf dem Nintendo DS durfte Prinzessin Peach mit „Super Princess Peach" bereits ein eigenes Abenteuer erleben. Mit Princess Peach: Showtime! schickt sich die taffe Prinzessin nun an, auch auf der Nintendo Switch neue Wege zu gehen. Wir testen das Spiel für euch und verraten, ob dahinter ein echter Hit steckt.

Nicht vergessen: Die nächste Ausgabe des Club-Magazins erreicht Mitte April 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, Leonard Kaul, Fabian Frenzel, Elena Fink, Dominik Christ, Rachel Kuiper, Steffi Kuiper, Márcio Tavares, Kilian Pfeiffer, Vanessa Herwartz

Layout und Gestaltung:
Robin Graber, Vanessa Citak

Druck:
RSC Druck GmbH, Frankenthal

Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verein.