

BIG-N-CLUB-MAGAZIN

NR. 3 - DEZ - 2022



REVIEWS

Pokémon Karmesin und Purpur
Mario + Rabbids Sparks of Hope
Bayonetta 3... u. v. a.

SPECIALS

Das große Weihnachtsspecial
inkl. Kreativ-Challenge
Unser Besuch auf der Play!
Convention... u. v. a.

RETRO REVIEWS

Daze Before Christmas (SNES)
Pokémon Rote und Blaue
Edition (Game Boy)
Wave Race 64 (N64)... u. v. a.

CHEERYS CHRISTMAS

Liebe Club-Mitglieder, die Weihnachtszeit ist für viele Menschen die schönste im ganzen Jahr. Die Häuser und Wohnungen werden geschmückt, Plätzchen gebacken und überall erklingen wohlbekannte Weihnachtslieder. Auch wir vom BIG-N-Club sind große Fans dieser besinnlich schönen Zeit – Grund genug also, ein stimmungsvolles Special in unsere Dezember-Ausgabe zu packen.

Wir haben in unserer Weihnachtskiste gekramt und stellen euch einige Spiele vor, bei denen es in bestimmten Levels sehr weihnachtlich zugeht oder die sich komplett mit dem Thema befassen. Dazu empfehlen wir einen warmen Weihnachtstee und eine Packung Spekulatius-Kekse. Alles bereit? Wunderbar, dann können wir loslegen!

Banjo-Kazooie

Als Banjo-Kazooie im Jahr 1998 für das Nintendo 64 erschien, kamen Spieler auf der ganzen Welt aus dem Staunen nicht mehr heraus. Der vormals als „Dream“ angekündigte Titel aus dem Hause Rare konnte nicht nur spielerisch überzeugen, son-



Was euch hier wohl alles erwartet?



Auch Mr. Frost ist dabei

dern zeigte auch technisch, was das Nintendo 64 alles leisten konnte. Das besondere Level mit Namen „Freezezy Peak“ versprüht richtiges Weihnachtsfeeling. Denn hier gibt es nicht nur einen großen Schneemann zu bewundern, sondern auch einen schönen Weihnachtsbaum sowie zahlreiche Geschenke oder eine tolle Weihnachtsbeleuchtung. Natürlich mussten Banjo und Kazooie mit all diesen Objekten auch interagieren.



Natürlich darf auch der Weihnachtsbaum nicht fehlen!

Habt ihr übrigens gewusst, dass sich in diesem Level der Eisschlüssel befindet, der allerdings keinen Nutzen im Spiel hat? Dieser ist in Wozzas Höhle versteckt. Genauer gesagt, hinter einer nicht durchdringbaren Eiswand! Diese kann man allerdings verschwinden lassen, wenn man

folgenden Cheat im Level Treasure Trove Cove in der Sandburg eingibt: **CHEAT NOW YOU CAN SEE A NICE ICE KEY WHICH YOU CAN HAVE FOR FREE.** Ihr müsst den Cheat natürlich ohne die Leerzeichen eingeben! Falls ihr euch nun fragt, warum der Schlüssel keine Verwendung findet, hier die Antwort: Ursprünglich hatte Rare das Stop'n'Swop-Feature geplant, bei welchem das Spiel mit dem Nachfolger (Banjo-Tooie) verschiedene Daten austauschen sollte. Dabei waren verschiedene Möglichkeiten angedacht, wie etwa das Wechseln der Module im angeschalteten Zustand der Konsole. Oder etwa mit einem separaten Steckplatz im Banjo-Tooie-Modul. Da das Stop'n'Swop-Feature am Ende allerdings gestrichen wurde, war der entsprechende Schlüssel im Freezezy Peak ohne Funktion!

Mario Kart 8 Deluxe

Mario Kart 8 Deluxe ist mit knapp 49 Millionen verkauften Einheiten (siehe News) das bis dato erfolgreichste Switch-Spiel. Mit dem kostenpflichtigen DLC namens „Booster Streckenpass“ (welcher übrigens auch im Erweiterungspaket der Switch-Online-Mitgliedschaft inkludiert ist) hat Nintendo weitere Strecken im Gepäck. Diese werden dem Hauptspiel bis Ende des Jahres 2023 paketweise hinzugefügt. Eine ganz besonders weihnachtliche Piste hat Nintendo im Zuge



So muss ein Weihnachtsdorf aussehen!

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 18.11.2021
Entwickler: Game Freak
Vertrieb: Nintendo, The Pokémon Company

Genre: Rollenspiel
Spieler: 1 - 4 (Koop-Modus)
Spieldauer: etwa 30 Stunden
Preis: 59,99 €



Pokémon Karmesin und Purpur



Beim nächtlichen Ausritt lassen wir uns den Fahrtwind durch die Haare wehen

Die neunte Generation der beliebtesten Pokémon-Reihe wurde von den Fans mit Ungeduld herbeigesehnt. Schließlich sollten sie zum ersten Mal ein richtiges Open-World-Feeling bieten. Begeben wir uns ins Abenteuer und prüfen, ob es die großen Erwartungen erfüllen kann!

Die Qual der Wahl, die keine ist

Dreh- und Angelpunkt unserer Story ist die Akademie. Zu Beginn des Spiels wird man dort eingeschult, belegt Kurse, genießt das Kantinenessen und hat ein eigenes Zimmer, in dem unser zukünftiger



Es gibt zahlreiche Gebiete zu entdecken

Champ ruhen kann. Der Schuldirektor, Señor Clavel, entsendet unseren Protagonisten bereits nach kurzer Zeit in die große weite Welt von Paldea und gibt euch eine Projektaufgabe auf eure Reise mit: die Schatzsuche! Dabei ist aber der zu suchende Schatz nicht vorgegeben, vielmehr ist es eure eigene Entscheidung, was für euch der Schatz ist. Dies darf durchaus als Anspielung auf die drei verschiedenen Handlungsstränge verstanden werden und bietet euch schon zu Beginn die Freiheit, selbst zu entscheiden, was ihr zuerst erledigen möchtet. Zur Wahl stehen der „Weg des Champs“, der „Pfad der Legenden“ und die „Straße der Sterne“. Was es damit auf sich hat, sollte jeder, der Karmesin und Purpur eine Chance gibt, selbst herausfinden. Eins lässt sich aber ohne viel Spoiler verraten: der Weg des Champs ist die klassische Art Pokémon zu spielen. Acht Arenaleiter und die Pokémon-Liga warten auf euch. Man wird aber nicht gezwungen, sich

auf einen der Wege festzulegen. Wer beim Arena-Hopping unterwegs auf eine Aufgabe der beiden anderen Stränge trifft, kann diese ebenfalls absolvieren. Man kann aber auch alle drei Wege gleichzeitig absolvieren. Hat man die erste Arena erreicht, stellt man überrascht fest: von den klassischen Arenen ist nicht mehr viel übrig! Man betritt nur die Lobby, muss in diesem Fall dann eine Olive durch ein Labyrinth rollen und darf abschließend auf einem Kampffeld gegen den Arenaleiter antreten. In einer anderen Prüfung laufen wir dem Arenaleiter hinterher, bringen ihm sein vergessenes Portemonnaie mit, besiegen seinen unwirschen Adjutanten und müssen schließlich in seinem Namen ein Kunstwerk auf dem lokalen Basar ersteigern.

Ich will der Allerstärkste sein

Die Kämpfe in Karmesin und Purpur sind so klassisch gestaltet wie schon zu Rot und Blau. Legenden: Arceus bleibt damit wohl auch ein Ausreißer, denn die in Arceus eingeführte Veränderung der Kampf-Reihenfolge wurde nicht übernommen. So entscheidet die Initiative der Pokémon nur noch darüber, wer in der jeweiligen Runde den Erstschlag hat und nicht, ob man irgendwann das andere Pokémon in der Reihenfolge „überholen“ und zwei Aktionen hintereinander ausführen kann. Auch die klassische Tabelle der Typenstär-



INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 20.10.2022
Entwickler: Ubisoft
Vertrieb: Ubisoft

Genre: Strategie
Spieler: 1
Spieldauer: 30 Stunden
Preis: 59,99 € (Standard Edition)
bzw. 89,99 € (Gold Edition)

MARIO SPARKS OF HOPE

Mario + Rabbids Sparks of Hope



Die Truppe ist voller Tatendrang

Als im Jahr 2017 mit Mario + Rabbids: Kingdom Battle für Nintendos Hybrid-Konsole das Ergebnis des Joint Ventures zwischen Nintendo und Ubisoft auf den Markt kam, waren Spieler und Fachpresse rund um den Globus absolut begeistert. Schließlich schaffte es Ubisoft erstaunlich gut, die kultigen Rabbids perfekt ins Mario-Universum einzugliedern. Doch nicht nur das: Auch das Spielprinzip funktionierte einwandfrei und forderte die Spieler zu immer wilderen Duellen heraus. Etwas mehr als fünf Jahre später präsentiert Ubisoft nun den Nachfolger mit Namen Mario + Rabbids Sparks of Hope – natürlich



Der DJ rockt den Strand!

erneut exklusiv für die Nintendo Switch! Bereits im Vorfeld wurde das Spiel mit zahlreichen Vorschusslorbeeren bedacht. Nachfolgend wollen wir klären, ob diese gerechtfertigt waren und ob das Spiel den großartigen Vorgänger in den Schatten stellen kann.

Eine galaktische Geschichte voller Humor

Geschichtlich betrachtet schließt Mario + Rabbids Sparks of Hope an das Ende des Vorgängers an. So sind die Bewohner des beliebten Pilz-Königreichs dabei, die erholsame Ruhe zu genießen und die Zeit mit ihren neu gefundenen Rabbid-Freunden zu verbringen – natürlich darf hier auch Beep-0 nicht fehlen, welcher die Truppe im Erstling tatkräftig unterstützte. Doch leider währt die Idylle nur kurz, denn die fiese Misera tritt auf den Plan. Diese hat es sich nämlich zur Aufgabe gemacht, die



Der Stern kommt uns doch sehr bekannt vor

Energie der Sparks für ihre eigenen Machenschaften zu missbrauchen. Dies wäre gleichbedeutend mit dem Zerfall des ganzen Universums! Doch wer oder was sind die titelgebenden Sparks? Bei diesen handelt es sich um niedliche Wesen, die durch eine spezielle Verschmelzung von Lumas (die man aus Super Mario Galaxy kennt) und den Rabbids entstanden sind. Selbstredend können unsere Helden solch ein Vorhaben nicht dulden und machen sich sofort auf den Weg, um Misera das Handwerk zu legen. Bereits in den ersten Spielminuten wird klar, dass sich das Spiel selbst, ähnlich wie der Vorgänger, nicht allzu ernst nimmt. Dazu tragen auch die Rabbids bei, die mit ihrer Gestik und Mimik wie gewohnt sehr humorvoll unterwegs sind. Wer sich also bei Mario + Rabbids: Kingdom Battle das Lachen nur schwer verkneifen konnte, darf sich beim Nachfolger auf ebensolche Lacheinlagen freuen.



Die alten Gumbas dürfen nicht fehlen

Einmal quer durch die Galaxis

Bevor unsere mutige Truppe aber der bösen Misera auf die Pelle rücken darf, müssen natürlich zuvor zahlreiche Welten erkundet werden. Dort sammelt ihr bestimmte Energiekristalle, mit denen ihr neue Warp-Portale öffnen könnt. Die erste Welt, die ihr erkundet, ist der Strahlesand. Jede der insgesamt fünf Welten ist an ein spezielles Thema angelehnt und kann designtechnisch mit vielen Spielereien begeistern – natürlich dürfen auch anspruchsvolle Boss-Gegner nicht fehlen! Apropos Gegner: Auch diese könnten kreativer kaum gestaltet sein und bestechen durch ihre abwechslungsreiche Vielfalt. Zudem warten zahlreiche Aufgaben und versteckte Secrets darauf, von euch entdeckt zu werden. Dies macht besonders auch deshalb so viel Spaß, weil die verschiedenen Welten im Vergleich zum ersten Ableger vollkommen frei erkundbar sind. Wenn ihr nicht nur die Hauptstory beenden, sondern auch die 100 %-Marke erreichen wollt, dann solltet ihr durchaus an die 30 Stunden einplanen. Somit ist Mario + Rabbids Sparks of Hope nochmals deutlich umfangreicher als der Vorgänger.



Jeder Kampf hat eine bestimmte Aufgabe

Ein tolles Spielprinzip

Wer den ersten Teil bereits ausgiebig gespielt hat, der wird sich bestimmt noch an das Spielprinzip der Kämpfe erinnern, die rundenbasiert à la Fire Emblem oder XCOM ablaufen. An diesem süchtig machenden Gameplay hält auch der Nachfolger fest, verfeinert das Ganze aber mit einer gehörigen Portion Modernität. So ist es nun nämlich möglich, seine Figur innerhalb eines markierten Areals frei zu bewegen, anstatt wie zuvor nur auf quadratischen Feldern. Durch diese nicht unwesentliche Neuerung ergeben sich zahlreiche taktische Möglichkeiten. Weiterhin gilt es, in den einzelnen Schlachten immer wieder neue Aufgaben zu erfüllen. Mal müsst ihr einen bestimmten Bereich erreichen oder eine gewisse Rundenanzahl überstehen, ein

anderes Mal wiederum müssen alle Feinde ausgeschaltet werden.

Je nach Spielfortschritt habt ihr eine unterschiedliche Anzahl an Protagonisten in eurem Team, die allesamt über individuelle Bewaffnung und Fähigkeiten verfügen. Beispielsweise sind Prinzessin Peach und Rabbid-Peach perfekt als Heilerininnen geeignet, während sich Luigi eher als Experte für den Fernkampf zeigt. Bowser und Rabbid-Mario verursachen mit ihren Angriffen hingegen einen riesigen Schaden. Hier gilt es je nach Kampfgeschehen die richtigen Charaktere auszuwählen, um die gestellten Ziele erfolgreich zu erreichen. Dabei lässt euch das Spiel zahlreiche Möglichkeiten zum Experimentieren, was besonders auch an den characterspezifischen Talentbäumen liegt. Hier können einzelne Parameter wie etwa die Lebensenergie, Bewegung oder auch spezielle Fähigkeiten aufgelevelt werden.



Am Strand kommt Urlaubsfeeling auf

Sparks und zukünftige Weltraumschlachten

Eine besondere Rolle kommt auch den bereits genannten Sparks zu, von denen im Spiel ganze 30 verschiedene Exemplare vorhanden sind.

INFOBOX

Plattform: Switch (Digital und Retail)
Veröffentlichungstermin: 28.10.2022
Entwickler: Platinum Games
Vertrieb: Nintendo

Genre: Action-Adventure / Hack'n'Slash
Spieler: 1
Spieldauer: 15 Stunden
Preis: 49,99 €



Bayonetta 3



Viola ist auch ein spielbarer Charakter

Die Bayonetta-Serie gilt seit dem ersten Teil im Jahr 2009 unter Fans als absoluter Kult und als eines der wichtigsten Zugpferde für den renommierten Ruf des Entwicklers PlatinumGames. Leider konnte der erste Teil nicht die Verkaufsziele des ehemaligen Publishers SEGA erreichen, weshalb die Finanzierung des Nachfolgers ungewiss war. Dank der finanziellen Unterstützung seitens Nintendo konnte nicht nur der zweite Teil auf der Wii U (später auch die Switch), sondern auch der aktuelle Titel realisiert werden!

Willkommen zurück!

Direkt zum Start geht es bereits zu wie in einem Endkampf eines Action-Krachers! Eine klassisch aussehende Bayonetta kämpft gegen einen übermächtigen Gegner und... stirbt? Richtig! Wir befinden uns in einem anderen Universum, mit einer anderen Bayonetta (ein Multiversum muss scheinbar jetzt jede Serie haben). Der neue Feind, die Homunculli - eine außer Kontrolle

geratene, von Menschen gemachte Biowaffe - will jegliches Universum vernichten, um ein einziges nach ihren Vorstellungen erschaffen zu können. Die weitere Spielfigur namens Viola flüchtet in das Universum „unserer“ Hexe, um mit ihr zusammen die neue, große Bedrohung bekämpfen zu können. Hierzu muss unsere Heldin neben ihrer Welt auch durch verschiedene, noch existente Universen reisen, um das ganze Chaos zu beseitigen. Die Geschichte hört sich zwar verrückt an, passt im Endeffekt trotzdem auf einen Bierdeckel und sollte nicht unbedingt die Hauptmotivation für das Durchspielen sein. Denn die ist eine ganz andere!

Was geht hier bitte alles ab?

Genau diesen Satz werdet ihr jedes einzelne Kapitel freudenstrahlend von euch geben. Denn was die Serie schon immer konnte, wird hier teilweise auf ein neues Level gehoben. Die Präsentation und das Gameplay lassen so ziemlich jeden Action-Film alt aussehen. Neben

den klassischen Arena-Kämpfen gegen verschiedenste Gegner (dazu später mehr), reitet ihr auf Höllendämonen durch eine in sich zusammenbrechende Welt, wechselt teilweise komplette Genres für eine einzige Spielsequenz oder erfreut euch an Cutscenes, welche zwischen Fremdschämen und totalem Wahnsinn schwimmen. Die Abwechslung, die euch in jedem Kapitel geboten wird, ist enorm und bringt euch beim ersten Durchspielen einen Überraschungsmoment nach dem anderen. Neben dem bekannten Gameplay gesellen sich auch Nebenkapiel, welche zu Side-Scrollern à la Elevator-Action mutieren, oder auch durch den Tausch der Spielfigur das Kampfsystem maßgeblich ändern. Dazu gibt es auch noch kleinere Umgebungsrätsel. Einige Gebiete sind zudem offener und weniger schlauchig. Hier könnt ihr in kleinen Mini-Open-Worlds alle Ecken erkunden und so geheime Kämpfe oder Sammelgegenstände entdecken, welche eure Charakterentwicklung beschleunigt. Denn durch gute Kampfbewertungen könnt ihr eure Hexe in verschiedenen Talentbäumen verbessern, sowie Items und



Verrückte Figurendesigns gibt es zuhauf



Buchvorstellung: Wie Nintendo (m)ein Leben veränderte

Ja, richtig gelesen liebe Nintendo-Fans! Ich habe selbst ein Buch über meine große Nintendo-Lei-denschaft geschrieben. Ursprünglich als ein Werk geplant, wurde das Buch aufgrund seiner Größe in zwei Bände aufgeteilt.

Auf 442 Seiten nehme ich euch im ersten Band mit auf eine Zeitreise, welche im Jahr 1988 beginnt und 2001 endet. Dabei ist das Werk eine Mischung aus einem Sachbuch und einer Biografie. Gekonnt wechseln sich meine eigenen Nintendo-Erlebnisse mit der eigentlichen Geschichte von Nintendo ab. Dabei wird der Leser zahlreiche „Oh ja, das habe ich auch erlebt!“- oder „Ja, so erging es mir auch!“-Momente erleben und eine Menge Hintergrundinformationen zum japanischen Videospielkonzern erhalten. Natürlich gibt es auch zahlreiche Bilder – so etwa aus meiner Kindheit oder meiner aktuellen Sammlung. Ich wage zu behaupten, dass das Buch für jeden Nintendo-Fan ein absolutes Muss ist – denn welcher Videospieleler möchte nicht gerne zurückkehren zu seinen Ursprüngen? Ich erzähle euch von meinen Anfängen mit dem Nintendo Entertainment System (NES) und dem Game Boy, aber natürlich auch vom 16-Bit-Zeitalter mit dem Super Nintendo Entertainment System (SNES). Gemeinsam werfen wir aber ebenso einen Blick auf die Exoten von Nintendo, wie etwa dem Virtual Boy oder das 64 Disk Drive (64DD). Kurzum: Alles Wissenswerte über Nintendo sowie meine Erfahrung in diesem Bereich von 1988 bis 2001 – hier wird wirklich für jeden Fan von BIG-N etwas Passendes geboten!

Das Buch gibt es sowohl als Hardcover (Preis: 36,95 €) als auch im Taschenbuch-Format (Preis: 31,95 €). Es ist im gut sortierten Buchhandel und online im epubli-Shop, sowie auf Amazon, Thalia, Hugendubel und Buecher.de erhältlich.

**Ich wünsche euch
viel Spaß beim Lesen,
Euer Patrick**



Gewinnspiel:

Passend zur Veröffentlichung meines Buches gibt es ein passendes Gewinnspiel. Wir verlosen zwei Bücher in der Hardcover-Version – natürlich handsigniert! Was ihr dafür tun müsst? Schickt mir eine E-Mail an p.ernemann@bign-club.de und erzählt mir von eurem schönsten Nintendo-Erlebnis! Ich wünsche euch viel Glück! *Einsendeschluss ist der 15.01.2023*

Rechtlicher Hinweis:

Nur aktive Mitglieder des Big-N Club e.V. sind zur Teilnahme berechtigt. Mitarbeiter des BIG-N-Club e.V. und deren Angehörige dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen. Es ist keine Barauszahlung des Gewinnes möglich. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass im Falle eines Gewinns das eingereichte Bild mitsamt Namen in unseren Social-Media-Kanälen und unserem Magazin veröffentlicht werden darf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1992 (Europa)
Entwickler: Now Production
Vertrieb: Hudson Soft

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

NES-Klassik-Test: Adventure Island 2

Die Geschichte dahinter

Master Higgins sollte wirklich besser auf seine Tina aufpassen, denn sie wurde schon wieder vom Hexendoktor entführt. Acht Inseln müssen nun durchstreift und deren Endbosse besiegt werden, bevor er sie wieder in die Arme nehmen kann. Unterstützt wird Master Higgins dabei von vier verschiedenen Dinosauriern, die sich den Dienern des bösen Hexendoktors nicht anschließen wollen.

Nun etwas zur Spielweise

Auf die Insel, fertig, los! Der zweite Teil spielt sich nahezu wie sein Vorgänger: die Steinaxt, das Skateboard, die Fee (Honey Girl), die Aubergine und auch das Füllen der Power-Anzeige ist gleich geblieben. Neu ist unter anderem das Design der Inseln. Ihr startet zunächst auf der Farn-Insel, reist weiter zur See-Insel und danach zur Wüsten-Insel. Jedes Areal bietet somit eine andere Vegetation. Ebenfalls neu: Nach jedem bestandenen Level dürft ihr euch ein Ei aussuchen (Choose an Egg). es gibt aber noch mehr coole Neuerungen, denn die bereits erwähnten Dinos haben es faustdick hinter den Ohren. Wie im Erstling befinden diese sich in den Eiern, die man im Laufe der Level finden kann. Es gibt beispielsweise einen Flugsaurier, mit



Es gibt einige Inseln zu entdecken



Seid ihr bereit für das neue Abenteuer?

dem sich ein Level einfach durchfliegen lässt. Der Wassersaurier hingegen fühlt sich natürlich in einem Wasser-Level pudelwohl. Doch das war noch nicht alles! Der rote Dino kann über Lava laufen und Feuer speien, während sich der blaue problemlos über Eis bewegt und Blitze abfeuert. Bringt man einen dieser Helfer durch das Level, kann man ihn behalten und in einer Inventarbox hinterlegen. Somit lassen sich mehrere Dinosaurier sammeln und bei Bedarf vor jedem Level auswählen. Daneben gilt es wieder, einige versteckte Eier zu finden, in denen sich zum Beispiel ein Schlüssel für eine Bonuswelt oder auch mal ein Secret Room befinden kann. Jede der acht Inseln wartet mit einem Endboss auf. Erreicht man das letzte Level einer Insel, kommt es anschließend zum Boss-Fight. Verliert ihr, wandert der Endgegner ein Stück auf der Insel und man muss ein weiteres Level spielen, ehe man dem Obermotz erneut gegenüber treten kann. Daher sollte man sich jeden Schritt gut überlegen und immer den richtigen Dinosaurier auswählen. Denn dann steht auch einem Happy End mit Tina nichts mehr im Wege.

Der Sound ist abwechslungsreich und passt zu den jeweiligen Leveln. Optisch macht das Spiel auch etwas was her, denn man wird auf jeder Insel mit toller Grafik und bunten Farben belohnt.

Fazit

Im zweiten Teil wurde alles richtig gemacht! Die Neuerungen wissen zu gefallen und runden die Spielerfahrung perfekt ab. Der Schwierigkeitsgrad ist fair und steigert sich von Insel zu Insel. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist daher top – klare Kaufempfehlung!

Norbert Böhm
Redakteur



INFOBOX

Erstveröffentlichung: 1994
Entwickler: Funcom
Vertrieb: SunSoft

Genre: Jump'n'Run
Spieler: 1-2
Seltenheit: Selten
Preis: Teuer

SNES-Klassik-Test: Daze Before Christmas



Videospiele, die sich rein auf das Weihnachtsthema beziehen, sind rar gesät. Bei diesem Spiel für das ehrwürdige Super Nintendo Entertainment System aus dem Jahr 1994 trifft das besonders zu, denn es gilt als eines der seltensten sowie teuersten PAL-SNES-Spiele überhaupt!

Weihnachtsmann und Co. KG

Armer Santa! Nicht nur, dass er alle Geschenke auf unserem Planeten ausliefern muss, es tritt zusätzlich noch eine bössartige Maus auf den Plan. Was diese im Schilde führt? Sie stiehlt alle Geschenke, um sie zu verzaubern. Unser beliebter Müzenträger arbeitet sich nun durch 24 Level – knuffig präsentiert auf einem Adventskalender – um Weihnachten zu retten.

Ho Ho Ho!

Unser rot-weiß gekleideter Wolkaholic springt in klassischer und simpler Jump'n'Run-Manier durch recht eintönige Welten, wie Schneelandschaften, Holzhütten, Höhlen und Keller. Das Leveldesign läuft dabei auf sehr mittelmäßigem



Auch im Schnee geht es rund



Ein teuflischer Weihnachtsmann

Niveau, standardisiert und erinnert gefühlt an einen Baukasten ohne Überraschungen. Als kleine Abwechslung werden aber immer wieder Fluglevel mit Schlitten und Rentieren eingespielt. In diesen ist es eure Aufgabe, die erbeuteten Geschenke in die Schornsteine aller Welt zu werfen. Das ist süß gemeint und kurzweilig! Zur Wehr setzt sich Santa mit Magie, welche die gegnerischen Spielzeuge wieder in Geschenke verwandelt. Ab und an gibt es auch einen Christmas-Boss zu besiegen, wie zum Beispiel einen Schneemann oder Väterchen Frost. Wer einen Tee findet, verwandelt sich in Anti-Claus mit Hörnern und roter Hautfarbe (Kein Scherz!). In dessen Rolle seid ihr nicht nur für einige Zeit unverwundbar, sondern könnt auch kräftig austeilen. Leider kommt dieses besondere Power-Up viel zu selten zum Einsatz. Doch auch ohne dieses dürften nur wenige Spieler Probleme mit dem Schwierigkeitsgrad haben. Dieser fällt nämlich alles andere als hoch aus, denn nach ein bis zwei Stunden flimmert euch der Abspann entgegen.



Rette deine Wichtel!

Fast wie im Bilderbuch

Grafisch ist das Spiel ein zweiseitiges Schwert! Während die Hintergründe durchaus etwas mehr Abwechslung hätten übertragen können, ist der gute Santa hingegen wahnsinnig knuffig animiert. Die allgemeine technische Präsentation lässt sich als solide bezeichnen. Der Sound dudelt weihnachtlich vor sich hin, wiederholt sich aber leider zu oft. Dies ist sehr schade, da dieser vom Grundgedanke das weihnachtliche Feeling sehr gut transportiert.

Fazit

Weihnachtsfans haben mit dem Spiel ihren kurzweiligen Spaß! Es kommt zwar spielerisch nicht über das Mittelmaß hinaus, wartet jedoch mit viel Charme auf. Aufgrund seiner Seltenheit (mit OVP) ist es hauptsächlich als reines Sammlerobjekt zu betrachten.

Ruben Esch
Redakteur

INFOBOX

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

Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2
Seltenheit: Häufig
Preis: Günstig

N64-Klassik-Test: Wave Race 64

Mit Wave Race 64 erschien kurz nach dem Launch der 64-Bit-Konsole in Europa eines der besten Rennspiele der damaligen Zeit. Ziehen wir uns also den Neoprenanzug an und werfen einen Blick auf den feuchtfrohlichen Rennspaß!

Der erste Platz ist das Ziel!

Wie in einem Rennspiel üblich, geht es auch bei Wave Race 64 primär darum, seinen Konkurrenten davon zu fahren und am Ende den ersten Platz zu belegen. Hier enden dann aber auch schon die Gemeinsamkeiten zu den klassischen Vertretern des Genres. Denn in Wave Race 64 steigt ihr nicht in einen Sportwagen, sondern seid mit eurem Jetski auf dem Wasser unterwegs. Im Einzelspieler-Modus habt ihr die klassische Wahl zwischen Meisterschaft, Zeitfahren und dem Stuntmodus. Während ihr im zuletzt genannten Modus Punkte für waghalsige Stunts mit eurem Jetski erhaltet, kämpft ihr im Zeitfahren gegen die Uhr und versucht, eure eigene Bestzeit zu schlagen. Bei der Meisterschaft ist es natürlich das Ziel, den ersten Platz zu erringen. Hier fahrt ihr mit drei weiteren CPU-Konkurrenten um den Sieg und müsst zudem die farbigen Bojen auf der Strecke in der korrekten Richtung umfahren. Wer hingegen lieber mit einem menschlichen Spieler um die Wette eifern möchte, wird sich über den Zweispieler-Modus freuen. Ob nun alleine oder zu zweit, die Steuerung ist dank des intuitiven Einsatzes des 3D-Analogsticks erstklassig umgesetzt und geht schnell in Fleisch und Blut über.



Ihr dürft sogar auf einem Delfin reiten

Die Wellen haben es in sich!

Der Wellengang ist eines der zentralen Spielelemente in Wave Race 64, da sich dieser von Runde zu Runde unterscheidet und euch somit stets vor neue Herausforderungen stellt. Geschickte Wave Racer nutzen die hohen Wellenbrecher aus, um neue Abkürzungen zu entdecken und das Rennen auf den letzten Metern doch noch für sich zu entscheiden. Die bereits genannten Bojen sorgen beim korrekten Passieren für eine Stärkung eures Motors, was wiederum eure Geschwindigkeit erhöht. So lässt sich der Jetski in den Rennen auf fünf Stufen aufleveln, die durch farbige Pfeile markiert werden. Verpasst ihr allerdings eine Boje, müsst ihr den Prozess von vorne beginnen.

Technisch ein wahres Brett

Technisch kann Wave Race 64 auch heute noch überzeugen. Die grafische Qualität ist über jeden Zweifel erhaben und besonders die schönen Lensflare-Effekte und die grandiose Wasserdarstellung wissen zu begeistern. Dazu ertönt ein kräftiger Soundtrack, der den Spieler zu absoluten Höchstleistungen antreibt. Auch der Rennkommentator verrichtet seine Arbeit



Wir liegen auf dem dritten Platz

für die damaligen Verhältnisse erstklassig, wenn auch nur in englischer Sprachausgabe.

Fazit

Wave Race 64 ist aus der 64-Bit-Ära nicht wegzudenken. Erstklassige Spielbarkeit und eine beeindruckende Technik machen das Jetski-Abenteuer nicht nur zu einem der besten Spiele auf dem 64-Bitter, sondern auch im gesamten Genre. Wer das Spiel noch nicht geockt hat, sollte dies unbedingt nachholen!

Patrick Ernemann
Redakteur





@sni.games



Vorschau für die nächste Ausgabe:

Auch für die nächste Ausgabe des Club-Magazins haben wir wieder jede Menge News, Reportagen, Testberichte und vieles mehr für euch parat.

Highlights sind u. a. :

Fire Emblem Engage



Der neueste Teil der beliebten Strategie-RPG-Reihe landet im Januar auf der Nintendo Switch. Wir klären für euch, ob das Spiel die vielen Vorschusslörbeeren verdient hat.

Crisis Core: Final Fantasy VII Reunion



Das lang erwartete Remaster zum 2007 erschienenen Final Fantasy-Ableger wird von uns auf Herz und Nieren geprüft. Kann die Neuauflage spielerisch und technisch überzeugen? Auf diese Fragen geben wir euch die Antworten!

Special: Die Resident Evil-Reihe als Cloud-Version



In der September-Ausgabe der Nintendo Direct wurden die Cloud-Versionen von Resident Evil Village, Resident Evil Biohazard, Resident Evil 2 und Resident Evil 3 angekündigt. Doch können die Cloud-Versionen überzeugen? Und wie sieht es mit möglichen Verbindungsproblemen aus? Das und mehr beantworten wir euch in der kommenden Ausgabe.

Natürlich gibt es auch dieses Mal wieder Retro-Tests, Interviews, Reportagen, Tipps & Tricks und vieles mehr!

Nicht vergessen: Die nächste Ausgabe des Club-Magazins erreicht euren Briefkasten im kommenden Februar .

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

Impressum

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

Vereinsanschrift:

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

Chefredakteur:

Patrick Ernemann

Stellvertretender Chefredakteur:

Marcel Eidinger

Redaktion: Ruben Esch, Michael Breuer, Norbert Böhm, Sabrina Ernemann, Theresa Hammer, Fahid Hamdi, Christian Küllmer, David Ullmann, Florian Rakoczy, Hakim Belhadri, Patrick Fox, Kevin Fox, Leonard Kaul, Niklas Geschwill, Fabian Frenzel, Elena Fink, Dominik Christ, Renke Kuiper, Steffi Kuiper, Henning Weichert (Gast-Autor)

Layout und Gestaltung:

Robin Graber
Vanessa Citak

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